

# Obsah

<b>Úvodní slovo</b> . . . . .	<b>7</b>
<b>Úvod</b> . . . . .	<b>9</b>
<b>Úvod – Krátké seznámení s živým nehmotným dědictvím</b> . .	<b>17</b>
<b>1. Historický a sociální rámec</b> . . . . .	<b>23</b>
<b>2. Nové pohledy na kulturní dědictví</b> . . . . .	<b>43</b>
2.1 Od venkovského pracovního oděvu k autentickému módnímu designu . . . . .	45
2.2 Tradice, inspirace, kontinuita a inovace propletené do módy a doplňků . . . . .	54
2.3 Oživování tradic: Hnutí „Folklore’s Not Dead“ jako komunita praxe . . . . .	60
<b>3. Propojení kulturní kontinuity: Role folklórních     tradic a kolektivních dovedností jako sjednocujícího     sociálního kapitálu</b> . . . . .	<b>65</b>
3.1 Hasičské dovednosti jako most mezi sociálním kapitálem . .	66
3.2 Propojení kořenů a oživení: Role česko-americké umělkyně v oživení kulturního dědictví . . . . .	69
3.3 Symbióza folklóru, architektury a krajiny . . . . .	71
3.4 Role folklóru v moderním hospodaření s krajinou . . . . .	76

<b>4. Nehmotné kulturní dědictví: digitální renesance nebo komodifikace? . . . . .</b>	<b>81</b>
4.1 Případ rostoucího zájmu o tradiční řemesla díky digitalizaci . . . . .	83
4.2 Propojení tradice a modernity: role digitálního dědictví v kulturním cestovním ruchu . . . . .	87
4.3 Zapojení mladší generace prostřednictvím gamifikace . . . . .	90
4.4 Oživování příběhů pomocí digitálních nástrojů . . . . .	95
<b>5. Prozkoumání průsečíku dědictví a dynamiky trhu . . . . .</b>	<b>99</b>
5.1 Historický vývoj a současné změny . . . . .	100
5.2 Rovnováha mezi tradicí a divadelností . . . . .	101
5.3 Propojení tradice a modernity: od festivalů kulturního dědictví k inkluzivnímu designu . . . . .	107
5.4 Kingdom Come: Deliverance . . . . .	109
<b>6. Výzvy při zacházení s kulturním dědictvím jako s dokumentárním filmem, digitální hrou nebo románem . . . . .</b>	<b>113</b>
6.1 Dokumentární filmy a videa: mocný nástroj pro zachování kultury . . . . .	113
6.2 Román Žitkovské bohyně: Příběhy a vizuální prvky v autentičnosti kulturního dědictví . . . . .	117
6.3 Tradice a futurismus: Kombinace autenticity a imaginace v digitálních hrách . . . . .	122
<b>7. Směry českého kulturního dědictví po pandemii covidu-19 . . . . .</b>	<b>127</b>
7.1 Digitální transformace v oblasti správy kulturního dědictví . . . . .	128
7.2 Udržitelný a aktivní cestovní ruch v České republice po pandemii covidu-19 . . . . .	131

<b>8. Rovnováha mezi tradicí a inovací . . . . .</b>	<b>137</b>
<b>9. Joža Uprka . . . . .</b>	<b>143</b>
<b>Folklor žije... aneb srovnávací vizuální studie . . . . .</b>	<b>151</b>
<b>10. Jožka Uprka a Jízda králů ano Folklor žije . . . . .</b>	<b>153</b>
<b>Závěr . . . . .</b>	<b>157</b>
<b>Zdroje . . . . .</b>	<b>163</b>
<b>Věcný rejstřík. . . . .</b>	<b>167</b>
<b>Jmenné rejstřík . . . . .</b>	<b>169</b>