

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

**SITE SPECIFIC
OSOBNÍ PIETA**

Alžběta Dosoudilová

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra Výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Multimediální design
Specializace Intermédia

Bakalářská práce

SITE SPECIFIC
OSOBNÍ PIETA

Alžběta Dosoudilová

Vedoucí práce : doc. ak. mal. Vladimír Merta

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2017

zadání

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literatury.

Plzeň, duben 2017

.....

Chtěla bych poděkovat svému vedoucímu bakalářské práce doc. ak. mal. Vladimíru Mertovi za odborné vedení, za pomoc a rady při zpracování této práce. Mé poděkování patří také hercům ze zlínského divadla, Davidu Gazdošovi a všem dalším, kteří mi pomohli s jejím vytvořením a podporovali mne.

OBSAH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	7
1.1 KLAUZURNÍ PRÁCE.....	7
1.1.1 ÓDA A ŽALM - HRAVOST.....	7
1.1.2 OČISTA ŽIVOTA - KATARZE	7
1.1.3 IMAGINÁRNÍ MĚSTO A JEHO KOMUNIKACE.....	8
1.1.4 GÉNIUS DĚTSTVÍ - HEJNO CHCÍPLÝCH PTÁKŮ.....	8
1.2 SEMESTRÁLNÍ PRÁCE	9
1.2.1 POLOČAS ROZPADU	9
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	10
2.1 TÉMA: SITE SPECIFIC.....	10
2.2 ORBIS PICTUS PLAY ZLÍN.....	10
2.2.1 VÝSTAVA.....	10
2.2.2 PETR NIKL	11
2.3 OSOBNÍ PIETA.....	12
3 CÍL PRÁCE	13
4 PROCES PŘÍPRAVY	14
4.1 PRVNÍ FÁZE	14
4.2 VOLBA MATERIE.....	14
4.3 SKICOVÁNÍ A KONZULTACE.....	15
5 PROCES TVORBY	17
5.1 ELEKTRONICKÁ SLOŽKA.....	17
5.1.1 POPIS ELEKTRONICKÉHO SYSTÉMU.....	18
5.2 DIVADELNÍ SEKCE.....	18
5.3 OD SKICY K REALIZACI	18
5.4 FINÁLNÍ KOMPLETACE	20
6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	21
7 POPIS DÍLA	22
8 PŘÍNOS PRO DANÝ OBOR	23
9 SILNÉ STRÁNKY	24
10 SLABÉ STRÁNKY	25
11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	26
11.1 KNIŽNÍ A PERIODICKÁ LITERATURA	26
11.2 INTERNETOVÉ ZDROJE	26
12 RESUMÉ	27
13 PŘÍLOHY	28
13.1 KALUZURNÍ A SEMESTRÁLNÍ PRÁCE.....	28
13.2 VÝSTAVA ORBIS PICTUS ZLÍN PLAY.....	29
13.3 OSOBNÍ PIETA.....	30

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

1.1 KLAUZURNÍ PRÁCE

1.1.1 ÓDA A ŽALM – HRAVOST

Výsledný objekt na téma óda a žalm s podtématem hravosti je vytvořen z železných plechů v repetitivním tvaru kruhu o průměru 1 m. Je složen ze tří prvků korespondujících rozklad literárního útvaru óda na strofy, antistrofy a epody. Hravost je v tomto objektu znázorněna v jeho tvaru připomínajícím kolotoč, či kolo štěstí.

Inspirací pro tuto práci pro mne byla dualita dobra a zla v barokním výtvarném umění, která se mi tematicky shodovala s dualitou ódy a žalmu. Dále mne inspirovala interaktivní díla vybraných autorů z průběhu historie.

Tato práce byla mou první, která se zaměřovala na divákovu interakci k mému dílu, díky níž mohl být celý objekt uveden do pohybu, a to v několika směrech.

1.1.2 OČISTA ŽIVOTA – KATARZE

Katarze byla objektem, v němž jsem se snažila zachytit průběh a podoby životní očisty, kterou během svého života procházíme v mnoha podobách. Tento objekt byl kapkovitého tvaru, ale ne fixního, jeho podoba se měnila jeho nainstalováním a osvětlením. Jako materiál jsem si zvolila jemné pletivo, které je velmi tvárné a umožňuje vrstvení materiálu na sebe. Díky těmto vlastnostem mohl divák při různém osvětlení pozorovat proměnlivé průhledy a stíny, které objekt vrhal, a evokoval tak v něm pohled do oblaku kouře, neuchopitelnost...

1.1.3 IMAGINÁRNÍ MĚSTO A JEHO KOMUNIKACE

Tato práce byla inspirována knihou Neviditelná města Itala Calvina. Ve své podstatě šlo o abstraktní a pocitový model imaginárního města dle mých představ, ve kterém jsem se snažila geometricky znázornit jeho komunikaci. Komunikací je v tomto případě myšleno určení styčných bodů města, na kterých se shromažďuje největší koncentrace lidí, a propojenost těchto bodů navzájem pomyslnou sítí. Při dalším zpracování této práce by bylo možné podle statistik a výzkumů tímto způsobem vizuálně zachytit jakékoliv existující město.

Tento objekt byl vytvořen z papírových tubusů různých výšek i šířek, které byly natřeny černou barvou, aby se předešlo srovnávání s konkrétními městy, či budovami. Komunikace tohoto města byla znázorněna sítí tvořenou provázkem zelené barvy.

1.1.4 GÉNIUS DĚTSTVÍ – HEJNO CHCÍPLÝCH PTÁKŮ

Hejno chcíplých ptáků byla trochu infantilní prací, parafrázující skoro každodenní rituál z mého dětství. Tento rituál, který se netýkal jenom mne, ale i většiny dalších dětí a jejich rodičů, spočíval v neustálém procesu vytahování spadlých nebo sesunutých dětských punčošek, ve snaze zabránit jejich úplnému spadnutí, či zakopnutí dítěte o jejich plandavé konce, kterým se u nás říkalo chcíplí ptáci.

Tento objekt byl vytvořen ze zavěšeného dřevěného rámu, na kterém bylo v pěti řadách zavěšeno 25 kusů dětských punčocháčů, které tak tvořily pomyslné hejno

1.2 SEMESTRÁLNÍ PRÁCE

1.2.1 POLOČAS ROZPADU

Plenérové téma poločasu rozpadu jsem se rozhodla zpracovat jeho popřením. Tentokrát forma zpracování nebyla objekt, ale krátká performance, ve které jsem si vybrala malý listnatý strom, který právě ztrácel své listí. Mým popřením tohoto přirozeného průběhu rozkladu byl akt, při kterém jsem již spadané listí posbírala a pomocí oprátek z tenkého lana, jsem listy po jednom navracela zpět na větve tohoto stromu.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

2.1 TÉMA: *SITE SPECIFIC*

Instalace v interiéru nebo exteriéru, reflektující identitu místa. Součástí, za určitých okolností i výstupem, je dokumentace, projekt, fotografie, video.

Toto téma jsem si zvolila kvůli jeho široké možnosti zpracování a vlastnosti v autorské iniciativě. Jedním z určujících bodů při výběru tématu pro mne bylo kritérium instalace, jelikož objekty a objektové instalace v mé tvorbě převažují a chtěla jsem v nich pokračovat i v bakalářské práci. Dalším kritériem, které mi toto téma umožňuje, je dát mé instalaci další rozměr, v tomto případě zvuk, a možnost pracovat s interakcí diváka, jako už v předešlé práci *Óda a žalm – hravost*.

2.2 *ORBIS PICTUS PLAY ZLÍN*

Velkou inspirací pro mou práci byla výstava v Galerii Zlínského zámku s názvem *Orbis Pictus Play Zlín*, a proto bych vám ji ráda představila.

2.2.1 *VÝSTAVA*

Jan Ámos Komenský a zejména jeho kniha Labyrint světa a ráj srdce – to jsou kořeny a inspirace pro autory projektu Orbis Pictus Play – Jiřího a Radanu Waldovi.

Putovní interaktivní expozice, umělecky koncipovaná Petrem Niklem ve spolupráci s dalšími výtvarníky z České republiky i ze zahraničí, rozvíjí poselství Komenského a všech, kdo věří v sílu kreativní touhy po poznání. Představuje

cestu, na níž návštěvníci sami uvádějí do chodu jednotlivé exponáty a uvědomují si svou autorskou spoluúčasť.

Projekt demonstruje sílu tvořivé touhy po poznání a dokazuje, že fenomén hry dokáže fungovat jako univerzální komunikační prostředek. Projekt tak rozvíjí nadčasové myšlenky Komenského, který věděl, že nejpřirozenějším způsobem učení je hra.

Mezinárodní projekt výstav Orbis Pictus Play dosud navštívily téměř 3 miliony návštěvníků. Cílem autorů je s pokorou navázat na dosavadní zkušenosti a neskřívají ambici tento jedinečný projekt dále rozvíjet.

Autory projektu Orbis Pictus Play jsou Radana a Jiří Waldovi, kteří po setkání s Petrem Niklem na Světové výstavě EXPO 2005 v Aichi začali vytvářet projekt, který svým pojetím přesahuje hranice, odbourává bariéry, rozehrává smysly všech, kdo se s ním na jeho cestě světem setkali.

2.2.2 PETR NIKL

Petr Nikl – autor umělecké koncepce výstavy

Petr Nikl je Zlínský rodák, studia absolvoval na SUPŠ v Uherském Hradišti a posléze na Akademii výtvarných umění v Praze u profesora Paderlíka a docenta Ptáčka (1987). Byl spoluzakladatelem skupiny Tvrdohlaví (1987–1992). V roce 1995 se stal laureátem ceny Jindřicha Chalupeckého.

Jedním ze základních inspiračních zdrojů jeho tvorby je dílo maminky Libuše Niklové, které nejen úspěšně prezentuje (např. výstava 300 dm³ dechu), ale vede s ním i umělecký dialog. Je autorem mnoha koncepcí k různým interaktivním výstavám, nevyjímaje Orbis Pictus Play Zlín. Je také autorem mnoha

knih, které i sám ilustruje. Mimo to působí i jako hudebník, scénograf, herec a performer. Je zastoupen v mnoha českých i zahraničních sbírkách, například Národní galerie v Praze, Jihočeské galerii Mikuláše Alše, Krajské galerii výtvarného umění ve Zlíně, Galerii výtvarného umění v Olomouci a dalších.¹

2.3 OSOBNÍ PIETA

Velmi dlouhou dobu jsem přemýšlela, jaký název pro své dílo zvolit. A popravdě si dosud nejsem výběrem stoprocentně jistá. Svým významem, nebo spíše významem, který tomuto slovnímu spojení přiřazuji, je pro tuto práci zřejmě ideálním, ale může také působit trochu prvoplánově, nebo diváka zbytečně zavádět do slepých uliček. To bych byla velice nerada, a proto se vám nyní pokusím vysvětlit, proč jsem toto jméno zvolila.

Slovo Pieta je nejvíce užíváno v kontextu výtvarného umění a jeho námětem bývá Panna Maria s Kristovým tělem na klíně, těsně po jeho snětí z kříže. Tento moment znázornění má velmi silný citový podtext oplakávání Kristovy smrti, avšak slovo pieta nemusí být spjata jen s tímto biblickým motivem, může také zahrnovat zbožnou úctu, poctu konkrétní osobě, či momentu. Pro mou práci je spíše důležitý, tento druhý obecnější význam nežli ten biblický. Zaměřuji se více na konkrétní události v mém životě, které mám potřebu nějak zpracovat a zvěčnit. Vesměs převažují události, které jsou spjata s nepříjemnými okamžiky, a proto mi sem významově pojem piety zapadá. Jde o okamžiky, které jsou spojeny se mnou a mým životem. Proto pietu doplňuji přidavným jménem osobní. Avšak jsou to také situace, se kterými se za život setkáme všichni, a proto pro vás snad bude má práce zajímavá a význam tohoto slovního spojení adekvátní k jejímu citovému obsahu.

¹ Interaktivní výstava pro malé i velké ve Zlíně | ORBIS PICTUS PLAY. Interaktivní výstava pro malé i velké ve Zlíně | ORBIS PICTUS PLAY [online]. Copyright © 2016 Orbis Pictus Play Zlín. [cit. 23.04.2017]. Dostupné z: <http://www.orbis-pictus.com>

3 CÍL PRÁCE

Cílem mé bakalářské práce, který jsem si zvolila na počátku, bylo vytvořit zajímavou interaktivní instalaci, která se nebude zaměřovat jen na divákovu oko, ale také zaměstná minimálně jeden jeho další smysl. Z počátku jsem se chtěla zaměřovat jen na interakci, která by vyvolávala pohyb samotné instalace, ale při neustále se zvětšujícím měřítku prací jsem si nebyla jistá, zda-li by to byla dobrá cesta. Minimální hmatovou interakci jsem sice zachovala, ale připojila jsem k ní další klíčový prvek, a to zvuk. Díky tomuto rozhodnutí pro mne bylo mnohem jednodušší zvolit, jakým způsobem chci s divákem skrze svou práci komunikovat a co mu chci říci. Chtěla bych, aby zvuková složka této práce zejména působila na divákovy city, pracovala s jeho psychickým stavem mysli a vyvolávala v něm nejrůznější emoce. Vzhledem k tomu, že instalace bude mít prostřednictvím divákovy interakce i funkci hudebního nástroje, je pravděpodobné, že bude na každého působit odlišně. Pokud bude divák vnímat dílo jen jako zvukový interaktivní objekt, je možné, že jej bude považovat jen za hru. Pokud však bude vnímat i jeho koncepci a spolu se mnou sdílet veskrze konkrétní emocionální reakci na dané životní situace, je možné že na něj má práce bude působit spíše negativně a vyvolá v něm rozporuplné pocity a možná i spoustu otázek. Další možnou reakcí na toto dílo, která by pro mne byla asi nejpatříčnější, je připomenutí si sice negativních zážitků, ale následné smíření se s nimi a přiblížení se tak k duševní rovnováze a vymanění se, pro některé, ze začarovaného kruhu jejich života.

4 PROCES PŘÍPRAVY

4.1 PRVNÍ FÁZE

První fází přípravy mé bakalářské práce byla rozvaha, jaký výstup by pro mne byl nejlákavější a zároveň nejvyzývavějším. Nemám ráda, když se má práce nikam neposouvá a nemůžu si při její realizaci vyzkoušet něco nového. Díky tomu, že většinu mých prací za posledních pár let tvořily objekty či instalace, u kterých si jsem jista, že jsem ani z daleka nevyčerpala své možnosti a kreativitu, jsem se rozhodla, že budu pokračovat ve formě instalace. Změnu oproti předchozím pracím však představuje připojení dalšího média, které by mi pomohlo dotvořit charakter celého díla a vnést do něj ještě větší kus mého autorství.

4.2 VOLBA MATERIE

Výběr správného materiálu je pro mne velmi podstatnou fází přípravy, i když je zprvu mnohdy řízen jen pocity. Při mých dvou předchozích pracích jsem si velmi oblíbila kovové materiály. Nejen pro jejich velkou různorodost, ale i proto to, že jsou pro mne velkou neznámou, tedy i výzvou a mám potřebu je zkoumat. Bohužel má technologická neznalost je pro mne v tomto případě velkým handicapem, ale o to je pak dobrý pocit z odvedené práce větší.

Dalším prvkem, který se v mých pracích již několikrát objevil, je elipsoidní, či kruhový tvar. Už jsem si jednou vyzkoušela, že propojení tohoto tvaru a kovu není technologicky úplně jednoduchá záležitost, ale protože jsme oba tyto prvky chtěla použít, snažila jsem se najít nějakou variantu, ve které jsou obě složky skloubeny, nejlépe z výroby. Po studii různých druhů prefab-

rikátů jsem objevila komínové, či svodové trubky, které jsou jak kovové, tak v řezu kulaté – a pro můj záměr tedy ideální materiál. Po prvních pár skicách, tehdy ještě velmi nekonkrétního objektu, se mi v hlavě začaly formovat první podoby mé práce.

4.3 SKICOVÁNÍ A KONZULTACE

Zkoumáním zvolených trubek jako výchozího materiálu mé práce se mi konkretizovaly parametry, kterých jsem se musela držet. Nejen díky omezené nabídce rozměrů trubek, ale i kvůli elektrosoustavě, kterou jsem k nim chtěla připojit, abych dosáhla již zmíněného propojení se zvukovým médiem. Po zvážení těchto parametrů, jsem se přesunula k fázi nákresů, které měly variovat potencionální výslednou podobu instalace. Již v prvních skicách se objevily asociace varhan a chobotnice, které se pro mne překvapivě staly orientačními tvaroslovími této práce, společně krásně propojují její skutečnou podstatu. Chobotnice jako neskutečně zajímavé zvíře, které může být naivně ztvárněno v animované dětské pohádce, nebo jako velmi nebezpečný predátor, který nás děsí svou schopností maskovat se, či protáhnout se velmi úzkými průrvami, a který je také zdatným lovcem. A varhany má pro změnu většina lidí nenavštěvujících pravidelně kostely či koncerty vážné hudby spojené spíše s pohřby, přestože dokážou náš sluch potěšit velmi krásným a pozitivním zážitkem.

Po konzultacích vybraných skic s mým vedoucím práce, panem Vladimírem Mertou, jsem vybrala finální vizuál instalace a začala zkoumat praktické provedení práce. Protože pro mne tento materiál i elektronika, která by mi umožnila se zvukem nakládat dle mých představ, byly novinkou, musela jsem se poradit s velkou spoustou svých kolegů, známých i dalších lidí kteří

by mi mohli s touto problematikou poradit. V průběhu těchto konzultací probíhaly zimní obhajoby rozpracovanosti bakalářských prací, na kterých se mi podařilo prezentovat funkční model zvukového aparátu a skoro finální podobu vizuálu práce. Dalším krokem po této prezentaci bylo dořešení podrobné podoby práce, která spočívala v zadání výroby elektronického systému zkušenější osobě, domluvě nahrávacího studia a skupiny respondentů pro autenticitu zvukových stop a finální navržení vizuální stránky práce, podle které bych se mohla řídit při její výrobě.

5 PROCES TVORBY

5.1 ELEKTRONICKÁ SLOŽKA

Nejsložitější částí mé práce pro mne byla elektrosoustava, která by dokázala přes divákovu (hmatovou) interakci dojít kýženého zvukového výsledku a tím vytvořit z mé instalace hudební nástroj. Už samotné vymyšlení funkčního systému byl pro mne nadlidský úkon, který bych nesvedla bez svého kolegy Davida Gazdoše, jenž mi s vymyšlením celého systému poradil a posléze mi jej i vyrobil. Tento systém měl fungovat na podobném principu jako malé dětské klávesy. Po kontaktu s dotykovým senzorem (klávesou) měl převést impuls přes záznamové médium a následně přehrát daný zvuk pomocí reproduktoru. Aby se však tato práce dala alespoň trochu považovat za hudební nástroj, bylo nutné dodržet jisté parametry jako například počet dotykových senzorů a zvukových stop, jejich naladění a vzestupnost. Zpočátku jsem tento nástroj chtěla mít podobně jako již zmíněné dětské klávesy, dvouoktávový, čili by obsahoval dvě stupnice po osmi tónech a poskytoval tak dostatečný prostor pro divákovu tvůrčí osobnost a případné komponování melodií. Bohužel mi však jen mezisoučet za elektroniku a další potřebný materiál vystoupal do astronomických výšek, a proto jsem se musela omezit jen na jednu oktávu. Tato oktáva nebude stejně jako u dětských kláves složena z klasických tónů, jako je to například u varhan, ale bude obsahovat mnou zvolený zvuk, v tomto případě řev. Tento řev bude nahraný skupinou respondentů ze zlínského divadla a dále postprodukčně upravený, aby vytvářel pomyslnou stupnici vzestupných tónů.

5.1.1 POPIS ELEKTRONICKÉHO SYSTÉMU

Zvuk je spuštěn z modulu Raspberry Pi přes čtyři USB zvukové karty. Každá zvuková karta je stereo a má tedy dva zvukové kanály. Celkem je tedy možné pouštět zvuk do osmi samostatných reproduktorů. O detekci doteku se stará Arduino Uno, které po sériové lince posílá data z kapacitových senzorů. Scrip spuštěný z Raspberry Pi, starající se o komunikaci s Ardiunem a ovládní zvukových karet, je napsaný v programovacím jazyce Python.

5.2 DIVADELNÍ SEKCE

Spolupráce s lidmi ze zlínského divadla pro mne byla asi nejpříjemnější složkou této práce. Nebylo to jen díky jejich velmi pohotové reakci na mou prosbu o jejich pomoc, ale i díky nadšení, se kterým se do nahrávání zvukových stop pouštěli. Ani v nejmenším jsem nepočítala, že se dokážou pro tuto práci tak nadchnout a v nahrávacím studiu, které je součástí divadla, se mi ve smluveném čase shromáždit v tak velkém počtu. Ještě navíc, když měli těsně před večerním představením a bylo riziko, že kvůli tomuto nahrávání v průběhu představení ztratí hlas. Po velmi příjemně stráveném čase nahráváním však přišla poněkud složitější část, a sice selekce a postprodukce velkého množství zvukových stop tak, aby má instalace opravdu fungovala jako hudební nástroj. Po zdlouhavém výběru stop a jejich finální úpravě je bylo zapotřebí dostat na záznamové zařízení a selektovat do osmi samostatných kanálů spojujících dotekový senzor s reproduktorem.

5.3 OD SKICY K REALIZACI

Část výroby samotné instalace, estetické skořápky elektronického systému, byla zřejmě po samotné fázi vymýšlení a verbalizace myšlenek tou nejvíce

časově náročnou. Nešlo totiž jen o to stlouci nějakou krabici, ze které půjdou zvuky, nýbrž o fakt, jak najít vhodný doplňkový materiál ke zvoleným svodovým trubkám. Tento doplňkový materiál měla být dřevotřísková tzv. DTD deska, kterou už jsem posléze nahradila překližkou deskou, díky jejím lepším vlastnostem zpracování (hlavně co se týká drolivosti a štěpení při řezání a vykružování otvorů na trubky). Dalším krokem bylo vymýšlení adekvátního rozměru základní truhly, na kterou se měly trubky připevnit tak, aby jejich ukotvení bylo dostačující jejich hmotnost a funkci. Výsledkem je rozměr 160 × 60 × 60 cm. Základem pro mne také byla modifikace celého objektu. Potřebovala jsem, aby jej bylo možné rozložit a co nejpraktičtěji zabalit z důvodu snadného transportu. Kvůli možnosti transportu musela být základní konstrukce vymyšlena pevně. Jako spoj překližkových desek o tloušťce 14 mm jsem proto použila železné úhelníky po všech spojných hranách, které jsem spolu s deskami navrtala a spojila šrouby se samojistnými maticemi v rozestupech zhruba 10 cm. U horního dílu této truhly jsem zvolila otevírání pomocí klavírového pantu pro snadnou manipulaci s elektronikou uvnitř a pro možnost uložení všech snímatelných částí po deinstalaci či při transportu. Tuto truhlu jsem také opatřila šesti zátěžovými kolečky, aby její přesun byl snadný i pro mě.

Dalším krokem konstrukce bylo vypočítat a zajistit si dostatečné množství svodových trubek. Tyto trubky jsem však nepotřebovala jen rovné, ale i takzvaná spojovací kolena, aby instalace dosáhla zajímavých tvarů a nebyla jen industriálními řvoucími varhany. Konečný počet použitých rovných trubek byl zhruba 17 metrů a kolen jsem použila 22 kusů o průměru 10 cm. Bohužel se tato kolena nevyrábějí kvůli dobré spádovosti vody při klasickém využití v úhlu 90°, ale jen v 72°. Proto celá konstrukce nemohla být pravoúhlá podle prvotních nákresů. Výsledný vizuál mne však i přes tuto

komplikaci příjemně překvapil. Trubky jsem si nechala nařezat na základní metrové segmenty pro snadnější manipulaci a dále upravovala na přesné rozměry pomocí karboflexové pily. Většina dílů mi do sebe naštěstí dobře zapadla, díky zasouvacímu systému užšího konce trubky do širšího konce. Samotné uchycení trubek do truhlice již bylo trochu komplikovanější. Potřebovala jsem, aby se mi trubky svou vahou nevylomily a aby je ani vibrace způsobené přehráváním zvukových stop nijak neuvolnily. Tento problém jsem vyřešila vsunutým prstencem do trubky skrze otvor v truhle, vyřezaný vykružovacím vrtákem o průměru 10,2 cm, který k ní byl pomocí elkových zářezek přišroubován.

5.4 FINÁLNÍ KOMPLETACE

Poslední fází realizace bylo propojení elektrosystému s jeho vizuální stránkou. Když jsem přebírala veškerou elektroniku, myslela jsem si, že ji jen umístím do truhly a zapojím kabely tam, kam mám. Bohužel jsem zjistila, že se budu muset naučit ještě i s pájkou, protože ke každé zvukové kartě byly připojeny dva reproduktory, které jsem potřebovala samostatně protáhnout trubkami. Proto bylo potřeba reproduktory nejprve odpojit, provléci kabely samostatně trubkami a zase připojit, právě pomocí pájky. Po této výzvě už stačilo do druhé části trubek umístit dotekové senzory, vše připojit a vyzkoušet.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Seznam použitých materiálů a produktů:

- desky lepené překližky, tloušťka 14 mm
- železné úhelníky
- šrouby
- samojistné matky
- zátěžová kolečka
- klavírový pant
- rovné svodové trubky
- spojovací svodová kolena
- samořezné šrouby
- měděné poklopy na uzavření trubky
- reproduktory
- Raspberry Pi
- zvukové karty
- Arduino Uno
- sériová linka
- kapacitní senzory
- zvukové stopy ve formátu WAV
- kabelový systém na připojení elektroniky a přívod energie do zdroje
- zdroj

7 POPIS DÍLA

Má práce je industriální instalace počítající se zvědavostí diváka, který díky své interakci může ovládat její funkci hudebního nástroje. Tento nástroj by měl díky své koncepci a zvukovým stopám, které obsahuje, působit na divákovu psychiku a vyvolávat v něm nejrůznější emoce. Díky svému názvu a vazbě na mnou konkrétní prožité životní situace, jde o mou osobní zpověd', se kterou se divák může i nemusí ztotožnit.

Dílo je navrženo tak, aby bylo mobilní a skladné, ale zároveň kdykoli schopné další instalace. V rozloženém stavu má rozměry cca 180 × 200 × 110 cm. Ve složené stavu 70 × 160 × 60 cm. K uvedení do chodu potřebuje zdroj elektrické energie.

Inspirací pro tuto práci mi byla výstava Orbis Pictus Play Zlín autorů Jiřího a Radany Waldových.

8 PŘÍNOS PRO DANÝ OBOR

Nedomnívám se, že dokážu být dostatečně objektivní při zodpovězení tohoto bodu práce, a to ještě před jejím dokončením a návaznou reflexí svého vedoucího práce a oponenta. A už vůbec ne před její veřejnou prezentací. Mohu jen doufat, že tato instalace diváky zaujme ať pozitivním či negativním způsobem a třeba se některým zalíbí její propojení několika médií do jednoho díla. Byla bych samozřejmě velmi ráda, pokud by se, třeba pro budoucí studenty, stala inspirací nebo pro ateliér reprezentativní. To jsou však jen mé ideální představy. Pro mne bude mít přínos navždy nejen kvůli spoustě nových věcí, které jsem si při její tvorbě vyzkoušela, ale i tím, že mi pomohla vymanit z mého začarovaného kruhu života a otevřela mi spoustu nových obzorů.

9 SILNÉ STRÁNKY

Nejsilnější stránkou této instalace beru její praktické provedení skladné konstrukce a její mobilitu.

Další silnou stránkou pro mne je její schopnost působit na každého diváka odlišně.

10 SLABÉ STRÁNKY

Jako autor této práce při prvním pohledu samozřejmě slabé stránky nevidím. Po konkrétnější úvaze se však začínají objevovat. Zaprvé je škoda, že je na některé vlivy choulostivá, a proto se nedá umístit do exteriéru. Další z jejích slabých stránek je kvalita zvuku, bohužel již tak byla tato práce na poměry studenta extrémně nákladná, a proto jsem musela na některých segmentech šetřit. Jsem si však jistá, že s vyšším finančním rozpočtem a větším časovým odstupem by se slabé stránky této práce daly redukovat na minimum.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

11.1 KNIŽNÍ A PERIODICKÁ LITERATURA

1. MORGANOVÁ, Pavlína. Akční umění. Olomouc: Votobia, 1999. 269 s. ISBN 80-7198-351-9.
2. FOSTER, Hal, et al. Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus. Druhé, rozšířené vydání. Praha: Slovart, 2015. 816 stran. ISBN 978-80-7391-975-7.
3. HUMHAL, Pavel. Osobní a veřejné. Vyd. 1. Praha: Tranzit, 2008. 157 s. Navigace; 0004. ISBN 978-80-87259-00-9.

11.2 INTERNETOVÉ ZDROJE

1. Interaktivní výstava pro malé i velké ve Zlíně | ORBIS PICTUS PLAY. Interaktivní výstava pro malé i velké ve Zlíně | ORBIS PICTUS PLAY [online]. Copyright © 2016 Orbis Pictus Play Zlín. [cit. 23.04.2017]. Dostupné z: <http://www.orbis-pictus.com>
2. Zlínský zámek - Orbis Pictus Play - Zlín. Zlínský zámek [online]. Dostupné z: <http://www.zlinskyzamek.cz/orbis-pictus.php>
3. pieta - Slovník současné češtiny | Lingea s.r.o. . Nechybujte | Portál o českém jazyce | Lingea s.r.o. [online]. Dostupné z: <http://www.nechybujte.cz/slovník-soucasne-cestiny/pieta?>

12 RESUMÉ

My thesis is industrial installations which counting with viewer's curiosity. Thanks to interaction, viewer can controls her musical instrument functions. This musical instrument, includes sound tracks, can affect viewer's psyche and it could induce different kind of emotions. Thanks for title of this installation and connection to my specific life experiences, is about my personal confession with which viewer could or even couldn't identify.

The artwork was designing to be mobile and storage and in same time put together very easy for next installation. In unfolded mood the dimensions are approximately 180 × 200 × 110 cm. Composed of 70 × 160 × 60 cm. It needs a power source to start up.

The inspiration for this thesis was the Orbis Pictus Play Zlín exhibition by Jiří And Radana Wald.

13 PŘÍLOHY

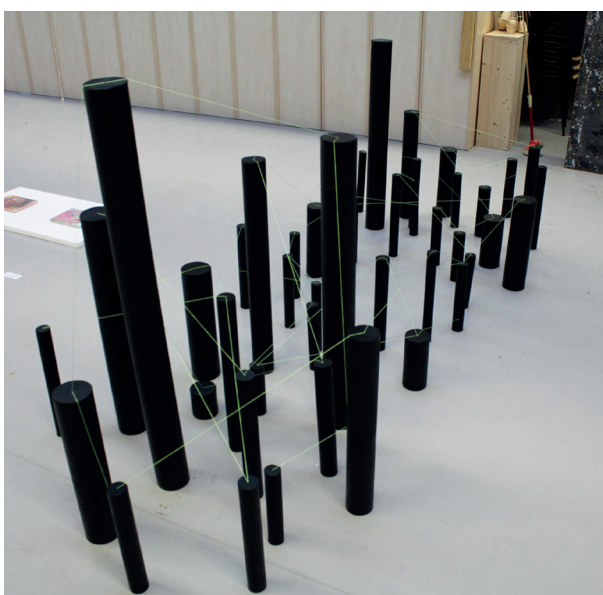
13.1 KALUZURNÍ A SEMESTRÁLNÍ PRÁCE



Óda a žalm - hravost



Katarze



Imaginární město

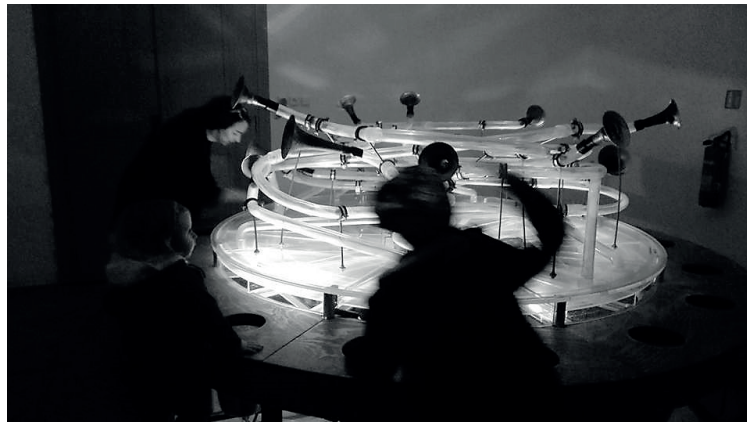


Hejno chcíplých ptáků



Poločas rozpadu

13.2 VÝSTAVA ORBIS PICTUS ZLÍN PLAY



13.3 OSOBNÍ PIETA

