# Tereza Pšeničková, 399329

# Hvězdná noc – interaktivní animace

**Nyní i já mohu upravovat obrazy od Van Gogha!**

**Cílem mé odborné recenze je porovnat novomediální dílo (interaktivní animaci) Hvězdná noc od Petrose Vrellise s původním obrazem Vincenta van Gogha. Při rozboru a hodnocení díla se zaměřím na tři oblasti: 1) Záměr, pro který byla vytvořena tato interaktivní animace. 2) Z hlediska umělecké hodnoty díla původního, se pokusím analyzovat přidanou uměleckou hodnotu jeho nové interaktivní formy. 3) Z hlediska divácké percepce uměleckého díla, se pokusím zjistit vnímání uměleckého díla vzhledem k jeho digitální podobně.**

1. **Úvod**

Představte si na chvíli, že jste přítomni na výstavě obrazů jednoho z nejslavnějších malířů Vincenta Van Gogha. Kráčíte od jednoho obrazu k druhému a najednou začnete vnímat, jak jednotlivé obrazy ožívají. To ta jedinečná technika tahů štětce. Ano, opravdu dodávají obrazu na živosti, ale není to jen to, obraz je totiž skutečně v pohybu. Každý tah, každý prvek na obrazu je rozpohybován. Samou zvědavostí stáhnete ruku na plátno, dotknete se prstem a všechen pohyb je soustředěn právě do toho místa, kde spočívá váš prst. Stačí jeden tah prstem přes plátno a všechny barvy a tahy se rozvíří v neuvěřitelných variacích, a po chvíli se vrátí zpět do původní dráhy svého pohybu. Hudba, která Vám zní v uších jako by se přizpůsobovala rychlosti a dynamice celé pohybující se scenérie na obrazu. Vše působí velmi snově, až neskutečně.

Pokud si myslíte, že to nemůže být reálně. Mýlíte se. Tato představa se stává realitou v díle řeckého novomediální umělce Petrose Vrellise. Petros Vrellis[[1]](#footnote-2) přetvořil slavný obraz Hvězdná noc od Vincenta van Gogha a dal mu podobu interaktivní animace. Divák může na dotykové obrazovce rozpohybovat jednotlivé prvky obrazu. Snovou atmosféru dotváří doprovod hudby, měnící se dle dynamiky pohybu celého obrazu. Tento „živý obraz“ si můžete stáhnout jako aplikaci do iphonu, tabletu či jiného dotykového zařízení.

Původní dílo - obraz Hvězdná noc (cypřiš a vesnice), Van Gogh namaloval v posledním roce svého života (1889), patří mezi jeho slavné noční malby. Kompozice zachycuje pohled z pokojového okna sanatoria v jihofrancouzském městě Saint-Rémy-de-Provence. Dílo je od roku 1941 součástí stále kolekce newyorského Muzea moderního umění. Obraz přímo evokuje tajemství noci, hvězd, měsíce,… Hvězdy jsou neskutečně blízko a podobné slunci. Cypřiš je jako plamen směřující k nebi. Ač je obloha namalována dynamicky a téměř pulzuje (pomocí stylizovaných mraků), celek je harmonický a uklidňující.[[2]](#footnote-3)

1. **Jaký je autorův záměr?**

Novomediální umělci stejně jako Petr Vrellis experimentují s novými medii, přičemž často využívají ta stará (analogová). Snaží se snad překonat hranice starých médií? Jaký je v tom záměr? Výstižně to popsal Petr Sczepanick ve svém textu Intermedialita *„…Koncepty jednoho média nahradí v jejich funkci koncepty média druhého, a tím danou mediální formu zevnitř transformují. Výsledkem této fúze je nová hybridní forma média, která mísí rysy dřívějších mediálních forem, ale současně obsahuje kvality zcela nové…“[[3]](#footnote-4)*

Nicméně, digitální média sama o sobě skýtají nekonečné pole možností pro novou uměleckou tvorbu. V tomto ohledu však vyvstává otázka, zda je vzhledem k uměleckým dílům Vinzenza Van Gogha, digitální technika se svými nekonečnými variacemi pro tvorbu umění dostačující. Tato otázka byla dlouhou dobu výzvou pro Petra Vrellise, když dostal nápad přenést obraz Van Gogha do interaktivní podoby, čímž chtěl dát dílu nový rozměr. Cílem bylo vytvořit Interaktivní animaci Hvězdná noc, která ještě více zintenzivní  zážitek z originálního obrazu Van Gogha; zvýraznit barvy a vířivé tahy štětcem původní malby, které ožijí v hypnotickou animaci. Dalo by se říci, že v této snaze navázal na původního umělce, neboť tento záměr byl společný pro oba, sám Van Gogh si přál své obrazy co nejvíce zvýraznit, proto používal jasné barvy. Ve svém dopise prohlásil *„… Chci používat barvy, které navzájem kontrastují, aby každá z nich zářila ještě výrazněji, aby kontrastovaly jako muž se ženou…“*

1. **Je tato technická reprodukce umění?**

Petr Vrellis kladl velký důraz na vytvoření interaktivního díla, které zcela respektuje dílo původní. Obraz musel kousíček po kousíčku rozebrat na jednotlivé fragmenty a znovu z nich sestavit identický obraz v digitální podobě, jinými slovy se jedná o malbu složenou z „jedniček a nul“.[[4]](#footnote-5)

Toto novomediální dílo tedy zcela vychází z dřívější analogové formy obrazu, ale zároveň zohledňuje její originální hodnotu, tak jak uvedl ve svém pojednání … Walter Benjamin *„…Zde a Nyní originálu vytváří pojem jeho pravosti, o niž se opírá představa tradice, která tento objekt předávala až do současnosti jako něco stejého a identického. Celá oblast pravosti se vzpírá technické – a přirozeně nejen technické – reprodukovatelnosti. Zatímco to, co je pravé si vůči manuální reprodukci, kterou zpravidla považuje za padělek, zachovává plnou autoritu, vůči technické reprodukci tomu tak není… 1)…technická reprodukce se vůči originálu jeví jako samostatnější než reprodukce manuální… 2)…lze uvést nápodobu originálu do situaci, které jsou pro samotný originál nedostažitelné…“[[5]](#footnote-6)*

Jedná se tedy také o umění? Sám autor novomediálního dílo o sobě prohlašuje *„Nepovažuji se za umělce. Myslím, že jsem spíš vynálezce hraček. Když říkám slovo hra, mám na mysli pokusy o porušování pravidel."* Považujme toto prohlášení spíše jako skromnost, neboť ani to nevyvrací, že jeho tvorba nespadá mezi umělecká díla. Touto otázkou se zabýval Jerrold Levison ve svém textu Definovat umění historicky: *„… co to znamená* *být vnímán­ jako­ umělecké­ dílo? Je zřejmé, že přijetím takového návrhu neanalyzujeme umění čistě v mimouměleckých pojmech. Spíš se snažíme vysvětlit, co to znamená, když je předmět uměleckým dílem v dané době, ve vztahu k souhrnu neproblematicky chápaného minulého umění. Tímto způsobem lze v důsledku ukázat, co dělá v jakýkoli daný moment z věci umělecké dílo, a to tak, že začneme v přítomnosti a obrátíme se zpět. Nové umění je uměním díky tomuto vztahu k minulému umění, umění nedávné minulosti je uměním díky tomuto vztahu k umění ještě staršímu, umění před ním je uměním díky tomuto vztahu k umění velmi starému …“[[6]](#footnote-7)* Skutečnost, že i novomediální dílo Petra Vrellise má svou uměleckou hodnotu nám potvrzuje Levisonova definice Uměleckého díla *„x je uměleckým dílem = x je předmět, který osoba nebo osoby mající na něj příslušné vlastnické právo nepřechodně zamýšlí tak, aby byl vnímán­ jako­ umělecké­ dílo, tj. vnímán způsobem (či způsoby), jakým se správně (nebo standardně) vnímala předcházející umělecká díla.“[[7]](#footnote-8)*

Dle teorií Levinsona lze Interaktivní animaci Hvězná noc zařadit mezi umělecká díla. Kam však dílo spadá v dimenzi nových médií? Na to je třeba se zaměřit v rámci teorií nových médií, kam dle svých vlastností (viz Lev Manovich, Co jsou nová média) nepochybně náleží.

Svou strukturou, vizuálními a hudebními prvky se tato Interaktivní animace nejvíce přibližuje intermediu, jak jej definoval Claus Clüver *„draws on two or more sign systems in such a way that the verbal as-pects of its signs are inseparable from their visual or musical or performance aspects“[[8]](#footnote-9)* nebo Petr Szczepanik ve svém textu Pojem Intermedialita *„…Intermedialita se liší od jiných typů vztahů mezi médii tím, že vytváří nedělitelné fúze …“*

1. **Co přináší dílo recipientovi?**

Divák se mění v umělce: stačí po obrazu přejet prstem a rozvířené tahy štětcem přecházejí v plynulý proud zlaté a modré na pozadí temné oblohy. Podle algoritmu se tu pohybuje osmdesát tisíc silných čar.[[9]](#footnote-10) S každým tahem štětce se také rozezní tóny jemné ambientní hudby, každý tah má podle autora svůj tón: *„Hudba vychází ze spousty pokusů, ale také ze štěstí a náhody."[[10]](#footnote-11)* Takto je možné vytvořit nekonečné množství jedinečných variací.

Petros Vrellis je velkým obdivovatelem děl Van Gogha, to je také důvod proč chtěl, aby se interaktivní instalace využila pro znovu-poznání klasického umění[[11]](#footnote-12) a sloužila ke vzdělávacím účelům pro mladší generace, která má stále bližší přístup i vztah k novým technologiím. Na tuto možnost poukazuje i Walter Benjamin *„ … tím, že reprodukce umožňuje v dané situaci vyjít divákovi vstříc, aktualizuje to, co reprodukuje …“[[12]](#footnote-13)*

**Zdroje:**

SZCZEPANIK, Petr. Intermedialita: Pojem. *Cinepure* [online]. 2002, č. 22 [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=5>

An interview with Petros Vrellis. *Transparent Cities* [online]. 2012 [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://transparentcities.net/slideshow/an-interview-with-petros-vrellis/>

Gogh, Vincent: Hvězdná noc. [online]. [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://www.slavneobrazy.cz/gogh-vincent-hvezdna-noc-%28cyprise-a-vesnice%29-ido-48>

BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. 1936. vyd. s. 32.

LEVINSON, Jerrold. Definovat umění historicky: studie. *ALUZE.CZ: Revue pro literaturu, filozofii a jiné* [online]. 2008 [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://aluze.cz/2008_03/07_studie_levinson.php>

*Vybrané kapitoly z intermediality* [online]. 1. vyd. Editor Jan Schneider, Lenka Krausová. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008, 147 s. [cit. 2014-04-20]. ISBN 978-802-4420-554. Dostupné z: <https://is.muni.cz/auth/el/1421/jaro2013/IMK015/Vybrane_kapitoly_z_intermediality.pdf?studium=586031>

Nový van Gogh: Jak roztančit Hvězdnou noc. *TÝDEN.CZ* [online]. [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://www.tyden.cz/rubriky/relax/zabava/jak-roztancit-hvezdnou-noc_229291.html#.U1mDUPl_vIV>

Petros Vrellis: New media artists. [online]. [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://artof01.com/vrellis/works/starry_night.html>

1. vystudoval obor elektrické a počítačové inženýrství na University of Patras a obor "plastické umění a teorie umění" na University of Loannina. Ve své tvorbě se snaží prozkoumat potenciál nových médií, k tomuto účelu využívá interaktivních instalací. [↑](#footnote-ref-2)
2. Gogh, Vincent: Hvězdná noc. [online]. [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://www.slavneobrazy.cz/gogh-vincent-hvezdna-noc-%28cyprise-a-vesnice%29-ido-48> [↑](#footnote-ref-3)
3. SZCZEPANIK, Petr. Intermedialita: Pojem. *Cinepure* [online]. 2002, č. 22 [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=5> [↑](#footnote-ref-4)
4. An interview with Petros Vrellis. *Transparent Cities* [online]. 2012 [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://transparentcities.net/slideshow/an-interview-with-petros-vrellis/> [↑](#footnote-ref-5)
5. BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. 1936. vyd. s. 32. [↑](#footnote-ref-6)
6. LEVINSON, Jerrold. Definovat umění historicky: studie. *ALUZE.CZ: Revue pro literaturu, filozofii a jiné* [online]. 2008 [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://aluze.cz/2008_03/07_studie_levinson.php> [↑](#footnote-ref-7)
7. LEVINSON, Jerrold. Definovat umění historicky: studie. *ALUZE.CZ: Revue pro literaturu, filozofii a jiné* [online]. 2008 [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://aluze.cz/2008_03/07_studie_levinson.php> [↑](#footnote-ref-8)
8. *Vybrané kapitoly z intermediality* [online]. 1. vyd. Editor Jan Schneider, Lenka Krausová. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2008, 147 s. [cit. 2014-04-20]. ISBN 978-802-4420-554. Dostupné z: <https://is.muni.cz/auth/el/1421/jaro2013/IMK015/Vybrane_kapitoly_z_intermediality.pdf?studium=586031> [↑](#footnote-ref-9)
9. Nový van Gogh: Jak roztančit Hvězdnou noc. *TÝDEN.CZ* [online]. [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://www.tyden.cz/rubriky/relax/zabava/jak-roztancit-hvezdnou-noc_229291.html#.U1mDUPl_vIV> [↑](#footnote-ref-10)
10. Petros Vrellis: New media artists. [online]. [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://artof01.com/vrellis/works/starry_night.html> [↑](#footnote-ref-11)
11. Petros Vrellis: New media artists. [online]. [cit. 2014-04-20]. Dostupné z: <http://artof01.com/vrellis/works/starry_night.html> [↑](#footnote-ref-12)
12. BENJAMIN, Walter. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. 1936. vyd. s. 32. [↑](#footnote-ref-13)