

UNIVERZITA HRADEC KRÁLOVÉ
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

VYTVOŘENO LIDMI

Bakalářská práce

Autor závěrečné práce:	Martin Petrásek
Studijní program:	B7507 Specializace v pedagogice
Studijní obor:	Grafická tvorba – multimédia
Vedoucí závěrečné práce:	MgA. Tomáš Moravec
Oponent závěrečné práce:	Mgr. et MgA. Pavel Trnka Ph.D.



Zadání bakalářské práce

Autor: Martin Petrásek

Studium: P16P0226

Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice

Studijní obor: Grafická tvorba - multimédia

Název bakalářské práce: Vytvořeno lidmi

Název bakalářské práce AJ: Made by humans

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce Vytvořeno lidmi zkoumá etické problémy současného světa, konkrétně se zabývá zkoumáním volného času v moderní společnosti. Naráží na trendy ohledně moderních technologií, které negativně ovlivňují naše vnímání, způsobují závislost a na většinový lidský přístup k tomuto problému. Teoretická část se zaměřuje na prozkoumání této problematiky skrze výtvarné umění. Na konkrétních příkladech uměleckých realizací tuto oblast definuje a vysvětluje jeho klíčové charakteristiky. Praktická část popisuje způsob tvorby autorského uměleckého projektu, který vzniká v reakci na danou teoretickou oblast zájmu. Prostorový objekt, jeho zasazení do konkrétního prostředí a audiovizuální dokumentace jsou hlavní body praktického výstupu práce.

HICKS, Alistair. Průvodce světem současného umění: nové směry 21. století. Přeložil Martina NERADOVÁ. Praha: Kniha Zlin, 2017. Artberry. ISBN 978-80-7473-558-5., WILSON, Michael. Jak číst současné umění: umění 21. století zblízka. Přeložil Lucie SIMEROVÁ, přeložil Milan GUŠTAR. Praha: Kniha Zlin, 2017. Artberry. ISBN 978-80-7473-620-9., GRYGAR, Štěpán. Konceptuální umění a fotografie. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Fakulta filmová a televizní, Katedra fotografie, 2004. ISBN 80-7331-014-7.

Garantující pracoviště: Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby,
Pedagogická fakulta

Vedoucí práce: MgA. Tomáš Moravec

Oponent: Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.

Datum zadání závěrečné práce: 17.10.2018

PROHLÁŠENÍ

Tímto čestně prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma **Vytvořeno lidmi** vypracovala samostatně (pod vedením vedoucího práce) a s použitím uvedené literatury a pramenů. Rovněž prohlašuji, že bakalářská práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2017 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, dizertačními a habilitačními pracemi na UHK).

Datum a místo: Podpis:

PODĚKOVÁNÍ

Tímto bych chtěl poděkovat MgA. Tomáši Moravcovi za vedení bakalářské práce a todobrný dohled. Poděkování také patří všem účastníkům natáčení: Anně Holubové, Alexandru Gerberimu, Katarině Kratochvílové, Kateřině Klapkové, Michaela Krčálové, Miroslavovi Honsovi a Petře Dovhunové. Zvláští poděkování patří Alexandru Gerberimu, Zuzaně Slavíkové, Jakubu Vovsovi a Kristýně Kubaštové za důležité rady.

ANOTACE

PETRÁSEK, Martin. *Vytvořeno lidmi*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2019. 61 s. Bakalářská práce.

Bakalářská práce *Vytvořeno lidmi* se zabývá tématem volného času. Teoretická část rozebírá historii volného času počínaje antickým řeckem až po současnost. Uvádí stěžejní události, které vedly k formování volného času, tak jak ho vnímáme v současnosti. Součástí je vysvětlení způsobu chápání času v historii lidstva a jeho vývoj až k dnešnímu způsobu vnímání. Druhá polovina teoretické části je věnována vývoji nových médií a jejich typologii. V nadcházející konfrontaci jsou zmíněné negativní vlivy nových médií na volně trávený čas a jsou uvedeni současní autoři pracující s touto tematikou. Problematika je reflektována v praktické části ve dvou uměleckých projektech doplněné o popis, návrh instalace a dokumentační materiály.

Klíčová slova: *nová média, volný čas, současné umění*

ANNOTATION

PETRÁSEK, Martin. *Made by humans*. Hradec Králové: Faculty of Education, University Hradec Králové, 2019. 61 pp. Bachelor Degree Thesis.

Bachelor thesis, *Made by humans* deals with the topic of free time/leisure time. The theoretical part examines the history of free time from and throughout the ancient Greece up to the present. It introduces key events that had led to the formation of free time as we perceive it today. It includes the explanation of the various methods of understanding time in human history, through this process leading up to contemporary understanding of time. The second half of the theoretical part is dedicated to the typology and evolution of the New media. In the following confrontation are mentioned the negative influences of new media on the spending of free time, and authors who are dealing in this field of study are mentioned. The issue is reflected in the practical part in two art projects, including the description, design of the installation and the additional documentation.

Keywords: *new media, leisure, free time, contemporary art*

OBSAH

Úvod	9
1 Média.....	10
1.1. Typologie	10
1.1.1. Využití technických prostředků	10
1.1.2. Míra participace	12
1.1.3. Stupně zveřejnění	12
1.2. Masová média	13
1.3. Tradiční média	14
1.4. Vznik nových médií	14
1.5. Nová média	15
2 Volný čas	17
2.1. Vnímání času	18
2.2. Dějiny volného času	19
2.2.1. Antické řecko.....	20
2.2.2. Řím	21
2.2.3. Středověk	22
2.2.4. Novověk	25
2.2.5. Průmyslová revoluce	27
2.2.6. 20. století	31
3 Vliv nových médií.....	32
3.1. Netolismus	34
3.2. Pohled na svět	36
3.3. Body image	38
3.4. Nebezpečí pornografie.....	38
3.5. Kyberšikana	38
3.6. Sociální izolace	39
4 Nová média v umění.....	40
4.1. Eva a Franco Mattesovi	40
4.2. Cory Arcangel	42
4.3. Douglas Gordon	43
4.4. Jodi	44

4.5.	Ztohoven	45
4.6.	Montovna.....	46
4.7.	Jan Mančuška	47
5	Praktická část	48
5.1.	Vytvořeno lidmi.....	48
5.1.1.	Způsob instalace	50
5.2.	Vytvořeno médii.....	51
5.2.1.	Způsob instalace	52
	Závěr.....	54
	Seznam obrázků	55
	Monografie	56
	Online zdroje	59
	Seznam příloh.....	61

Úvod

Bleskový vývoj *digitálních médií* sliboval, že si všichni budeme blíží a spojíme se v jednu velkou komunitu, která bude díky propojení diskutovat o globálních problémech a podnítí šíření demokracie. Tato revoluce se nekoná. Na internetu se uzavíráme do sociálních bublin. Sociálními sítěmi nebo video-hrami nahrazujeme mezilidskou komunikaci. Nedokážeme si najít chvíli bez příjmu informací a v každém volném okamžiku vytahujeme telefon, aby nás alespoň krátkodobě zabavil. Než dojedeme na další zastávku, než dostaneme objednané jídlo, než přijde partner z toalety.

Svět se zrychluje a během několika posledních desetiletí se markantně navýšil počet vizuálních stimulů, které musí lidé denně dokázat zpracovat. Podíl na tom mají také komerční sdělení, které k nám promlouvají v různých podobách skrze rozličná *media* a vytváří tak pocit neustálé potřeby, jež je základem *konzumní společnosti*.

Bakalářská práce *Vytvořeno lidmi*, se zabývá tématem volného času a jeho degenerací v kontextu moderních médií. V první kapitole přibližuji pojem *media*, demonstruji rozdílné způsoby jeho rozdělení a chápání. Konkrétně se zaměřuji na jejich typologii a pojmy *stará* a *nová media*.

Druhá část se zabývá *volným časem*, jeho významem a chápáním času jako veličiny. Popisuji vznik *volného času* a způsoby, jakými ho lidé trávili od počátků až do současnosti. Uvádím umělecká díla, která tento fenomén zachycují. Konec kapitoly je věnován negativním vlivům *nových médií* na trávení volného času v současnosti.

Ve třetí kapitole představuji některé umělce zabývající se tématem *volného času*, *nových médií* nebo majících zásadní vliv na umění v tomto tématu.

V poslední kapitole prezentuji dva vlastní umělecké projekty a dávám je do kontextu částí předchozích. Uvádím zde záměr, očekávání a způsob instalace i řešení v galerijním prostoru.

1 Média

Vývoj civilizace je neoddělitelně spjat s objevováním nových způsobů komunikace. Slovo *média* je plurálem slova médium. Pochází z latiny a znamená prostředník, střed nebo zprostředkovatel (lat.: *medius*, *media* a *medium*. čj.: *uprostřed se nacházející* nebo *střední*). V evropském teoretickém myšlení se termín objevil už ve 13. století, byť v této době ještě neměl nic společného s mezilidskou komunikací, ale využíval se v metafyzice. Odtud musel ujít dlouhou cestu k dnešnímu významu. (Musil, 2003, s. 20; Köplová, 2009, s. 18; Hubík, 2013, s. 9; Mrázek, 2009, s. 10)

Pokud se podíváme do slovníků, shledáme, že definují *media* především jako prostředek komunikace mezi lidmi. Prostředek umožňující komunikaci obecně nebo její obsah. V tomto významu se pojem ustálil až ve 20. století. (Hubík, 2013, s. 9)

„...s tímto pojmem setkáváme v celé řadě nesouvisejících oborů, od výpočetní techniky (kde může médiem být datový nosič, kabel, či komunikační port), přes sociální vědy (kde médium zpravidla představuje prostředek komunikace), přírodovědné obory (kde médium zpravidla označuje nositele/přenašeče), až po okultní vědy (jako médium se tam označují jedinci nadaní schopnostmi komunikovat se záhrobím či mimosmyslovým světem).“ (Pavlíček, 2007, s. 7)

Výraz média používáme samovolně. Bereme ho jako samozřejmý a setkáváme se s ním na každém kroku. To je ve své podstatě matoucí, jelikož obecně lze pojmy velmi těžko uchopit. (Schellmann, 2004, s. 10)

1.1. Typologie

V literatuře se setkáváme s několika způsoby dělení médií.

1.1.1. Využití technických prostředků

Jedním ze způsobu klasifikace je využití technických prostředků při komunikaci. V takovém případě můžeme dělit média na:

- **Primární** - tvoří principiální základ interpersonální komunikace, například: přirozený jazyk (čeština, angličtina...), prostředky neverbální komunikace (mimika, gestikulace, intonace, postoj, rychlost sdělení...). emoce, pachy a ostatní zvuky (mlaskání, pískání, sténání...).
- **Sekundární média** - rané nástroje a technika umožňující mezilidskou komunikaci přes prostorové vzdálenosti (kouřové signály, vlajky, bubny, megafon, telegraf, telefon...) a časové bariéry (jeskynní malby, rukopisy, knihy, noviny, plakáty, fotografie...)
- **Terciární média** - také označována jako masová, která umožňují oslovovat více komunikantů (rozhlas, televize, tisk, film, litografie...)
- **Kvartérní média** - nazývaná též jako nová, digitální nebo síťová média. Běží na stejné technologické infrastruktuře, založené na digitálním kódování, a umožňují vzájemnou konvergenci a propojování (internet, SMS, e-mail, vyhledávače...)

(Macek, 2011, s. 12; Köpplová, 2009, s. 19)

Tento způsob dělení se liší v závislosti na literatuře. Osobně preferuji způsob dělení vycházející z formulace českých mediologů Jaromíra Voleka, Jana Jiráka a Barbary Köpplové (Volek – Jiráček – Köpplová 2006). Jiný způsob dělení dle stejného parametru nabízí Bernhard Schellmann (Schellmann, 2004, s. 12), který dělí média jen do tří skupin a zjednodušeně lze říci, že v jeho dělení poslední dvě skupiny tvoří jednu terciární.

Zajímavá je snaha o kompenzaci absence emoce v textové komunikaci, kdy se používají smajlíci (tvz. emotikony). Ti vznikli původně v prostředí kvartérních médií, ale ovlivnili nás natolik, že je občas používáme i v klasické psané formě.

Na výše uvedené typologii můžeme sledovat postřeh mediálního teoretika poloviny minulého století Marshalla McLuhana: obsahem každého vyššího média je médium nižší. Například *tisk* integruje *písmo* a zahrnuje *jazyk*. Nejzřetelněji to můžeme sledovat na *kvartérních médiích*, která zahrnují *primární* (hlasová komunikace pomocí např. Skype) *sekundární* (písmo a fotografie, kterými komunikujeme např. email, facebook) a *terciární* (zpravodajské portály). Ta umožňují i jedinečnou interakci (například při společném hraní videoher). (Macek, 2011, s. 13)

1.1.2. Míra participace

Marshall McLuhan dělí média na horká a chladná. „Horké médium je extenzí jediného smyslu pomocí „vysoké definice“. Vysoká definice je stav naplněnosti daty. Fotografie je vizuálně „vysokodefiniční“. Karikatura je „nízkodefiniční“ jednoduše proto, že je v ní velmi málo vizuálních informací.” (Marshall McLuhan, 2011, 36)

Autor rozdělil média na chladná a horká v knize *Jak rozumět médiím: Extenze člověka*, ale v této knize nejsou přesně definována. Pro rozdělení je důležitá míra participace diváka. Chladná média vyžadují, aby si jedinec informace domýšlel, horká média naopak podávají divákovi dostatek informací a nevyžadují takové zapojení pro domýšlení informací, tím se divák stává pasivním. Je proto přirozené, že na nás mají odlišný vliv.

Tímto tvrzením předběhl dobu. I když popisuje nástup televize, používáme jeho literaturu jako zdroj informací o nových médiích současné doby, včetně internetu. Zabýval se sociálním a psychologickým vlivem médií na jedince a je také v tomto oboru nejvíce citován. Pracoval s myšlenkou, že na člověka má větší dopad komunikační médium a obsah sdělení je vedlejší. Poprvé přišel s tezí, že technologie, která slouží k předávání informací, má dopad na okolní svět, vliv na společenské a sociální změny a také na myšlení a smyslové vnímání. (Mrázek, 2009, 13-14; Pavlíček, 2007, 7-11, Mrázek, 2009, s. 13)

Toto rozdělení je vhodné používat při porovnání dvou médií, protože vyjadřuje vzájemný kontrast. Sporné mi přijde zařazení televize do chladných médií. Podle McLuhana totiž televizi musíme vnímat více smysly a musíme se soustředit na obraz rozdělený střihem. To vyžaduje větší míru zapojení diváka. V této době je televize považována za více pasivní médium, které nevyžaduje velkou míru participace a často se používá jako dodatečná činnost k další aktivitě. Je však důležité se na tuto technologii dívat v kontextu doby. Nyní jsme vizuálními stimuly přehlčeni a jsme zvyklí je zpracovávat, na rozdíl od doby před šedesáti lety, kdy McLuhan tuto teorii zveřejnil. (Baánová, 2009, 17)

1.1.3. Stupně zveřejnění

Média můžeme dělit také dle množství oslovených osob na:

- **Interpersonální komunikace** - *přímá komunikace člověka s člověkem, nejčastěji v soukromém styku pomocí lidské řeči nebo individuální komunikace*
- **Komunikace v malé skupině** - *interakce mezi více osobami, obvykle směřuje k nějakému cíli nebo řešení*
- **Komunikace v organizaci** - *je především komunikací uvnitř velkých podniků a organizací, zahrnuje předchozí dva způsoby komunikace*
- **Masová komunikace** - *jedná se o veřejnou jednostrannou komunikaci s širokou veřejností, která je rozptýlená na více místech (tzv. disperzní publikum)*

(Schellmann, 2004, s. 14)

1.2. Masová média

Nejčastěji se setkáváme s masovými médii, jejichž zástupci jsou: rozhlas, televize, tisk a internet. Mají různou informační hodnotu a podobu. Od novin až po zábavné servery s hromaděním uživatelského obsahu. Masovými médii rozumíme sdělovací prostředky, které vycházejí z malého množství zdrojů, ale putují k velkému množství příjemců, a to často za pomoci kých a klišé, aby dosáhla co největšího publika. Mají zcela jedinečné postavení, protože ovlivňují život každého z nás i společnosti jako celku. Jsou veřejně dostupná a komunikace skrze ně se děje na dálku. Odpůrci tvrdí, že jsou nástrojem snadné manipulace. (Sak, 2004, [online]; Köpplová, 2009, s. 18)

Významnou roli hrají jednoduchá dostupnost a nízké nároky na spotřebitele (ekonomické a inteligenční). Postupem času je více a více důležitá především aktuálnost. Můžeme sledovat trend, kdy média komunikují rychleji v krátkých a pravidelných zprávách (denní tisk) a snaží se informace zpracovávat věcně, s důrazem na to, co je zajímavé pro čtenáře. K rychlé produkci je zapotřebí masivní nasazení techniky na straně produkce. (Sak, 2004, [online]; Köpplová, 2009, s. 18; Schellmann, 2004, s. 14)

Poprvé možnost aktuálnosti umožnila litografie, která nabídla doplnit psaný text o obraz. Nová média toto dále rozšiřují. Reagují na události průběžně (rádio a televize) v případě digitálních médií (internetové portály). U nich si navíc uživatel sám vybírá, kdy bude informace číst, a proto se těší internetové zdroje tak velké popularitě. (Köpplová, 2009, s. 18)

Kvůli vlivu masových médií se může objevit přejímání vzorců chování a hodnot, které prezentují. Stejně tak jako uniformita. Často se také hovoří o cílené politické či jiné manipulaci. Prostředkem pro ovlivnění spotřebitele je využívání emocí a cílené reklamy, vycházející ze statistik a sběru osobních údajů. Tento způsob ovlivňování je samozřejmě znatelnější v internetovém prostředí.

1.3. Tradiční média

Někdy také nazývaná *stará média* (angl. *old media*, *traditional media* nebo *legacy media*), pochází z doby před *informačním věkem* a nejsou distribuována ani vytvořena digitální technologií. Toto tvrzení je ale kontroverzní. I v současné době můžeme označit média jako *tradiční* (patří sem především noviny, rádio, televize atd.). Ale již se neobejdeme bez digitálních technologií (novinové články nejsou již dávno psané na strojích nebo v rukopisech). Vhodnější definicí je, že *tradiční média* nevyužívají internet pro tvorbu, distribuci a konzumaci obsahu.

Uživatelům umožňují pouze v omezené míře veřejnou reakci a jedná se o zdlouhavý proces. Lze je tedy řadit do médií jednostranných, hovořících k masovému *anonymnímu* publiku.

Využívají podobný způsob komercializace jako digitální média (*placené reklamy*). S příchodem nových médií se ale změnily čtenářské návyky. Uživatelé internetu nechtějí platit za obsah, který mohou mít zdarma a tak tradiční *tištěná média* trpí úpadkem prodeje.

1.4. Vznik nových médií

Vývoj teorie moderní doby, někdy nazývané postmoderna, můžeme najít v 17. a 18. století v podobě odmítání dogmat, řídících se přírodními vědami. Podle sociologa Anthony Giddense můžeme sledovat tři tendence:

1. nárůst rychlosti změn
2. jejich globální dosah
3. povahu moderních institucí

„Zaváděním času mechanických hodin a peněz jako „zmražené práce“ se oddělují časoprostorové vztahy a takto uspořádané sociální systémy se vyvazují ze svých původních kontextů, aby se zároveň obnovovaly v novém uspořádání.“ (Fabuš, 2009. s. 1-2)

Ubývá kontaktu tváří v tvář a člověk se stále více musí spoléhat na systémy, které jsou konstantně kontrolovány a reformovány. Tyto postupy v radikální podobě zažíváme doposud.

Jednodušeji dostupná fotografie mění způsob používání portrétů. Původně byly používány jako manifestace společenského postavení. Můžeme sledovat, jak je fotografie (později i video) narcistickým prostředkem sebezkoumání. S narcismem se lidé začíná vnímat jako performeři, který je pod neustálým dohledem *diváků*, přátel i úplně cizích lidí. Všichni se tak stáváme diváky a performery.

Prudký růst ekonomiky a snižování počtu pracovních hodin po druhé světové válce vyvrcholilo *zvědoměním* volného času. Vznikl tak čas pro nástup nového média - televize. Dochází k uvolnění společnosti a konzumaci masové kultury. Následně do této situace vstupují nová média.

1.5. Nová média

Lidi si budou blíží, svět bude propojený a všechny informace budou na dosah ruky. Tyto věty bylo možné si přečíst na prvních stránkách novin v 19. století kdy Samuel F. B. Morse představil svůj vynález, telegraf. Od té doby jsou tyto věty opakovány s příchodem dalších technologických vynálezů (rozhlas, televize, internet, web 2.0). (TEDx, 2010, [video])

S pojmem poprvé přišel mediální teoretik Marshall McLuhan, který tak označuje elektronická média a jejich obsah již v šedesátých letech 20. století. Neexistuje jednotná definice *nových médií*. I označení *nová* je zavádějící, nejedná se totiž o nově vydaný telefon nebo o nově spuštěnou televizní stanici. (Pavlíček, 2007, s. 7-11; Macek 2011, s. 13)

„První digitální počítače byly vyvíjeny od 40. let 20. století, počítačové sítě či počítačové hry od 60. let, první osobní počítače či například email od druhé poloviny let 70. – takže o skutečné novosti nových médií lze hovořit jen těžko. Technologie, o nichž zde hovoříme, jsou spíše velmi proměnlivé než opravdu nové – oproti starším mediálním formám jsou

nestálé, soustavně a poměrně radikálně se vyvíjejí, a tak jejich novost odkazuje především ke skutečnosti, že jsou setrvalým zdrojem technologických i komunikačních inovací.“
(Macek, 2011, s. 13)

Reakční doba nových médií je krátká a jsou nám dostupná kdykoli a kdekoli. To je důležitým faktorem, proč svou popularitou překonávají média tradiční. Rychlost digitální komunikace ve velké míře přispěla v procesu globalizace. (Pavlíček, 2007, s. 7-11)

S novými médii také úzce souvisí výraz *nová ekonomika*. Z prací s informacemi se stává důležitá aktivita a nabízí nám nové pracovní možnosti. Jednou z nejcennějších komodit současné postindustriální společnosti jsou informace, které je možné v internetovém prostředí použít jako nástroj cílené reklamy, a tak se z internetu stává prostor silně ovlivněný komercí.

2 Volný čas

Volný čas, jako pojem, vznikl z potřeby odlišení volna a pracovní doby. Pojem je moderní, ale jeho význam existuje už od středověku. Je definován třemi způsoby: 1. jako čas oproštěný od všech povinností a závazků, 2. ve spojení s aktivitami, které v tomto čase vykonáváme, 3. v kontextu svobodné volby. Je to čas, který je tedy oproštěn nejen od pracovních povinností, ale také od domácích prací, sociálních a společenských povinností i od biologických potřeb (např. strava nebo spánek). (Patočková, 2014, s. 14; Kaplánek, 2011, s. 6)

Například tedy nelze považovat za volný čas rodinnou oslavu, na které je člověk proto, aby nezklamal rodiče, či ples, na který dochází, kvůli udržování pracovních kontaktů. Stejně tak spánek nelze zařadit do volného času. Aktivita také lze rozdělit na tzv. *měkké* a *tvrdé*. Kdy měkké nevyžadují velkou koncentraci a jsou pasivně prováděny mnohými z nás (např. *sledování televize a trávení času na sociálních sítích*). *Tvrdé volnočasové aktivity* jsou výsledkem svobodné volby a požadují více aktivní zapojení (např. *sport*). (Patočková, 2014, s. 14; Kaplánek, 2011, s. 8)

V angličtině se můžeme setkat se dvěma výrazy „*leisure*“ a „*free time*“. Zatímco „*free time*“ označuje obecně čas po práci, „*leisure*“ je specifitější výraz, který vyjadřuje, že člověk dělá činnost pro radost z činnosti samotné. Je tedy blíže českému výrazu „*volný čas*“. (Patočková, 2014, s. 14)

Volno můžeme také vnímat z hlediska pozitivního (volno pro sebe, volno na své aktivity) či negativního (volno od práce). V evropské pedagogice používáme zpravidla pozitivní přístup. Člověk ale spíše podléhá negativnímu přístupu. Je to způsobeno neustálým zajištěním v konzumu. Život mnohých z nás je závislý na penězích. Tento pocit posilují i reklamní agentury a média, která se úspěšně snaží vyplnit náš volný čas. (Kaplánek, 2011, s. 6)

2.1. Vnímání času

Každá historická epocha měla svůj vlastní způsob chápání volného času. Lidé se dlouho snažili čas uchopit a definovat. Od sledování přírodních jevů v neolitu až po Stephena Hawkinga. Čas je nezastavitelný a nezávislý.

V Evropě vnímáme čas především jako něco, co má začátek a konec. Jedná se tedy o lineární vnímání. To je silně ovlivněno náboženstvím, které formovalo Evropu (židovství, křesťanství a islám) a také ideologiemi, které se na našem území v minulosti vyskytovaly. Představu o jedinečnosti, nenávratnosti a neopakovatelnosti poprvé vyslovila židovská kultura, od té ji následně přebírá křesťanství. (Kaplánek, 2011, s. 4)

„Lineární chápání času s sebou přináší zásadní odpovědnost jedince za čas svého života, který je vnímán jako neopakovatelná šance. Celý život člověka i dějiny světa jsou pak vnímány historicky, tedy jako děj, který má svoje východisko a cíl, což je vyjádřeno v prastarém archetypálním přirovnání života k cestě.“ (Kaplánek, 2011, s. 5)

Oproti tomu východní filosoficko-náboženské systémy (buddhismus a hinduismus) se zakládají na principu cyklického opakování přírodních jevů, ze kterých vychází i jejich vidina reinkarnace. Tedy znovuzrození do nového života v jiné formě, ale do stejné reality. Stejně tak i někteří antičtí filozofové zastávali reinkarnační teorii, kterou vyslovil Pythagoras. Ten tvrdil, že duše je nesmrtelná a je jí předurčeno se nekonečně přetělovat za účelem očisty. Oproti tomu křesťanství prezentuje myšlenku neopakovatelnosti posmrtného života, na jehož konci je buď nebet nebo peklo.

Pokud mluvíme o volném čase, je důležité o něm mluvit v kontextu měření. To, jak fungují naše časoměři, je totiž přímo ovlivňuje jeho vývoj. Ve středověku se lidé řídili vyzváněním, které bylo podřízeno životu mnichů. Zvon svolával na bohoslužbu pro zpěv *hodinek* a zároveň jim dával možnost vnímat čas. Tato doba byla rozdělena na pevné, zhruba tříhodinové úseky. Zvonění také dávalo pokyn k začátku prací, otevírání a zavírání městských bran, ohlašovalo nebezpečí, oznamovalo pohřby, svatby a jarmarky a svolávalo zasedání městské rady.

Tomuto způsobu měření se podřídili i nevolníci, kteří řídili odbíjením zvonu svou práci. I když nebyl přímo určen jim, dodával jim do života pravidelnost pracovního dne, jenž probíhal mezi východem a západem slunce.

V 13. století už předchozí způsob měření času nestačil a byl pozměněn, aby lépe vyhovoval důsledkům proměny pracovního složení společnosti a rozložení práce. Mimo *nevolníků* se začínají objevovat *kupci*. Vznikly nóny (v angličtině proto používáme označení *noon*), které se postupně ustálily kolem poledne, značící přestávku pracovního dne. Byly odbíjeny církevními zvony. Zrodil se náš moderní čas, který je rozdělen na dvě poloviny, obědem. Přesto, že se to může zdát jako banální změna, ovlivňuje silně naši mentalitu, chování, zvyky a naučené stereotypy. Tedy i kulturu jako celek.

Na začátku 14. století se vyzvánění doplnilo ještě o vizuální vyobrazení. Na kostelní věže přibýly mechanické hodiny. Do této doby se používaly nepřesné přesýpací a sluneční. Od kostelních hodin se přešlo ke kapesním, později k náramkovým hodinkám a zrodilo se hodinářské řemeslo. Příroda diktovala denní a roční rozvrhy lidského života až do elektrifikace. Od té doby už nebyli lidé podřízeni teplu a světlu, které poskytovalo slunce. (Lenderová, 2009, s. 294)

Kvůli množství válek a epidemií, které jsou s válkou spojené, se člověk vracel k náboženským hodnotám. Proto se kalendář řídil církevními svátky. Kromě svátků dodávaly formu roku člověka také poutě, posvícení a jarmarky. Nárazově potom životní milníky jako svatby, pohřby, křty a narozeniny.

2.2. Dějiny volného času

Tato kapitola vychází z podoboru sociální dějiny, moderně nazývané dějiny každodennosti. Tento obor má kořeny ve Štrasburku, kde vzniká, díky iniciativě Marca Blocha a Luciena Febse, revue *Annales*, které se nesoustředí pouze na politický, vojenský a diplomatický kontext, ale také na globální celek. Díky spolupráci s dalšími vědami (sociologií, geografii či ekonomikou) tak vytváří mnohem širší kontext, který se soustřeďuje na život jako celek.

Ve 20. a 30. letech 20. století se pozornost přenesla na sociální dějiny a autoři se mimo život obyvatel, o kterých máme dochované písemné dokumenty, zaměřili i na tzv. „*němou většinu*“ (jak tyto jedince nazvala Milena Lenderová v *Dějínách každodennosti „dlouhého“ 19. století*), tedy typického člověka té doby.

2.2.1. Antické řecko

V antickém Řecku vznikla samostatná věda zabývající se volným časem a tzv. rekologie, neboli věda o rekreaci. Práce v této historické etapě byla znakem sociálního statutu. Nejníže byli postaveni otroci a nejvýše nepracující manuálně. Vyšší vrstvy pohrdaly manuální prací a považovali ji za otrockou. Čím vyšší postavení, tím více volného času daný jedinec měl. Filozof Aristoteles vyzdvihoval rozjímání, činnost, která nevede k žádnému praktickému cíli. Nemyslí tím ale nikdy nečinnost, nýbrž provádění volnočasových aktivit, jako je poslouchání hudby, čtení poezie či setkávání se se známými. Šlo o děláni činností pro radost z činností samotných a člověk takto mohl hledat svůj talent. Tento volný čas byl nazýván pojmem *scholé*, ten ale postupem let dostal opačný význam. Filosofové vyzdvihovali úlohu jednoty silného těla a mysli.

„*Plahočíme se, abychom měli volno.*“

- Aristoteles

Řecko i Řím byli rodištěm mnoha rekreačních a sportovních aktivit, které ovlivnily kulturu a chápání volného času až dodnes a stejně tak i ve volnočasových aktivitách nalezneme mnoho podobností. Athéňané měli velký zájem o umění, sport, náboženské slavnosti a vzdělání. Možnost užívání si těchto aktivit bylo důležitou součástí tehdejšího chápání *dobrého života*. Děti v řecku znaly hračky jako panenky a švihadla. Byly vzdělávány v hudbě, gymnastice a sportu, jako je běh, zápas, plavání, hod oštěpem, míčem, diskem a také míčové hry. Člověk antického Řecka měl velký výběr aktivit. Město mu nabízelo parky, zahrady, tělocvičny, divadla a lázně. Lázněmi jsou Řekové proslaveni, jejich koncept se však od současných výrazně liší. Ve své době byly athénské lázně sociálním prostorem pro setkávání rozličných skupin obyvatelstva a jejich provoz financoval stát. Správná hygiena byla součástí života a považovali ji za předpoklad zdraví. Řekové je využívali pro relaxování po náročném dni. Návštěva lázní nabízela možnost občerstvení, sportu a také zábavy v podobě žonglérů, hudebníků a akrobatů.

Mimo jiné se také v lázních diskutovaly místní novinky, klepy a povídky, ale také se tady dohadovaly obchody a řešily se politické, náboženské a filozofické rozmluvy.

Očekávalo se, že her a sportovních událostí se budou účastnit všichni občané, kromě Olympijských her, které byly určeny pouze pro svobodně narozené Řeky. Právě Olympijské hry, zasvěcené bohu Diovi, jsou ukázkou dokonalého spojení sportovních aktivit a silného ducha. Byly celé zasvěceny bohům a bohyním a soustředily se na udržení silné fyzické i duševní formy. Vítězům se dostalo velké slávy, na jejich počest byly tvořeny sochy a psány básně. Jejich organizace vyžadovala obrovské přípravy. Přicházeli sem lidé z celé země, kterým bylo nutné zařídit adekvátní ubytování a občerstvení. Během her se návštěvníci neomezili pouze na návštěvu sportovišť, ale využili tuto příležitost také k návštěvě chrámů a památek. Každé hry doprovázeli zpěváci, artisté, tanečníci a široká nabídka stánků s jídlem. Dnes můžeme tehdejší hry považovat za produkt cestovního ruchu. Fungování her prošlo během let značnou proměnou a tak se nevyhnuly komercializaci a korupci.

Nezbytnou součástí života řeků bylo také divadlo. Každé město mělo alespoň jedno divadlo a lidé zde mohli pro své pobavení sledovat hry Aischylose, Aristophana, Sophocla a Euripida. Athénská komedie, satira a tragédie byly prvními ukázkami divadelního dramatu, které se konaly na počest boha Dionýsa, boha oslav a vína. (El-Harami, 2015, [online])

2.2.2. Řím

Nejen v umění se starověký Řím inspiroval antikou. I ve způsobu trávení času přejali římané mnoho řeckých tradic. I zde byl prosazován názor jednoty těla a ducha, a tak bylo občanům nabízeno dostatek sportovních a gymnastických aktivit, a mnoho z nich se konalo na počest boha Jupitera. Římané bojovali v mnohých bitvách a ty vyústily v jejich nadvládu nad velkou částí Evropy, Afriky a Asie. Volna si mohli užívat díky otrokům pracujícím celý rok. Ti se nemohli aktivně účastnit veřejných akcí. Volný čas a zábava byli součástí římského světa a Římané vykonávali mnoho aktivit, kterými se zabývali bez ohledu na své bohatství. Za císaře Claudia bylo přes 150 dnů státních svátků a velká část z nich byla proplacena.

Divadlo se vyvinulo v řeckém stylu a to jak architektonicky, tak i v podobě her samotných. Vstup do divadel byl pro občany zdarma a v malých městech se často jednalo o jediný způsob zábavy. Mužští otroci, spolu se zločinci a zajatci, vystupovali v gladiátorských arénách, kde bojovali o život. Později byly zavedeny i zápasy s divokými zvířaty. Diváci potom zdviženým palcem rozhodovali o osudu poraženého. I v Římě nalezneme fenomén, který můžeme sledovat v dnešním světě. Císař poskytoval občanům zábavu v podobě gladiátorských utkání, *panem et circenses* (chléb a hry), které měly za úkol zachovat pozitivní atmosféru a odvrátit občany od případné vzpoury v úpadkovém období. Získával si tak přízeň především prostého lidu. Soukromé hry se používaly též k naklonění veřejnosti před volbami.

Také v Římě se dostalo popularitě lázním, které sem byly přivezeny ze starověkého Řecka na konci 3. století před Kristem. Voda do lázní byla vedena akvadukty. Koupání se brzy stalo jednou z nejoblíbenějších aktivit. Podobně jako dnes byly využívány pro své léčivé účinky, ale také jako způsob trávení volného času. Lázně nebyly přístupné zadarmo jako v Řecku, ale bylo levné vstupné, aby si je mohli dovolit všichni občané. (El-Harami, 2015, [online])

2.2.3. Středověk

Pojem volný čas se negativně ve smyslu zahálky začal používat až ve středověku. Středověký člověk zaujímá k volnému času zcela rozdílný postoj, než tomu bylo v antickém Řecku. Dominantní postavení má církev a její ideologie. Křesťanství nabízí věřícím ráj v posmrtném životě, ten přímo závisel na životě pozemském. Většinu času proto lidé pracovali, aby se uživili, a nebo se modlili, aby dosáhli spásy v posmrtném životě. Typickým středověkým heslem Benediktinů také bylo *modli se a pracuj*.

Majorita mimopracovních aktivit byla spojena s náboženstvím a svátky, které uznávala církev. Díky svátkům se lidé lépe orientovali v blížících se změnách počasí (například svatým Martinem končil vesnický hospodářský rok, obilí bylo sklizeno a chodilo se spát časně). Ještě na začátku 11. století se většinou kalendář nepoužíval, a tak lidé zpravidla nevěděli co je za den. Sami si je nepočítali. Mohli by tedy jen stěží slavit svátky. Z toho důvodu měla o prosazení kalendáře největší zájem církev. Nejdůležitějším svátkem byly Velikonoce, které znamenaly příchod světla a tepla. V křesťanském pojetí znázorňuje

vzkříšení. Tedy potvrzení slibu posmrtného života. Tento svátek byl prosazen jako první. Církev se snažila zabránit světským radovánkám a tak postupně s příchodem kalendáře do většiny domácností, nahrazovala světskou zábavu křesťanskými svátky. Ani kněží ze začátku nevlastnili kalendář, proto se museli vždy znovu ujišťovat, kdy se daný svátek slaví. Do 16. století se používal kalendář Juliánský, který ale nepočítal s přestupným rokem. To opravila až jeho gregoriánská reforma.

Během roku také církev nařizovala postní období, ve kterých byla nařízena snížená aktivita ve všech oborech. K tomu aby si lidé užívali volného času většinou chybělo teplo a světlo. Společenskou aktivitou byly přástky a draní peří, které doprovázelo vyprávění příběhů a zpěv. Lidé se scházeli u sousedů s větší světnicí a svítili si loučemi.

Advent prožíval středověký člověk ve znamení klidu. Ten lidem umožňoval se připravit na vánoční svátky. *„Že nešlo tolik o přípravu duchovní dokládá tradice předvánočních, především mikulášských trhů, kde se dalo nakoupit vše potřebné, i zboží pro radost, především dětem.“* (Lenderová, 2009, s. 293-293)

Soukromí ve středověku téměř neexistovalo a zábava byla spojena s dalšími lidmi. Vše se dělo před zraky *boha samého* a pokud lidé chtěli dělat něco v soukromí bylo to považováno za nekřesťanské a podezřelé. Nejvíce byla zastoupena zábava spontánní, která byla vázána na množství práce. Pokud to lidem čas dovolil, sešli se večer v šenku nebo jiném místě ve vesnici. Zábava byla složena především z konzumace alkoholu, jídla a pohybu. Součástí těchto večerů byla hudba a tanec. Mladí chlapci se dvořili ženám a ty je rády přijímaly. Pokud je ale čekala těžká a důležitá práce, pracovali až do noci a na zábavu nezbýval čas. (Vondruška, 2009, s. 109)

Lidé sice tancovali pro radost, za tancem se však často skrývalo svádění a erotika. To se nelíbilo církvi, která v 11. století pranýřovala ženy, které si dovolily tancovat veřejně a vyzývavě nebo neslušně zpívaly. Pranýřování se však nebralo za tak potupné, jak nám dnes připadá. K umravňování tance, stejně jako dalších aktivit, nedošlo, a tak se církev snažila alespoň pořádat průvody, které sledují jejich náboženské cíle.



Obrázek 1 Zápas masopustu s pústem (1559)

Ve 12.století se především u vyšších vrstev začíná objevovat nový způsob tance, tanec ve dvojici. Narozdíl od skupinových tanců, kde se muži a ženy mnohdy intimně dotýkali, u tanců párových se muž ženy nesměl dotknout vůbec. Rozdíl byl také v hudbě. Skupiny si většinou zpívali sami, zatímco na knížecím dvoře tanec doprovázeli profesionální trubadúři.

Po konci misionářských snah v 10. století byla většina Evropy katolická. Církev změnila postoj a z mírumilovného šíření náboženství se stal boj proti pohanství a heretikům. Nepodařilo se jí však vymýtit pohanské zvyky, a tak lidé oslavovali jak svátky církevní tak i tradiční, které přejali od svých předků. Sami to nepovažovali za špatné. I názory uvnitř církve se lišily. Ve Francii vznikla dokonce snaha přenést masopust z ulic do kostela. Ta nicméně skončila neúspěšně.

Již od pradávna patřily ke slavnostem i masky, nosili je starověcí Římané stejně jako Egypťané. Církev se je snažila zakázat tzv. idolarie, protože je považovala za pohanské

a vydala dokonce oficiální zákaz, který zakazoval především masky jelena. (Vondruška, 2009, s. 110)

Vlivem křesťanské církve se ustálilo monogamní náboženství v průběhu 11. a 12. století. Pojem *nevěra* neznamenal na začátku středověku pro vesnického člověka vůbec nic. S tím silně bojovala církev, protože se jednalo o porušení šestého a devátého přikázání. Sex měl být jen aktem rozmnožování a lidé ho neměli provozovat pro rozkoš. Jak již bylo zmíněno, o soukromí byla nouze, proto se lidé oddávali sexu v místech, kde mohli, mnohdy za přítomnosti ostatních obyvatel. „...*prostí lidé studu nemají a bez ostychu jako hovada veřejně obcují.*“ (Vondruška, 2009, s. 113) Až v baroku se považovalo takové chování za tabu. Pohanské svátky plodnosti umožňovaly styk mezi všemi, jež se obřadu účastnili. (Vondruška, 2009, s. 113-115)

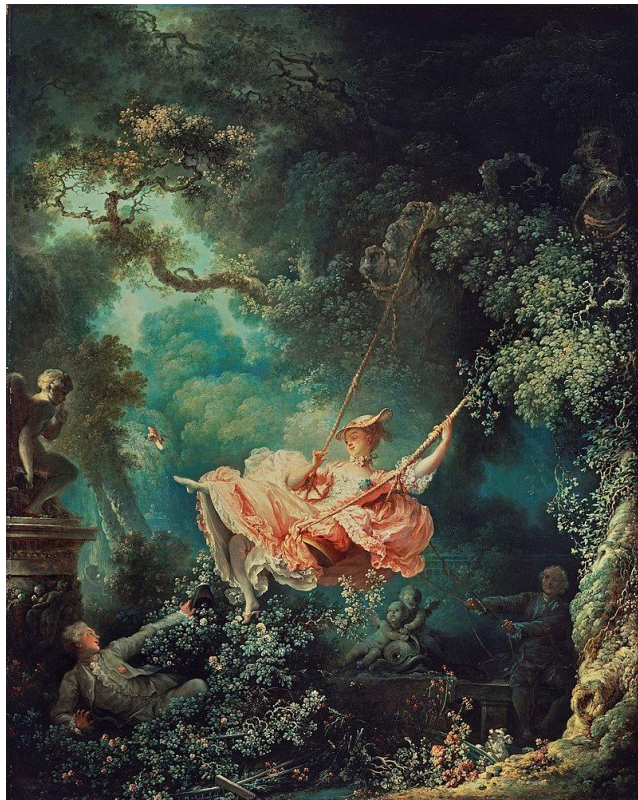
Prostituce byla ve středověku běžná záležitost ve všech společenských vrstvách, i když na vesnicích neměla smysl. Církev se snažila nevěstince zakázat, ale dospěla k názoru, že je lepší, když se muži uspokojují v místech k tomu určených. Šlo o výnosnou činnost, které se věnovalo mnoho žen a církvi šla většina příjmů z prostituce. O její vymýcení se později pokoušeli radikální husité, kteří zřídili zvláštní úřad pro trestání cizoložství, prostituce a nemravnosti, ale ani ten nedosáhl velkého úspěchu. Na konci středověku existovali takzvané *uličky lásky*, kde byly nevěstky soustřeďované. (Vondruška, 2010, s. 117)

2.2.4. Novověk

J. A. Komenský navrhoval, že by se den měl rozdělit na třetiny po osmi hodinách. Den by se potom skládal z osmi hodin spánku, osmi hodin práce a osmi hodin odpočinku a zábavy. Jak již bylo řečeno, volný čas už znali lidé ve středověku, ale rozhodně ho neměli tolik, co člověk v období novověku, ale to nemělo velký vliv na jeho obsah. V 15. století se zábava od středověku moc nelišila, měla tři hlavní pilíře: „*dobře se najíst, opít se až člověk spadne pod stůl, a oddávat se hříšným tělesným hříchům (tam se ovšem nepočítaly jen milostné hrátky, ale také tance)*“ (Vondruška, 2012, s. 109). Toho využili husité při dobývání Sezimova Ústí. Pro napadení si vybrali ráno po Popeleční středě. Ozbrojené posádky byly oslabeny po nočním masopustu a pití.

Lidé se bavili především aktivně a sami si museli zábavu vymýšlet. S nástupem knihtisku, renesance a humanismu se začalo pojetí volného času měnit. Větší podíl začala mít zábava pasivní, jako je divadlo. U dvora bychom se stále setkávali s rytířskými zábavami a turnaji a společenskými sešlostmi, které byly neoddělitelné od tance a hodování, a také se zde vyskytují hony. Postupně ale tyto kratochvíle ztrácely dominantní postavení. Důvodem bylo to, že urození pánové se již naučili vojenským nebo spíše strategickým dovednostem. Šlechtici také trávili více času zavření ve svých sídlech. Také sem přicházel Italský vliv.

Šlechta musela vynakládat větší množství času na to, aby dokázala udržet chod panství, a tak si odpočinula většinou na letních sídlech a nebo kolem Vánoc. Pro své potěšení pořádala soukromé divadelní a kejklířská vystoupení. K pobavení sloužily také společenské hry. Například *běhání ke kroužku*, což byla zjednodušená verze rytířského klání. Také postavení šlechticů se změnilo, se vznikem moderní armády v 17. až 18. století, už nemuseli trénovat v brnění boj s mečem, protože zastávali důstojnické a velitelské pozice. I díky tomu měli nyní více času.



Obrázek 2 Houpačka (1767)

Největší vyžití nabízela královská města, kde žili zajímaví lidé a také sem cestovali poutníci a cizinci, se kterými bylo možné diskutovat. Navštěvovali je také žongléři, komedianti, kejklíři a akrobati. Byly tu nevěstince a lázně a také větší množství hospod, než v menších městech, kde se daly hrát hazardní hry. I v této době se stávalo, že gambleři mnohdy prohýřili celý svůj majetek. Dokonce se stalo i to, že do hry vložil jeden nešťastník vlastní krk. Hry ale byly pod hrozbou pokuty zakázané.

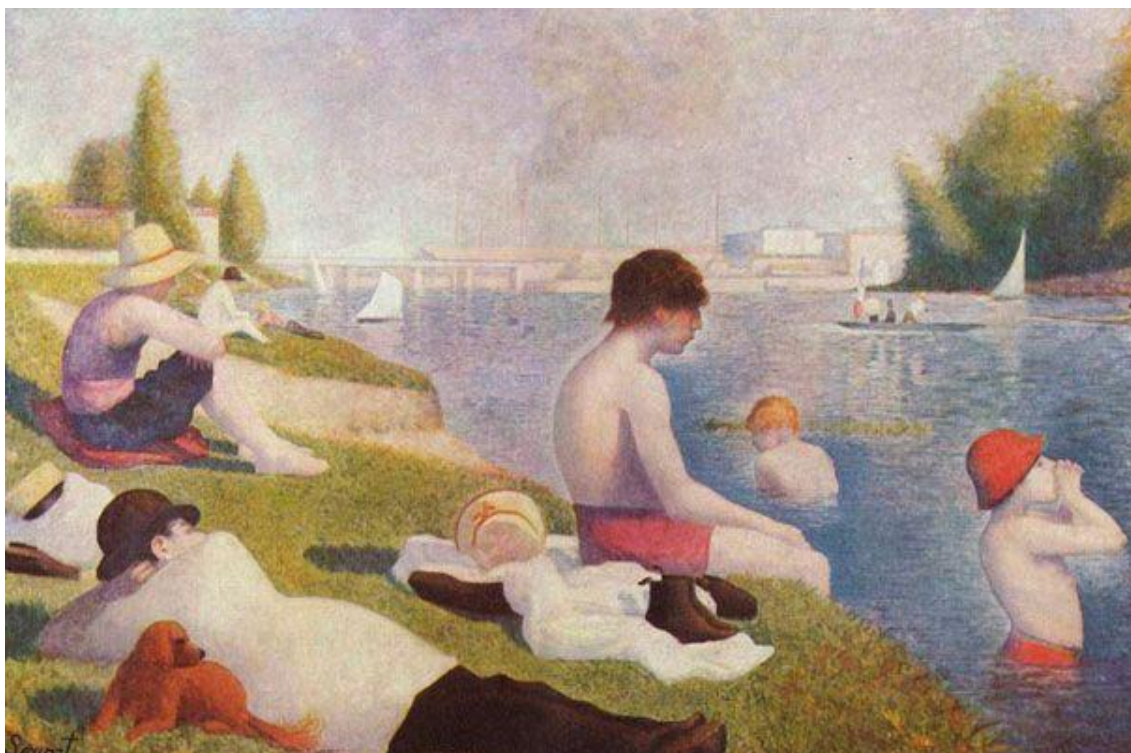
Města také nabízela spektakulární, náboženské a cechovní slavnosti, cvičení městské domobraný nebo oslavy jubileí. Tyto události byly často spojeny s nejrůznějšími soutěžemi. Navštěvovanou kratochvílí byly také popravy.

Venkovská zábava probíhala v uzavřeném kruhu vesnice. Lidé se scházeli u příležitosti církevních svátků a rodinných oslav. Mnoho svátků se dochovalo ještě z pohanských časů. (Vondruška, 2012, s. 109-111)

Na konci 15. století a začátkem 16. století se do Evropy začal šířit syfilis a zlatá éra prostituce byla na čas u konce. Začala se považovat za nečistou a v ojedinělých případech byly nevěstky i upalovány. Brzy na to se její popularita opět zvedla. Nevěstky musely chodit ve žlutém oblečení, aby se odlišily od počestných občanů. Veřejné domy se nazývaly *hampejz* nebo *dům kurevný*. Nevěstkám se skutečně dařilo. Zprávou o tom nám může být povzdech Bohuslava Hasištejnského: „*téměř všichni současníci vyhledávají nevěstky*“, a nebo jednoho velvyslance, který poslal svému pánovi zprávu, že v Praze je „*síla kuběn náramná*.“ (Vondruška, 2014, s. 118)

2.2.5. Průmyslová revoluce

„[Na počátku 19. století] pojem „volný čas“ nikdo nezná. Uvnitř rychle přibývajících továren se vytváří pracovní doba. Z počátku nelidsky dlouhá, nicméně pevná, dělicí den na dobu v práci a dobu doma.“ Doba, kterou trávil člověk doma, byla velice krátká, postupně se ale pracovní doba zkracovala a to až o čtyři/šest hodin.“ (Lenderová, 2005, s. 87)



Obrázek 3 Bathers at Asnières (1884)

Na počátku 19. století není jasně stanovena hranice mezi volným časem a časem práce. Vzájemně se prolínají. V prvních továrnách a manufakturách pracoval dělník na úkolové mzdě, snažil se tedy do práce přijít, co nejdříve a odcházet co nejpozději, aby uživil rodinu a domů přinesl, co nejvíce peněz. (Lenderová, 2009, s. 295)

Počátek volného času, tak jak ho známe dnes, je spojován především s průmyslovou a vědeckotechnickou revolucí. Před nástupem strojů se lidský čas pracující třídy řídil striktně prací, volného času moc nezbývalo. U nejnižších vrstev byl oblíbený fotbal, ať již aktivně nebo pasivně, cyklistika a četba. Populární byly samozřejmě noviny a také krátké povídkové knihy různých žánrů, jmenovat můžeme například Penny dreadfuls. Jednalo se o hororovou literaturu. Jak vyplývá z názvu, stála jen jedno penny.

Nejvyšší vrstvy měly rok rozdělený na různé sezóny. V polovině roku si užívaly plesové sezóny, na konci začínala sezóna lovu, se kterou byl spojen přesun do venkovských domů. Lidé střední třídy toužili se stát vyšší. Ve svém volném čase sbírali známky nebo motýli, navštěvovali divadla a u žen bylo populární nakupování.

Přístup k práci se v posledních dvou stoletích změnil. Již nejsme otroci či robotníci ve feudální společnosti. Po dlouhém a tvrdém boji se povedlo dělníkům prosadit uzákonění kratší pracovní doby. To umožnil také nástup strojů. Padly rozdíly mezi šlechtou, která měla monopol na volný čas a nižšími sociálními vrstvami. Práce přestala být znakem nižšího sociálního statusu. Stroje ulehčovaly práci a šetřily čas. Hlavní produkce té doby byla strojírenská a život přestal být tak striktně vázán na změny ročních období. Vzniká nové vnímání času, které není závislé na přírodních jevech jako v minulosti. S tím souvisí odklon od cyklického pojetí času. Také katolická církev snižuje počet povinných svátků. (Lenderová, 2009, s. 296, Kaprlánek, 2001, s. 7)

„Zrodil se volný čas, určitá část mimopracovní doby, jejíž hlavní částí je regenerace fyzických a psychických sil.” (Lenderová, 2009, s. 272)

Pracovní život se rozdělil na sféru veřejnou a soukromou, s tím souviselo i rozdělení na čas mužů a žen. Muži získali volný čas dříve, po těžké práci museli více odpočívat.

Naopak problémem tehdejší ženy byla ve středních městských vrstvách zahálka, proto měl jejich den pevný časový rozvrh. V půl páté až v šest vstávala, následovala snídane, kde se sešla celá rodina, děti měly být tou dobou umyté a jejich pokoje uklizené. Po snídani byl čas na nákupy, šití a další úklid. Oběd byl v poledne či v půl jedné a po něm znovu následovaly domácí práce, které žena vykonávala až do večere. Následně se mohla zabývat pletením, četbou či jinou prací. Den končila modlitbou v devět hodin.

Z obavy před zahálkou radily pedagogické příručky 19. století zaplnit prázdné chvíle nějakou užitečnou činností. Z volného času se stává fenomén, který ovlivňuje většinu členů společnosti, včetně žen.

Pražané vyráželi na vycházky. Většina z nich pěšky, ti zámožnější si mohli dovolit jet kočárem. Důležité bylo se vrátit před zavřením městských bran. Nastal také rozvoj dopravy a vznikly pravidelné jízdní řády. Díky dostupnosti dopravy a času, který nyní nemuseli lidé trávit prací, se začalo cestovat i mimo náboženské či jiné povinnosti za zábavou a poznáním. Z Prahy se často cestovatelé dopravovali parníkem, ten později nahradila rychlejší a spolehlivější přeprava.

Letní volno, až do 19. století, slouží pro uvolnění dětí pro práci na žních. Další volno bylo i o církevních svátcích s příchodem industriální revoluce, urbanizace a osvícenství. Dnes mají prázdniny jedinou funkci, dát žákům volný čas. Původní prázdniny na přelomu pozdního léta a začínajícího podzimu se přesouvají a ustalují na léto. Mění se také způsob zábavy. Původně bylo léto v duchu neorganizované zábavy, postupně se objevuje snaha nabídnout zábavu organizovanou. To pomohlo k vytváření nových kontaktů, a také umožnilo rozvoj osobnosti. Oblíbenou zábavou studentů je cestování. Vznikají tak instituce, které se jim snaží tuto aktivitu usnadnit, noclehárny a letní byty. Letní sídla byla do počátku 19. století výsadou šlechty.

„Většinou koncem května opouští šlechta Vídeň a vrací se sem až po období honů, koncem října či listopadu. Její rok má dvě části: společenskou sezónu, dobu plesů, divadel a koncertů, a sezónu letního pobytu. Ostatně to byla také výhradně šlechta, která začala cestovat pro pouhé potěšení, nikoli tedy za prací, za obchodem, s diplomatickým posláním či v rámci vojenských tažení.“ (Lenderová, 2005, s. 89)

Měšťané napodobují šlechtu a z letního pobytu mimo město se koncem 19. století stává téměř standard. Reakcí na to vznikají v oblíbených destinacích hostince, taneční parkety a zábava pro děti. Kromě církevních slavností se v 19. století staly populárními nejrůznější produkce. Ty se konaly po celý rok s výjimkou předvelikonočního období, kdy byla zábava tohoto druhu zapovězena. Můžeme jmenovat cirkus, komedianty, artistry, zvěřince či znetvořené jedince. Tyto produkce měly svůj způsob propagace, ať již tištěný (v podobě novin a plakátů), tak i pomocí mluveného slova, někdy doplněná hudební či taneční produkcí, ve snaze získat si zájem kolemjdoucích. Byly také pořádány průvody městem za doprovodu kapely. (Míka, 2008, s. 155) Nejoblíbenějšími mezi artistry byli krasojezdci. Na předměstí velkých obcí přijížděli jednotlivci i celé skupiny, které byly různé kvality. Kvalita jednotlivých souborů se odrážela zpravidla na příjmech a návštěvnosti. Neúspěšní kočovníci si nechali zaplatit, následně předvedli svá představení, které nemuselo ani zdaleka odpovídat slibům a přesunuli se dál. (Lenderová, 2005, s. 99-100)

„Cirkusy i ostatní veřejné produkce reagovaly na politické a společenské události: po napoleonských válkách se v manéži objevovali ruští kozáci i Napoleonovi vojáci, v době

občanské války ve Spojených státech „praví“ američtí Indiáni, polární objevy přáli Eskymákům a ledním medvědům.” (Lenderová, 2005, s. 100)

Kočovné atrakce 19. století se zasloužily o seznámení veřejnosti s technickými vynálezy, jako například s fonografem, mikroskopem či biografem. Filmový monopol té doby měla Francie, následovala produkce anglická, americká a německá. V Česku byla založena dvě kina, v Plzni a Liberci. Roku 1901 bylo založeno první kino v Praze, které se původně jmenovalo Divadlo živých fotografií.

Lidé také mohli sledovat ohňostroje u příležitosti jubileí, důležitých návštěv a svateb. *„Ohňostroje osvětlily Prahu na počest návštěvy Napoleonovy manželky arcikněžny Marie Lousi, stého výročí svatořečení Jana Nepomuckého, při návštěvě císaře Františka I. roku 1833 i při korunovaci Ferdinanda V. o tři roky později. Podobnou podívanou ovšem organizovali kočovní pyrotechnici i mimo rámec velkých oslav.“ (Míka, 2008, s. 157-158)*

2.2.6. 20. století

Největší zlom můžeme sledovat mezi dvěma světovými válkami, kdy lidé vyhledávají změnu oproti pracovnímu životu. Nejpopulárnější jsou sportovní činnosti, které vyhledávají především duševně pracující či studenti. V nově vzniklém československu byla uzákoněna osmihodinová pracovní doba, která pomohla s rozvojem volného času i u dělnictva. A ve většině Evropy byla z náboženských důvodů uzákoněna volná neděle, která se později rozšiřuje i na sobotní odpoledne. Placená dovolená (uzákoněná roku 1910 pro zaměstnance ve vyšších službách a po válce i pro obecnou veřejnost) se u manuálně pracujících potýkala s problémem alkoholismu. Až později dochází k rozvoji především sportovních činností, které jsou ovlivněny i politickým aspektem (později vyvrcholí vznikem spartakiád).

Sport patří mezi nejpopulárnější činnosti, na počátku 20. století se k němu na vrcholu imaginární křivky přidává rekreace a příroda. Trampské a skautské hnutí není však stejným návratem k přírodě, jak to viděl romantický člověk.

3 Vliv nových médií

„I když byla [Agnes] znalkyně kybernetiky, naprosto si neuměla vysvětlit, co se děje v technické hlavě toho stroje, který jí byl stejně cizí a neprůhledný jako mechanismus všech předmětů, s nimiž denně přicházela do styku, od malého computeru postaveného u telefonu až k myčce na nádobí. Goethe naproti tomu žil v té krátké chvíli dějin, jejíž technická úroveň už dávala životu jistou pohodlnost, ale kdy vzdělaný člověk mohl ještě rozumět všem nástrojům, jichž používal. Goethe věděl, z čeho a jak je postaven dům, v němž bydlil, věděl, proč svítí petrolejová lampa, znal princip dalekohledu [...] Svět technických předmětů byl pro něho srozumitelný a zcela odkrytý jeho zraku.“ (Kundera, 2016, s. 79)

Používání nových médií je nevyhnutelným fenoménem. Aktivita lidí, které vznikly díky rozvoji internetu a všeobecné digitalizaci, se výrazně liší od aktivit před jejich nástupem. Od 60. let 20. století výrazně ovlivňují digitální média ekonomiku, ale také společenský a kulturní vývoj. Obecně lze tuto složku světa nazývat kyberkulturou.

Ta vzniká během jedné generace. Vlivem toho je společnost rozdělena na dvě generace s odlišnými zkušenostmi. Jedna je s touto kulturou spjata už od narození nebo útlého dětství zatímco druhá ji bere jako vnější vliv. Vzhledem k odlišnému přístupu k této problematice je prohlubována mezigenerační propast.

Pro nastupující generace nejsou technologie rozšířením života, ale součástí každodenního světa a je třeba se vůči nim vyhradit. Kyberkultura je sice mladá, ale je již zavedená do vrstev kultury jako takové a prostupuje všemi částmi našeho života od práce, přepravy, vzdělávání, až po nákupy, umění, sexualitu a trávení volného času. (Macek, 2003, [online]; Sak, 2007, s. 249-250)

Digitální média nás vzdalují od tradičních hodnot a vytváří hodnoty úplně nové, většinou globálního rázu. Internetová síť je pořád hustší a neustále přibývají místa, odkud je možné se připojit. Většina připojení k internetu je například provedena skrze mobilní telefony, které ještě před pár lety tento způsob komunikace vůbec nenabízely.

Informace o médiích se každým rokem mění, stejně tak, jako se mění samotné médium. Pro svou práci jsem tak čerpal především z novějších zdrojů. Materiály před rokem 2010 považuji za zastaralé vzhledem k velkému rozšíření chytrých telefonů po tomto roce. To radikálně ovlivnilo čas, který na nových médiích a internetové síti denně trávíme.

I přes rozsáhlé vzdělávací možnosti je internet využíván převážně pro zábavu. Český statistický úřad zveřejnil v předminulém roce studii, ve které uvádí, že 90% uživatelů využívá internet k pobavení.

Média mají výrazný vliv na vývoj společnosti a jsou zastoupeny v životě každého z nás, nehledě na věk, jejich vliv sahá až do ekonomické, kulturní a politické sféry. Nejpoužívanějším médiem je televize a internet. Pod jejich vlivem jsou nejvíce děti a mládež. Podle průzkumu Českého statistického úřadu, který proběhl v tomto roce, využívají téměř všichni žáci internet (99,8% z toho 94,6% na mobilním telefonu). Nejvyhledávanější aktivitou jsou sociální sítě (98%) a hraní počítačových her (71%). Před jejich rozvojem vyrůstaly děti pouze pod vlivem prostředí domova, které formovalo jejich pohled na svět. Informace vyskytující se mimo domov byly dítěti zprostředkovány rodiči, a ti měli možnost informace třídit na vhodné a nevhodné. S nástupem kyberkultury se do života dítěte už od raného dětství dostaly informace, které nepodléhaly ničím kontrolám. V Česku tráví děti v průměru 20 hodin týdně pod vlivem těchto médií, je tedy jasné, že výrazně utvářejí jejich osobnost a hodnoty. (Sociologický ústav AV ČR, 2016, [online]; Český statistický úřad, 2019, [online]; Kraus, 2001, s. 152)

Pokud je médium používáno správně, může dětem poskytnout důležité informace a znalosti, které mohou následně použít v sociálním životě (emoce, postoje, názory...). Internet nabízí neomezenou studnici informací, ze které lze čerpat a rozšiřovat si všeobecný přehled. Znalosti můžeme také nabývat v jiných formách než klasickým učením. Existují například interaktivní vzdělávací hry, audio knihy, podcasty či diskuzní fóra. Můžeme si vybrat jakým způsobem a v jakém množství k nám informace proudí a máme jistotu, že jsou aktuální. V případě katastrof se média stávají záchranným kruhem, ve kterém se dozvíme na koho se obrátit a kde najít pomoc. Technologie také nabízí alternativní vzdělávání pro nevidomé, neslyšící a jinak limitované jedince. Pomáhá také udržovat kontakt s přáteli a známými či poznávat skrze komunikaci odlišné kultury. Můžeme také spolupracovat s lidmi ve stejných nebo odlišných oblastech a díky tomu

dosahovat kvalitnějších výsledků ve výzkumu či sociální práci. Na druhou stranu nám chybí osobní kontakt a nerozvíjíme schopnost konverzace. Informace, které se k nám dostanou, nemusí být přesné, nebo mohou být dokonce cíleně nepravdivé (tzv. fake news). (Kučerová, 2013, s. 28-33; Sak, 2007, s. 162)

Většina obsahu médií je komerční a firmy profitují na uzmutí a udržení pozornosti. Lidskou přirozeností je potřeba se učit, a proto se tak často stává, že nemůžeme od obrazovek odtrhnout oči a stávají se z nás závislí konzumenti. Nedílnou součástí života v současném světě je mediální gramotnost, která by nám měla umožnit rozlišit svět každodenní reality od světa fikce, jak píše B. Blažek. Především děti a dospívající žijí své životy v počítačových hrách a stává se z nich jejich každodenní realita. Poskytují nám totiž jednoduché a rozličné druhy zábavy, na kterých se můžeme stát závislými, to také ovlivňuje naši pozornost. (Řemínková, 2007, s. 17)

3.1. Netolismus

Pro označení internetové závislosti se používá odborný termín „Netolismus“, ten označuje závislost na tzv. virtuálních drogách. Ponecháme stranou zdravotní rizika spojená se zrakem a pohybovým ústrojím, plynoucí z nadměrného užívání digitálních médií. Netolismus je behaviorální závislost, která se projevuje například kontrolováním zpráv, i když víme, že jsme žádnou neobdrželi, pouštěním si videí, pro vyplnění volných chvil, či odemykáním mobilu, i když nevíme, co na něm budeme dělat. Někteří lidé jedí při sledování obrazovek, usínají s nimi a používají je za chůze. Už není ojedinělé vidět probíhající konverzaci mezi dvěma lidmi, ve které neprobíhá oční kontakt, protože zrak jednoho nebo obou zúčastněných je zaměřený na obrazovku telefonu. To může dle doktora Davida Greenfielda vést ke snížení schopnosti interakce v reálném světě, protože si více zvykáme na nepřímou konverzaci, která je pro nás snadnější. Fakta co nevíme, si můžeme dohledat a gramatika je nám opravována automaticky. Greenfield je zakladatelem centra pro závislost na internetu a technologiích (*The Center for Internet and Technology Addiction*), což je jedno z míst pro léčbu závislosti na telefonech, internetu, hrách a pornografii.)

Mobilní telefony jsou jako malé výherní automaty. Kdykoli zazvoní nebo zavibrují, tak nevíme, zda nám přišla zpráva od někoho koho milujeme, důležitý email nebo oznámení o výhře našeho oblíbeného týmu. Automaticky na tento podnět reaguje mozek a vypouští dopamin, chemikálii štěstí. To způsobuje budování závislosti, stejně jako tomu je u závislosti na drogách.

Internet je přitažlivým, díky jednoduše dostupnému stimulujícímu obsahu, kterého je nekonečné množství a který je nám přístupný za poměrně nízké náklady. Lidé ho tak mohou používat obdobně jako drogy a to se záměrem rychlé změny nálady, když se například cítí osamělí nebo pouze pro zahnání nudy. Výzkumy ale naznačují, že právě nuda vede k tvořivému myšlení. Jedna z nejpřitažlivějších vlastností je anonymita. Díky ní si jedinec může vytvořit zcela odlišnou identitu nebo si vybrat s jakou skupinou bude své informace sdílet. To umožňuje nemít strach z vyjadřování, protože vždy máme přehled, kdo informace vidí. Závislost je především možné si budovat na obousměrné komunikační kanály. Virtuální prostředí může uspokojit naši potřebu sociálního kontaktu a pomoci nám zůstat ve spojení s našimi již existujícími známými. Čas, který trávíme na internetu je čas, který bychom mohli nebo, v některých případech, měli trávit sociálním kontaktem, cvičením nebo prací. Velký podíl na tom, že se již nyní můžeme bavit o závislosti na internetu mají online počítačové hry.

Odborníci z řad psychologů se neshodují na tom, zda by měla být tzv. *Internet Addiction Disease* skutečně zařazena mezi psychické nemoci. Je ale nutné tomuto tématu věnovat pozornost. První se tímto tématem zabývá Margaret Shottonová, už v roce 1989, kdy vybrala skupinu dobrovolníků z řad počítačových expertů, kteří se považovali za závislé na technologiích. Došla k závěru, že fenomén závislosti na technologiích je skutečný a je především způsobený tím, že se jedinci cítí u počítače bezpečně, oproti zbytku nejasného světa a zároveň se chtějí vzdělávat a co nejvíce pochopit stroj, na kterém pracují. Výzkum byl proveden ještě před rozšířením internetu. Ten rozšířil možnosti trávení času v nových aplikacích a jiných činnostech. Závislostí na internetu se poprvé zabýval Kimberley Young, ale i v té době se internet značně lišil od podoby, v jaké ho známe dnes. (University of Pittsburgh at Bradford, 2009, [online])

Závislost na internetu odvozujeme od drogových závislostí. Zjednodušeně lze říci, že *netolismus* lze definovat jako nadměrné používání internetu, které má negativní vliv na

sociální, pracovní nebo školní život. Závislost si ale nebudujeme na internetu jako takovém, ale na konkrétních aplikacích a stránkách. (Tomačalová, 2011, s. 35)

Fyzické dopady u závislosti na technologiích nejsou tak vysoké, jako u závislosti na alkoholu nebo drogách. Ale jejich psychologické dopady jsou obdobné jako při gamblingu či závislosti na pornografii. Oproti jiným závislostem si lidé závislost na internetu většinou nepřipouštějí. Tato forma zábavy je totiž obecně přijímaná a čas strávený s technologiemi je našemu okolí skryt pro užitek z něj plynoucí.

Náš mozek je zvyklý reagovat na podněty. V minulosti však k zásobování informacemi docházelo v mnohem menší intenzitě a během delších časových úseků. Postupem času se tyto úseky zkracovaly a s nástupem digitálních médií se informace, které jsme dříve získávali pomocí tisku, který vycházel v pravidelných časových intervalech, se začaly objevovat na internetových informačních portálech v reálném čase. Množství informací na internetu v současné době překračuje naše možnosti přijímání a zpracovávání. A tento přebytek naráží na naši přirozenou potřebu učit se. Jsme ochromeni množstvím informací, které nejsme schopni pojmout. Fenomén přeinformovanosti má za důsledek snahu získávané množství informací zpracovat. Abychom toho byli schopni, máme potřebu zpracovávat podněty velmi rychle. To přináší problémy se zkratovytým uvažováním, zjednodušujícími soudy, stereotypizujícími úvahami, do kterých zabředáváme právě ve snaze držet krok s rychlostí.

Zkratkovité uvažování ale není jediným problémem přeinformovanosti. Biologické dispozice mozku nejsou dimenzovány pro takovou zátěž. To nemůže zůstat bez dalších důsledků, jakými jsou například poruchy pozornosti a soustředění. Tato myšlenková roztěkanost se přenáší i do dalších oblastí našeho života a ovlivňuje biorytmus tělesný i životní, jak zmiňuje řada sociologů postmoderní doba je charakteristická tím, že si řada lidí nedovede vyčlenit čas pro budování skutečně hlubokých vztahů a plnění dlouhodobých cílů. (Inc., 2019, [online]; The Guardian, 2014, [online])

3.2. Pohled na svět

Dominantním médiem je televize, která si drží první místo nejen mezi ostatními médii, ale i mezi všemi ostatními volnočasovými aktivitami už od osmdesátých let. Často běží

v domácnosti jako kulisa a nejčastěji si ji pouštíme jako odreagování nebo pro pobavení. V očích rodičů je to jednoduchý způsob, jak zabavit dítě. Lidé u ní tráví v průměru přes dvě hodiny denně. Usedají k ní a snaží se v maximálním pohodlí sledovat televizní pořady. Ty se snaží být, co nejvíce poutavé a uzmout si, co největší část našeho času, protože to je jejich způsob monetizace. Vlivem toho se nám zpomalují funkce vnitřních orgánů, příliš namáháme oči a chybí nám pohyb. Děti jsou nejvíce zranitelné, zvláště pokud není obsah filtrován ze strany rodičů. (Sociologický ústav AV ČR, 2016, [online]; Sak, 2004, s. 93 a 99; Kunczik, 1995, 253)

Většina televizních pořadů, v současné době i internetových reklam a videí, využívá vysoko emočního vzrušení pro získání pozornosti. Snaží se tak zaujmout diváky, kteří přepínají kanály, na což mají pouze několik vteřin, a udržet si již sledující diváky. Proto si často pohrávají s tématy násilí nebo sexuality. Vyvolané silné emoce mají kromě udržení pozornosti za následek rychlejší utvoření názoru a získání zkušenosti, stejně jako tomu je ve světě mimo nová média. O tomto faktu svědčí i výsledky statistiky. Ty ukazují, že s množstvím času, který strávíme sledováním televize, stoupá i pocit o nebezpečnosti světa. Se zvyšující se rychlostí přenosu informací se tento problém stává více reálnějším, protože nám jsou tyto vysoko emoční informace dostupné všude a sami si můžeme vybrat, jakou emoci budeme konzumovat.

Podobně na tom jsou i sociální sítě. Dle výzkumu, provedeném Royal Society for Public Health ve spolupráci s Young Health, si používáním sociálních sítí poškozujeme mentální zdraví. Jejich používáním získáváme nereálný pohled na svět vztahů a života ostatních přátel. Lidé přidávaný obsah filtrují a sdílí jen pozitivní zážitky. Při porovnání s nimi, v množství, v jakém nám je na sociálních sítích zobrazují, nám náš život může připadat nezábavný a nenaplněný. (Royal Society for Public Health, 2016, [online])

Také naše oblečení, mobily, či hračka nám mohou připadat nudné a v porovnání s ostatními již naše věci nejsou v módě. Jsme neustálými diváky reklamních sdělení konzumní společnosti a pokud si nemůžeme jednotlivé výstřelky dovolit, můžou se především mladí lidé stávat cílem kritiky nebo šikany.

Lidé jednají částečně na základě toho, co považují za názor většiny. Je to v nás budováno už od pradávna. Vždy byli situace, kdy bylo nutné se přizpůsobit většině a odhadnout jak

se asi ostatní budou chovat. Toho se snaží využít reklamní kampaně, které se nám snaží změnit pohled na svět, aby například političtí kandidáti vypadali více důvěryhodně.

3.3. Body image

„Instagram dává dívkám a ženám snadno pocit, že jejich těla nejsou dost dobrá, lidé přidávají filtry a upravují své fotografie tak, aby vypadali „*dokonale*“. (Royal Society for Public Health, 2016, [online])

Mnoho mladých lidí, zejména dospívajících dívek, je nespokojených se svým tělem. Každou hodinu je na facebook nahráno 10 milionů fotek, které poskytují nekonečnou možnost se srovnávat s ostatními lidmi. To může vyvolat nespokojenost s vlastní identitou a nízké sebevědomí, které může vést k depresím, poruchám příjmu potravy jako je bulimie nebo anorexie a může skončit až pokusem o sebevraždu.

3.4. Nebezpečí pornografie

Medializace erotiky a pornografie má negativní vliv na děti, ve kterých předčasně probouzí sexuální citění a zobrazuje sexuální akt bez kontextu vztahu a něhy. Vlivem internetu je snadno a všeobecně dostupná. Největším problémem je pokud jedinec začne se sledováním pornografie ještě před začátkem sexuálního života. To je v současné době problémem většiny dospívajících lidí, kteří považují materiál za adekvátní reálnému životu. Především ženy jsou v pornografii zobrazovány na základě zevnějšku v idealizované podobě. (Říčan, 1995, 24)

3.5. Kyberšikana

Na rozdíl od klasické šikany je u kyberšikany absence násilí. Je tedy pouze psychologického charakteru. Tento typ ubližování může mít na jedince ještě silnější dopad než fyzické ubližování. Jedná se o nový fenomén, který je starý teprve několik let, a proto není ještě dostatečně prozkoumán. Obecně se za kyberšikanu považuje opakující se nebezpečná či závadná komunikace provedená skrze technologie (mobilní telefon, internet etc.), jež mají za následek ublížení oběti. (Halanová, 2012, s. 37)

Digitální média nabízí množství cest pro terorizování obětí. Jedním z nejnebezpečnějších je například *impersonation*, neboli krádež identity. Pomocí získaného hesla se tak agresor může dostat k soukromým zprávám či přímo komunikovat ve jménu uživatele a šířit tak lživé informace. Sociální sítě také nabízí přístup k citlivým údajům uživatele a k seznamu známých a přátel, na základě kterého může agresor rozesílat pomluvné zprávy.

3.6. Sociální izolace

Virtuální komunikace je ochuzena o důležité prvky komunikace každodenní, komunikace tváří v tvář (neverbální komunikace, empatie a emoce). Moderní technologie nám sice umožňují komunikaci v reálném čase, ale není nutně vyžadovaná okamžitá reakce (zkuste si v reálném životě odpovědět na otázku až druhý den). Těmito vlivy se zhoršují sociální dovednosti. (Veselíková, 2018, s. 30)

Univerzita v Pittsburghu začátkem roku uveřejnila výsledky studie vlivu sociálních médií na pocit sociální izolace. Dle jejich výsledků je využívání sociálních sítí spojené s pocitem osamělosti. To může být způsobené povrchními vztahy, které na sociálních sítích navazujeme a množstvím přátel, které považujeme za virtuální, může být vyšší, než počet přátel reálných. Ve světě internetu můžeme mít pocit reálné komunikace, ale nezískáváme tak sociální dovednosti. (Veselíková, 2018, s. 30)

I mne samotnému, a nejsem sám, se stalo, že internet mi sebral pozornost a po několika hodinách jsem se probudil z jakéhosi transu. Věděl jsem, že v předchozím čase jsem nedělal nic produktivního, občas jsem ani nedokázal vyjmenovat všechny věci, co jsem na internetu dělal a především jsem se z toho necítil vůbec dobře. Tento stav jsem probíral se svými známými a zjistil jsem, že se jedná o fenomén, který se neděje jen mně. Internet je skutečně mysl otupující a útočí na nejsilnější lidské smysly.

4 Nová média v umění

Umění bylo vždy odrazem současné společnosti, původně bylo uzavřeno v klasických uměleckých technikách, prostředcích pro předávání idejí - tedy *médiích*. Tato média bylo snadné definovat, to je ovšem s *novými médii* složitější. Nová média přinesla nové možnosti vnímání reality a práce. Vedle nových možností zpracování, přináší i možnosti masové produkce a umožňují práci s daty. „Zprvu se objevují nové použité materiály v rámci tradičních druhů výtvarného umění, následně umělci používají takové „materiály“, z nichž již není možné vytvořené dílo do některého z druhů výtvarného umění zařadit, a tak se vytváří kategorie nová, tzv. „umění nových médií.“ (Chocholová, 2008, s. 30)

Na jejich počátku stála fotografie v polovině 19. století. Díky rychlé a levné reprodukovatelnosti se ve spojení s ní mluvilo o *zániku malířství* jako jedinečném zobrazovacím médiu, stejně tak se hovořilo o zániku fotografie v důsledku rychlého rozvoje filmu. Nejprve se tradiční umělecké techniky snažily vůči novým vymezit. *Nová média* se jako umělecký směr začala prosazovat až s nástupem masmédií. (Chocholová, 2008, s. 31)

V následující kapitole rozeberu díla několika umělců, kteří tvoří ve stylu nových médií, internetovém umění nebo net artu. Umělce jsem vybral vzhledem k tomu, jakým způsobem s novými médii pracují. Rád bych na nich demonstroval rozdílné přístupy a postavení v kontextu nových médií.

4.1. Eva a Franco Mattesovi

Dvojice umělců pocházející z New Yorku. Jejich práce jsou často kritikou internetové společnosti a jejich oblíbenými prostředky jsou manipulované videohry, falešné reklamy, technologie a preparované kočky. Poslední ze jmenovaných je narážkou na internetové memy. Obrázky koček jsou totiž jednou z nejprohlíženějších věcí na internetu. Tvoří ve stylu tzv. net artu (umění tvořeno pomocí internetového média nebo je na internetu umístěné) a zároveň vystupují pod uměleckým binárním jménem *0100101110101101.org*. (Wilson, 2017, s. 8)

My generation/Moje generace z roku 2010 je sérií klipů frustrovaných hráčů počítačových her, kteří mají násilné výbuchy. Video běží na starém rozbitém počítači. Dvojice v tomto díle odkazuje na extrémní návykovost počítačových her, které jim přináší vysoký intenzivní zážitek, a které využívají softwarové společnosti. Reakce hráčů tomu také odpovídá. Hráči na videích (sesbíraná ze serveru youtube.com) v mírnějších případech používají hrubou řeč a v horším případě hází části počítače a videoherních systémů a rozbíjí obrazovky nebo televize. Taková je dnešní realita mnohých mladých lidí, kteří si hraním počítačových her vynahrazují sociální kontakt. (Eva and Franco Mattes, 2010, [online]; art&digitalculture, 2012 [online])



Obrázek 4 *My Generation (2010)*

For internet use only/Pouze pro internetové užití je performance, kde v reálném čase streamovali obrazovku svého osobního počítače do prostoru galerie po dobu 48 minut. Nechali tak návštěvníky nahlédnout do svého intimního virtuálního života a prováděli svou denní rutinu v podobě odpovídání na emaily, prohlížení webu, editaci fotografií, nakupování a prohlížení sociálních sítí. Obsah není cenzurován, můžeme tedy číst veškeré soukromé zprávy. Ukazovali tak i neproduktivní čas, který za počítačem tráví.

První výstava této práce proběhla v roce 2016 a je součástí trojice prací, které byly naposledy vystaveny na přelomu minulého roku ve Španělsku (umělecké centrum *Blue Project Foundation* Barcelona v letech 2018-2019) na autorské výstavě *Happens or it didn't pic.*

V té dále představili díla *What Are Been Seen*, které naráží na internetový axiom „*What has been seen, cannot be unseen*” (jedná se trochu o překladatelský oříšek, ale nejbližší anglickému originálu mi přijde „*co bylo viděno, nemůže být odviděno*”). Jedná se o preparovanou kočku sedící na mikrovlnné troubě, která obsahuje vymazaný disk. Stejně jako věta, i plastika poukazuje na to, že není možné se zbavit znepokojivého obrazu, který jsme viděli (v prostředí internetu). Může být pokračováním předchozí práce *Ceiling Cat* z roku 2016. (Eva and Franco Mattes, 2010, [online]; Blue project foundation, 2018, [online])

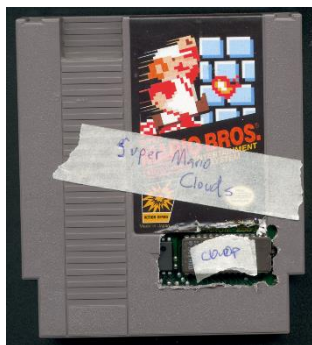
Dark Content (2015) je série video instalací o internetovém obsahu. Obsah na internetu není cenzurován automatickými algoritmy, ale anonymními lidmi. Autoři se setkali se stovkou moderátorů, které zpovídali, ohledně znepokojivého obsahu smazaného z internetu. Jednalo se například o rasismus, pornografii nebo sexuální obtěžování. Výpovědi zobrazují anonymní počítačem generované charaktery, které jsou umístěné na obrazovkách namontovaných na nábytku Ikea. Ten je v prostoru galerie rozmístěn v nepřirozeném rozpoložení a znepřijemňuje tak přístup návštěvníkům.

4.2. Cory Arcangel

Je nejznámější díky svým modifikacím nostalgických videoher, hackováním a recyklací v digitálním světě. Svými *post-internetovými* díly spojuje digitální svět a současnou kulturu. Nejpoužívanější platformou je herní konzole *Nintendo Entertainment System* (NES), pro kterou hackuje a upravuje herní kazety a znemožňuje tak hratelnost. (artnet, 2019, [online])

V *Super Mario Clouds* (2002) hackl klasickou videohru, aby odstranil všechno a zůstalo jen ikonické pozadí s mraky, které se pomalu pohybují vpřed. Dílo můžeme považovat za moderní alternativu ke krajinomalbě v její zjednodušené pixelované formě. Jedná se o jeho debut instalovaný spolu s konzolí NES, ze které je obraz promítán a často zabírá celou stěnu. S touto hrou také pracuje v díle *Totally Fucked* (2003) a další verzi této práce *Super Mario Movie* (2005). Opět nechává hru nehratelnou a uměle *rozbitou* tak, aby po spuštění běželo čtrnácti minutové video nehratelné hry. (artnet, 2019, [online]; Artsy, 2019, [online])

Původně byl spíše technický nadšenec do hraní her a programování, jak říká v rozhovoru pro *Interview Magazine*. Ve hrách vidí odraz současné kultury a jejich ovlivnění pop-artem, hlavně díky grafické čistotě. Zdánlivé propojení s uměleckým hnutím 2. poloviny minulého století inspirovalo dílo *I Shot Andy Warhol* (2002), ve kterém přetváří hru *Hogan's Alley* (v té je hlavním úkolem střílet gangstery). Postavy ve hře jsou zaměněny za Papeže, Colonele Sanderse, Flavor Flav a samozřejmě Andyho Warhola. (Interview magazine, 2019, [online]; Whitney Museum of American Art, 2014, [online])



Obrázek 5 Super Mario Clouds (2002)



Obrázek 6 Super Landscape (2005)



Obrázek 7 Pro tools (2011)

Jeho samostatná výstava v roce 2011 v institutu *Whitney Museum of American Art* nazvaná *Pro Tools* byla zaměřená čistě na technologie. Mimo jiné zde vystavil sérii *Photoshop Gradient Demonstrations*, velkoplošné tisky přednastavených ukázek přechodů z programu Adobe Photoshop, které lze považovat za *ready-made* díla v éře digitálních médií. (Interview magazine, 2011, [online])

4.3. Douglas Gordon

Twenty-four Hour Psycho/Dvacet čtyři hodin Psycho (1993) Douglase Gordona proslavilo. Jedná se o nejrozpoznatelnější dílo, ve kterém nás nechává prožívat thriller Alfreda Hitchcocka celý den, díky zpomalení na dva snímky za vteřinu místo původních 24. Toto dílo je klíčovým i proto, že v něm můžeme pozorovat pro něj typické znaky jako: světlo a temnota, upcyclace, opakování, práce s časem a paměť. (Frieze, 2011, [online])

V tomto díle fragmentuje film na jednotlivé snímky a odhaluje nám tím iluzi pohyblivosti, kterou vidí lidské oko díky projekci rychle běžících snímků. Divák se tak může zaměřit na jednotlivé snímky. Z filmu se vytrácí dramaticnost a vzniká prázdnota symbolických

obrazů. Divák si je může symbolicky vykládat, nehledě na původní kontext. (Der Greif, 2016, [online])

V díle *Play Dead/Dělej mrtvou* chce po čtyřleté indické slonici Minnie, aby se přetočila a hrála mrtvou. „*Probudil jsem se jednou ráno s myšlenkou, že jsem nikdy neviděl slona ležet, tak jsem zavolal několika kamarádům a ptal jsem se jich, zda viděli slona ležet? ... A nikdo ho neviděl. Tak jsem zavolal do galerie a zeptal jsem se zda mi mohou na příští týden sehnat slona,*” tak popisuje autor vznik díla. Na záběrech slonice vykonává jednotlivé příkazy cvičitele za kamerou, video je ale bez zvuku. Kromě lehání a vstávání reagovala ještě na několik dalších příkazů jako je couvání nebo chůze vpřed. (Der Greif, 2016, [online])

Každý ze záběrů ukazuje jeden trik a následuje černá obrazovka. Je instalovaná jako tříkanálová projekce, dvě velké projekce, které rotují kolem slona, každá v jiném směru, a jednu menší obrazovku, na které běží detaily. Instalované v místě natáčení. Slonici tak vidíme v životní velikosti a díky detailům můžeme cítit empatii a propojení, ale zároveň její velikost. (National Galleries of Scotland, 2019, [online])

4.4. Jodi

„*U počítače neexistuje prázdná stránka. Neustále na něco reaguje nebo jste zapojeni do nějakého procesu,*” (Jak číst současné umění, 2017, s. 210) charakterizuje Dirk Paesmans digitální média, jako neustále proměnlivá, interaktivní a plná informací. Stejnými slovy by se dala charakterizovat tvorba evropské dvojice Jodi nebo jodi.org (Joan Heemskerková a Dirk Peasmans), kteří jsou klíčovými postavami v hnutí net.art.

Jodi.org je také webovou stránkou, která je sama o sobě uměleckým dílem. Pokud ji navštívíte, vypadá na první pohled jako směs nesrozumitelných znaků a chyb, ale dokážete-li zobrazit zdrojový kód, najdete zde obraz vodíkové bomby složené z interpunkčních znamének a znaků. V době svého vzniku stránka dokázala v pozadí stahovat soubory (což již není díky zabezpečení možné) a pokud člověk spustil stažený soubor, počítač mu naboural virus, který byl pouze vizuálního charakteru a způsoboval rozhození, blikání a množení objektů na obrazovce. (Media.ccc.de, 2017, [online])

Často pro svá díla čerpají materiál z internetových zdrojů, který následně přetváří v počítačem generované díla. *Projekt Folksomie* (2009) čerpá z YouTube a pomocí speciálně navrženého softwaru ukazuje uživatele, kteří uctívají, nebo nenávidí svá zařízení a v návalu frustrace je ničí. Vytváří se nekonečná koláž, smyčka destrukce a tvorby a ukazují nám, že přístup k médiím se pohybuje mezi dvěma extrémy, stejně jako systémy mohou za bezproblémovým během skrývat jednu fatální chybu. „Zjevně tu zaznívá slavný výrok Mashalla McLuhana „*médium je poselství*.”” (Jak číst současné umění, 2017, s. 210)

Ve svých dílech demonstrují množství informací na internetu, to se neustále mění a narůstá. Je potom těžké vyhledávat informace, důležité věci se mohou ztrácet a místo nich nacházíme jen nesmyslné obsahy. Radikálně naráží na chyby v algoritmech a zasahují do kódů, díky čemuž destabilizují vztah uživatele s technikou. (Monoskoep, 2019, [online])

4.5. Ztohoven

17. června 2007 v ranním pořadu České televize *Panorama*, mohli diváci v přímém přenosu vidět atomový výbuch v krajině Krkonoš. Za přesvědčivé záběry je zodpovědná česká umělecká skupina *Ztohoven*. Ta je známá kritickým postojem k reklamě, médiím a politické situaci.

Hacknuté vysílání běželo díky přímému napojení na kameru. Tímto aktem chtěli upozornit manipulací obrazu na možnost manipulace obrazu světa jako takového. Autoři tak chtěli v divácích vyvolat pochybnosti o reálnosti a pravdivosti zpravodajských relací. Akce sklidila rozporuplné reakce a byla dvakrát předložena k soudnímu řízení, za šíření poplašné zprávy. (Chocholová, 2008, s. 25; Lidovky, 2017, [online])

Narozdíl od skupiny Jodi, kde diváci na web sami přišli a obsah následně spustili, *Ztohoven* vstoupili do veřejného vysílání v reálném čase. Umělecký akt agresivní formou vstupuje mezi diváky, vizuální složka *Mediální reality* (jak autoři vstup nazvali) zde hraje vedlejší roli a díky následné medializaci získává mnohem větší dopad, než by měl v prostředí galerie.



Obrázek 8 Mediální realita (2007)

4.6. Montovna

Není umělec, ale performance divadla DISK, které působí pod záštitou DAMU. Performance se zabývá vztahem volného času a pracovní doby a především naráží na současný fenomén práce z domova (*home office*). Sám jsem byl jejím svědkem a zároveň účastníkem na přehlídce současného umění 4+4. Při vstupu jsme dostali list, který byl koncipovaný jako herecký scénář a postupně jsme vykonávali přehnaně dlouhé a nudné činnosti odpočinku a práce. Důležité je zmínit, že jsem byl sám uzavřený v jedné místnosti, kde se vše odehrávalo. Pracovní činnost byla situována u vstupu, kde se vyskytoval starý počítač s židlí a odpočinková v části druhé.

Performance dobře ilustruje problém s prostorem, ve kterém se člověk vyskytuje občas celý den a volně proplová mezi povinnostmi a volnem.

„Čím přesněji se člověk během práce snaží určit, co je to volný čas, tím nejjasnější se stává představa o tom, co je to volný čas. Čím přesněji se člověk ve svém volném čase snaží definovat, co je to práce, tím nejjasnější se stává pojem práce.“ (4+4 dny v pohybu, 2018, [online])

Z oficiálního popisu je jasné, že na festivalu 4+4 byla performance přizpůsobena podmínkám a menšímu prostoru, který dostala. V normální variantě se jedná o interaktivní divadelní

představení. V něm se divák může a nemusí stát hercem. Účastníci potom sedí a simulují práci na počítači, na které se diváci jen dívají. Celá performance tak působí prázdně a nezábavně. Což dobře ukazuje pocity z práce v domácím prostředí.

„V Montovně divadlo viditelně neprobíhá – stejně jako v home office viditelně neprobíhá život.“

4.7. Jan Mančuška

Mančuška byl mou inspirací pro práci s tělesností. V jednom ze svých raných děl nazvaném *Ten druhý* (2007) si nechal začernit všechny místa na těle, na která si nevidí. Chtěl tím upozornit na důležitost zpětné vazby ze strany okolí, barvu si po těle nemazal sám, ale požádal svou ženu, aby tak učinila. Jediná instrukce byla, že jakmile Mančuška na svém těle neuvidí již žádné bílé místo, tak řekne stop. Černá barva zobrazuje identitu a v tomto díle ukazuje důležitost zpětné vazby ze strany okolí. Bez její účasti by to totiž nebylo možné. Jedinou další možností je zrcadlo. *„Ale to často zkresluje.“* (iDNES, 2008, [online])

Pro Mančuškovu tvorbu sice není tak typická práce s novými médii, jako v případě ostatních vybraných umělců, jeho dílo pro mne však bylo silnou inspirací pro vlastní tvorbu.



Obrázek 9 Ten druhý (2007)

5 Praktická část

Problémy s vlivem *nových médií* na volný čas jsem začal sledovat při studiu střední školy. Studoval jsem informační technologie, které mne fascinovaly, hrál jsem počítačové hry. Situaci změnili moji spolužáci. Většina jejich diskuzí se točila kolem věcí, které existovaly v binárním kódu a jejich čas tvořili převážně počítačové hry. Byli neambiciózní, svůj čas trávili vytvářením dočasných virtuálních hodnot a nevytvářeli si žádné vzpomínky, ke kterým by se mohli vracet. Svůj život jsem proto trochu proměnil. Začal se věnovat sportu a později umění, jejich život mi začal sloužit jako odstrašující vzor *prázdného života*.

V moderních médiích spatřuji několik hlavních problémů, které reflektuji ve dvou svých instalacích.

5.1. Vytvořeno lidmi

Jsme stvořitelé médií a technologií, ale zároveň média samotná vytváří naši kulturu a markantně proměňují náš každodenní život. Na to naráží samotný název *Vytvořeno lidmi*. Volný čas jako *vynález* lidí je v konfliktu s *novými médii*, která si náš volný čas snaží uzmout pro sebe. Majorita jejich obsahu je určena pro pobavení a komunikuje skrze krátké zprávy, které produkuje ve velkém množství a stejně tak je my konzumujeme. Kvůli jejich množství můžeme mít problémy s udržením pozornosti, protože jsme zvyklí na rychlou proměnlivost informací a můžeme mít například problém se čtením, které vyžaduje dlouhodobější koncentraci.

Internet nás také může zahltit obsahem s minimální informační hodnotou (například memy), které jsou jednoduše a masově produkovány pro naše pobavení a přidávají se do množství informací, které denně vidíme. Jak jsem již zmínil v předchozích kapitolách, nová média se snaží získat naši pozornost na co největší čas, protože většina z nich získává peníze z reklam. Pokud se jim to povede, můžeme trávit čas na internetu, aniž bychom chtěli a to může nahradit čas, který bychom jinak trávili socializováním se s přáteli nebo známými. V případě, že je trávení tohoto času mimo naši kontrolu, začne se negativně podepisovat na schopnosti sociální interakce.

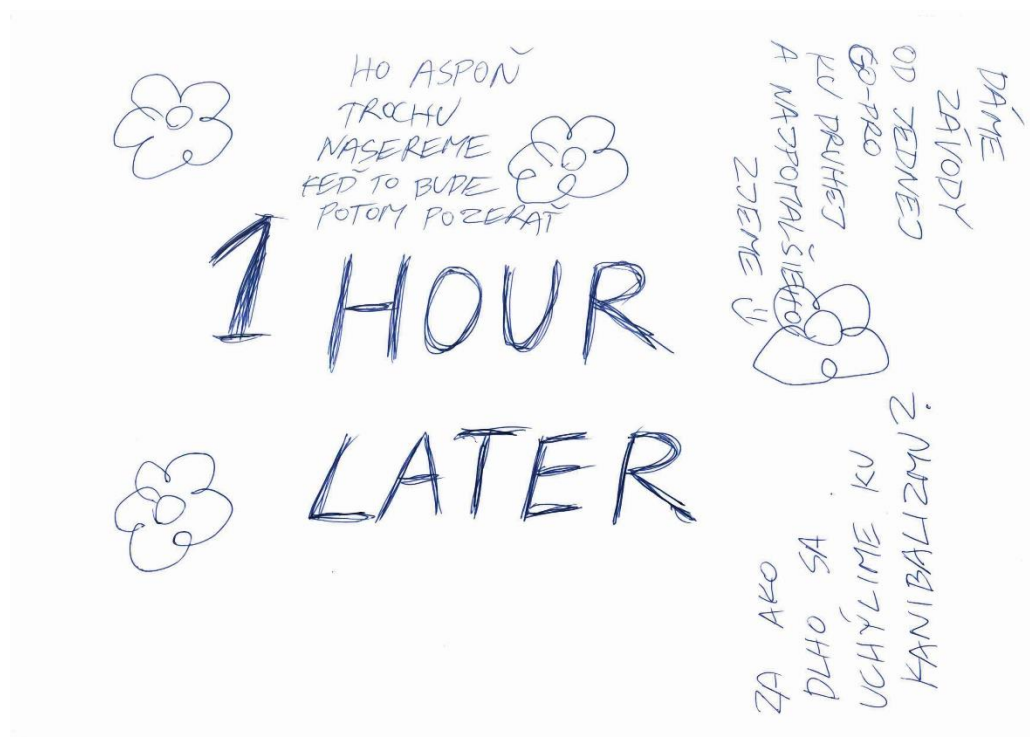
Dílo, je výsledkem experimentu uskutečněného 22. března v Praze formou happeningu. Do prostoru tři metry čtvereční bylo postupně vpuštěno pět lidí. Před vstupem jim byla zabavena veškerá zařízení, tím bylo zabráněno komunikovat s vnějším světem, a také měřiče času. Sdělil jsem jim následující dvě informace:

1. V tomto prostoru budeš zavřený/zavřená hodinu a její konec určím já
2. Během této hodiny máš zakázáno mluvit

Účastníci se vzájemně neznali, a do rukou jim byly vloženy desky a propiska. Místnost byla prázdná, kromě balíku papírů a náhradní propisky, byly do ní nainstalovány dvě kamery a bylo možné ji opustit pouze na krátký čas v případě návštěvy sociálního zařízení.

Cílem bylo vytvořit prostor a čas odříznutý od vlivu *nových médií*, kde není co dělat, tudíž si musí účastníci zábavu vytvářet sami. Jsou tak donuceni k sociální interakci s neznámými lidmi.

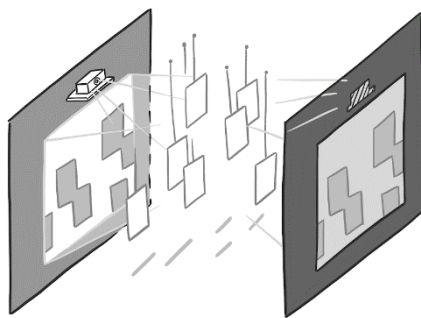
Nejdůležitějším materiálem, který jsem chtěl získat, byly právě papíry, ať již popsané nebo pokreslené, jako výpovědní materiál komunikace. Dalším získaným materiálem bylo video. Oba materiály využívám při instalaci.



Obrázek 10 Ukázka obrázků

5.1.1. Způsob instalace

Zatímco Cory Arcangel pracuje s novými médii, aby předvedl své zaujetí digitálním věkem, duo Mattesových je používá jako prostředek ke kritice jejich obsahu. Arcangel v souborné výstavě *Super Landscape #1* (2005) prezentuje digitální krajiny, jako malby rozmístěné v galerii. 0100101110101101.org zaujímají odlišný přístup ke způsobu instalace. Jejich videa jsou často úmyslně umístěna tak, aby znepříjemnila návštěvníkům jejich přístup nebo jsou na první pohled skryta (*My Generation 2010*, *Dark Content 2015* nebo *BEFNOED 2014*). Na rozdíl od Arcangela tak i tímto přístupem naráží na jejich problematiku spíše, než na jejich vizuální přitažlivost.



Obrázek 11 Způsob instalace

Má instalace je provedena pomocí dvoukanálové projekce, na dvě protilehlé stěny galerie. Promítání obrazů na stěny je přerušeno papírovými materiály, které vznikly během happeningu. Toto promítání digitálního obsahu na reálné objekty poukazuje vliv médií na reálný svět. Mezi listy se návštěvník může volně pohybovat a prohlížet si jejich obsah. Chci se tak odlišit od klasické instalace, kdy divák pozoruje díla na stěnách. Nabídnout mu jinou formu zážitku. Je jen na něm, jak se mezi díly bude pohybovat a má tak možnost libovolné chůze a sestavení si příběhu, odehrávajícího se během performance. Na protější stěny je promítán průběh performance v plném rozsahu jedné hodiny. Začíná vstupem prvního účastníka a končí těsně před mým příchodem. Jedna z těchto projekcí je o půl hodiny posunuta a znesnadňuje tak divákovi orientaci v ději. Samotný princip happeningu a jeho obsah se tak ukazuje divákovi až při bližším zkoumání.

Chtěl jsem sice kritizovat *nová média*, ale zároveň se distancovat od jejich agresivnosti, kterou na nás denně útočí. Proto jsem vytvořil prostor, ve kterém se člověk pohybuje, jak chce a je jen na něm, jak moc se o moji práci bude zajímat a kolik času stráví jejím zkoumáním.

5.2. Vytvořeno médii

Druhá část mé praktické práce je instalace *Vytvořeno médii*. Média přetváří realitu a neukazují ji skutečnou. Tento vliv můžeme silně vidět na vztahu k vlastnímu tělu. Média preferují osoby na základě jejich zevnějšku a zobrazují především hubené a vysoké

jedince světlé pleti. Postupem času se těmito vlivy mění naše vnímání krásy. Samozřejmě ne všichni jedinci jsou tímto ovlivněni.

Natáčení bylo narozdíl od předchozího díla inscenované. Muž a dívka měli na hlavě připevněnou GoPro kameru, která zhruba zachycovala, kam směřují svůj pohled. Za úkol dostali si prohlížet své tělo a snažit se prohlédnout všechny jeho části do, co nejmenších detailů. Podobný přístup měl zmíněný Mančuška, který si ale místa černil. Ten byl mou inspirací a podobně jako on narážím na myšlenku, jak nás vidí ostatní a jak důležitá je zpětná vazba ze strany našeho okolí.

Jeho myšlenku aktualizuji a dávám do kontextu moderních médií. Zpětná vazba ze strany okolí totiž nemusí být vždy správná a to silněji platí v případě internetu, kde komunikující uživatelé mohou být anonymní. Velké množství lidí trpí pocitem, že jsou na sociálních sítích pod neustálým dohledem svých přátel a každá jejich aktivita je podrobena hodnocení. Vzhledem k tomu můžeme upravovat a idealizovat to, jak se na sociálních sítích prezentujeme. Díky tomu může v naší hlavě vzniknout sebehodnotící systém, který naše každodenní činnosti porovnává s touto iluzí života ostatních. Je nutné si uvědomit, že všechn obsah na sociálních sítích prochází silnou filtrací ze strany většiny uživatelů, kteří jej přidávají a tudíž neukazuje jejich skutečný život.

Na videích v mé práci jsou jedinci zachyceni takoví, jací jsou, bez zbytečného přikrášlování. Můžeme zde vidět jejich nedokonalosti jako jizvy a strie, ale zároveň nevidíme jejich obličej, který je tak důležitý pro prezentaci na sociálních sítích.

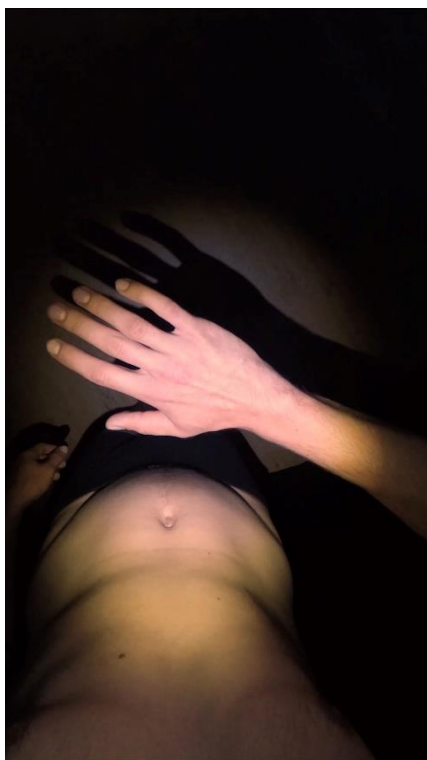
Mým cílem bylo vytvořit krátké video, které je hypnotické svým obsahem a poskytne nám možnost prohlížet si cizí tělo skrze performerovy oči. Stejně jako v předchozí práci jsem nechtěl používat médium obrazovky nijak agresivně. Také proto není zobrazena nahota, kterou kritizují pro její snadnou dostupnost v současném světě.

5.2.1. Způsob instalace

Zhruba pět minutová videa jsou přehrávána na zemi položených televizích, určených k vertikálnímu pozorování. K tomuto atypickému umístění, oproti klasickému horizontálnímu zobrazení, mne inspiroval Bill Viola ve svém díle *The Martyrs* (2014).

Jak je uvedeno na jeho stránkách, i on v této práci naráží na média. Tento styl zobrazení divákům umožňuje, vidět těla bez zbytečného prostoru kolem.

Nasvícení prostoru natáčení je intimní a je realizováno pomocí čelovky. Rozhodoval jsem se mezi touto verzí a verzí s divadelním světlem, která mi ale nepřišla tak výrazná, jako právě bodové světlo. Položení obrazovek na zem, ve spojení s obrazem, nám může připadat, jako bychom se dívali na své vlastní tělo.



Obrázek 132 Vytvořeno médii 1



Obrázek 123 Vytvořeno médii 2

Závěr

V práci jsem se zabýval historií volného času a dějinami každodennosti, které se v současné době stávají populárními mezi světovými historiky. *Volný čas* není záležitostí moderní společnosti, je s lidstvem spjat od nepaměti a můžeme ho sledovat až k počátkům našich psaných pramenů.

Problematika nových médií si v poslední době získala mnoho pozornosti. Jejich vliv na kulturu a vnímání každodenního světa, je velice silný a bez správného zacházení s nimi, nás samé i náš čas mohou jednoduše pohltit. Začíná se mluvit o nových médiích (například internetu a televizi) v kontextu závislosti. Minulý rok byla dokonce závislost na počítačových hrách přidána na seznam psychických nemocí agentury WHO. Pro soudobou generaci jsou digitální technologie součástí každodenního života. Otázkou je, jaký tento fakt bude mít vliv na formování volného času v budoucnosti. Tímto tématem se také zabývají někteří současní umělci. Jejich práce na toto téma jsou různorodé. Někteří média oslavují pro jejich novost a rozmanitost, jiní vyzdvihují problematiku s jejich bezpečností.

Ve své praktické části jsem se k *novým médiím* postavil kriticky a vytvořil dvě instalace, které naráží na degeneraci volného času jimi způsobenou. V první práci jsem uměle vytvořil prostor, ve kterém se lidé mohli společně konfrontovat bez vlivu technologií. Vznikly materiály pro výstavu, která vyžadují divákově zapojení. Nechávám návštěvníka, aby skládal střípky happeningu a zamyslel se. Zároveň poukazují na to, že lidé jsou šťastnější bez vlivu technologií a při sociální interakci se cítí dobře. V druhé práci demonstрую problematiku vnímání okolního světa, kterou média nevyhnutelně proměňují. Cílem bylo vytvořit intimní video, jež ukáže jedince, jak se přirozeně prohlíží a ukazují i své nedokonalosti, které například na sociálních sítích zůstávají skryty.

Téma technologií a moderních médií je i v dnešní umělecké sféře populární. I já jsem s tímto tématem již v minulosti pracoval a navazuji na některá svá předchozí díla. Stavím se převážně na stranu jejich kritiků. Zároveň chci divákům skrze svou tvorbu nabídnout možnost zastavení, zamyšlení a v nejlepším případě hledání příběhů.

Použité zdroje

Seznam obrázků

Obrázek 1 Zápás masopustu s půstem (1559)

https://cs.wikipedia.org/wiki/Pieter_Brueghel#/media/Soubor:Pieter_Bruegel_d._%C3%84._066.jpg

Obrázek 2 Houpačka (1767)

<https://www.wikidata.org/wiki/Q2629559>

Obrázek 3 Bathers at Asnières (1884)

https://en.wikipedia.org/wiki/Bathers_at_Asni%C3%A8res#/media/File:Baigneurs_a_Asnieres.jpg

Obrázek 4 My Generation (2010)

<https://transmediale.de/content/my-generation>

Obrázek 5 Super Mario Clouds (2002)

<http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>

Obrázek 6 Super Landscape (2005)

<http://www.coryarcangel.com/things-i-made/2005-021-super-landscape-1/>

Obrázek 7 Pro tools (2011)

<https://whitney.org/Exhibitions/CoryArcangel>

Obrázek 8 Mediální realita (2007)

https://www.ztohoven.com/?page_id=45

Obrázek 9 Ten druhý (2007)

<https://www.artlist.cz/dila/ten-druhy-3915/>

Obrázek 10 Ukázka obrázků

Vlastní zdroj

Obrázek 11 Způsob instalace

Vlastní zdroj

Obrázek 13 a 12 Vytvořeno lidmi 1 a 2

Vlastní zdroj

Monografie

BAÁNOVÁ, Katarína. Marshall McLuhan a nová média. Praha: 2009. Bakalářské práce. Masarykova Univerzita.

CHOCHOLOVÁ, Lucie, ŠKALOUDOVÁ, Barbora a ŠTŮLOVÁ VOBOŘILOVÁ, Lucie, ed. ICT a současné umění ve výuce – inspirace pro pedagogy výtvarné, hudební a mediální výchovy. V Praze: Národní galerie, 2008. ISBN 978-80-7035-378-3.

ECKERTOVÁ, Lenka a DOČEKAL, Daniel. Bezpečnost dětí na internetu: rádce zodpovědného rodiče. Brno: Computer Press, 2013. ISBN 978-80-251-3804-5.

GRYGAR, Štěpán. Konceptuální umění a fotografie. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Fakulta filmová a televizní, Katedra fotografie, 2004. ISBN 80-7331-014-7.

HICKS, Alistair. Průvodce světem současného umění: nové směry 21. století. Přeložil Martina NERADOVÁ. Praha: Kniha Zlin, 2017. Artberry. ISBN 978-80-7473-558-5.

HUBÍK, Stanislav. Média a rychlost: dromoskopická dromologie dromosférické dromokracie. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum kulturních, mediálních a komunikačních studií při Filozofické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci, 2013. ISBN 978-80-244-4313-3.

HULANOVÁ, Lenka. Internetová kriminalita páchaná na dětech: psychologie internetové oběti, pachatele a kriminality. Praha: Triton, 2012. ISBN 978-80-7387-545-9.

JIRÁK, Jan a KÖPPLOVÁ, Barbara. Masová média. 2., přepracované vydání. Praha: Portál, 2015. ISBN 978-80-262-0743-6.

JIRÁK, Jan a KÖPPLOVÁ, Barbara. Média a společnost. Praha: Portál, 2003. ISBN 8071786977.

KAPRLÁNEK, Michal. Nauka o volném čase, Studijní texty pro pedagogy volného času. České Budějovice: 2011. Jihočeské univerzita.

KOPECKÝ, Kamil. Rizikové formy chování českých a slovenských dětí v prostředí internetu. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4861-9.

KRAUS, Blahoslav a POLÁČKOVÁ, Věra. Člověk – prostředí – výchova: k otázkám sociální pedagogiky. Brno: Paido, 2001. ISBN 807-315-004-2.

KUČEROVÁ, Lucie. Vliv televize a internetu na děti. Brno: 2013. Bakalářské práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.

KUNCZIK, Michael. Základy masové komunikace. Přeložil KUDRNÁČOVÁ, Štěpánka, přeložil ŠMÍD, Milan. Praha: Karolinum, 1995. ISBN 80-7184-134-X.

KUNDERA, Milan. Nesmrtelnost: román. Vydání čtvrté. Brno: Atlantis, 2016. ISBN 978-80-7108-362-7.

LENDEROVÁ, Milena, JIRÁNEK, Tomáš a MACKOVÁ, Marie. Z dějin české každodennosti: život v 19. století. Praha: Karolinum, 2009. ISBN 978-80-246-1683-4.

LENDEROVÁ, Milena. Dějiny každodennosti "dlouhého" 19. století. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2005. ISBN 80-7194-756-3.

MACEK, Jakub. Úvod do nových médií. Ostrava: Ostravská univerzita v Ostravě, 2011. ISBN 978-80-7464-025-4.

MCLUHAN, Marshall. Jak rozumět médiím: extenze člověka. Přeložil Miloš CALDA. Praha: Mladá fronta, 2011. Strategie. ISBN 978-80-204-2409-9.

MÍKA, Zdeněk. Zábava a slavnosti staré Prahy: od konce 18. do počátku 20. století. Praha: Ostrov, 2008. ISBN 978-80-86289-61-8.

MRÁZEK, Jaroslav. Nová média a technologie v moderní společnosti. Praha, 2009. Bakalářská práce. Univerzita Karlova v Praze.

MUSIL, Josef. Elektronická média v informační společnosti. Praha: Votobia, 2003. Institut mediální komunikace. ISBN 80-7220-157-3.

PATOČKOVÁ, Věra. Volný čas jako kulturní fenomén. Praha: 2009. Disertační práce. Univerzita Karlova v Praze.

PAVLÍČEK, Antonín. Nová média a web 2.0. Praha: Oeconomica, 2007. ISBN 978-80-245-1272-3.

ŘEMÍNKOVÁ, Michaela. Pozitivní vliv působení médií na mládež předškolního věku. České Budějovice: 2007. Bakalářské práce. Jihočeské Univerzita.

- ŘÍČAN, Pavel a PITHARTOVÁ, Drahomíra. Krotíme obrazovku: jak vést děti k rozumnému užívání médií. Praha: Portál, 1995. Rádci pro rodiče a vychovatele. ISBN 80-7178-084-7.
- SAK, Petr a MAREŠ, Jiří. Člověk a vzdělání v informační společnosti. Praha: Portál, 2007. ISBN 978-80-7367-230-0.
- SAK, Petr a KOLESÁROVÁ, Karolína. Mládež na křižovatce: sociologická analýza postavení mládeže ve společnosti a její úlohy v procesech evropeizace a informatizace. Praha: Svoboda Servis, 2004. ISBN 80-86320-33-2.
- SCHELLMANN, Bernhard. Média: základní pojmy, návrhy, výroba. Praha: Europa-Sobotáles, 2004. ISBN 80-86706-06-0.
- TOMČALOVÁ, Lenka. Fenomén závislosti na internetu a jeho vliv na sociální vztahy jedince. České Budějovice: 2011. Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.
- TRIBE, Mark a JANA, Reena. New Media Art. Kolín nad Rýnem: Taschen Deutschland GmbH+, 2009. ISBN 7838-3651-4132.
- VESELÍKOVÁ, Klára. Negativní vliv virtuální světa na dospívající mládež. Brno: 2018. Bakalářské práce. Vysoká škola regionálního rozvoje a bankovní institut AMBIS, a.s.
- VONDRUŠKA, Vlastimil. Život ve staletích 12. století lexikon historie. Brno: MOBA, 2009. ISBN 978-80-243-3477-6.
- VONDRUŠKA, Vlastimil. Život ve staletích 13. století lexikon historie. Brno: MOBA, 2010. ISBN 978-80-243-3809-5.
- VONDRUŠKA, Vlastimil. Život ve staletích 14. století lexikon historie. Brno: MOBA, 2011. ISBN 978-80-243-4243-6.
- VONDRUŠKA, Vlastimil. Život ve staletích 15. století lexikon historie. Brno: MOBA, 2012. ISBN 978-80-243-4641-0.
- VONDRUŠKA, Vlastimil. Život ve staletích 16. století lexikon historie. Brno: MOBA, 2014. ISBN 978-80-243-5843-7.
- WILSON, Michael. Jak číst současné umění: umění 21. století zblízka. Přeložil Lucie SIMEROVÁ, přeložil Milan GUŠTAR. Praha: Kniha Zlin, 2017. Artberry. ISBN 978-80-7473-620-9.

Online zdroje

4+4 dny v pohybu, Montovna [online]. 2018 [cit. 6.8.2019]. Dostupné z:

<https://ctyridny.cz/program-2018/montovna/>

art&digitalculture. My Generation [online]. 2012 [cit. 11.5.2019]. Dostupné z:

<https://transmediale.de/content/my-generation>

artnet, Cory Arcangel [online]. 2019 [cit. 6.8.2019]. Dostupné z:

<http://www.artnet.com/artists/cory-arcangel/>.

Artsy, Cory Arcangel [online]. 2019 [cit. 6.8.2019]. Dostupné z:

<https://www.artsy.net/artist/cory-arcangel>.

Blue project foundation. HAPPENS OR IT DIDN'T PIC [online]. 2018 [cit. 6.6.2019].

Dostupné z: <http://www.blueprojectfoundation.org/en/exhibitions/item/happens-or-it-didn-t-pic>

Český statistický úřad. Informační společnost v číslech [online]. 2019 [cit. 7.6.2019]. Dostupné

z: <https://www.czso.cz/documents/10180/90577061/06100419.pdf/f82a29fa-15f3-4ed5-a2b3-f891386b59dd?version=1.3>

Der Greif. Douglas Gordon's temporary alterations on 24 Hour Psycho [online]. 2016 [cit.

6.8.2019]. Dostupné z: <https://dergreif-online.de/artist-blog/douglas-gordons-temporary-alterations-on-24-hour-psycho/>.

EL-HARAMI, Jamal. Entertainment and Recreation in the Classical World—Tourism Products.

In: ccsenet.org [online] 26.1.2015 [cit. 1.6.2019]. Dostupné z

<http://www.ccsenet.org/journal/index.php/jms/article/view/45666>.

Eva and Franco Mattes [online], My Generation. [cit. 7.6.2019]. Dostupné z:

<http://0100101110101101.org/my-generation/>

FABUŠ, Palo. Svět pohlcený technologií: Kritika nových médií. In: is.muni.cz [online] 1.1.2009

[cit. 6.7.2019]. Dostupné z

https://is.muni.cz/el/1421/jaro2013/IMK105/um/Fabus_Svet_pohlcneny_technologii_Kritika_no_vych_medii.pdf.

Frieze. Douglas Gordon [online]. 2011 [cit. 6.8.2019]. Dostupné z:

<https://frieze.com/article/douglas-gordon-2>.

iDNES, Ján Mančuška vystavuje sloup a jeho stín [online]. 2008 [cit. 6.8.2019]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/vytvarne-umeni/jan-mancuska-vystavuje-sloup-a-jeho-stin.A080705_161434_vytvarneum_jaz.

Inc. MARKMAN, Art. How to Disrupt Your Brain's Distraction Habit [online]. 2019 [cit. 5.6.2019]. Dostupné z: <https://www.inc.com/art-markman/the-real-reason-technology-destroys-your-attention-span-is-timing.html>.

Interview magazine. Cory Arcangel [online]. 2019 [cit. 6.8.2019]. Dostupné z: <https://www.interviewmagazine.com/art/cory-arcangel>.

KRÓLOVÁ, Veronika. Kyberšikana jako jedna z forem sociálněpatologických jevů [online]. Univerzita Pardubice, Fakulta zdravotnických studií, Pardubice, 28. 8. 2013 [cit. 8.6.2019]. Dostupné z: <http://casopis-zsfj.u.zsf.jcu.cz/prevence-urazu-otrav-a-nasili/administrace/clankyfile/20131219101253730779.pdf>, ISSN 1804-7858

Lidovky. Soud potvrdil podmínky pro umělce ze Ztohoven za trenérky nad Hradem [online]. 2017 [cit. 6.8.2019]. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/domov/soud-potvrdil-tresty-pro-umelce-ze-ztohoven-kteri-vyvesili-trenyrky-nad-hradem.A170927_073112_ln_domov_ELE

MACEK, Jakub. Tělesnost a kyberkultura [online]. 2003 [cit. 2.6.2019]. Dostupné z: http://rpm.fss.muni.cz/Revue/Revue05/macek-telesnost_a_kyberprostor.pdf

Media.ccc.de. JODI – Apache is functioning normally [online]. 2017 [cit. 6.8.2019]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=w4_3t9Uk6yM

Monoskope. Jodi [online]. 2019 [cit. 6.8.2019]. Dostupné z: <https://monoskop.org/Jodi>

MONTOVNA. 4+4 dny v pohybu [online]. [cit. 1.6.2019]. Dostupné z: <https://ctyridny.cz/program-2018/montovna/>

National Galleries of Scotland. Douglas Gordon [online]. 2019 [cit. 6.8.2019]. Dostupné z: https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/124649/looking-down-his-black-black-ee?artists%5B14908%5D=14908&search_set_offset=1.

Royal Society for Public Health. #StatusOfMind [online]. 2009 [cit. 2019]. Dostupné z: <https://www.rsph.org.uk/uploads/assets/uploaded/62be270a-a55f-4719-ad668c2ec7a74c2a.pdf>

SAK, Petr. Média a počítače mají zásadní vliv na myšlení, postoje názory, hodnoty, estetiku a životní styl [online]. 2004 [cit. 12.6.2019]. Dostupné z: <https://legacy.blisty.cz/art/19934.html>

San Francisco Museum of Modern Art. Douglas Gordon on working with elephants [online]. 2010 [cit. 6.8.2019]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=vR07wSggs7k>.

Sociologický ústav AV ČR. JAK ČEŠI TRÁVÍ ČAS? [online]. 2019 [cit. 3.6.2019]. Dostupné z: http://www.promenyceskespolecnosti.cz/aktuality/aktualita22/Jak_Cesi_travi_cas_TK_20-06-2016.pdf.

The Guardian, WEATHERHEAD, Rob [online]. 28.2.2014 [cit. 6.6.2019]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/media-network/media-network-blog/2012/mar/19/attention-span-internet-consumer>.

TEDx Talks [online] Brno. 5.12.2010. [cit. 3.6.2019]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ki9epxKUIc8>.

University of Pittsburgh at Bradford. INTERNET ADDICTION: THE EMERGENCE OF A NEW CLINICAL DISORDER [online]. 1.29.2009 [cit. 27.5.2019]. Dostupné z: <http://www.netaddiction.com/articles/newdisorder.pdf>

Whitney Museum of American Art. Cory Arcangel [online]. 2011 [cit. 6.8.2019]. Dostupné z: <https://whitney.org/Exhibitions/CoryArcangel>.

Whitney Museum of American Art. Whitney Stories: Cory Arcangel [online]. 2014 [cit. 6.8.2019]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=FAviDSAf82M>.

Seznam příloh

Příloha č. A - Vytvoreno lidmi 1.mp4

Příloha č. B - Vytvoreno lidmi 2.mp4

Příloha č. C - Vytvoreno lidmi.pdf

Příloha č. D - Vytvoreno medii 1.mp4

Příloha č. E - Vytvoreno medii 2.mp4