

Univerzita Hradec Králové

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

**Autorská kniha – Ilustrace a její další možnosti využití**

Bakalářská práce

Autor: Kristýna Housková

Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice

Studijní obor: Grafická tvorba – multimédia

Vedoucí závěrečné práce: Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.

Oponent závěrečné práce: MgA. Jakub Horský



## Zadání bakalářské práce

**Autor:** Kristýna Housková

**Studium:** P19P0090

**Studijní program:** B7507 Specializace v pedagogice

**Studijní obor:** Grafická tvorba - multimédia

**Název bakalářské práce:** **Autorská kniha - Ilustrace a její další možnosti využití**

**Název bakalářské práce AJ:** Author's book - illustration and its other possibilities of use

### **Cíl, metody, literatura, předpoklady:**

Bakalářská práce se zabývá autorskou knihou a přenesením motivu i výtvarných prvků knihy do dalších forem výtvarného a užitého umění s výjimkou merchandise. Výstupem praktické části je autorská kniha.

CLUTTON - BROCK, Arthur. William Morris. New York: Parkstone Press, 2007. ISBN978-1-85995-633-5

STAŇKOVÁ, Libuše. Dějiny knižní kultury a grafického designu, Praha, Nakladatelství grafické školy, 2012. ISBN:978-80-86824-13-0

HORÁČEK, Radek, Miroslav BALAŠTÍK, Jiří HAVLÍČEK, Tereza DĚDINOVÁ, Martin REISSNER a Blanka RŮŽIČKOVÁ. Fenomén kniha. Výtvarná výchova a umění knihy. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita; Nakladatelství Albert, 2008. 92 s. Pd-30/08-02/58. ISBN 978-80-210-4727-3

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

**Vedoucí práce:** Mgr. et MgA. Pavel Trnka, Ph.D.

**Oponent:** MgA. Jakub Horský

**Datum zadání závěrečné práce:** 10.11.2021



## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci *Autorská kniha – Ilustrace a její další možnosti využití* vypracovala pod vedením vedoucího závěrečné práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

## **Poděkování**

Děkuji vedoucímu mé práce Mgr. et MgA. Pavlu Trnkovi, Ph.D. za podporu a cenné rady k bakalářské práci, za vstřícný přístup a také za předání cenných profesionálních zkušeností. Díky patří i rodině a mým přátelům, kteří mi během psaní práce byli velkou oporou.

## **Anotace**

HOUSKOVÁ, Kristýna. *Autorská kniha – Ilustrace a její další možnosti využití*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2022. 52 s. Bakalářská práce.

Bakalářská práce se zaměřuje na autorskou knihu a možnosti přenosu motivu autorské knihy na různá média (např. video, objekty, interiérové doplňky, textil). Úvod teoretické části je věnován vysvětlení pojmu autorská kniha, dále jsou rozebírány termíny „vnímání“ a „vidění“ vizuálního uměleckého díla v souvislosti s problematikou zprostředkování a prezentace umění. Tento kontext filozoficky podepírá jádro praktické části, kterým bylo vytvoření souboru uměleckých děl se společným vizuálním prvkem. Komplex bude vystaven během obhajoby bakalářské práce v Galerii T. V praktické části je podrobně líčena tvorba autorské knihy Ole a Gustav a využití motivů z těchto ilustrací do dalších autorských, zejména textilních, objektů a animace.

Klíčová slova: Autorská kniha, leporelo, vnímání, vidění

## **Anotation**

HOUSKOVÁ, Kristýna. *Author's book – Illustration and its other possibilities of use*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2022. 52 pp. Bachelor thesis.

The bachelor's thesis focuses on the author's book and the possibilities of transferring its motif to various media (eg video, objects, interior accessories, textiles). The introduction to the theoretical part is devoted to the explanation of the term author's book, then the terms "perception" and "vision" of a visual work of art in connection with the issue of its presentation and mediation are further discussed. This context philosophically supports the core of the practical part, which was the creation of a set of works of art with a common visual element. The complex of my works will be exhibited during the defense of the bachelor's thesis in Gallery T. The practical part describes in detail the work of the author's book Ole and Gustav and the use of motifs from these illustrations in other author's, especially textiles, objects and animation.

Keywords: Author's book, leporello, perception, vision

# Obsah

Úvod.....	9
<b>Teoretická část.....</b>	<b>11</b>
<b>1 Autorská kniha .....</b>	<b>11</b>
1.1 Kniha – objekt .....	12
1.2 Knižní vazba jako výtvarný prvek.....	12
<b>2 Prezentace výtvarného díla.....</b>	<b>15</b>
2.1 Marcel Duchamp a interpretace viděného .....	17
2.2 Vystavování uměleckého díla.....	18
2.2.1 Muzejní expozice.....	19
2.2.2 Interaktivní expozice.....	20
<b>3 Přenos a zpracování vizuální informace .....</b>	<b>21</b>
3.1 Vliv veřejného prostředí na naše vnímání .....	22
3.2 Perzistence vidění a princip animace.....	24
<b>Praktická část.....</b>	<b>27</b>
<b>4 Cíl práce .....</b>	<b>27</b>
<b>5 První část – autorská kniha .....</b>	<b>27</b>
5.1 Téma autorské knihy .....	27
5.2 Výroba knihy .....	28
5.2.1 Storyboard.....	28
5.2.2 Ilustrace.....	28
5.2.3 Knižní vazba .....	29
<b>6 Druhá část – přenesení motivu na jiná média .....</b>	<b>30</b>
6.1 Animace.....	30
6.2 Vzor na textiliích .....	31
6.2.1 Vytvoření raportu.....	31
6.2.2 Digitální tisk na textilie.....	31

6.2.3 Další zpracování (šaty, povlaky na polštáře) .....	32
<b>Závěr .....</b>	<b>32</b>
<b>Seznam zdrojů a použité literatury .....</b>	<b>34</b>
<b>Přílohy .....</b>	<b>36</b>

## Úvod

V této bakalářské práci s názvem *Autorská kniha – ilustrace a její další možnosti využití* se zabývám svou autorskou knihou pro děti, která má název Ole a Gustav. Vznikla v době krátce po tom, kdy k nám přišla několikátá vlna pandemie Covid-19. Bylo jaro, venku začínalo být hezky, všichni jsme ale byli omezeni karanténními opatřeními a měli jsme se raději držet co nejvíce doma. V tu dobu jsem trávila hodně času na zahradě a potřebovala jsem něčím narušit ten neustálý mediální přísun negativně laděných informací o pandemii. Náhle mě napadl příběh o přátelství a pomoci v nouzi, příběh dvou ptačích přátel Oleho a Gustava. Rozhodla jsem se pro zhotovení leporela vyvedeného ve veselých barvách. Vznikla tak má první autorská kniha, která se stala hlavním tématem mé bakalářské práce.

Na současném trhu dětské knihy můžeme vidět nejrůznější formy knižních zpracování, které se liší rozměry formátu, využitím moderních technologií jako je virtuální rozšířená realita apod. Svou autorskou knihu jsem nějakým způsobem chtěla obohatit, rozšířit její dosah nebo rozvíjet dál svět, který jsem vytvořila. V této bakalářské práci se zamýšlím nad dalšími možnostmi přenosu motivu knihy, například na jiné formy užitého umění, kdy je pro mě stěžejní využití různých materiálů a technik. Snažím se knižní ilustraci přenést na různá média (např. video, objekty, interiérové doplňky, textil) a společně pak tento soubor prezentovat jako celek, který spojuje společné vizuální prvky. Své úsilí jsem směřovala k tomu, abych do autorské knihy, textílií a animace vtiskla určité osobní autorské poselství. Cílem bylo vytvořit jedno jedinečné místo – poklidný kout v galerii – oplývající prostorem pro soustředění, ve kterém by mohl návštěvník dílo úplněji a intenzivněji vnímat.

V souladu se zadáním se v celé práci striktně vyhýbám komerčním sériím děl, které jsou v současné době naprostým standardem zejména v oblasti zábavního průmyslu. I tam je například běžné, že vyjde-li kniha, podle které se natočí hraný či animovaný film, vznikají následně tisíce aplikací nejen na textilních objektech (čepice, trička, plavky, polštáře, tašky...), ale i na propiskách, hrnečkách, hračkách, automobilech, a dokonce i na obalech potravin. Motivace realizátorů takových kampaní je v konečném důsledku zaměřená jen na finanční zisk. Čím více je původní dílo populární, tím masovější je výroba, tzv. merch, a tím větší je konečný ekonomický efekt. Od toho se kategoricky distancuji! Při volbě různých médií jsem si také prošla cestou osvojování dovedností jednotlivých technik, abych každému z objektů vtiskla další osobité rysy. Tím jsem se snažila vyhnout kýči „merche“, který je

v jeho odvětví typický, a to proto, že mezi potiskem a účelem potištěného média není u merche žádný vztah, nýbrž se jedná jen o pasivní reprodukci s cílem zisku.

V úvodu teoretické části bakalářské práce se věnuji krátkému popisu pojmu autorská kniha a využití knižní vazby jako výtvarného prvku v souvislosti s použitím leporelového typu vazby pro mou knihu. Ústředním tématem teoretické části je rozbor termínů „vnímání“ a „vidění“ vizuálního uměleckého díla, související s problematikou zprostředkování a prezentace umění.



## Teoretická část

### 1 Autorská kniha

Označení „artist's book“ poprvé použila Dianne Vanderlipová v názvu výstavy v Moore College of Art ve Filadelfii roku 1967, český ekvivalent „autorská kniha“ publikoval téměř s desetiletým odstupem Jiří Valoch (1982).

Jako autonomní umělecký žánr se autorská kniha vymezila v rámci výtvarné avantgardy šedesátých let 20. století, jak uvádí ve své práci Gina Renotiére. *„Autorská kniha byla od počátku své existence alternativou tradiční institucionalizované knižní produkce, její vznik byl svobodným a nezávislým aktem. Doposud také zůstává privilegovanou doménou otevřeného experimentu a výzkumným polem současného umění, jemuž nabízí konfrontaci i ve výstavních prostorách muzeí, tradičních místech prezentace a střetávání uměleckých konceptů.“*<sup>1</sup>

Podle J. Valocha se stává autorská kniha svébytným uměleckým dílem, koncipovaným autorem – výtvarníkem, hudebníkem či básníkem, který chápe formu knihy jako ideální pro realizaci svého díla. Přístupy k tvorbě autorských knih jsou rozdílné, tvůrci předávají své autorské sdělení prostřednictvím různě inovativních pojetí (narativní fázování textu vytvářející knihu-báseň, nově estetické uplatnění autorského rukopisu, vizuální poezie a další). Všechny tyto přístupy – a mnohé další – tvoří inovační přístupy ke knize, spojené s hledáním nových obsahů a chápáním možností knihy jako média, adekvátního pro nejrůznější typy autorského sdělení.<sup>2</sup>

Autorská kniha může být tvořena s myšlenkou reprodukovatelnosti tiskem, nebo se z knihy může stát samostatné umělecké dílo, existující pouze v jediném originálu, případně vyrobené v nízkém nákladu. Zatímco na vzniku bibliofilské knihy se zpravidla podílí několik profesních specialistů – uměleckých řemeslníků, autorská kniha je ve většině případů dílem jednoho umělce, který je jejím autorem ve všech směrech.

---

<sup>1</sup> RENOTIÉRE, Gina a Petr SPIELMANN. *Autorská kniha: střet tradice a experimentu: (Autorská kniha ze sbírek Muzea umění Olomouc): disertační práce*. Brno: Vysoké učení technické, Fakulta výtvarných umění, 2009. Dostupné z: [https://www.vut.cz/www\\_base/zav\\_prace\\_soubor\\_verejne.php?file\\_id=49252](https://www.vut.cz/www_base/zav_prace_soubor_verejne.php?file_id=49252).

<sup>2</sup> VALOCH, Jiří. *Básně-objekty, knihy-objekty, vazby-objekty*. In: KOČMAN, Jiří H., ed. *Sborník referátů z odborného semináře k problematice umělecké knižní vazby*. Brno: Dům umění města Brna, 1982, s. 31–32.

## 1.1 Kniha – objekt

J. Valoch rozlišuje knihy-objekty na dva typy. V prvním případě autor reaguje na již existující knihu, jejíž výtisk dále interpretuje. Druhým typem je kniha, kterou si autor vytvořil sám.<sup>3</sup>

Podle Pavla Režného knihy-objekty jsou tzv. autorskou knihou vždy. Často mají konceptuální povahu a jejich charakteristikou je častá absence souvislého písemně kodifikovaného textu. Pokud tyto objekty obsahují písemně kodifikované verbální informace, nejde o souvislé nebo úplné texty, ale pouze o jejich torza. Podoba kodexu<sup>4</sup> je, nebo není zachována. Knihy-objekty zprostředkovávají informaci nonverbální povahy, uspořádanou určitým způsobem a transportovanou nejrůznějšími prostředky (koláže různých materiálů, optické či haptické působení užitých materiálů).<sup>5</sup>

Díky tomu vznikají knihy z různých neobvyklých materiálů, například v kontextu českého výtvarného umění je známým artefaktem betonová kniha Milana Knížáka *Kniha dokumentů, 1952–1985* (Betonové desky poseté střepinami svírají mohutný svazek listů s archivními materiály hnutí Aktual). Autoři takových knih-objektů buď knihu pojmají zcela nově, nebo jsou některé funkce knihy (např. listování) či její vizuální podoba (obal, vazba apod.) zachovány a jiné mohou být radikálně proměněny. Co umělec, to jiný autorský přístup a osobní interpretace.

## 1.2 Knižní vazba jako výtvarný prvek

Nad použitím konkrétního typu knižní vazby je důležité uvažovat v souvislosti se zamýšlenou funkcí knihy. Konstruktivní prvky knižní vazby však mohou mít i estetický účel, který na dnešním knižním trhu může hrát velmi zásadní roli.

*„Knižní vazba jako každý uměleckořemeslný předmět sestává ze tří složek, jejichž pomocí lze ovlivnit jeho funkční a estetickou podobu. Jsou to materiál, z něhož je předmět vystaven, konstrukce a vnější (tvarová) úprava. Konstrukce knižní vazby se*

<sup>3</sup> VALOCH, Jiří. Básně-objekty, knihy-objekty, vazby-objekty. In: KOČMAN, Jiří H., ed. *Sborník referátů z odborného semináře k problematice umělecké knižní vazby*. Brno: Dům umění města Brna, 1982, s. 28.

<sup>4</sup> Zde rozumějme: forma knihy, kterou charakterizují složky tvořené dvojlisty svázané ve hřbetu.

<sup>5</sup> REŽNÝ, Pavel. Estetika a funkce rukodělné vazby v současnosti. In: KOČMAN, Jiří H., ed. *Sborník referátů z odborného semináře k problematice umělecké knižní vazby*. Brno: Dům umění města Brna, 1982, s. 19.

*stává výtvarným prvkem teprve se vznikem tzv. autorské knihy. Po celá staletí vývoje západní knižní vazby konstrukce byla pouze funkčním prvkem, byla záměrně skryta pod povrchem desek. S rozšířením autorské knižní tvorby se situace změnila, protože autorské knihy jsou ve velké většině produktem amatérů, knihařů samouků, kteří nemají k zažitým pravidlům knižní vazby přehnaný respekt, experimentují a vytvářejí vlastní konstrukční kreace. Autorská tvořivost se pak často zpětně stává inspirací i pro většinovou, nakladatelskou produkci.“<sup>6</sup>*

### **Harmoniková vazba a leporelo**

V obou případech se jedná o typ knižní vazby tzv. adjustace nastavením do délky. Jejich konstrukčním principem je pravidelné střídání skládaného pásu papíru nebo do pásu spojených dílů. Předností tohoto typu vazby je výtvarný efekt, kdy pás umožňuje umístění obrázku či informace přes několik stran nebo rovnou přes celou plochu pásu. Výtvarný efekt je tak posílen při rozložení knihy do prostoru, zároveň knihou můžeme pohodlně listovat nebo rozevřít libovolný počet stran a lze ji snadno rozloženou umístit do prostoru jako objekt.

V nejjednodušší formě je harmonika tvořena z jednoho pásu papíru. Tisk může být buď oboustranný, anebo jednostranný, kdy jsou poté dva jednostranně potištěné pásy papírů nepotištěnou stranou slepeny k sobě. Naskládaný arch je přiměřeným prostorem pro umístění krátké informace a ohýbání pásu papíru je snadné průmyslově zpracovat. Z tohoto důvodu je hojně používaná pro turistické průvodce, mapy, nebo programy a návody, které jsou tištěny na papír s běžnou gramáží. Jak uvádí J. Hybner, zatímco ohýbání pásu papíru je snadné vyrobit průmyslově, nastavení naskládaných archů papírů do délky stroje neumí. Proto harmonika, která je složena z více pásů papírů, je spíše využívána pro individuální autorské projekty nebo pro svou pracnost vydávána jen v malých nákladech.<sup>7</sup>

Leporelo patří mezi tzv. neprůmyslové knižní vazby<sup>8</sup> a je označováno jako vazba V6, která spadá mezi tzv. vazby polotuhé. Tyto polotuhé vazby jsou díky svým

---

<sup>6</sup> HYBNER, Jan. *Elementy knižní vazby*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2017, s. 7. Knihařem snadno a rychle. ISBN 978-80-87989-35-7, s. 7.

<sup>7</sup> HYBNER, Jan. *Elementy knižní vazby*. V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2017, s. 7. Knihařem snadno a rychle. ISBN 978-80-87989-35-7.

<sup>8</sup> STRÁNSKÁ, Zuzana. *KNIŽNÍ VAZBY a PUBLIKACE: Učební text pro obor Polygrafie a Reprodukční grafika*. Olomouc, 2011. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci,

specifickým konstrukčním vlastnostem náročnější na výrobu a často se zpracovávají na specializovaných pracovištích. Listy leporela tvoří nejčastěji šedá strojní lepenka o síle 2 mm, která se potahuje potahovým papírem. Jednotlivé listy jsou spojeny do pásu nejčastěji knihařským plátnem, vazba se dá udělat ale i bez něj, s použitím jiného materiálu. Listy se poté skládají tzv. cik – cak a rozsah skládanky je nejčastěji 6–8 listů.<sup>9</sup> Leporelo je vhodné pro konstrukci knih určených dětem. Dá se jím listovat hravou formou a díky použitému materiálu je zajištěna bezpečnost při manipulaci dětmi jakéhokoliv věku. Výhodou jsou právě vlastnosti použité lepenky, její křehkost a relativní bortivost zabraňují vážnějšímu poranění, kniha je ale díky lepence zároveň dostatečně pevná pro opakovanou a často, vzhledem ke knize, méně opatrnou manipulaci ze strany dětí. Jednotlivé listy téměř nelze neopatrnou manipulací pomačkat a mechanicky nejslabším místem knihy se tak stávají spoje a ohyby.

---

Pedagogická fakulta, ústav pedagogiky a sociálních studií. Vedoucí práce: doc. PhDr. Drahomíra Holoušová, CSc. Dostupné z: <https://theses.cz/id/k81z2a/1341691>.

<sup>9</sup> STRÁNSKÁ, Zuzana. *KNÍŽNÍ VAZBY a PUBLIKACE: Učební text pro obor Polygrafie a Reprodukční grafik*. Olomouc, 2011. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, ústav pedagogiky a sociálních studií. Vedoucí práce: doc. PhDr. Drahomíra Holoušová, CSc. Dostupné z: <https://theses.cz/id/k81z2a/1341691>

## 2 Prezentace výtvarného díla

Pokud již od počátku není umělecké dílo určeno pro konkrétní předem vymezený prostor, prezentování vznikajících uměleckých děl je ovlivněno okolnostmi související s tvorbou a životem autora, zahrnující také jeho vnitřní prožívání a inspirace. Přestože je často autorův svět do jisté míry v jeho díle obsažen, při prezentování díla se jeho původní kontext může vytratit a dílo se tak ocitne v kontextu zcela nových vztahů. Jestliže se na prezentaci díla podílí sám autor, lze předpokládat, že vyznění díla a celková návaznost jeho obsahu se zachová. Pokud je ale prezentace díla zprostředkována muzeem, galerií nebo osobou, která je prezentováním díla pověřena, může na vystavení díla a jeho interpretaci působit velké množství vlivů, které dále ovlivňuje navázání kontaktu diváka s uměleckým dílem, jeho pozorování a subjektivní porozumění. Základem kontaktu diváka s vizuálním dílem je vnímání. Vymezení pojmu „vnímání“ bych se ráda v této práci věnovala.

Slovo „vnímání“ pochází z řeckého slova „*aiesthetis*“ a dává vzniknout různým odvozeným, hojně užívaným pojmům, spojovaných s pozorováním a subjektivním hodnocením, jako je například pojem „estetika“ – filozofická disciplína zabývající se krásnem, jeho působením na člověka, lidským vnímáním pocitů a dojmů z uměleckých i přírodních výtvorů.<sup>10</sup> Jedním z odvozených pojmů je i „estetický moment“.

*„Ve výtvarném umění je estetický moment tím přelétavým okamžikem, tak krátkým, téměř bez času, když divák splyne s uměleckým dílem, na které se dívá, nebo s jakoukoli skutečností, kterou sám divák v umění vidí, jako formu a barvu. Opouští své obyčejné já, a obraz nebo budova, socha, krajina nebo estetická skutečnost už nejsou mimo něj. Stanou se jedním; čas a prostor jsou zrušeny a divák je ovládnut jedním vědomím. Když obnoví své běžné vědomí, je to, jako by byl zasvěcen do osvětlujících, povznášejících a formujících mystérií. Stručně řečeno, estetický moment je okamžikem mystického vidění.“<sup>11</sup>* B. Berenson, proslulý historik umění, popisuje estetický prožitek spojený s pozorováním uměleckého díla jako okamžik „mystického vidění“. Západní i východní filozofie estetiky nabízí jistě mnoho různých definic estetického prožitku,

<sup>10</sup> Pojem estetika. In: *slovník-cizich-slov.abz.cz* [online]. [cit. 2022-03-10]. Dostupné z: <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/estetika>.

<sup>11</sup> BERENSON, Bernard. *Aesthetics and history*. Garden City: Doubleday and Co., 1948, s. 93. Internet Archive Python library. Dostupné z: <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.166094/mode/2up>.

nad kterými by se dalo diskutovat, avšak pojem estetický prožitek a další pojmy spadající do oblasti filozofické estetiky jsou nad rámec této bakalářské práce.

Druhým pojem, který s předchozím pojmem „vnímání“ velmi úzce souvisí, neboť je jeho primární složkou, je pojem „vidění“. v dalších kapitolách nebudu na tyto pojmy nahlížet jako na pojmy, které jsou součástí estetiky, součástí filozofického pojednání o kráse, ale jsou součástí upřímně míněných úvah nad principem samotného pozorování.

Důležitým příspěvkem do diskuze na dané téma je kniha Ladislava Kesnera – Muzeum umění v digitální době (Praha, 2000), ve které Kesner mimo jiné zabývá vlivem soudobé vizuální kultury na vnímání a prožitek statických obrazů a artefaktů vystavených jako „umění“ v muzeu.<sup>12</sup> Do jaké míry ovlivňuje vizuální prostředí, ve kterém se běžně pohybujeme, naše vnímání? Každodenní realita komerční a masové vizuální kultury, která je „zahlcena“ reklamními plochami, velkým množstvím obrazů, jak statických, tak pohyblivých například v podobě televizního vysílání. Pro člověka pohybujícího se městským prostředím před nimi v podstatě neexistuje možnost úniku. Vystává tedy otázka, do jaké míry je jimi naše vnímání ovlivněno při „konzumaci“ umění vystavovaného v muzeu a galeriích? Jak se liší přístupy vnímání člověka v těchto dvou prostředí, které pro praktičtější rozlišení Kesner označuje termíny „v muzeu“ a „tam venku“?<sup>13</sup> Termínem „tam venku“ je spíše myšleno obecné vnímání ostatních, nemuzejních obrazů. Podobně tomu je s vymezením „hranice“ mezi samotnou sférou širší vizuální kultury a uměním vystavovaném v muzejním prostoru. I v tomto případě se dá diskutovat, zda vůbec existuje hranice mezi těmito oblastmi, protože se tyto sféry vzájemně prolínají a často se stává, že původně dílo sloužící k mediálnímu účelu nebo objekt se specifickou funkcí, se stane uměleckým dílem.<sup>14</sup> Myšlenky, kterými se Kesner zabývá, považuji za inspirativní a podnětné k dalším úvahám.

Jedna z Kesnerových myšlenek se týká způsobu prezentace výtvarného díla. Kurátor výstavy může značně ovlivnit hloubku zážitku z návštěvy muzea či galerie, zpřístupnit divákovi plnější prožívání díla, otevřít jiné dimenze pohledu nebo pomoci

---

<sup>12</sup> KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Praha: Argo, 2000. ISBN 80-7035-155-1.

<sup>13</sup> Definice hranic mezi uměním ve veřejném prostoru a mimouměleckého obsahu sloužícímu převážně ke komerčním účelům, zde není podstatou vymezení pojmu.

<sup>14</sup> Povaha tohoto procesu, definice toho, co je a co není „umění“, co utváří podstatu uměleckého díla, je rovněž nad rámec této práce.

mu najít nějakou z cest k tomu, jak by se mohl na dané dílo dívat. Podle Kesnera způsob, jakým prezentují umělecká díla některé „modernistické expozice“, které jsou založené na vystavování izolovaného uměleckého díla, kdy jsou objekty a zobrazení ponechané tomu, aby promlouvaly tzv. „samy za sebe“, je nevyhovující, protože většině diváků neumožňuje nebo neusnadňuje možnost hlubokého prožitku. „*(Objekty) zůstanou pro velkou část návštěvníků beznadějně mlčenlivé.*“<sup>15</sup> Alternativou je podle Kesnera jasné a artikulované pojetí výtvarného díla, důsledný přístup k jeho vystavení a interpretaci obrácením pozornosti diváka na historické a sociální okolnosti vzniku a fungování výtvarného díla, které pomohou otevřít cestu k jeho dalším podstatným a zajímavým aspektům.

## 2.1 Marcel Duchamp a interpretace viděného

K výše uvedeným termínům „muzejní umění“ a „tam venku“ musím zmínit osobnost, která stojí na historickém přelomu toho, jak může být umění vnímáno, osobnost, která šokovala a přenesla naše vnímání do roviny fantazie, právě na „hranici“ dvou odlišných sfér – „vysokého umění“ a všednodenní skutečnosti. Jedná se o Marcela Duchampa (1887–1968) a jeho „readymades“.

Jeho umělecká tvorba stojí na přivlastnění si předmětů společenské všednodennosti – readymady (vytvořené celky) a jejich užití za novým účelem. Tyto obyčejné předměty – užité artefakty s velmi specifickými funkcemi – vystavil na odiv a učinil z nich objekty určené pro vizuální vnímání, přičemž mu ale nešlo o jejich „estetizaci“, naopak se snažil o potlačení jakéhokoli estetického významu. Sdělení, které nám je pomocí readymade zprostředkováváno, má hodnotu symbolickou. Jde o vnímání celého kontextu, a ne pouze o vnímání objektu, který vidíme. Každý z readymadů je symbolem, na který pohlížíme se vštípeným obrazem konvence hodnot. Do popředí vnímání se dostává fantazie. Pomocí slov, nejčastěji pojmenováním, anebo záměrným přidáním popisku jako součást díla, vytvořil novou existenční vazbu objektu, která je ale samotným readymadem destruována, neboť vnímané skutečnosti neodpovídá. Text, název díla je snahou vytvořit další roviny

---

<sup>15</sup> KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Praha: Argo, 2000. ISBN 80-7035-155-1. 83.

vnímání a způsob interpretace díla, čímž se právě Marcel Duchamp snažil popřít pouhé vnímání „zrakem“.<sup>16</sup>

## 2.2 Vystavování uměleckého díla

Zatímco v případě běžného používání termínu *vystavování*, jakožto označení klasické prezentační činnosti, panuje shoda, pro užívání termínů *expoze* a *výstava* v češtině (na rozdíl např. od angličtiny) zcela jednoznačný zvyk není.<sup>17</sup> Pojem *expoze* je často používán ve vztahu k dlouhodobému vystavení muzejních exponátů a uměleckých děl, které může trvat až po dobu deseti let, má širší tematický záběr a využívá větší výstavní prostory, ve kterých jsou prvky trvale rozmístěny. Pro krátkodobé vystavování je často používán termín *výstava* a trvá maximálně 2 roky, přičemž nemusí vycházet z dané muzejní sbírky a téma bývá užší. Pro krátkodobé výstavy se využívají menší výstavní prostory a její prvky jsou variabilní.<sup>18</sup> Například Dolák popisuje tyto dva termíny následovně: „*Výstava – prezentace výsledků vědy či jiné činnosti. Jde o prezentaci krátkodobou, jde o reakci na okamžitou potřebu sdělení skutečností veřejnosti. V této souvislosti můžeme odlišit „muzejní výstavu“, která je zaměřena na určitý obor lidské činnosti od „výstavy v muzeu“, kterou může být fakticky cokoli, co má jakýkoli kulturotvorný význam (dětské kresby žáků místní školy). Expozice – prezentace interpretace odborné tematiky ve vztahu ke sbírkotvornému profilu a poslání muzea.*“<sup>19</sup> Šobáňová dále dodává, že termín *výstava* je používán i v kontextu komerčního výstavnictví, narozdíl od slova *expoze*, které je spojováno téměř výhradně s muzejním prostředím.<sup>20</sup>

V kontrastu české terminologie Šobáňová uvádí také terminologii anglickou: „*V anglicky psané literatuře se setkáváme téměř výhradně s pojmem exhibition, případně exhibit nebo display (viz Edson a Dean, 2013). Pojem exhibition přitom široce odkazuje jak na výsledek činnosti spojené s vystavováním předmětů (expoze,*

<sup>16</sup>MAZANEC, Martin. *Pohyblivý obraz filmu a videa 1: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. s. 22-33. ISBN 978-80-244-4114-6. s. 24. Dostupné z:

[https://monoskop.org/images/e/e8/Mazanec\\_Martin\\_Pohyblivy\\_obraz\\_filmu\\_a\\_vidoa\\_1\\_2014.pdf](https://monoskop.org/images/e/e8/Mazanec_Martin_Pohyblivy_obraz_filmu_a_vidoa_1_2014.pdf)

<sup>17</sup> ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Vzdělávací obsah v muzejní edukaci*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4625-7. s. 17.

<sup>18</sup> BENEŠ, Josef. *Kulturně výchovná činnost muzeí. Díl 1*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1981. s. 67.

<sup>19</sup> DOLÁK, Jan. *Muzeum a prezentace*. In: *Muzeologia a kulturně dedičstvo*. Bratislava, 2015, s. 9-10. ISBN 978-80-971715-8-2. s. 9

<sup>20</sup> ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Vzdělávací obsah v muzejní edukaci*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4625-7. s. 18.



výstava), tak i na celý soubor vystavovaných předmětů (exponáty) a na místo, kde se tyto předměty nacházejí (výstavní prostory). Termín *exhibition* stejně jako jeho zkrácená forma *exhibit* odkazuje na činnost spojenou s vystavováním předmětů pro veřejnost (prezentaci exponátů, výstavu), na vystavované předměty (*exhibits* neboli exponáty) a na prostor, kde se výstava odehrává (výstavní prostory). (Desvallées a Mairesse, 2010; Edson a Dean, 2013 ad.)<sup>21</sup>

### 2.2.1 Muzejní expozice

Tradiční formou prezentace v muzeu je muzejní expozice. Podle Šobáňové muzejní expozice a výstavy byly vždy považovány za jeden ze zdrojů vědění, jejichž návštěva sloužila jako prostředek nabývání znalostí. Obsah muzejních expozic a výstav dává podnět k hledání porozumění světa a jeho řádu, ale i k porozumění sobě samému, svým kořenům, lidské kultury i přírody<sup>22</sup>

*„Musíme zdůraznit, že muzeum by nemělo svého návštěvníka svazovat, určovat mu, co přesně má během návštěvy dělat. Možná se přišel jen ohřát, odpočinout si, nebo si přečíst noviny v kavárně – zajímavost muzea spočívá v tom, kolik různých aktivit umožňuje. Zároveň je na místě tázat se, jaký význam má muzeum, kde se návštěvníci posouvají před vystavenými díly jako na běžícím pásu nebo náměsíčně proplouvají instalací, šoupají unaveně nohama, studují displeje vlhkoměrů a těší se do kavárny jako na vrchol své návštěvy. Takové muzeum se mýjí svým posláním.“* Shrnuje Kesner v jedné ze svých kapitol o expozicích a výstavách.<sup>23</sup>

V dnešní době se muzea snaží vůči návštěvníkům vystupovat aktivně a vytvářením různých vzdělávacích příležitostí v podobě speciálních edukačních programů. Dle Šobáňové ukazují, že se *„pozvolna opouští koncept klasických statických výstav a nahrazuje se výstavami aktivizujícími, komunikativními, kde je návštěvník obklopen nabídkou praktických aktivit a vzdělávacích možností.“* Tyto expoziční prvky mají za úkol podpořit vzdělávání návštěvníků a posílit názornost expozice, aby si návštěvník vystavené předměty nejen prohlédl, ale i rozeznal a porozuměl jim v širších souvislostech. Často tyto prvky fungují na principu

---

<sup>21</sup> ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium*. 1. díl (Přístupy k tvorbě expozic a jejich inovace). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-4302-7.

<sup>22</sup> ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Vzdělávací obsah v muzejní edukaci*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4625-7. s. 7.

<sup>23</sup> KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Praha: Argo, 2000. ISBN 80-7035-155-1. s. 82.

propojení vzdělávání a zábavy či relaxace.<sup>24</sup> Stále častěji tak vznikají tzv. interaktivní expozice.

### 2.2.2 Interaktivní expozice

Pokrok multimediálních technologií pomáhá podpořit jednu z primárních funkcí muzea – zprostředkování přístupu k originálním dílům tím, že umožňují nabídnout návštěvníkům možnost využít rozsáhlý textový, vizuální a audio materiál, jenž by jinak pro svůj rozsah nemohl být instalován přímo v expozici. Tyto různé doprovodné materiály umožňují větší zapojení návštěvníků, kterým je možné nabídnout například širší dobové souvislosti. Kromě použití multimédií, rozvíjení vzdělávacího procesu muzea slouží i různé další edukační formy, jako jsou komentované prohlídky nebo prohlídky s průvodcem, dále různé kurzy, workshopy a besedy, animace a další projekty. Při plánování a navrhování edukačních programů je potřeba dbát na různé cílové skupiny, které se dělí podle věku muzejního publika na děti, mládež, dospělé a seniory. Edukační prvky je třeba zařazovat podle motivů návštěvy těchto skupin (např. zábava, vzdělávání, požitek, odborné zájmy či sociální kontakty) a současně vycházet z různých obsahových zaměření muzeí. Těmito všemi aspekty se zabývá muzejní didaktika, která spadá pod muzejní pedagogiku.<sup>25</sup> Jůva dále k tomuto tématu uvádí: „*Muzejní didaktika, se dynamicky rozvíjí od 70. let minulého století ... a věnuje pozornost vzdělávacímu procesu v muzeu, zvláště otázkám specifických forem a metod práce s veřejností a aspektům stimulujícím učení muzejního publika.*“<sup>26</sup>

Interaktivní přístup k výstavám a expozicím je v současné době na vzestupu. Moderní muzejní expozice již při psaní scénáře výstavy se zařazením interaktivních prvků cíleně pracuje. Hlavní cílovou skupinou jsou především děti a mládež, nikoli však výhradně. Nárůst přítomnosti a zapojení různých interaktivních inovací na výstavách různého druhu jsem sama zaznamenala. Myslím, že proces zařazení interaktivních prvků a edukačních programů do muzeí a galerií je umocňován snahou přilákat opět návštěvníky do těchto institucí, a to nejen po nedávném rapidním poklesu

---

<sup>24</sup> ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium*. 1. díl (Přístupy k tvorbě expozic a jejich inovace). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-4302-7. s. 281, 282.

<sup>25</sup> JŮVA, Vladimír. Vznik a rozvoj muzejní pedagogiky. *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce*. 2009, 47(2), 3–24. Dostupné z: <http://emuzeum.cz/muzeum>.

<sup>26</sup> JŮVA, Vladimír. Vznik a rozvoj muzejní pedagogiky. *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce*. 2009, 47(2), 3–24. Dostupné z: <http://emuzeum.cz/muzeum>. s. 12.

návštěvnosti během období pandemie Covid-19, ale i s ohledem na dlouhodobou udržitelnost existence a celospolečenský význam muzeí a galerií.

### 3 Přenos a zpracování vizuální informace

Základem pozorování a vnímání vizuálního uměleckého díla jsou samotné procesy vidění. Zařazení tématu, souvisejícího s biochemickými procesy a fyziologií člověka, je v kontextu mnohostranného výkladu pojmů „vnímání“ a „vidění“ důležité a může sloužit jako „odrazový můstek“ pro další úvahy o záhadách naší mysli.

V první fázi percepce prochází světelný paprsek, odražený od předmětu či scény, optickou soustavou oka, a poté dopadá na sítnici, kde aktivuje receptory tyčinek a čípků. Tehdy dochází k zachycení vizuálního signálu a světelná energie je zde pomocí elektrochemických procesů transformována do nervových impulsů, které jsou přes optický nerv přenášeny k dalšímu zpracování do oblasti středního mozku, odkud jsou přenášeny dál nejprve do primární zrakové kůry v okcipitálním laloku a odtud se šíří do dalších oblastí zrakové kůry, kde vyvolávají zrakový vjem.<sup>27</sup> Tedy poté, co v oblasti středního mozku proběhne analýza základních atributů vjemu jako jsou linie a hrany, tvary, pohyb a barvy, v korové oblasti vzniká integrovaný obraz. V závěru procesu zpracování vizuální informace tak pomocí propojení s existujícím obsahem mysli, například s asociacemi, se vzpomínkami a pocity, vzniká její konečná interpretace.<sup>28</sup>

Proces vidění je samozřejmě mnohem složitější. Tento popis je velmi zjednodušený, neboť přesný neurofyziologický popis není předmětem této bakalářské práce. Cílem zjednodušeného popisu bylo schematicky popsat, jak proces vidění probíhá a dostat se k myšlence, že to, co vidíme, nejdříve musíme zaznamenat, následně se přenesený signál při zpracovávání v mozku rozdělí na mnoho informací, které jsou poté mozkiem zkonstruovány do konkrétního celistvého obrazu. Kesner ve své knize v kapitole o neurofyziologii vidění uvádí, že „*Naše opticko-nervová*

---

<sup>27</sup> GANONG, William F. *Přehled lékařské fyziologie*. Jinočany: H & H, 1995. ISBN 80-85787-36-9. s. 121-124.

<sup>28</sup> KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Praha: Argo, 2000. ISBN 80-7035-155-1. Kapitola *Neurofyziologie vnímání* s. 128-132

*soustava tedy v žádném ohledu neslouží k přijímání „objektivní“ informace; daleko spíše ji můžeme považovat za jakési zařízení, jež informaci vytváří.“<sup>29</sup>*

Oko přijímá vizuální informaci z okolí těkavými pohyby s trajektoriemi s občasnými místy fixace, mezi nimiž je krátká časová prodleva. Percepce je složená ze série krátkých momentů, během kterých oko mapuje objekt, plochu nebo scénu a z průběžně přenesených informací se v nervové soustavě nakonec složí celkový obraz. Ganong uvádí, že oči nejsou nikdy plně v klidu, a i když je pohled fixován na nepohyblivý předmět, oči stále vykonávají trhavé a jiné pohyby. Přestože se zrakové receptory na stálé osvětlení neadaptují příliš rychle, jejich nervová spojení tuto vlastnost mají, a pokud fixujeme pomocí optického systému obraz pozorovaného předmětu tak, aby obraz dopadal na stále stejné místo sítnice, předmět přestane být vidět. Trvalé vnímání předmětu tedy vyžaduje, aby se jeho obraz na sítnici rychle a trvale přesouval z jednoho receptoru na druhý.<sup>30</sup>

Když si všechny tyto výše uvedené procesy uvědomíme, zjistíme, že „vidění“ je velmi komplikovanou činností, jejíž průběh v podstatě nezaznamenáváme a nevnímáme. Primárně je pro nás vidění nenáročné, protože je automatické a stává se náročnějším teprve tehdy, pokud se aktivně snažíme soustředit na to, co právě sledujeme. Příkladem může být návštěva galerie nebo muzea, ale i pouhá procházka městem. v prvním případě si volíme soustředěné pozorování vystavených uměleckých děl a muzejních exponátů, v tom druhém přijímáme velké množství vizuálních vjemů z našeho okolí, které svým množstvím mohou vést k přesycení našich smyslů.

### **3.1 Vliv veřejného prostředí na naše vnímání**

Kesner ve své knize uvádí, že současné podobě veřejného prostředí dominuje vysoký objem dat a neustále narůstající rychlost proměny obrazů v našem okolí. Přetlak vizuálních vjemů se stále zvyšuje, například snahou zábavního průmyslu vměstnat co nejvíce obrazů do časové jednotky a dosáhnout co nejvyššího IPM (image per minute). Kolika obrazům během jednoho dne je asi tak vystaven člověk v městském prostředí? Počínaje prohlížením obrázkového časopisu, sledováním půlhodinového televizního zpravodajství, dále jsou to desítky obrazů, které člověk

---

<sup>29</sup> KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Praha: Argo, 2000. ISBN 80-7035-155-1. Kapitola *Neurofyziologie vnímání* s. s.133

<sup>30</sup> GANONG, William F. *Přehled lékařské fyziologie*. Jinočany: H & H, 1995. ISBN 80-85787-36-9. s. 136.

potká na ulici a další stovky při sledování videa či filmu. Kesner uvádí, že jen při sledování šesti minut filmu JFK Olivera Stonea shlédne divák 245 obrazů, což prý odpovídá tomu, kolik obrazů vidí návštěvník velké výstavy. Svou myšlenku rozvíjí dále tak, že dnešní obyvatel velkého města může v jediném dni spatřit více obrazů, než co viděl za celý svůj život člověk ve středověku. To, kolik za den vidíme obrazů, není podle Kesnera tak důležité, jako to, jakým způsobem je vnímáme. Ve většině případů jde o obrazy pohyblivé, které následují v rychlém sledu a jsou vnímány značně automaticky. Podle Kesnera tomu napomáhá také prostředí, ve kterém každodenně žijeme. Uvádí, že už v 70. letech si Paul Virilio povšiml toho, že jsme přestali běžně vnímat tzv. optický efekt rychlosti, což má za následek, že poruchy vizuální percepce způsobené rychlostí a akcelerací již vnímáme jako normální. *„Zrychlení percepce – vyvolané jak dopravními prostředky, tak efektem pohyblivého obrazu – napomáhají ztrátě představivosti, vymýcení karteziánské tradice mentálních obrazů a autonomní představivosti.“*<sup>31</sup>

Efekt ztráty představivosti, jež vyvolává zrychlená percepce, je podle Kesnera dále posilován obrazovými médii, jako jsou počítačové hry nebo videoklipy – rychlé střihy vytvářející fragmentární povahu vizuálního vnímání, v níž je možnost jakékoliv komplexnější reakce potlačena. Na tuto fragmentaci vidění je možné v současné době nahlížet jako na projev a současně příčinu obecnějších vzorců kulturní spotřeby, které charakterizují i jiné způsoby získávání informací – například metoda „surfování“ po televizních stanicích či webových stránkách internetu, kdy je informace poskytována ukázkami a úryvky. *„Vnímání se pak proměňuje v soustavné střihy a ruptury, které navozují rozpad soustředěnosti a pozornosti, a to nejen na rovině percepční, ale i konceptuální. ...Vnímání a prožitek komplexních symbolických systémů (ať obrazu, symfonie, nebo veršů) ovšem zpravidla vyžadují určitou námahu, někdy i fyzické nepohodlí, a především – mají-li přinést v nějakém ohledu výjimečný zážitek, je pro ně nezbytná aktivní participace. Dívání se na izolovaný umělecký obraz nebo sochu může být v určitých ohledech namáhavé; naproti tomu v mnoha médiích a formách trávení volného času jsou zážitky prostě „poskytovány“.“*<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Praha: Argo, 2000. ISBN 80-7035-155-1. s. 111.

<sup>32</sup> KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Praha: Argo, 2000. ISBN 80-7035-155-1., s. 113

*„Vzorci vnímání, jimiž nás vybavuje vizuální prostředí, nejsou optimální pro vidění statických „muzeálních“ obrazů, a pravděpodobně jeho možností různými způsoby narušují.“<sup>33</sup> Kesner tvrdí, že pokud v nás má návštěva muzea nebo galerie zanechat něco hlubšího, zachovat v nás něco víc než povrchní a lehce zapomenutelný dojem, je nutné využít pronikavější vidění, než jaké uplatňujeme při vnímání naprosté většiny „každodenních“ obrazů.*

Jako důsledek pasivního vnímání pohyblivých obrazů divákem, který je navyklý na tento způsob příjmu informací, rychlého sledu obrazů v médiích nebo videích, lze předpokládat, že bude-li konfrontován se statickým obrazem nebude z něho mít takový prožitek, protože vnímání takového obrazu vyžaduje pečlivější a delší pozorování s aktivním zapojením pozornosti a s vynaložením větší námahy. Díky trénování příjmu velkého objemu dat v krátkém čase jsme nyní sice schopni vstřebat více informací, ale zároveň je naše vnímání určitým způsobem ochuzeno o hlubší prožitek. Navíc se snadno může stát, že díky příjmu velkého množství informací je dnešní člověk někdy doslova přehlcen a nemá touhu věnovat aktivní pozornost něčemu, jako je statický obraz, nebo vůbec vyhledávat hlubší prožitky, protože už na ně tak zvaně „nemá kapacitu“. Z mého pohledu je ale někdy naopak velmi uklidňující zadívat se na statické obrazy, „odstříhnout se“ od rychlého tempa dnešní doby a ponořit se do vnímání světa pomalého, nehybného.

### **3.2 Perzistence vidění a princip animace**

Pohyblivé obrazy však mají i nesporné benefity, a proto jsem je zařadila i do svého projektu jako rozšíření obrazové knihy, a to v podobě videa s animacemi. Rozpohybováním statické kompozice dochází k usnadnění vnímání jejího obsahu. Díky pohybu je možné akcentovat některé kompoziční detaily nebo lépe nastínit povahu děje původní statické ilustrace.

Při následném vystavení mého souboru vytvořených prací předpokládám, že promítaná animace bude mít efekt „vtažení diváka“ přímo do mnou vytvořeného světa, podobně tak, jak uvádí Šobáňová *„Možnosti, jak v expozicích využít nová média, je daleko více. Umožňují realizovat téměř jakýkoliv nápad, uplatnit invenci a kreativitu tvůrců expozice. Z hlediska návštěvníka zvyšují dramatickost prezentace a její*

---

<sup>33</sup> KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*. Praha: Argo, 2000. ISBN 80-7035-155-1., s. 128

iluzivnost a vůbec umocňují celkový prožitek z expozice. Jejich výhody jsou však i další: např. umožňují participaci návštěvníků na obsahu a vyznění expozice a také dávají možnost expandovat mimo zdi muzea.“<sup>34</sup>

Animace funguje na principu optické iluze. Prezentací sekvence statických obrázků v dostatečně rychlém sledu je divák interpretuje jako spojitý pohyblivý obraz. Stejný princip se uplatňuje při tvorbě a projekci filmů. Filmoví teoretici často označují tuto iluzi pohybu jako perzistenci (přetrvávání) vidění.

Jev perzistence vidění, popsal na počátku 19. století Frederick A. Talbot ve své knize *Moving Pictures: How They Are Made and Worked*,<sup>35</sup> kde poskytl tehdy jedno z nejbarvitějších vysvětlení takzvané vady oka. Kameraman podle Talbota využívá „nedostatku“ lidského oka: „*Oko je samo o sobě úžasným fotoaparátem. ... Snímek je fotografován v oku a přenášen z tohoto bodu do mozku. ... Když se dostane do mozku, je zapotřebí dlouhá doba, než dojde k jeho konstrukci, např. mozek je něco jako fotografická deska a obraz vyžaduje „vývoj“. v tomto ohledu je mozek poněkud pomalý, protože když zformuluje obraz vtisknutý do oka, zachová si obraz i poté, co realita zmizí z dohledu.*“ Podle Talbota se tedy každé dva sousedící obrazy v mozku prolínají nebo spojují dohromady, což umožňuje vnímání plynulého, nepřetržitého pohybu. Dále přirovnává mozek k tehdy současnemu zařízení pro diaprojekci, známému jako „laterna magica“, pomocí kterého se jeden pohled rozplyne v jiný.<sup>36</sup>

Představy perzistence vidění vychází z experimentů s percepcí přerušovaných obrazů, kdy do jisté frekvence jsou vnímány oddělené obrazy a poté již plynulý pohyb.<sup>37</sup> Lidské oko a mozek dokážou zpracovat pouze 10 až 12 samostatných snímků za sekundu, přičemž obraz uchová až patnáctinu sekundy. Pokud jej v tomto časovém období nahradí následující obrázek, vytvoří iluzi kontinuity. Porozumění perzistence

---

<sup>34</sup> ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium*. 1. díl (Přístupy k tvorbě expozic a jejich inovace). Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-4302-7. s. 281.

<sup>35</sup> TALBOT, Frederick A. *Moving Pictures: How They Are Made and Worked* (J.B. Lippincott, 1912). In: ANDERSON, Joseph, ANDERSON Barbara, *The Myth of Persistence of Vision Revisited*. *Journal of Film and Video*. 1993, 45(1). Dostupné z: <https://faculty.uca.edu/wsmeador/ccsmi/ccsmi/classicwork/Myth%20Revisited.htm>.

<sup>36</sup> TALBOT, Frederick A. *Moving Pictures: How They Are Made and Worked* (J.B. Lippincott, 1912). In: ANDERSON, Joseph, ANDERSON Barbara, *The Myth of Persistence of Vision Revisited*. *Journal of Film and Video*. 1993, 45(1). Dostupné z: <https://faculty.uca.edu/wsmeador/ccsmi/ccsmi/classicwork/Myth%20Revisited.htm>.

<sup>37</sup> Pojem percepcie vidění (angl. persistence of vision). In: *Výkladový slovník, kognitivní server UHK* [online]. [cit. 2022-03-21]. Dostupné z: <http://fim.uhk.cz/cogn/?Module=dictionary&Letter=P&Site=4>.

vidění pomáhá animátorům vytvářet plynulé a realistické animace nejúčinnějším způsobem tím, že divákovi ukáže jen tolik snímků, aby vytvořil „pocit pohybu“. v animaci jsou pohyblivé postavy často točeny „po dvou“, což znamená, že na každé dva snímky filmu je zobrazen jeden obraz, celkem 12 kreseb za sekundu. I když je to jen na hranici naší schopnosti perzistence vidění, je to obvykle uspokojivé pro vytvoření hladké a živé animace.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> *Persistence of vision: how does animation work?* In: FUTURELEARN.COM [online]. [cit. 2022-03-21]. Dostupné z: <https://www.futurelearn.com/info/courses/explore-animation/0/steps/12222>.



## **Praktická část**

### **4 Cíl práce**

Cílem práce je vytvořit autorskou knihu pro děti, ve které se snažím poukázat na důležitost přátelství a jeho výhody v podobě vzájemné spolupráce. Hlavním cílem je ztvárnění veselého charakteru postav a vystižení přátelské atmosféry.

Pokračováním praktické části je přenesení motivu ilustrace na jiná média, prostřednictvím kterých lze rozšířit samotnou knihu. Vzniklý soubor realizovaných návrhů společně s knihou bude možné vystavit jako soubor exponátů, které propojuje společný vizuální prvek, ale technika provedení i materiál jsou různorodé.

### **5 První část – autorská kniha**

#### **5.1 Téma autorské knihy**

Knihy se jmenuje Ole a Gustav. Je to příběh o přátelství a pomoci v nouzi. Hlavními postavami příběhu jsou dva ptáci Ole a Gustav, které dohromady svede ničivá bouřka, jež napáchala škody na jejich majetku. Ole ztratí díky spadlému stromu střechu nad hlavou a Gustavovi zvýšená hladina řeky zaplaví jeho pole. Ptáci se domluví na vzájemné pomoci a dají se hned do práce.

Na počátku všeho bylo bezděčné malování fixem během jízdy vlakem. Chtěla jsem si pro jednu zase malovat „jen tak“. Postupně se ale začali objevovat barevní ptáčci vypadající trochu jako bažanti, nebo jako jiné druhy ptactva vyskytujícího se na poli. Ptáčky obklopovaly abstraktní barevné skvrny a tvary, které měly indikovat neznámé druhy rostlin. Poté, co jsem vystoupila z vlaku, čekala mě ještě asi půlhodinová cesta tramvají. Jakmile jsem do tramvaje nastoupila, z ničeho nic se mi v hlavě začal tvořit příběh. Neváhala jsem a příběh jsem si pomocí jednoduchých vět sepsala. Jakmile jsem vystoupila na cílové zastávce, začaly se mi v hlavě objevovat jednotlivé scény storyboardu (*obr. 5*), jasně a živě. První, co jsem udělala po příchodu domů bylo, že jsem je okamžitě začala kreslit. Nemohla jsem se od příběhu odtrhnout a tehdy jsem už věděla, že z toho vznikne knížka pro děti.

## 5.2 Výroba knihy

### 5.2.1 Storyboard

Přestože jsem příběh měla sepsaný ve větách, rozhodla jsem se, že vytvořím jen obrázkovou knížku bez textu. Ilustrace jsem se proto snažila vytvářet tak, aby jejich podoba byla dostatečně „výmluvná“ sama o sobě, a aby zcela nahradily funkci textu. Čistě obrazový příběh si tak může „čtenář“ interpretovat různými způsoby, převyprávět ho pokaždé trochu jinak, otevřít dveře své fantazii.

Práce je jedním z ústředních motivů mé knihy. První část knihy vypráví o příchodu ničivé bouřky (*obr. 10 až 12*) a procesu výstavby nového domku pro Oleho. Nejprve je potřeba nasbírat v lese materiál pro nový domek (*obr. 13*), pokácet stromy a dřevo nařezat, poté je stlouct dohromady a postupně postavit celý dům (*obr. 14*). Když je domek postaven, je potřeba upravit a zařídit jeho interiér, vymalovat stěny a vybavit domek nábytkem (*obr. 15*).

Když je domek hotový, následuje druhá část knihy, druhá strana leporela, ve které Gustav pozve Oleho na návštěvu do svého domku za řekou (*obr. 16*). Když ale dorazí k řece, zjistí, že silná bouřka zvedla hladinu řeky tak, že zaplavila celé Gustavovo políčko, které obhospodařuje u domu (*obr. 17*). Teď zas pomůže Ole Gustavovi. Nejprve vyhrabou strouhu, kterou odvedou část řeky stranou, aby pole nebylo zaplavené (*obr. 18-19*). Poté je potřeba celé pole očistit od naplavených větví a odstranit poničenou úrodu (*obr. 20*). Když je pole suché a prázdné, může se osít a osázet novými sazeničkami (*obr. 21*). Příběh končí scénou, kde jsou Ole i Gustav spokojení, jak jim práce šla pěkně „od ruky“, že se jim podařilo postavit krásný nový dům a úrodě na poli se daří (*obr. 22*). Je čas společně popíjet kávu a vyprávět si další příběhy.

### 5.2.2 Ilustrace

Pro vytvoření ilustrací jsem zvolila techniku, ve které kombinuji klasickou „kresbu“ a digitální koláž. Použila jsem akvarelové fixy, se kterými se velmi snadno pracuje. Mají jasné barvy a dají se vzájemně vrstvit nebo rozmývat vodou, což umožňuje pracovat s širokou škálou odstínů a volně přecházet od kresby k malbě. Nejprve jsem postupovala tak, že jsem malovala oba hlavní hrdiny postupně, jak budou vypadat ve všech scénách. Rozhodla jsem se, že nejprve nakreslím všechny

prvky samostatně, ilustrace naskenuji a v počítači upravím v programu Adobe Photoshop metodou koláže do konečné kompozice. Celá kniha je tak vlastně jakousi skládačkou.

Vizuální podoba knihy byla od počátku zcela jasná. Den po dni jsem realizovala své vize, které jsem nemohla pustit z hlavy. Postupovala jsem podle storyboardu (*obr. 5*) a vždy se snažila namalovat vše, z čeho se později bude daná scéna skládat.

Nejprve jsem začala malovat hlavní postavy příběhu. Malovala jsem je postupně do řady tak, jak se budou objevovat v jednotlivých scénách (*obr. 6 a 7*). Hodně mě bavilo, jakou metodu práce jsem zvolila. Precizně jsem malovala ptáčky vedle sebe, až zaplnili celý papír formátu A3.

Jakmile jsem měla všechny pózy hlavních postav namalované, pokračovala jsem s malováním jednotlivých částí scén (*obr. 8 a 9*), různých téměř abstraktních tvarů, které jsem pak v počítači přetvořila v rostliny a další součásti scén.

Úprava naskenovaných ilustrací v programu Adobe Photoshop mi z celé knihy trvala nejdéle. Jednotlivé „součástky“ jsem musela nejprve díl po dílu všechny oříznout. Následně jsem je začala postupně ve vrstvách skládat do požadované kompozice scény.

Složitější postup práce s ilustracemi jsem zvolila proto, aby se vzniklé obrázky daly později využít i pro další druhy zpracování než pouze jako ilustrace knihy. Představovala jsem si, jak by se jednotlivé části koláže mohly rozpohybovat pomocí animace a knížka by tak mohla „ožít“.

### **5.2.3 Knížní vazba**

Knihy má být určena především dětem. Aby splnila svou funkci co nejlépe, je důležité vhodně zvolit i typ vazby. Pro svou knihu jsem zvolila leporelo. Chtěla jsem využít výtvarného efektu pásu harmoniky, který umožňuje mít větší pocit návaznosti a podporuje narativní funkci obrazové knihy (*obr. 1*). Leporelo také nabízí různé způsoby listování knihou, je možné rozevřít libovolný počet stran, nebo i celou knihu a umožňuje knihu umístit do prostoru jako objekt (*obr. 2 a 3*), což rozvíjí děti ve hře.

Jednotlivé listy leporela jsou tvořené 2 mm silnou šedou lepenkou a jsou spojené knihařským plátnem, jehož barvu jsem cíleně zvolila tak, aby podtrhla veselost

barev ilustrace. Ilustrace jsou digitálně vytištěné na grafický papír a poté nalepeny na lepenku.

Celkový rozměr knihy 10×16 cm jsem zvolila tak, aby byl příjemný jak pro dětského čtenáře, tak i pro čtenáře dospělého.

## **6 Druhá část – přenesení motivu na jiná média**

### **6.1 Animace**

Jako další medium jsem použila formát videa. Cílem je nastínit další možnost, jak ilustraci využít – jednoduše rozpohybovat statický obraz do pár sekund krátkých videí, která slouží převážně jako ukázka oživení scén z knihy a jako inspirace pro další zpracování například animovaný film nebo rozšířenou realitu (*obr. 26 a 27*).

Pro mé zpracování jsem zvolila jednoduchou digitální 2D ploškovou animaci, kterou jsem vytvářela v programu Adobe After Effects 2019. Jedná se o jakousi softwarovou náhradu klasické ploškové animace, kterou lze vyrobit ve výrazně kratším čase. Podklady pro animaci jsem si připravila již při tvorbě koláží ilustrace do knihy v programu Adobe Photoshop, a poté je přenesla do After Effects, kde je rozpohybovala. Animaci jsem vytvořila pomocí mnoha vrstev, s použitím časové osy a klíčových bodů.

#### **Příprava podkladů pro animování**

Postavičky a krajinu jsem v Adobe Photoshop upravila tak, aby byla každá část, se kterou se má pohybovat, v jedné vrstvě. v programu After Effects jsem pak vytvořila kompozici s parametry 1920×1080px 25fps a do ní vložila předpřipravený soubor. Vložila jsem ho jako kompozici – soubor tak zůstane rozložený na jednotlivé části tak, jak jsem si je v Adobe Photoshop nachystala, což je nezbytné pro následnou práci s jednotlivými vrstvami.

Dalším krokem je seskládání postavičky a její „nakloubkování“ pomocí přesunutí bodů (Anchor points), na správná místa, ve kterém se jednotlivé části postavičky budou ohýbat, tj. noha bude mít svůj bod místo kotníku, další bod například v kyčlích, křídla v oblasti ramene, lokte nebo na jednotlivých prstech, které nahrazují prsty atd. Toto „nakloubování“ jsem se snažila co nejvíce zjednodušit, abych nastínila

pouze základní pohyb – o dokonalý pohyb podle realistických principů kinetiky jsem v této práci neusilovala, protože má animace – krátké video – slouží pouze jako doprovod autorské knihy, rozšíření pro ponoření se do ptačího světa. Při vytvoření 3D efektu „chůze lesem“ (*obr. 26*) jsem tyto anchor points používala pouze minimálně. v tomto případě stačilo pohybovat s celou vrstvou, s celým objektem tak, aby se posunul z bodu A do bodu B podle principů perspektivy.

## **6.2 Vzor na textiliích**

Dalším médiem je textil. Z ilustrací jsem pomocí programu Adobe Illustrator vytvořila opakující se vzory, které jsem pak nechala digitálně tisknout na textilie. Zvolila jsem dva druhy textilií, podle toho, jakému účelu bude textil sloužit. První vzor byl zamýšlen pro letní šaty, a proto jsem zvolila bavlněný úplet s obsahem lycry pro snadné šití a pohodné nošení. Další vytvořené vzory jsem navrhovala spíše pro použití do interiéru, pro interiérové doplňky – konkrétně povlaky na polštáře. Textilií v tomto případě je Popelín o gramáži 130 g /m<sup>2</sup>, jenž je vyroben ze 100% bavlny.

### **6.2.1 Vytvoření raportu**

Nejprve jsem začala vytvořením textilního návrhu (*obr. 23*). Pro následnou výrobu textilních tisků je důležité, aby byl textilní návrh převeden do formy, která je schopna opakování bez vzniku chyb mezi spoji základní dlaždice vzoru. Tomuto opakování se říká raport – vzor opakující se po celé šířce a délce textilie. Při ručním zpracování návrhu vzoru je vytvoření takového „bezešvého“ vzoru náročné a zdaleka přesahuje mé schopnosti. S pomocí využití možností současných grafických programů a digitální úpravy však lze tuto práci značně usnadnit. Já jsem pracovala v programu Adobe Illustrator.

Metoda raportu umožňuje vytvářet harmonicky uspořádané vzory. Jako inspiraci jsem měla své ilustrace z knihy Ole a Gustav, avšak při návrhu vzorů jsem se snažila vycházet spíše z jednotlivých prvků koláží (*obr. 8 a 9*), z jednoduchých tvarů, ze kterých je ilustrace sestavena a snažila se konkrétní vyobrazení stylizovaného motivu zjednodušit do abstraktních geometrických tvarů.

### **6.2.2 Digitální tisk na textilie**

Navržené vzory jsem nechala digitálně potisknout na textilie u slovenské firmy Floraprint, kde k tisku používají nejmodernější technologii digitální pigmentace bez

použití a znečišťování vody a s nízkou spotřebou elektrické energie. Tato firma umožňuje tisk na textilii s malou metráží – již od pěti metrů, což k mým účelům bylo naprosto ideální. Podle požadavků firmy jsem si připravila podklady k tisku. Vzor jsem převedla do schématu barev RGB, nastavila rozlišení 150 dpi a odeslala v PNG formátu. Rozměr raportu jsem upravila podle požadavků pro konkrétní druh textilie – výška ve velikosti jedné dlaždice opakujícího se vzoru a šířka podle stanovené tisknutelné šířky zvolené textilie.

### **6.2.3 Další zpracování (šaty, povlaky na polštáře)**

Závěrečným krokem byla realizace návrhů na konkrétní využití potištěných textilií – zhotovení šatů a povlaků na polštáře (*obr. 24 a 25*). Na tomto druhotném výrobním procesu jsem se nepodílela, ale nechala jsem si šaty i povlaky na polštáře ušít na zakázku.

## **Závěr**

Realizace celého mého projektu byla pro mě velmi obohacující. V každé fázi tvorby jsem musela řešit odlišné záležitosti, se kterými jsem se musela vypořádat. Zaměřila jsem se na osobitou podstatu zvolených médií – vybírala jsem taková, která jsou schopná vzájemně koexistovat, doplňovat se v rámci expozice. Pracovala jsem různými technikami a s různými materiály, které jsem pro svou realizaci musela vhodně zvolit s ohledem na účel a funkci vytvářeného předmětu. S řadou z nich jsem se setkala úplně poprvé. Jsem proto ráda, že se mi naskytla možnost vyzkoušet si i jiné způsoby tvorby, než obvykle používám. Ráda bych v budoucnu více pracovala s textilem a osvojila si různé techniky tisku a tvorby vzorů.

Výsledná podoba praktické části této bakalářské práce se skládá ze dvou hlavních částí. První částí je autorská obrazová kniha, ze které poté vycházím v části druhé. V té jsou obsaženy dva menší projekty – krátké animace a užití na textil (šaty a bytové doplňky), které obsahují některé přenesené prvky z původní ilustrace. Obě části jsou tedy spolu provázané, ale zároveň je lze také prezentovat samostatně.

Od počátku jsem chtěla celou bakalářskou práci pojmout tak, aby mě bavila, ale zároveň měla i přínos pro okolí. Z počátku jsem měla problém jasně si vytyčit všechny body zadání pro vypracování teoretické části bakalářské práce. V průběhu času jsem se ale postupně dostávala na dosah témat, která jsem opravdu měla chuť zpracovávat

a pouštět se do dalších souvisejících problematik a úvah. Zamýšlením se nad pojmy „vnímání“ a „vidění“ jsem se dostala napříč mnoha sfér. Od souvislosti s vystavováním a prezentací uměleckých děl, přes fyziologické procesy spojené se zrakovou dráhou, až po vliv vizuálního prostředí na naše vnímání. V teoretické části se také krátce věnuji tématu interaktivní expozice a zapojení interaktivních prvků v muzejních a galerijních expozicích. Myslím, že interaktivní přístup k výstavám a expozicím je v současné době umocňován nejen snahou přilákat opět návštěvníky do těchto institucí po nedávném rapidním poklesu návštěvnosti během období pandemie Covid-19, ale také je stále více podporován s ohledem na dlouhodobou udržitelnost existence a celospolečenský význam muzeí a galerií.

## Seznam zdrojů a použité literatury

- BENEŠ, Josef. *Kulturně výchovná činnost muzeí. Díl 1.* Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1981.
- BERENSON, Bernard. *Aesthetics and history.* Garden City: Doubleday and Co., 1948, s. 93. Internet Archive Python library. Dostupné z: <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.166094/mode/2up>
- DOLÁK, Jan. *Muzeum a prezentace.* In: *Muzeologia a kultúrne dedičstvo.* Bratislava, 2015, 9-10. ISBN 978-80-971715-8-2.
- GANONG, William F. *Přehled lékařské fyziologie.* Jinočany: H & H, 1995. ISBN 80-85787-36-9.
- HYBNER, Jan. *Elementy knižní vazby.* V Praze: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2017, s. 7. Knihařem snadno a rychle. ISBN 978-80-87989-35-7.
- JŮVA, Vladimír. Vznik a rozvoj muzejní pedagogiky. *Muzeum: Muzejní a vlastivědná práce.* 2009, 47(2), 3–24. Dostupné z: <http://emuzeum.cz/muzeum>
- KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti.* Praha: Argo, 2000. ISBN 80-7035-155-1.
- MAZANEC, Martin. *Pohyblivý obraz filmu a videa 1*, studijní text pro kombinované studium. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, s. 22-33. ISBN 978-80-244-4217-4. s. 24 Dostupné z: [https://monoskop.org/images/e/e8/Mazanec\\_Martin\\_Pohyblivy\\_obraz\\_filmu\\_a\\_videa\\_1\\_2014.pdf](https://monoskop.org/images/e/e8/Mazanec_Martin_Pohyblivy_obraz_filmu_a_videa_1_2014.pdf)
- Persistence of vision: how does animation work?* In: *FUTURELEARN.COM* [online]. [cit. 2022-03-21]. Dostupné z: <https://www.futurelearn.com/info/courses/explore-animation/0/steps/12222>
- Pojem estetika. In: *slovník-cizich-slov.abz.cz* [online]. [cit. 2022-03-10]. Dostupné z: <https://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/estetika>
- Pojem percepce vidění (angl. persistence of vision). In: *Výkladový slovník, kognitivní server UHK* [online]. [cit. 2022-03-21]. Dostupné z: <http://fim.uhk.cz/cogn/?Module=dictionary&Letter=P&Site=4>



RENOTIÉRE, Gina a Petr SPIELMANN. *Autorská kniha: střet tradice a experimentu: (Autorská kniha ze sbírek Muzea umění Olomouc): disertační práce*. Brno: Vysoké učení technické, Fakulta výtvarných umění, 2009. Dostupné z: [https://www.vut.cz/www\\_base/zav\\_prace\\_soubor\\_verejne.php?file\\_id=49252](https://www.vut.cz/www_base/zav_prace_soubor_verejne.php?file_id=49252)

REŽNÝ, Pavel. Estetika a funkce rukodělné vazby v současnosti. In: KOČMAN, Jiří H., ed. *Sborník referátů z odborného semináře k problematice umělecké knižní vazby*. Brno: Dům umění města Brna, 1982, s. 19.

STRÁNSKÁ, Zuzana. *KNIŽNÍ VAZBY a PUBLIKACE: Učební text pro obor Polygrafie a Reprodukční grafik*. Olomouc, 2011. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Pedagogická fakulta, ústav pedagogiky a sociálních studií. Vedoucí práce: doc. PhDr. Drahomíra Holoušová, CSc. Dostupné z: <https://theses.cz/id/k81z2a/1341691>

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Muzejní expozice jako edukační médium. 1. díl (Přístupy k tvorbě expozic a jejich inovace)*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2014. ISBN 978-80-244-4302-7.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra. *Vzdělávací obsah v muzejní edukaci*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4625-7.

TALBOT, Frederick A. *Moving Pictures: How They Are Made and Worked* (J.B. Lippincott, 1912). In: ANDERSON, Joseph, ANDERSON Barbara, *The Myth of Persistence of Vision Revisited*. *Journal of Film and Video*. 1993, **45**(1). Dostupné z: <https://faculty.uca.edu/wsmeador/ccsmi/ccsmi/classicwork/Myth%20Revisited.htm>

VALOCH, Jiří. Básně-objekty, knihy-objekty, vazby-objekty. In: KOČMAN, Jiří H., ed. *Sborník referátů z odborného semináře k problematice umělecké knižní vazby*. Brno: Dům umění města Brna, 1982, s. 28.

## **Přílohy**

Příloha A: leporelo .....	-1-
Příloha B: textil.....	-12-
Příloha C: animace – sekvence snímků .....	-15-
Příloha D: DVD s animacemi	

## Příloha A: leporelo



Obr. 1: vizualizace – první a druhá strana leporela



Obr. 2: fotodokumentace autorské knihy Ole a Gustav – detail titulní strany



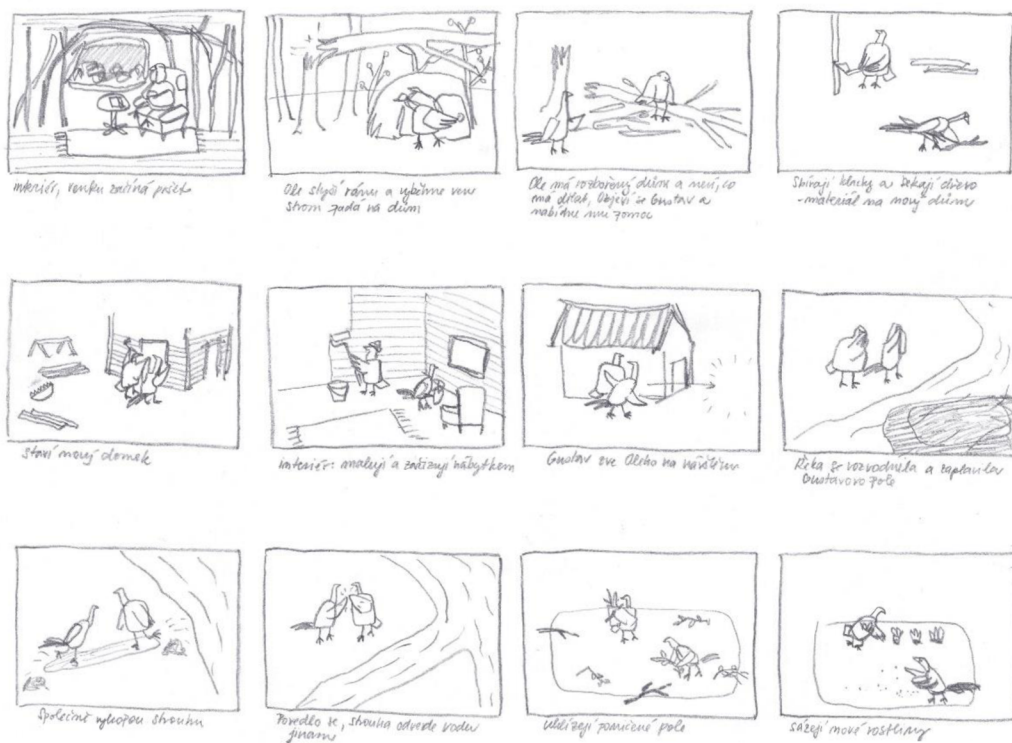
*Obr. 3: fotodokumentace autorské knihy Ole a Gustav – obrazový pás jedné strany leporela*



*Obr. 4: fotodokumentace autorské knihy Ole a Gustav – detail jedné ze scén*



# Příprava



Obr. 5: náskres storyboardu



Obr. 6: Ole, akvarelový fix, 297 × 420 mm



Obr. 7: Gustav, akvarelový fix, 297 × 420 mm



Obr. 8: části rostlin (vlevo) a části nového domu (vpravo), akvarelový fix, 297 × 420 mm



Obr. 9: části interiéru původního domu a zahrady (pro více scén), akvarelový fix, 297 × 420 mm



Jednotlivé scény knihy – digitální koláž



*Obr. 10*



*Obr. 11*





*Obr. 12*



*Obr. 13*





Obr. 14



Obr. 15





*Obr. 16*



*Obr. 17*



*Obr. 18*



*Obr. 19*





*Obr. 20*



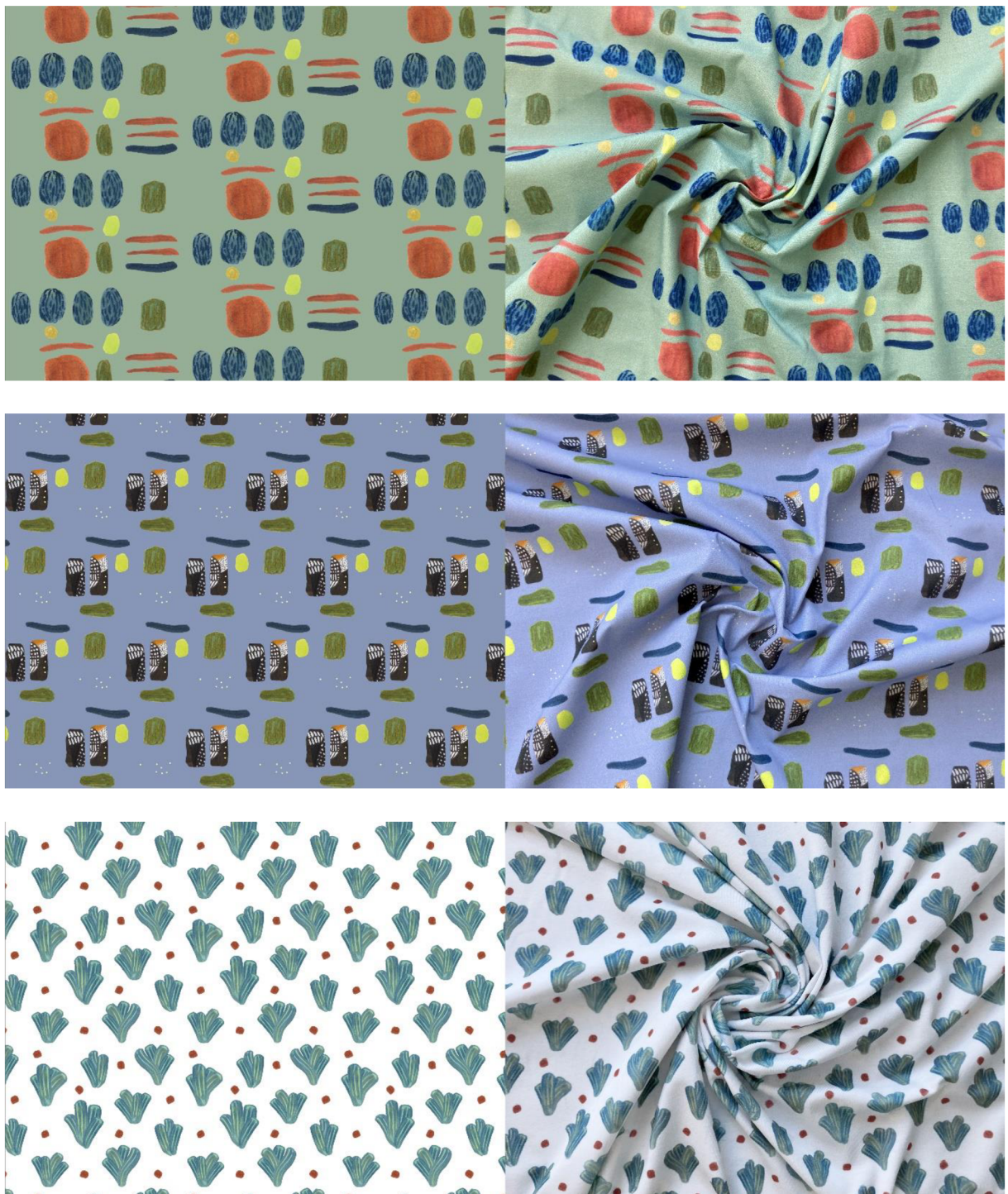
*Obr. 21*



*Obr. 22*



## Příloha B: textil



*Obr. 23: digitální návrh vzoru (vlevo) a realizace na textilií (vpravo)*



*Obr. 24: fotodokumentace – šaty*





*Obr. 25: fotodokumentace – povlaky na polštáře*



## Příloha C: animace – sekvence snímků



*Obr. 26: sekvence šesti snímků z videa Chůze lesem, délka videa 19 s*



*Obr. 27: sekvence pěti snímků z videa Kácení, délka videa 19 s*

## **Příloha D: DVD s animacemi**