

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

SCÉNICKÝ PROJEKT

Gabriela Matušková

Plzeň 2016

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Multimediální design
Specializace Multimédia

Bakalářská práce

SCÉNICKÝ PROJEKT

Gabriela Matušková

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2016

Zadání bakalářské práce - oficiální formulář (vyplněný dle pokynů vedoucího BP a řádně podepsaný); do BP ve tvrdých deskách (originálu) vložit originál „zadání“, do BP v měkkých deskách (kroužkové nebo termovazbě) vložit kopii zadání BP.

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, červenec 2016

.....

podpis autora

OBSAH

| | |
|---|----|
| 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE | 7 |
| 1.1 - Projekt „RTGotická vitráž“ | 8 |
| 1.2 - Projekt „Temperament“ | 8 |
| 1.3 - Projekt „#SRDCE“ | 9 |
| 1.4 - Projekt „Defragmentace odrazu“ | 10 |
| 1.5 - Ostatní projekty | 10 |
| 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY | 11 |
| 3 CÍL PRÁCE | 12 |
| 4 PROCES PŘÍPRAVY | 13 |
| 5 PROCES TVORBY | 14 |
| 6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA | 16 |
| 7 POPIS DÍLA | 17 |
| 7.1 - Houpačky | 18 |
| 7.2 - Čas | 20 |
| 7.3 - Smyčky | 22 |
| 7.4 - Sítě | 23 |
| 7.5 - Stůl | 25 |
| 7.6 - Židle | 26 |
| 7.7 - Směr | 27 |
| 7.8 - Rámy | 28 |
| 7.9 - Hřebíky | 30 |
| 8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR | 31 |
| 9 SILNÉ STRÁNKY | 32 |

| | |
|-----------------------------------|----|
| 10 SLABÉ STRÁNKY | 33 |
| 11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ | 34 |
| A) Knižní a periodická literatura | 34 |
| B) Internetové zdroje | 34 |
| 12. RESUMÉ | 35 |
| 13 SEZNAM PŘÍLOH | 37 |

Motto: „Rozdíl mezi životem a uměním je ten, že umění je snesitelnější.“¹

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

V rámci ateliéru Multimédia, který je pod vedením MgA. Jana Morávka, se změnilo mé vnímání a zaměření v rámci oboru o 180 stupňů. Po ukončení střední školy s filmovým a reklamním zaměřením, se moje specializace radikálně posunula jiným směrem. A mám pocit, že podstatně vpřed.

Okruh tvorby, která mne primárně zajímá, je práce se světlem a prostorem, interaktivní instalace a objevování nejen nových technologií, ale i těch klasických starších - analogových. Také se zajímám o experiment, práci se základními kompozičními principy, symetrií, materiály, lidskou představivostí a hrou s perspektivou.

Při mém bakalářském studiu jsem svoji práci ve škole zaměřila spíše k experimentování a poznávání. Každý semestr jsem si vybrala jiné téma nebo materiál, kterým jsem se zabývala půl roku.

Mimo školu se snažím absolvovat různé kurzy, konference, přednášky a workshopy, a to primárně se zahraničními pedagogy a umělci hlavně z oboru, světelného designu, audiovizuálních médií a nových technologií.

¹ Citát - Charles Bukowski

1.1 Projekt „RTGotická vitráž“ (Příloha č. 1)

První semestr jsem si zvolila netradiční materiál, ke kterému je velmi těžké se dostat, a tím jsou autentické RTG a CT snímky z pražské nemocnice Na Bulovce a plzeňské nemocnice FN Lochotín. S tímto částečně průsvitným materiálem jsem vytvořila na jednom z oken v prostoru nové budovy FDU imitaci gotické vitráže. Jelikož jsem se přesně v tomto období učila v rámci dějin umění o gotické architektuře, tak mne dost ovlivnila, a nechala jsem se ní inspirovat. Vystříhala jsem jednotlivé snímky a spojila k sobě v kompaktní poloprůsvitný celek. Výsledek byl možná trošku morbidní, ale zároveň v prostoru velmi efektní. Kontrast a detaily snímku se měnily podle intenzity osvětlení v interiéru školy.

Asociace projektu: rentgen, gotika, vitráž, světlo, prostor, celulóza, okno

1.2 Projekt „Temperament“ (Příloha č. 2)

Druhou klauzurou byl projekt, kde jsem se naučila pracovat s UV světlem a neviditelnými (UV aktivními) barvami, kde jsem využila nejen své vlastní lékařské záznamy, ale i velmi osobní prožitky. V období této klauzurní práce, jsem absolvovala několik lékařských kardiologických testů, s měřením mého srdečního rytmu a frekvence, například i s připojeným EKG holterem na několik dní, kdy jsem si musela zapisovat veškeré zážitky, prožitky, situace, a změny nálad a chování. Po absolvování tohoto testu, jsem dostala i fyzický výsledek právě formou EKG křivky spolu s přesným časováním. Na základě mého předchozího detailního zapisování času při změně nálad, jsem si vytáhla z výsledku testu přesný tvar křivky, který jsem věděla dosadit do určité nálady v určitý čas. A tak jsem vytvořila soubor čtyř

velkoformátových obrazů na téma temperament. Jelikož jsem označovaná za velmi temperamentní osobu. Flegmatik, Sangvinik, Cholerik a Melancholik v jednom. Každé z těchto „nálad“ jsem přiřadila konkrétní křivku, kterou jsem namalovala transparentní barvou, která byla vidět pouze při aktivním UV osvětlení.

Asociace: UV světlo, lékařský záznam, EKG, temperament, transparentnost

1.3 Projekt „#SRDCE“ (Příloha č. 3)

Třetím a největším projektem je #SRDCE. Dvoumetrová světelná a interaktivní instalace, ve tvaru geometrického lidského srdce. Vytvořená z extrudovaného polypropylenu, elektroluminiscenčních kabelů a LED osvětlení. Dalším prvkem je zdroj spolu s Arduino² komponenty, které jsou naprogramované na svůj vlastní software, který zpracovává informace poslané signálem z počítače. Na počítači je druhá část softwaru, ke kterému je připojený senzor Kinect³, snímající dvě polohy - počet lidí v zorném poli a jejich pohyb. Čím více lidí a zaznamenaného pohybu, tím #SRDCE svítí intenzivněji a rychleji. Naopak s absencí pohybu je režim tepání klidnější. Projekt #SRDCE se stal součástí V.I.P. zahájení v rámci EHMK 2015⁴ v Plzni, ale také na mnoha dalších místech, jako je například The Chemistry Gallery, Prague Design Week, Hotel Fusion, Festival světla, ROXY Visuals apod. Na tomto projektu se také podílel Výzkumný program 1 - Kybernetické systémy, oddělení NTIS na Fakultě aplikovaných věd, katedry kybernetiky na ZČU.

Asociace: lidské srdce, interaktivita, geometrie, světlo, kinect, arduino

² Arduino je otevřená elek. platforma založená na uživatelsky jednoduchém hardwaru a softwaru

³ Senzor Kinect - 2 infračervené čidla, která snímají pohyby a přenáší je do prostředí Windows

⁴ Evropské hlavní město kultury 2015

1.4 Projekt „Defragmentace odrazu“ (Příloha č. 4)

Mým posledním klauzurním projektem před bakalářskou prací je objekt Defragmentace odrazu. Zde jsem si vybrala práci se zrcadlem a projekcí. Zbytková zrcadla od lokálních sklářů jsem nařezala do nepravidelných trojúhelníků, které jsem systematicky ukládala a lepila na sebe. Na první pohled hromada stěpů, na druhý pohled geometrický zrcadlový objekt. Sklon jednotlivých částí je natočen tak, aby odraz projekce byl co nejvíce defragmentován a roztržštěn v prostoru. Video které jsem na instalaci promítla, je sekvence mého portrétu při pohledu do zrcadla. Výsledkem jsou části obličeje rozlámané napříč celým interiérem.

Asociace: zrcadlo, odraz, projekce, sklo, video, prostor, defragmentace

1.5 Ostatní projekty (Příloha č. 5)

Při studiu na vysoké škole jsem absolvovala několik workshopů v rámci světelného festivalu SIGNAL. A to konkrétně tři, na téma: Kinect, Malování světlem a Videomapping. Zúčastnila jsem se také přednášky a workshopu s Jen Lewin⁵ na téma Arduino. Další vícedenní workshop, byl od Institutu světelného designu. Všechny na téma Light design, Světlo a prostor, Scénografie. Zúčastnila jsem se také prvního ročníku konference MOUVO o motion designu, a také konferencí TRANSMIT⁶, které byly postavené na diskuzích s tvůrci, designéry a umělci z celého světa, kteří se věnují právě light designu, interaktivním médiím, programování, videomappingu, generativnímu designu, světelným instalacím a hudbě.

Asociace: workshopy, panelové diskuze, konference, přednášky, projekty

⁵ Jen Lewin je významná americká architektka a umělkyně, tvořící interaktivní světelné instalace

⁶ TRANSMIT je vzdělávací platforma pro digitální kulturu, umění a technologii

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Při výběru tématu mé bakalářské práce, jsem se rozhodovala na základě mé dosavadní tvorby. Chtěla jsem vytvořit projekt, do kterého můžu zakomponovat jak práci s prostorem a světlem s použitím různých druhů materiálů a rozmanitých způsobů postupu práce, tak ho využít jako studii nebo koncept k daleko většímu projektu, který bych v nejbližších letech chtěla zrealizovat. Vybrala jsem si proto téma „Scénický projekt“, do kterého můžu aplikovat svůj zájem o materiály, práci s prostorem, lidskou představivost nebo hru se světlem a stínem. Dalším důležitým prvkem je obrazová kompozice a využití skladby obrazu v prostoru, nejčastěji používané primárně v oborech jako je fotografie, malbě, kinematografie a sochařství. A tím jsou například zlatý řez, rytmus, diagonála, křivka S, středová osa, kontrast, linie a struktura. Hlavní inspirací pro volbu tohoto tématu je festival, který se každé čtyři roky koná v Praze napříč celým hlavním městem, a tím je Pražské Quadriennale. Festival divadelní scénografie a příbuzných oborů a odvětví. Scénografické studie, divadelní představení, vizuální zpracování příběhů a asociací. A to je něco, co mě nejvíce ovlivnilo. Moje pojetí scénického projektu je vytvoření právě modelu / studie imaginárního domu ve tvaru krychle s několika místnostmi. Každá místnost je jiná, a zastupuje jeden pocit / myšlenku / situaci / prožitek, který jsem zažila já, nebo někdo z mého blízkého okolí. Případně odkazuje na dnešní dobu, zvyky a společnost. Výtvarně zpracovaný prostor plný asociací. Studie, kterou bych chtěla zrealizovat ve velkém měřítku v rámci Pražského Quadriennale v roce 2019.

3 CÍL PRÁCE

Cílem mé práce, bylo vytvořit model scénického projektu, který bude jakousi studií k většímu projektu, který plánuji v nejbližších letech zrealizovat. Tento koncept je spíše objektem v prostoru který může divák pozorovat z venku směrem dovnitř. Nahlížet do mých výtvarně ztvárněných myšlenek a asociací v černé krychli. Také by se to dalo nazvat pohledem do mé hlavy, kde diváka stavím do role tzv. stalkera, který pozoruje mé soukromí. Asi tak, jako když se někdo dívá do cizího domu nebo bytu z venku skrz okno. V budoucnu chci tento projekt posunout zase o krok dál, kde chci diváka postavit přímo do role návštěvníka formou performance. Kde může navštívit moje vizualizované myšlenkové pochody, a stát se tak jejich součástí. Zažije tyto situace, prožije je, nebo si je dokonce připomene. Ideálně bych v něm chtěla vyvolat další asociace nebo emoce a postavit ho tak do role hlavního aktéra dané situace. Kde bude čelit konkrétním překážkám a iluzím. I když se nejedná o ryze divadelní scénografii s jasně definovaným příběhem, myslím si, že téma „scénický projekt“ lze aplikovat i mimo divadelní sféru, a pracovat tak s lidskou představivostí bez hranic. Tato práce je zároveň zmenšeninou jakési výstavy. Vytvořila jsem si několik scén a nad každou z nich jsem uvažovala jako nad velkým prostorem. Pracovala jsem s názorem, že bych ráda vytvořila něco – co bych sama chtěla vidět nebo prožít v rámci výstavy s obdobným „scénických“ tématem. Dalším mým cílem bylo využití co nejvíce technologických postupů s použitím nejrůznějších materiálů. Rozmanitost, hra s prostorem, minimalismus. Čisté tvary a linie. Ideální prostor pro lidskou představivost.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Počátky mé přípravy byly dost zdlouhavé a v průběhu jsem je měnila. Vše začalo hledáním inspirace v knihách a na výstavách, spolu se zdlouhavou rešerší na internetu. Nejdéle trval samotný design objektu. Od začátku jsem věděla, že nechci vytvořit pouze jednu scénu, ale celý soubor. Nevěděla jsem ale, jestli to pojmout spíše jako jeden kus, nebo separovaně. Nakonec jsem se rozhodla pro ucelený objekt. Jelikož mám zalíbení v symetrii, tvar krychle pro mne bylo relativně lehké rozhodnutí. Naopak přesné rozměry, umístění místností a počet pater už pro mne tak lehké nebylo. Celý proces navrhování a propočítávání byl dost složitý. Návrhy jsem modelovala digitálně ve 3D, a také přímo ručně s pomocí kartonu. Když jsem dosáhla ucelené představy o formě objektu, následoval obsah. Ten jsem si nejdřív sepisovala ve slovech a výrazech. Následně ve slovních spojeních, a pak ve větách. A tak vzniklo několik důležitých námětů pro jednotlivé scény. Ve skicáku jsem si je začala kreslit do obdélníků, ale pak jsem se snažila pracovat s perspektivou. Jelikož jsem měla opravdu mnoho nápadů, které se formou mých asociací dále rozšiřovaly a množily, dostala jsem pro mě osobně navržený skicák, který byl graficky zpracovaný formou storyboardu s definovanou perspektivou. Do něj jsem vkreslovala všechny ideje a upravovala každé okno na několikrát, abych byla spokojená. Pak mě čekala ta nejtěžší věc, a to vybrat jen několik finálních scén, které jsou nejsilnější jak tématicky, ale také vizuálně. Návrhů a nápadů bylo spoustu. Časem vykrystalizovaly jen ty, které jsou nejen důležité pro mě, ale i takové, u kterých si myslím, že se s nimi většina diváků osobně ztotožní a propojí.

5 PROCES TVORBY

Po jasném výběru všech scén a návržení vizuální stránky, následovalo technické zpracování, postup a volba vhodných materiálů. Jelikož jsem měla přesně definovanou představu o tom, jak chci aby objekt vypadal, rozhodla jsem se model postavit primárně sama. Včetně přípravy, zvoleného postupu a použitého materiálu pro kostru „baráčku“. Veškeré rozměry a technickou postupnost jsem si také zvolila sama. Na základě mnou vypočítaných rozměrů, jsem si nechala u truhláře desky nařezat. Po vyzvednutí naformátovaného materiálu jsem už vše stavěla sama. Jelikož má model tři patra, musela jsem začínat podobně jako u stavby opravdového domu. Hlavně si dávat pozor na rozmístění pokojů, jelikož strop na prvním a druhém patře, byla zároveň podlaha druhého a třetího patra. Proto jsem musela být obezřetná v tom, aby nenastala chyba v umístění. Nejdříve jsem si připravila vždy scénu ze tří zdí, které jsem zafixovala do tvaru „U“ a připravila na další krok. Začínala jsem odspodu, kde jsem umístila ty nejtěžší scény. A protože jsem se rozhodla pro rozmanitost při volbě materiálů a technologických postupů, tak jsem při procesu na mém projektu pracovala také s vrtačkou, řezala jsem zrcadlo, lepila pomocí šesti druhů lepidla (lepidlo na dřevo, modelářské lepidlo s aktivátorem, tavící pistoli, lepidlo ve spreji, vteřinové lepidlo a další), zahlazovala vše pomocí brusných papírů, barvila, sprejovala, stříhala, stloukala hřebíky, lakovala akrylem, modelovala samo schnoucí hmotou, pracovala jsem se sádrou, bruskou, natahovala nitě, nanášela vrstvy písku, dělala slučky na provaze, vyráběla houpačky a miniatury nábytku a mnoho dalšího. Jak jsem už psala na začátku, proces

tohoto projektu je velmi rozmanitý, a mohla jsem zde aplikovat veškeré zkušenosti, které jsem se dosud naučila, plus se naučit spoustu nového. Velkým oříškem pro stavbu modelu scénického domku, byl ale plášť krychle, který musel zapadnout na milimetr přesně pro stavbu modelu scénického domku. To byla má největší obava. Je to totiž něco, co dá celému objektu ten správný a čistý tvar. Velmi jednoduchá a přesně vyřezaná černá plocha. Symetrická krychle s devíti pokoji / místnostmi.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Při realizaci své bakalářské práce jsem pracovala s následujícími technologickými specifiky, materiály a rozměry:

Celkový rozměr objektu: 64 x 64 x 64 cm

Poměr miniaturny k 1:1 měřítku ke člověku: 1:20

Rozměr jednotlivých scén: 15 x 30 x 15 cm

Typ zvoleného materiálu skeletu: MDF (Polotvrdá dřevovláknitá deska)

Šířka zvoleného materiálu skeletu: 10mm

Celkový počet scén: 9

Tvar objektu: Krychle.

Tvar jednotlivých scén: Obdélník / 2x krychle

Umístění scén po stranách: 1 + 3 + 2 + 3

Spojovací materiál skeletu: Rychleschnoucí lepidlo na dřevo 64A

Další spojovací materiál: Vysoceviskózní Ethyl Cyanoacrylate, tavné lepidlo, lepidlo ve spreji, neoprenové lepidlo, vteřinové lepidlo a univerzální lepidlo

Lak: Akrylový lak ve spreji (matt)

Barva: SUGAR (Akrylický sprej na hybridní bázi vody a alkoholu)

Osvětlení: LED diody

Zdroj: Lithiová baterie 3V

Ostatní zvolené materiály při výrobě: přírodní konopné lano ø5mm, zrcadlo, smrková překližka, káva, čalounické hřebíky, bavlněná voskovaná šňůra, samoschnoucí hmota, sádra, písek, zlatá akrylová barva, brusný papír, štrasové lano, řetěz 3mm, MDF, dráty, nitě, zrcadlová fólie, lepicí pásky, atd.

7 POPIS DÍLA

V kapitole „Cíl práce“ jsem popsala hlavní myšlenku tohoto díla. Koncept, ideu, pointu. Objekt ve tvaru černé krychle s devíti scénami. Pracuji s minimalismem a prostorovou kompozicí. Předměty vytvořené v jednotlivých místnostech a volba zvolených materiálů jsou přímým odkazem a asociací k dané místnosti. Každá scéna výtvarně odkazuje na jinou myšlenku anebo situaci. Také na to můžeme nahlížet za dvou (nebo i více) stran. Například jako na parafrázi či odkaz na jakési společenské dogma dnešní doby. Anebo naopak, jako na čistě osobní kontext a frustraci mojí osoby jako autora tohoto díla. Tento počín je pro mne velmi osobním, protože jsem pracovala s pro mne velmi citlivým tématem. Prožitky a nálady jsem se snažila zhmotnit v prostoru každé scény tak, aby byl pro diváka na první pohled patrný pocit (z toho co vidí, a jak na něj místnost působí) a při druhém pohledu třeba i vzpomínka a hlubší emoce (na nějaký jeho prožitek a situaci z osobního života).

Divák je v roli pozorovatele, objekt připomínající tvar domu zase zdroj mých osobních myšlenek. Při prohlížení jednotlivých místností divák narušuje mojí soukromou zónu, ale zároveň se s ní může (ale nemusí) ztotožnit. Každé okno jsem se snažila pojmout jednoduše, minimalisticky a čistě. Pracovat s asociacemi, tvaroslovím a kompozicí objektů v prostoru. V této formě se ale pořád jedná pouze o model (a také svým způsobem i studii) k samostatné scénické výstavě / instalaci, kde se divák stane součástí díla po tom, co vkročí dovnitř do jednotlivých místností a posune tento (možná i interaktivní) objekt jako možný prostor pro performance.

7.1 HOUPAČKY. Asociace: dětství, hra, rozdíly, druhý pohled, selekce

Místnost se čtyřmi houpačkami. Klasické dřevěné dětské houpačky, provazy zavěšené za háčky ve stropu. Ikonická vzpomínka na dětství snad každého z nás. Až na malý detail. Při druhém pohledu je možné spatřit, že tady něco není v pořádku. Doslova tady něco nehraje.

Jedna je moc vysoko. Tak vysoko, a u stropu, že na ní není možné vylézt. Je nemožné se na ní pohoupat. Druhé pro změnu chybí lanka. Sedátko leží na zemi, a nad ním se lesknou jen dva zlaté háčky. Třetí nemá sedátko. Opět bez šance si hrát. A to čtvrté je zase natolik dlouhé, že téměř leží na zemi.

Touto asociací sem se snažila ztvárnit mezilidské rozdíly, hlavně v dětství. Snažila jsem se výtvarně vyobrazit osobní zkušenost z dětství několika mých blízkých přátel. Právě to dětství které má být tak lehké, vzdušné a bez starostí. A na první pohled tak i vypadá. Avšak občas, je až na druhý pohled patrné, že něco není v pořádku a tak jak má být.

Jsou to ty rozdíly, které už v počátku života lidi selektují do skupin, a modelují jim povahu. A jak jsem se dočetla v magazínu VICE⁷: „V jednom pokusu s názvem „Agrese, exkluzivita a získání respektu v mezilidských vztazích“ sociolog Roger Faris sledoval skupinu středoškoláků tři roky, aby zjistil, jak se stali mezi ostatními oblíbenými. Faris je roztrídil do čtyř skupin: elita, kamarádi elity, dolejšači a ostatní. A pak sledoval, co tihle studenti

⁷ Vice je newyorský časopis zaměřený na mezinárodní umění a kulturu

dělali během těch let, aby se dostali do jiných kategorií. Faris přišel na to, že studenti s větším počtem kamarádů bojovali s tím, aby se dostali do elitní skupiny, která vynikala exkluzivitou. „Elita“ zůstala „elitou“ díky své agresi vůči ostatním studentům (šíření klepů, provokaci, nadávkám). Takže v zásadě bejt hajzlem a chovat se tak k ostatním spolužákům tě drželo u koryta, zatímco když jsi byl milej, byls prostě lůzr.“

Parafrází těchto nefunkčních houpaček se snažím říct, že povahové, sociální, etnické nebo náboženské rozdíly nejsou vždy tak očividné, a řídit se předsudky je naopak velmi jednoduché.

A právě v dětství ta interaktivita mezi dětmi, osobní kontakt, socializace a hra je jeden z těch nejdůležitějších, až klíčových prvků k tomu porozumět ostatní, a naučit se tyto rozdíly a bariéry vnímat, a daleko snáze je odstranit.

/Při měřítku 1:1 k poměru velikosti člověka, tato místnost nabírá na interaktivitě. Zvědavost a prvotní nadšení z možností hry a aktivity. Na druhý pohled pocit zklamání a překvapení z nefunkční hry. Pokus „to nějak vymyslet“ a ideálně při vzájemné interakci s dalšími návštěvníky přijít na způsob, jak klasická pravidla obejít, a najít si vlastní cestu k tomu se zabavit./

7.2 ČAS. Asociace: písky času, iluze, přesýpací hodiny, odraz, čas

Hromada písku uprostřed místnosti. Asociace nejen k nabírání starostí, ale třeba i radostí. Dospívání, zrání nebo stárnutí. Zisk nových zkušeností, anebo místo jen pro ty staré. S časem přichází i přibývání potřeb a povinností. Zkrátka písky času, které odkazují na čas jako takový.

Nad hromadou písku je velké zrcadlo, které budí dojem přesýpacích hodin. Iluze, že člověk nahlíží přímo do nich. S tím rozdílem, že nahoře je pouhý odraz toho, co máme dole před sebou. Na zemi je skutečnost - pravý okamžik toho co se děje v daný moment a jaký je aktuální stav. Nad zemí je ta část, která ještě zbývá a připomíná nám co může přijít, a nebo taky to, o co můžeme přijít.

Většina z nás žije v oblacích, ale s hlavou naplněnou otázkami a alternativními závěry, s bradou směřující nahoru, pohledem do výšin a zakloněnou hlavou zkrátka nevidíme nic z toho co je před námi. Čas nám jen plyne, a my ho nestihneme ani prožít.

Já mám ale pocit, že zcela nezáleží na době a místě. Ta hromada mi přijde stejně velká tak, jako když jsem byla malá, v pubertě, na střední škole, anebo teď na vysoké škole. Myslím si, že ani v další mé životní fázi nebude o tolik jiná. Jen na ní budu nahlížet jiným způsobem než teď, a veškeré hodnoty, úspěchy a trápení se změní v další možnosti. Ty písky které člověk odstraní, uvolní místo dalším zrnkům.

Je to jako s knihou o malém princí, která má s časem pokaždé jiný význam, i když obsah příběhu zůstává stejný. To jen ten náš pohled na život, který se mění každým okamžikem. A to mi připomnělo čtyři citáty právě z této knihy Malý princ od A. S. Exupéry⁸:

1. *„Je dobré, když nám plynoucí čas nepřináší pocit opotřebení, nýbrž naplnění.“*
2. *Až spatříš z vrcholku hory, že jsou tvé otázky rozřešeny, říkáš si: "Jak to, že jsem to předtím nepochopil?" Jako by předtím bylo co k pochopení.“*
3. *„Běh času nikdy nemáme cítit, čas má zpevňovat a dávat zrát a stárnout.“*
4. *„Život není ani prostý ani složitý, ani jasný ani temný, ani rozporuplný ani vnitřně jednotný. Život prostě je.“*

/Při měřítku 1:1 k poměru velikosti člověka, je tato místnost iluzí, že je divák uprostřed přesýpacích hodin. Interaktivita s divákem spočívá v tom, aby se návštěvník pokusil vylézt po tomto strmém pískovém kopci až na vrchol./

⁸ Malý princ vydaný v roce 1943 je nejznámější literární dílo francouzského spisovatele a pilota Antoina de Saint-Exupéryho

7.3 SMYČKY. Asociace: život, výběr, preference, osud, forma, smrt

Smyčky z provazů jsou čistým odkazem na život jako takový. Respektive, abych byla přesnější, spíš na ten konec. Otázka života a smrti, je asi nejzásadnější otázka každého z nás. Je to něco - na co máme spoustu otázek už od dětství, a nikdy to nepřejde. I když nad tím třeba neuvažujeme tak často, přijdou momenty, kdy si to prostě uvědomíme a zamyslíme se.

Umřu ve spánku až zestárnu? Nebo mě srazí auto už zítra? Nemoc? Nehoda? Stárí? Anebo přijde životní situace, kdy si vezmu život zcela sám?

A co kdyby jsme měli opravdu na výběr? Jakou si zvolíte preferenci? Podle čeho? Podle míry bolesti? Času? Formy? Zvoleného místa? Způsobu? Anebo je tou největší záhadou jen ten fakt, co následuje po tom?

Touto scénou jsem se snažila ztvárnit právě onen výběr. Preferenci. Ten fakt, že dřív nebo později to čeká každého z nás. Stejný osud, stejný konec, stejné „nic“ na konci. A i přes to všechno jsou lidé, kteří by si rádi vybrali. Třeba právě i tu svou unikátní a osobitou finální smyčku. Malou, velkou, vysoko, nízko? Případně rovnou zlatou? A nebo takovou, která je nefunkční, a říct si: „Hele, ne. Ten čas nenadešel, žiji, mám to rád a ještě není konec!“?

/Při měřítku 1:1 k poměru velikosti člověka, je tato místnost interaktivní, a přímo koresponduje s návštěvníky. Navzájem pozorují preference toho druhého, kdo k čemu inklinuje a jaká je jeho „poslední“ preference./

7.4 SÍTĚ. Asociace: sociální sítě, digitalizace, překážky, komunikace

Tato scéna odkazuje na dnešní dobu převážně Generace Y⁹ a Generace Z¹⁰. Parafráze na sociální sítě, komunikaci mezi lidmi, moderní společnost a osobní omezení. Čistě černá místnost, kde se od stropu se do určité výšky line červená síť, která se se nachází přesně na úrovni hlavy.

Za více než posledních 15 let se doba posílená internetem, mobilními telefony a technologickými vychytávkami posunula rapidně dopředu. Hlavně co se týče komunikace a udržení starých, případně pro objevení nových mezilidských vztahů. Avšak za posledních 5 let, se vše posunulo někam, z čeho si nejsem jistá, jestli lze vystoupit. Každým dnem se vyvíjejí nové a nové aplikace, které se stávají součástí každodenního života. Lidé jsou absolutně ovlivněni tím, že se téměř veškerá komunikace přesouvá do digitálního světa, aktivní na našich větších nebo menších mobilních mašinkách. Kdo se snaží tomuto „světu“ vyhnout, nezbyvá mu téměř nic, než žít odděleně. S nadsázkou můžu říct, že až mimo realitu a společnost. Kdo není na facebooku, jako by mezi přáteli a známými nebyl. Nemá přehled o tom, kde se co děje, kam za kulturou nebo zábavou. Veškeré zajímavé stránky a projekty svoji komunikaci soustředí už téměř jenom na facebooku. A tak je to častokrát i s prací a komerčním odvětvím. Většinou i ti, kteří na sociálních sítích aktivní nepotřebují být, anebo ani nechtějí, stejně jsou ve finále „nuceni“ k této aktivitě. Jinak jste za outsidera co jde mimo proud. A když už jednou okusíte život na sociální síti, jde to ráz na ráz. A to

⁹ Generace Y - Lidé narození mezi lety 1980 až 1995, jejichž formativní roky trvají zhruba 25 let.

¹⁰ Generace Z - Lidé narození cca v letech 1995 až 2010. Jejich formativní roky trvají až 30 let.

nemluvím o dnešní mládeži a dětech. Zahlceni v digitálním světě, závislí na facebooku¹¹, youtube¹², instagramu¹³. Vzorem a ikonou jsou pro ně tzv. blogeři, „jútubeři“ a influenceři¹⁴, kteří se točí v začarovaném komerčním kruhu a jsou ovlivňováni nabídkou a poptávkou digitálně aktivních lidí. Jsou neschopní navazovat vztahy osobní cestou, případně si normálně si hrát klasickým způsobem. Okruh zájmů se rapidně zmenšuje, takže s ním i počet zručných a kreativních lidí a také určitá skupina povolání v budoucnu.

Každopádně tímto mým pokojem se snažím demonstrovat situaci, když se většina lidí na ulici dívá do svého telefonu a nevnímá okolí. Kdyby všechny ty sociální sítě a spojení byly zhmotněné v prostoru, vypadalo by to přesně takto. Plná hlava překážek a pavučin. Jít rovně a bez komplikací je nemožné. Pokud se tomu chcete vyhnout, musíte si kleknout nebo se skrčit. Ale jít takhle dál a delší dobu zkrátka nevydržíte. Nejenže je to extrémně nepohodlné po praktické stránce, ale stejně tak budete vypadat pro ostatní divně. Je to vlastně přesně jako s facebookem. Buď se přizpůsobíte a půjdete s davem a vaše hlava se zaplní zbytečnostími, a nebo ne.

/Při měřítku 1:1 k poměru velikosti člověka, je tato místnost interaktivním místem, kde se divák téměř nemůže postavit. Pokud se postaví, nemůže se klidně projít po prostoru. Jsou to samé překážky, kterým se musí vyhnout./

¹¹ Facebook je rozsáhlý společenský webový systém sloužící hlavně k tvorbě sociálních sítí, komunikaci mezi uživateli, sdílení multimediálních dat, udržování vztahů a zábavě

¹² YouTube je největší internetový server pro sdílení videosouborů

¹³ Instagram je volně dostupná aplikace, která svým uživatelům umožňuje sdílení fotografií.

¹⁴ Influencer je člověk s určitým vlivem (svými názory a postoji dokáže působit na druhé lidi)

7.5 STŮL. Asociace: dialog, vztah, prázdno, zvyk, monolog, rozhovor

Touto scénou jsem se snažila demonstrovat asociaci k partnerskému vztahu. Přesněji dlouhodobému vztahu mezi dvěma lidmi, kteří postupem času ztrácí vlnu komunikace. Každý si žije tak trochu ve svém vlastním světě, na svojí straně stolu. Na straně velmi dlouhého stolu. Tak dlouhého, že jeden téměř neuslyší toho druhého. Rituál společné večeře, zvyk sezení u stolu a sdílení svých prožitků zůstává, akorát s tím rozdílem, že je vše podtržené časem. Časem, který se stává zvykem. Dva oddělené světy, téměř bez porozumění. Možná to funguje, ale jen velmi omezeně. Mluvíte o svých pocitech, ale i tak víte, že vás na druhé straně nikdo neslyší. V podstatě dialog do prázdna. Ta dálka mezi vámi je právě to prázdno, které většinou přijde časem.

Nad stolem září velký, třpytivý lustr. Parafráze na úspěch, splněný cíl vzájemného společnéhožití, ten nejvíce dominantní prvek v místnosti, který je přímo nad dlouhým stolem. Ten, který je také odkazem na pocit štěstí a uspokojení, satisfakce, úspěchu, dostatku a pomyslným dělítkem mezilidské vzdálenosti nad tímto stolem. Je to ten bod, který přitahuje pozornost, a tím zároveň odráží myšlenky jinam.

/Při měřítku 1:1 k poměru velikosti člověka, tato místnost nabírá na interaktivitě mezi dvěma diváky. Každý sedí na jedné straně extrémně dlouhého stolu, v temné místnosti osvětlené křišťálovým lustrem. Na první pohled vedou dialog, avšak na ten druhý, se jedná pouze o monolog./

7.6 ŽIDLE. Asociace: trůn, zlato, výška, nadhled, štafle, cesta, úspěch

Scéna se zlatými štaflemi, které jsou zároveň vysokou židlí postavenou přímo uprostřed místnosti. Pracovala jsem s pocitem, že pokud má člověk dosáhnout pomyslného vrcholu, musí doslova vyšplhat od podlahy přímo směrem ke stropu. A proč zlatá barva? Protože mám pocit, že zlatá barva podvědomě všem věcem přidává na hodnotě. I když se jedná o naprostou malichernost oblečenou ve zlatém kabátku. A tak je to i s lidmi. Nechci říct, že u všech, ale jsou i tací, kteří zkrátka „sedí na vrcholu společnosti“ a mají pod sebou přesně tuto imaginární židli. Jen místo štaflí, stojí židle propojená schody, po kterých si jen tak nakráčejí nahoru bez sebemenší snahy a nebo zadostiučinění. A nastává tak fakt, že kdo sedí nahoře, má sice větší přehled o tom, co se děje dole, ale už není tak zcela součástí tohoto „spodního světa“. Tato extrémní výšina je takovým pomyslným dělítkem mezi vrstvami ve společnosti. Když si představíme fakt, že sedíme takto nahoře a vidíme vše s nadhledem, všechno se tak nějak zdá být menší a zanedbatelné.

Naopak židle se štaflemi, kterou mám znázorněnou i v této scéně, je určena přesně těm, kteří nahoru směřují opravdu vlastním učiněním, silou a schopností. Můžeme na to nahlížet jako na cíl, ke kterému se chceme dostat. Krůček po krůčku, a s vírou, že na konci nás čeká naprostá satisfakce.

/Při měřítku 1:1 k poměru velikosti člověka, je tato místnost interaktivní.

Divák si může vylézt nahoru na židli přímo ke stropu, a užít si ten nadhled.

7.7 SMĚR. Asociace: šipky, kříž, místo, příkaz, ovce, podvědomí

Tato místnost je asi s nejvíce ilustrativní ze všech, a odkazuje na dnešní odraz společnosti. Červený kříž z lepící pásky, který má asociovat označení místa „stání“ například v divadle. Kde se páskou na jevišti vyznačí bod, který se zkrátka musí dodržet. Zrcadlové šipky napříč celým prostorem toto místo ještě víc zvýrazňují. A zrcadlové proto, že mají odrážet divákův pohled přímo na červený kříž na podlaze.

Podvědomě se většina z nás zaměří na ten jeden bod. V reálném měřítku, se dokonce jedinec, nebo přímo dav, postaví právě na toto místo. Bohužel, tuto „vlastnost ovce“ - kdy se společnost instinktivně řídí podle ostatních zkrátka máme v sobě. Je to nejspíš zvykem, povahou, určenými pravidly. Možná také diskomfortem, když se jedinec řídí podle svého vlastního úsudku, a společnost na něj tím pádem nahlíží jinak. Jinak extrémně. Třeba jako na asociála, anarchistu, provokatéra, nebo jen jako na divnou osobu.

Myslet jinak než ostatní je zvláštní, nejen pro nás samotné, ale hlavně pro ty ostatní, kteří tomu zcela nerozumí. Třeba je to strachem, a možná je to tím, že je zkrátka jednodušší dělat to co ostatní, žít stejně a podobně se i chovat. Bez rozdílu.

/Při měřítku 1:1 k poměru velikosti člověka, v této místnosti vzniká prostor pro performance a interakci mezi diváky. Při vstupu do pokoje se automaticky postaví „na místo“ a něco očekávají. Myslím si, že všichni.

7.8 RÁMY. Asociace: Obrazy, cíle, touhy, plány, vzpomínky, představivost

Čistá černá místnost s jednou zdí pokrytou zlatými rámy různých velikostí a tvarů. Zarámované nicneříkající prázdné černé místa. Možná trochu zvláštní pohled, nicméně ideální prostor pro lidskou představivost.

Touto scénou jsem se snažila vyobrazit momentální stav chybějícího naplnění a plánů. Připravený pomyslný prostor pro stanovené cíle a potřeby, které se postupně plní.

V mém blízkém okolí se poslední dobu setkávám s tím, že většina mých přátel se začíná osamostatňovat. Hledají si byty, které si postupně zařizují a zabydlují. Ale fakt, že k někomu přijdu domů a má byt plný rámečků z komerčních obchodů s dárkovým zbožím, kde jsou místo vlastních fotografií plných vzpomínek, zarámované anglické motivační designové grafiky z výroby typu: „Být nad věcí“ „Usmívej se!“ „Si krásná, úspěšná a skvělá!“ „Mít se rád takový, jaký jsem!“ „Jsi originál, tak buď originální!“

Anebo také druhá varianta - prázdné místa na zdech, se zapíchnutým hřebíkem. Přišla jsem takhle domů ke kamarádovi a na mojí otázku: „Tam něco chybí nebo je to umělecký záměr?“ jsem se dočkala jen odpovědi: „Čekám na tu správnou věc. Chtěl bych si tam zavěsit fotografii, obraz, plakát. Cokoliv. Jen chci něco osobního, ale pořád nevím co to je. Tak tam mám alespoň místo. Už připravený. Rozumíš, ne? Má to tak hodně lidí.“

Ne zcela. Ale i tak mi to přišlo opravdu zajímavé. Tato životní fáze, kdy se člověk hledá. Vyhrazuje si místa, pro svoje přání a ideály. A to je ta parafráze na krásné zlaté rámy v prostoru, které jsou sice prázdné, ale mají svoje místo. A to svoje místo se buď naplní, anebo zůstane pouze v představách toho - co by tam mohlo být. Přece jenom i to tajemno a představivost má také něco do sebe.

/Při měřítku 1:1 k poměru velikosti člověka, v této místnosti vznikne hodně zvláštní galerie, kterou si každý divák „ušije na míru“ na základě své vlastní představivosti, a možná také na základě odrazu svých emocí./

7.9 HŘEBÍKY. Asociace: úzkost, nátlak, omezení, komplikace, bolest

Musím se přiznat, že při tvorbě této scény, jsem pocítila snad všechny emoce spojené s pointou této místnosti. Hněv. Zoufalství. Úzkost. Bolest. Strach. Bezmoc. Obavu. Ale i přes to všechno se na závěr dostavila ta chvíle naděje, naplnění, docílení satisfakce a pocitu vnitřního klidu.

Tato místnost byla pro mě asi nejosobitější. Váhala jsem, jestli veřejně přiznat i tuto stránku mého vnitřního já. Ty situace, u kterých máte pocit, že se už není kam dál pohnout. Všechno a všichni stojí proti Vám, a nezáleží na tom co uděláte a jaký je Vás další krok, protože i tak to bude stejné a bez rozdílu. Případně to bude ještě horší. Takový začarovaný kruh ve kterém se motáte pořád dokola. A i když jste přesvědčeni sami o sobě, že ve všem smýšlíte naprosto racionálně, tak to vaše okolí zkrátka vnímá jinak. Vidí vás jako osobu, která je negativistická, plná obav a strachu z rozhodování.

V rámci tohoto pokoje jsem se snažila výtvarně / prostorově ztvárnit právě tento pocit beznaděje. Místnost plná ostrých hran. Hřebík vedle hřebíku. A uprostřed malý kruh volného místa. Parafraze na dnešní psychické stavy, které se objevují u více lidí a to převážně u těch mladých, a stávají se už zcela běžnou součástí téměř každého z nás. Nevím, jestli to tak bylo s lidmi vždy, ale mám pocit, že to vzniká hlavně v dnešní přesycené digitální době.

/Při měřítku 1:1 k poměru velikosti člověka, v této místnosti vzniká místo, pro instantní spuštění pocitu frustrace, omezení a případně i strachu ze strachu./

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Myslím si, že přínosem pro náš obor / ateliér multimediálního designu je fakt, že „scénický projekt“ jako téma bakalářské práce si nikdo kromě mě (co alespoň vím) nevybral. Už jen skutečnost, že se u nás v ateliéru někdo začal zajímat a počátečně i zabývat něčemu zcela mimo digitální rozhraní, a to prací s prostorem, světlem, interaktivitou a hlavně scénografií, je podle mne určitým přínosem pro daný obor. V rámci našeho ateliéru tolik nepracujeme s principy scénografie, jelikož o to nejspíš není takový zájem mezi studenty, a nebo máme o tomto tématu jen velmi základní povědomí.

Proto mám pocit, že tato moje zcela první zkušenost se sférou scénografie, možná bude odrazovým můstkem k dalším podobným projektům v rámci ateliéru, anebo případnou inspirací k tomu plánovat projekty i v o mnoho větším měřítku a třeba i na delší dobu dopředu. I když je moje bakalářská práce pouze miniaturou a modelem s poměrem 1:20, paradoxně se jedná o koncept s daleko širším dosahem v momentu, kdy se objekt postaví ve velikosti 1:1. A jak jsem už zmínila v rámci předchozích kapitol, nejedná se zcela o pojem divadelní scénografie jako takové – vázané na určitou hru a nebo příběh, ale o ten druh scénografie, která demonstruje pomocí asociací a lidské představivosti situace ze skutečného příběhu, kde jsme herci v průběhu našeho života my sami. Pracovala jsem s prvky toho – co je mě, a nebo mému blízkému okolí nejbliž. Naprosto osobní situace s našeho každodenního života. Chtěla jsem vytvořit interaktivní prostor pro performance a lidskou představivost.

9 SILNÉ STRÁNKY

Za jednu ze skutečně silných stránek této práce bych určitě zmínila fakt, že finální objekt opravdu vypadá téměř podle mých představ tak, jak jsem si to navrhla zcela na začátku. Nejen designem, tvarem a rozložením, ale také obsahem jednotlivých devíti scén. Když se podívám na moje počáteční návrhy, vidím, že jsem docílila svého plánu a představy. Kromě dvou scén, zůstali všechny ostatní tak, jak jsem je nadefinovala a navrhla už v prvním konceptu mé bakalářky. Ty dvě další scény, vyplynuly v průběhu práce z kontextu, a „zapojila“ jsem je až po sléze. Za silnou stránku tohoto mého díla považuji to, že jsem dodržela základní kompoziční principy, minimalismus, vizuální čistotu s pomocí základních asociací bez přehnané ilustrativnosti a nebo prvoplánovosti. Pracovala jsem s velmi osobním přístupem, emocí, a snažila jsem se docílit přesahu, nejen v rámci této černé krychle, ale také posunout mojí tvorbu zase o kus dál. Také mám pocit, že je tato práce opravdu něčím jiným a novým v rámci mého oboru a samotného ateliéru. A jak jsem se už zmínila na předchozí stránce, také možná odrazovým můstkem pro ostatní, že práce s prostorem, kompozicí, volbou různých materiálů, světlem a lidskou představivostí, je opravdu zajímavá. A obor scénografie jako takové o to víc. Byla bych pro to ráda, kdyby se v rámci tohoto ateliéru více zaměřovalo i na tyto prvky, a nejen na práci s digitálním prostředím. Jsem názoru, že je dobré na začátku prozkoumat základní principy, techniky a možnosti (alespoň okrajově), aby měla následná práce s digitálním prostředím, spolu s novými technologiemi daleko širší dosah a přesah, a vníkl by nový pohled a prostor pro nové věci.

10 SLABÉ STRÁNKY

Hlavní a nejvýraznější slabou stránkou je špatné rozvržení času a práce a extrémní lpění na sebemenším detailu. Také moje „lehčí“ forma obsese k symetrii, kompozici a volbou rozměrů, které nejsou zvolené náhodně nebo namátkově, ale naopak, vycházejí z rozměrů podle mých přesných výpočtů. Další slabou stránkou je fakt, že právě ta preciznost a obsese mě tolik zdržuje v plynulé práci, a objevená chyba nebo detail, který není dostatečný, mě zkrátka rozhodí natolik, že nejsem téměř schopná práce. A to se velmi špatně podepisuje na ostatních dílčích částech. I když jsem tento koncept měla navržený téměř do detailu už před více tři čtvrtě rokem, dodělávám tuto práci na poslední chvíli, vlastně den před odevzdáním. Protože pořád ladím detaily, a jsem frustrovaná z toho, že pokaždé se s malým odstupem na to podívám, objevím další chybu nebo nedokonalost. Technologický způsob bych zpětně nejspíš taky zvolila trochu jiný - bez chyb, logičtější a jednodušší. Po technické stránce bylo velmi náročné vymyslet celou kostru této věci. Nejen volbu materiálů, ale hlavně rozložení a způsob práce. Dělal jsem něco takového úplně poprvé, bez jakékoliv předchozí zkušenosti se stavěním architektonických modelů, scénických konceptů, anebo miniatur. Přiznávám, že jsem si nabrala trochu větší sousto, které jsem téměř nedokázala překousnout, jelikož moje „high ego“ povaha chtěla celou tuto instalaci vytvořit naprosto sama a bez jakékoliv pomoci. Bohužel (anebo také bohudík), jsem se nakonec rozhodla, že si v některých částech nechám pomoci (s řezáním desek, zvedáním, lepením skeletu). Posledním oříškem - pro mě jako pro slovenku - byla gramatika při psaní BP.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. Antoine de Saint-Exupéry, Malý princ, Praha: Albatros, 2005, ISBN: 80-00-01462-9
2. Pražské Quadriennale scénografie a divadelního prostoru 2011, Divadelní ústav, Praha: 2011, ISBN: 978-80-7008-259-1
3. Pražské Quadriennale scénografie a divadelního prostoru 2015, Divadelní ústav, Praha: 2015, ISBN: 978-80-7008-350-5
4. Jan Matoušek, Markéta Vinglerová a Vladimír 518, Město=Médium, BIGGBOSS, Praha: 2012, ISBN: 978-80-903973-3-0
5. Martins Ana, McNamara Carmel, Bright 2, Frame, 2015 ISBN: 978-94-91727-41-2

b) Internetové zdroje

1. <http://www.americkecentrum.cz/program/endorsed/pool-signal-festival>
2. <http://www.signalfestival.com/>
3. <http://www.pq.cz/o-nas/co-je-pq>
4. <http://mouvo.cz/>
5. <http://transmit.org/>
6. <http://www.vice.com/cs/read/>
7. <https://cs.wikipedia.org>
8. <https://pinterest.com/>

12 RESUMÉ

As the topic of my thesis I have chosen a scenic project. I have decided to create a model of a scenographic object in space that the viewers can observe from the outside inwards. They can look closer into my feelings which are portrayed artistically, materialized into a black cube which is a paraphrase of a doll house with nine rooms. It could also be called a gaze into my head where I put the viewer into a role of so-called "stalker" / observer who observes my privacy. As if a person was looking into someone's house or apartment from the outside - through a window.

I have created several scenes and I have thought over each of them in a larger scale. Each window I tried to present visually in a very clear way. This is work only with associations, morphology and composition. In such a form it is still only a model (and in a way also a study) to its own scenic exhibition where the viewer becomes a part of the work after he sets his foot inside of each individual rooms and creates this object into a space for performance or possible interaction in between the visitors of the building.

My next goal was using as many technological processes as possible as well as using various materials. I worked with basic principles of composition, playing with the space, making the best of minimalism. Pure shapes and lines. I would create ideal space for human imagination. Shaped the object into a black cube with nine scenes. Objects created in the individual rooms and the choice of materials are selected through direct links and associations to the certain room. Each scene creatively refers to another idea or situation. Also, it can be viewed from two (or more)

points of view. For example, as to paraphrase and a reference to various social issues of our time. On the other hand, it can be perceived as simply personal context of my persona and my frustration as an author. This work after all, is very personal for me. I have tried to materialize my experiences, feelings and emotions in each of the scenes so that the first thing that the viewers receive is the visual effect of the things and at the second glance they go even deeper in the memories and emotions.

The Associations for individual scenes / rooms:

1. Swings, as a paraphrase to a childhood, differences in between people and communication between them
2. Looking to the hourglass sands, sands of time, illusions of time, merging with the time.
3. Noose, the same ending, matter of choice, designated fate, the last preference
4. Room made out of nails, anxiety, limitation, pain, obstruction, frustration, problems
5. Social networks, obstacles, communication barrier, useless information
6. Long table, emptiness, distance, ritual, custom, long-term relationship
7. Golden chair / stepladder, the way to happiness, superiority, tinsel, being on the top
8. Directional arrow, direction, command, company, sheep, defined place, unconsciousness,
9. Empty space, boundaries, goals, desires, relationships, memories, experiences

13 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1 Projekt „RTGotická vitráž“

Příloha 2 Projekt „Temperament“

Příloha 3 Projekt „#SRDCE“

Příloha 4 Projekt Defragmentace odrazu

Příloha 5 Ostatní projekty

Příloha 6a Příprava skicák

Příloha 6b Příprava 3D model

Příloha 7 Houpačky

Příloha 8 Čas

Příloha 9 Smyčky

Příloha 10 Síť

Příloha 11 Stůl

Příloha 12 Židle

Příloha 13 Směr

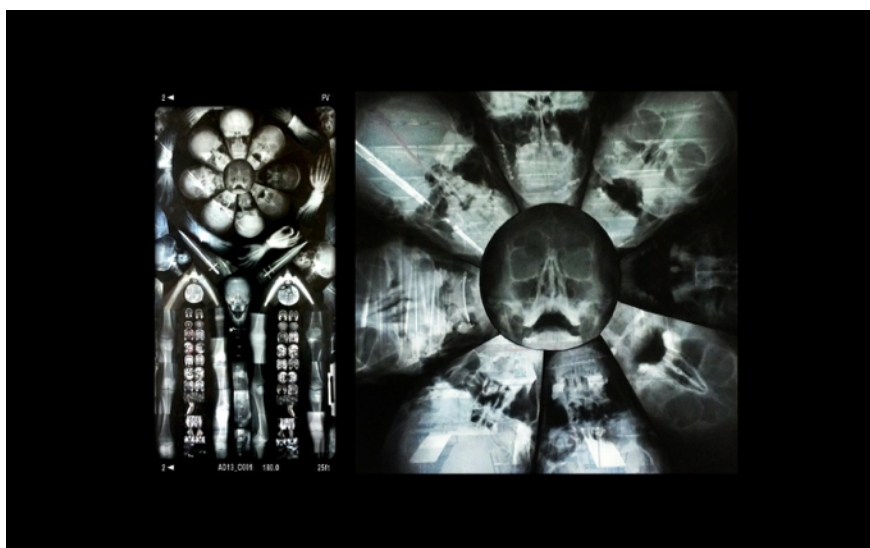
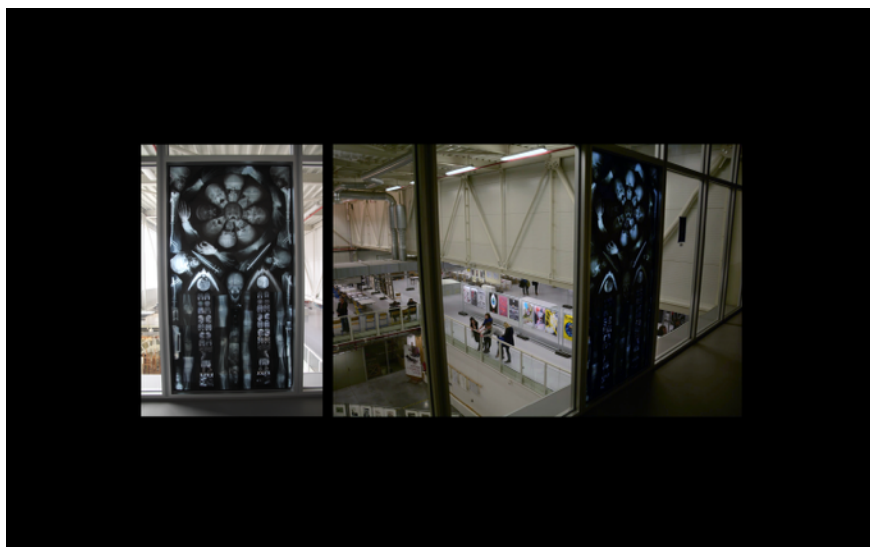
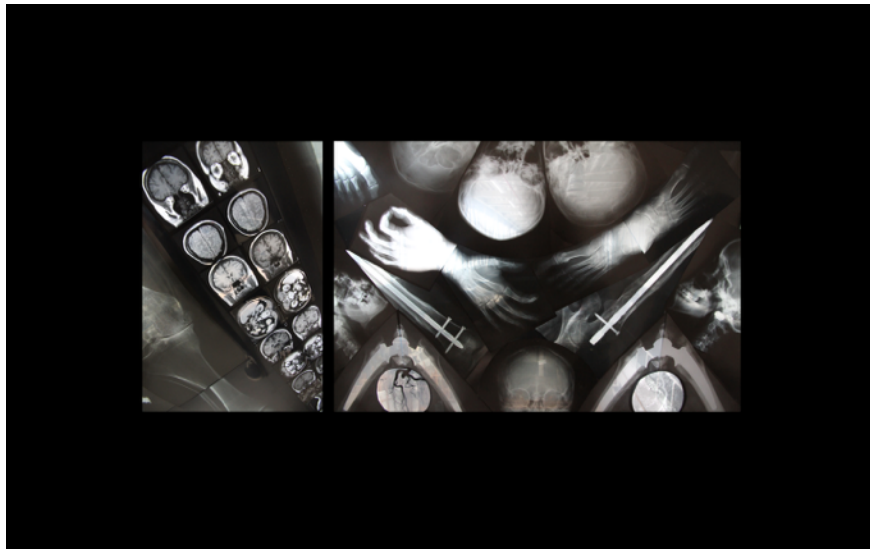
Příloha 14 Rámy

Příloha 15 Hřebíky

Příloha 16 Pohled na celek

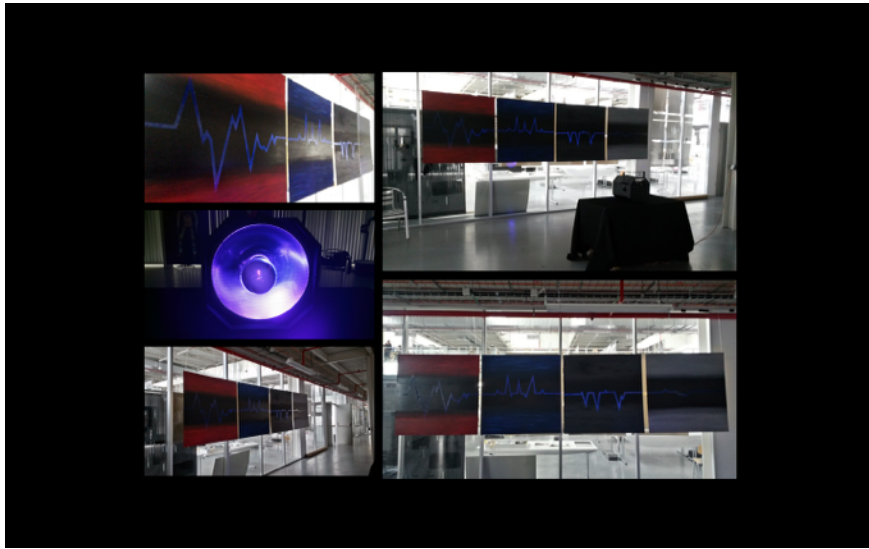
Příloha 1

Projekt „RTGotická vitráž“ (vlastní fotografie)



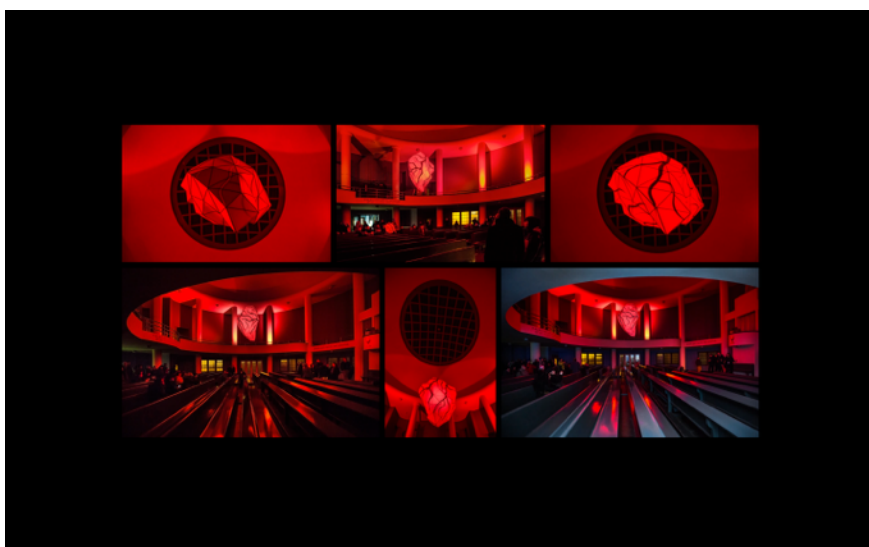
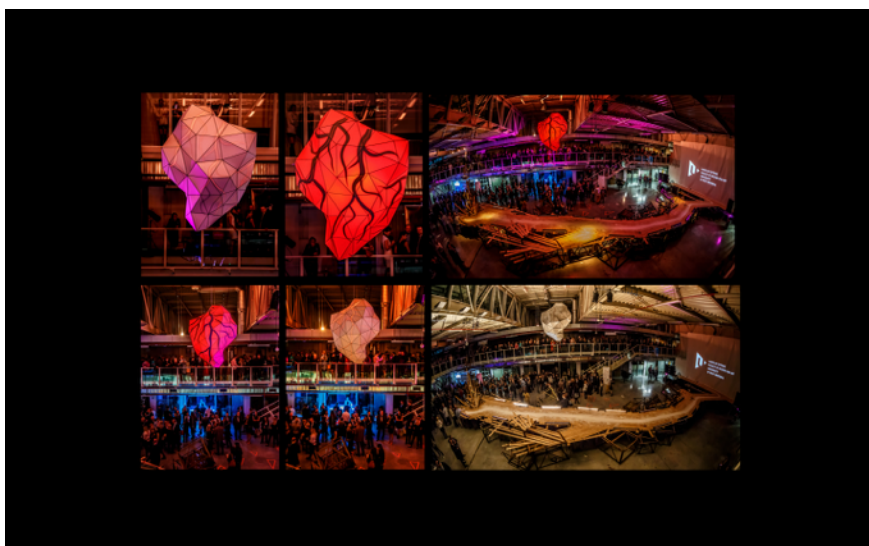
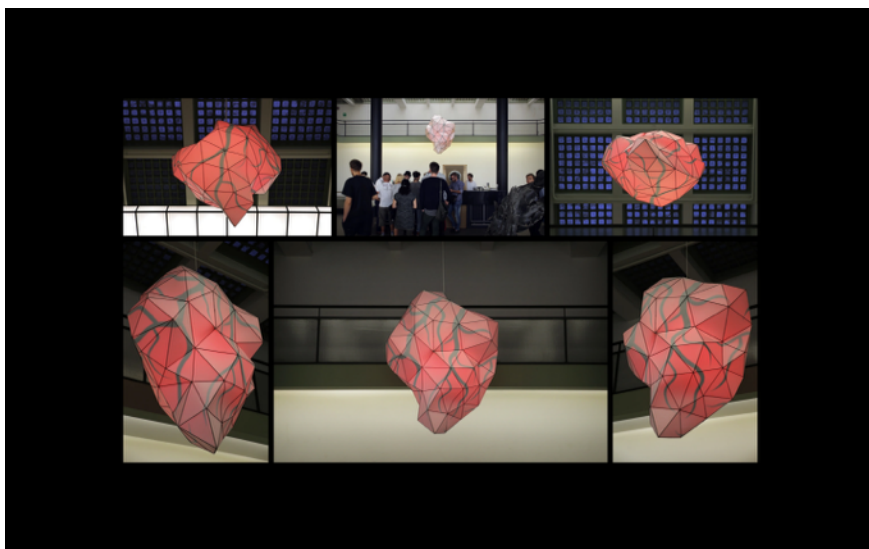
Příloha 2

Projekt „Temperament“ (vlastní fotografie)



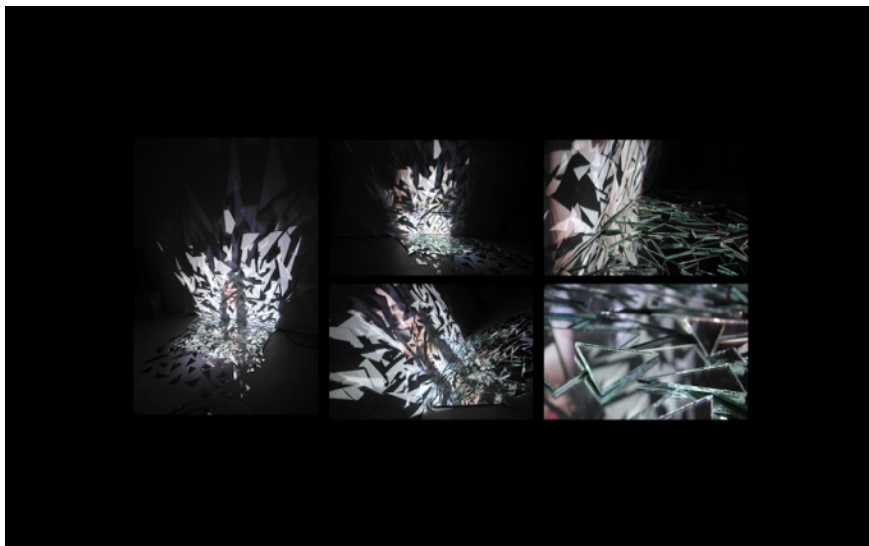
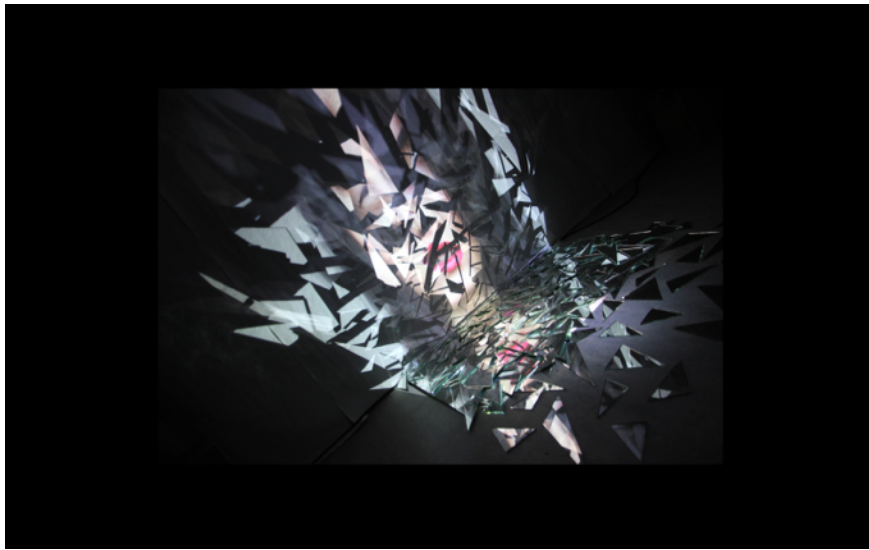
Příloha 3

Projekt „#SRDCE“ (vlastní fotografie)



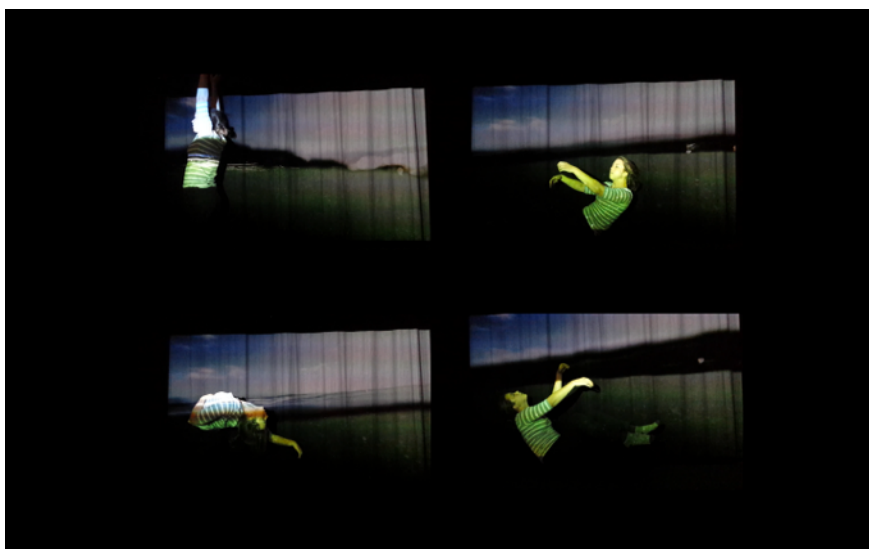
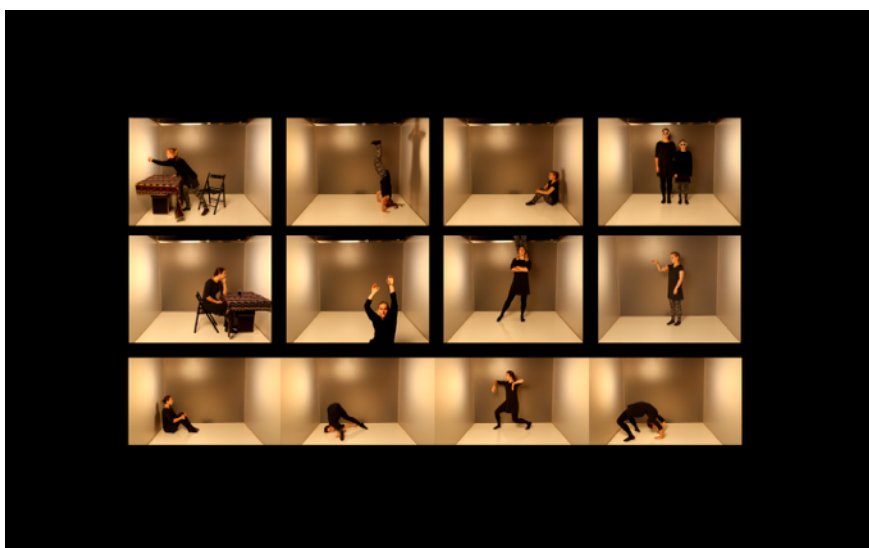
Příloha 4

Projekt Defragmentace odrazu (vlastní fotografie)



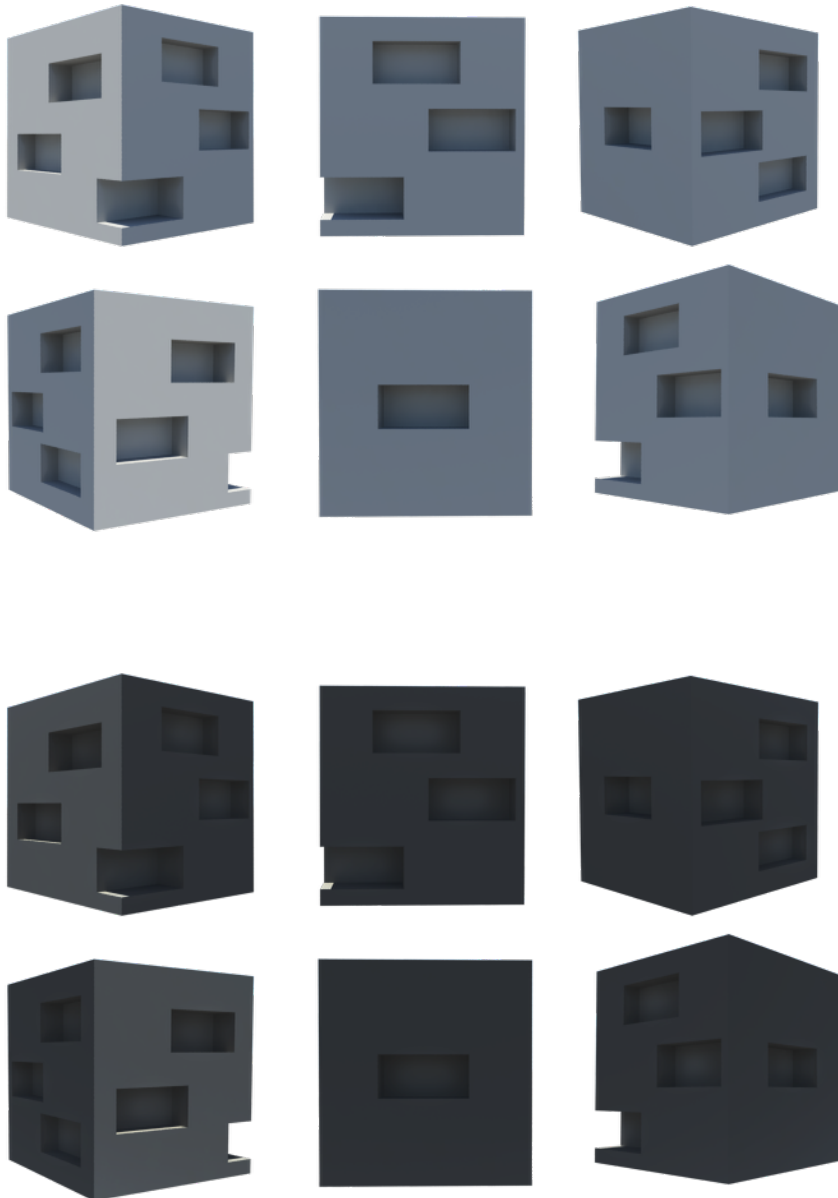
Příloha 5

Ostatní projekty (vlastní fotografie)



Příloha 6b

Příprava / prvotní 3D model (vlastní fotografie)



Příloha 7

Houpačky. (vlastní fotografie)



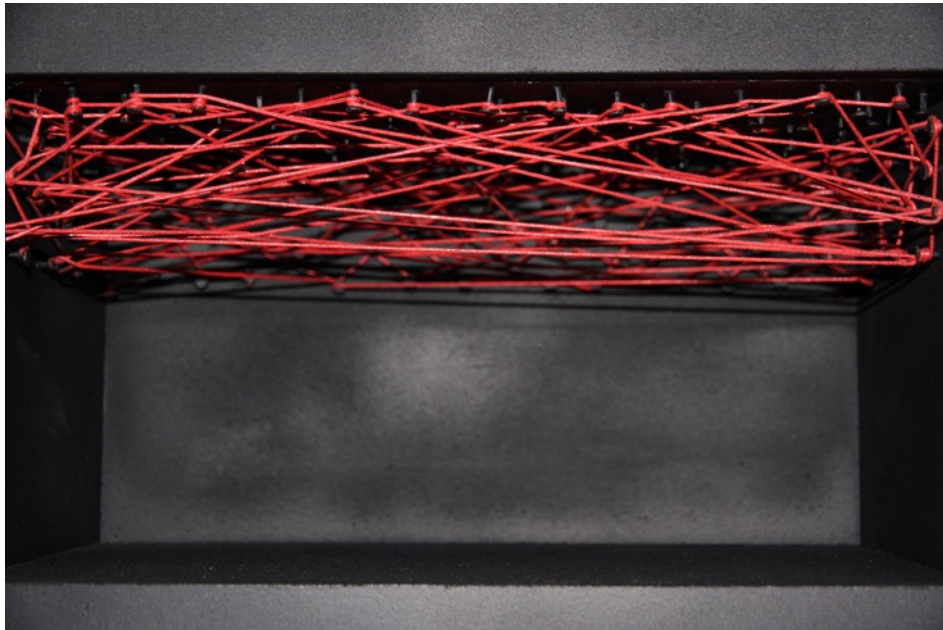
Příloha 8

Čas. (vlastní fotografie)



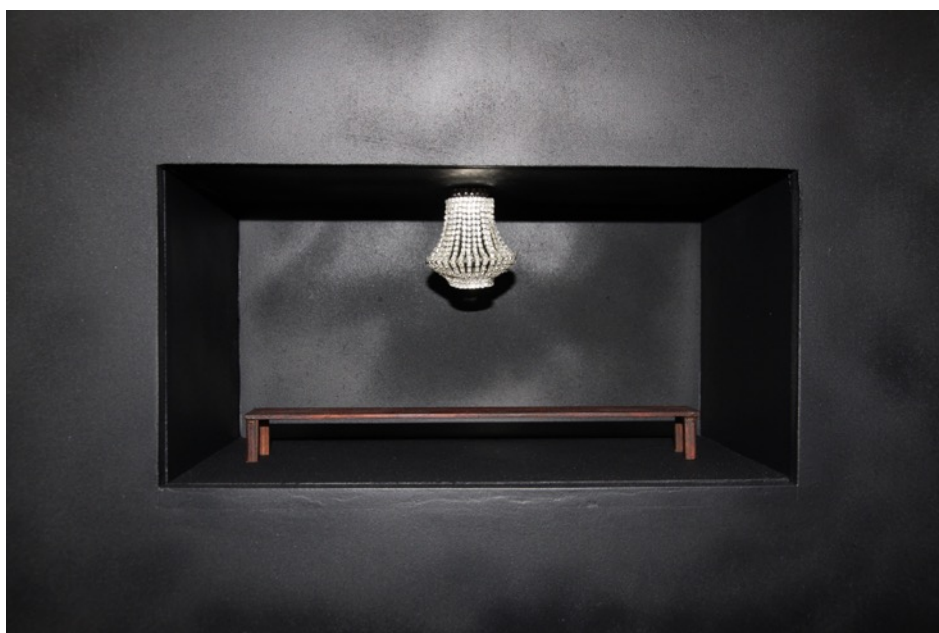
Příloha 10

Sítě. (vlastní fotografie)



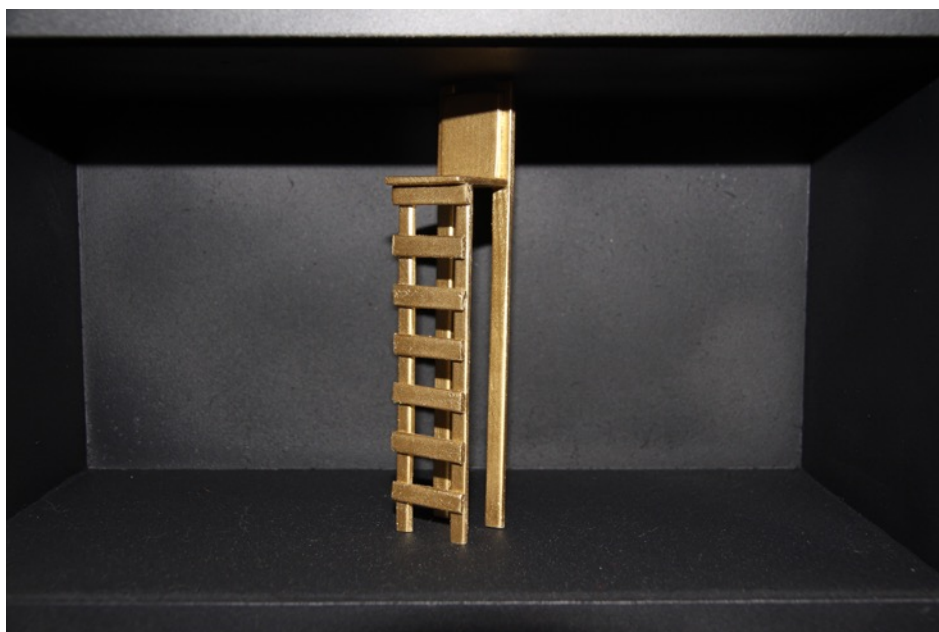
Příloha 11

Stůl. (vlastní fotografie)



Příloha 12

Židle. (vlastní fotografie)



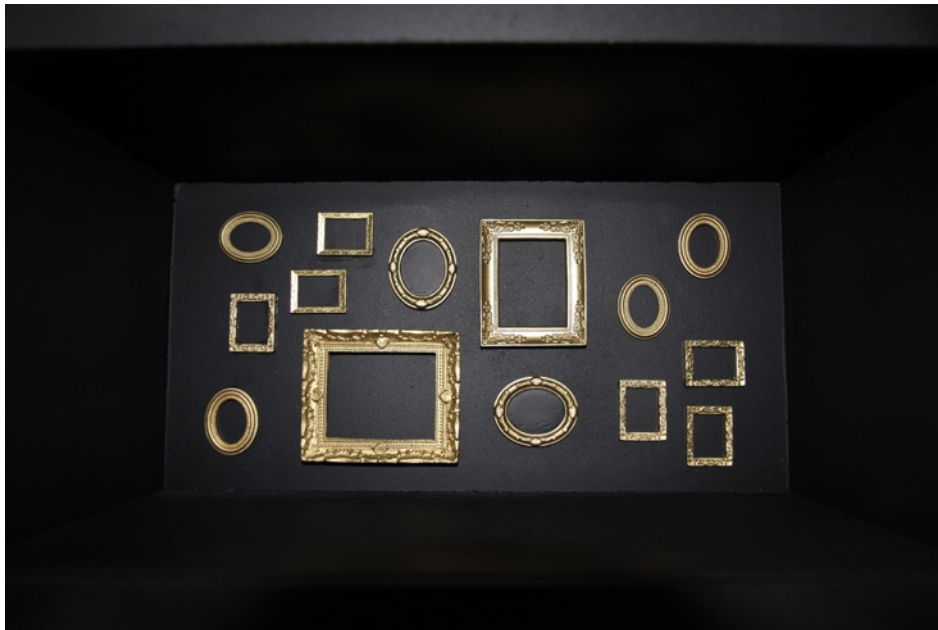
Příloha 13

Směr. (vlastní fotografie)



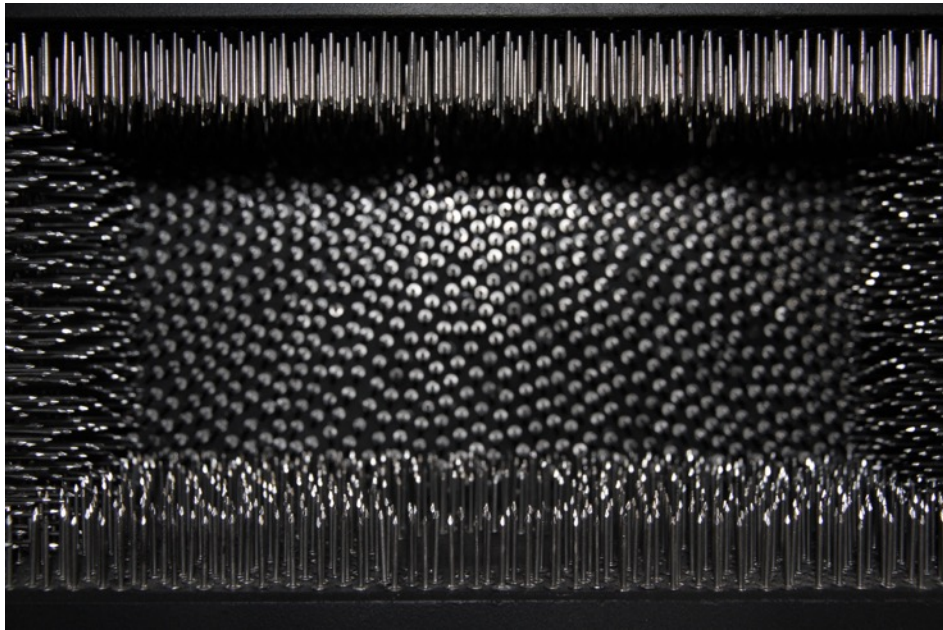
Příloha 14

Rámy. (vlastní fotografie)



Příloha 15

Hřebíky. (vlastní fotografie)



Příloha 16

Pohledy ze stran (vlastní fotografie)

