



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta umění a architektury



Příběh v prostoru

Diplomová práce

Studijní program:
Studijní obor:

N8208 Design
Design prostředí

Autor práce:
Vedoucí práce:

Bc. Alexandra Efremova
doc. MgA. Jan Stolín
Katedra umění

Liberec 2021





TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta umění a architektury



Zadání diplomové práce

Příběh v prostoru

<i>Jméno a</i>	Bc.Alexandra
<i>příjmení:</i>	Efremova
<i>Osobní číslo:</i>	A19000017
<i>Studijní</i>	N8208 Design
<i>program:</i>	
<i>Studijní obor:</i>	Design prostředí
<i>Zadávající</i>	Katedra umění
<i>katedra:</i>	
<i>Akademický</i>	2020/2021
<i>rok:</i>	

Zásady pro vypracování:

Tématem diplomové práce je příběh autorky složený z obrazů a nahrávek. Dílo je vytvořeno v interaktivním digitálním prostředí. Tento projekt je alternativou k vedení deníku, blogu a má blízko k autobiografickému filmu či virtuální galerii. Nejblíže má však k počítačovým hrám. Jedná se o virtuální svět, kterým lze procházet a divák na něj může, díky jeho interaktivitě, sám reagovat. Má také svobodu ve čtení a interpretaci díla. Smyslem práce je vytvoření kompozice v podmínkách, ve kterých se může autorka vyjadřovat nelineárním způsobem a nemusí být závislá na pořadí nebo jakémkoliv formátu. To umožňuje právě interaktivní prostředí.

1. Koncept
2. Vizualizace, fotodokumentace, videodokumentace
3. Průvodní teoretická zpráva v pevné vazbě, včetně zadání práce a prohlášení o autorském právu. Zpráva obsahuje mezi jinými úvod, přehled literatury a zdrojů, výsledky a diskuzi a řídí se specifikacemi v dokumentu „Požadavky na vypracování diplomové práce – KUM“. Zdroje musí být citované dle Směrnice rektora TUL č. 5/2018.
4. Elektronická podoba všech částí diplomové práce (akceptovatelné formáty pdf, pdf/A).
5. V systému STAG (Moje studium-Kvalifikační práce-Doplnit údaje o práci) vložit veškerá data o práci a soubor obsahující kompletní výkresovou i textovou dokumentaci, průvodní zprávu, technickou zprávu a doplnit související textová pole.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování tištěná/elektronická

práce:

Jazyk práce: Čeština



Seznam odborné literatury:

Quaranta, Domenico. Beyond New Media Art, Brescia: LINK Editions, 2013. s. 47

Grau, Oliver. From Illusion to Immersion, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2003

Paul, Christiane. Digital Art. London: Thames and Hudson, 2003.

Bendová, Helena. Hry jako umění pohledem kritiky. Studie, 2014

Manovich, Lev. The language of new media. 1st ed. Cambridge: MIT Press, 2002.

Vedoucí práce: doc. MgA. Jan Stolín
Katedra umění

Datum zadání práce: 22. února 2021

Předpokládaný termín odevzdání: 31. května 2021

L.S.

Ing. arch. MgA. Osamu Okamura
děkan

doc. MgA. Jan Stolín
vedoucí katedry

V Liberci dne 22. února 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že svou diplomovou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé diplomové práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má diplomová práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

22. května 2021

Bc. Alexandra Efremova

Poděkování

Chtěla bych poděkovat vedoucímu práce Janu Stolinovi, Petře Vlachynské za konzultace projektu, všem ostatním pedagogům katedry umění FUA TUL, oponentovi Michalu Kabátovi za užitečné informace k technickým složkám projektu, Alžbětě Skalické za pomoc a spolupráci během studia, Lucii Kádnerové za korekturu textu, svým rodičům a manželovi za morální podporu.

Abstrakt

V této práci se zabývám pokusem o vlastní uměleckou interpretaci deníku pomocí programu pro tvoření počítačových her Unity. Pracuji se zvukem a obrazem v interaktivním digitálním prostoru. Výstupem je interaktivní instalace, která umožňuje projít výslednou scénu a probádat tak deník, který zpracovávám netradičním, nelineárním způsobem.

Klíčová slova: deník, zvuk, záznam, interaktivita, nelinearita, příběh, prostor, prádlo, obraz, text, poznámky.

Abstract

In this project I try to create my own interpretation of a personal diary using a software for making computer games - Unity. I work with sound records, pictures and texts in interactive digital space. The result is an application, that allows go through the scene and look into my diary, that was made in a non-traditional way.

Key words: diary, sound, records, interactivity, non-linearity, story, space, clothes, picture, text, notes.

Obsah

Úvod.....	10
1. Počátky experimentů se zvukem, nelineárními příběhy a interaktivními obrazy	13
1.1 Umění a komunikace	13
1.2. Hledání konceptu práce.....	15
1.3 Koláž a nahrávky. Audio deník <i>Návrat minulosti</i>	16
1.4 Experimenty se zvukem v československém umění 20.století	17
1.5 Nahrávky v «skořápkách»	18
1.6 Zvuk a hudba v současném umění. <i>Sound art.</i>	21
2. Experimenty s poezií.....	23
2.1 Menu – dáme si k večeři nelineární poezii	23
2.2 Poezie v současném umění.....	26
3.Výsledná kompozice <i>Příběh v prostoru</i>	28
3.1 Předpoklady k práci s deníkem	28
3.2 Definice deníku	31
3.3 O kompozici deníku	34
3.4 Sušení prádla. Inspirace a propojení s tématem deníku	36
3.5 Výsledná kompozice	37
4. Reflexe uměleckého díla.....	42
4.1 Digitální umění a nelinearita.....	42
4.2 Je počítačová hra uměním? Názory kritiků. Videohry	43
4.3 Deník ve výtvarném umění a v současných médiích. Interpretace. Příklady	46
4.4 Blog: potomek klasického deníku	52

4.5 Současné umění a <i>sekundarita</i>	53
Závěr	54
Zdroje	55
Seznam ilustrací	57
Bibliografie	58
Životopis	59

Úvod

Člověk je sám svůj stvořitel. Bezpochybně věřím jen v to, že přicházíme na tento svět sami a sami také odcházíme. Zkoumání světa a analýza smyslu života začne námi a skončí také námi. Můžeme mít tisíce přátel, velké množství známých, můžeme se poznávat přes své partnery a vidět svůj odraz v jejich očích, učit se od svých pedagogů a zlepšovat se. Můžeme neustále zkoumat svět, prostředí a kulturu jiných lidí, ale nikdy neunikneme sami před sebou, i kdybychom chtěli sebevíc. Jsme sami pro sebe největším tajemstvím. Celý život se snažíme sami sebe poznat, poznat jádro našich myslí a tužeb. Jsme odrazem naší každodennosti, jsme otiskem vlastního příběhu, jsme všichni absolutně různí, na obecné rovině si však jsme velice podobní. Jsme svazkem našich strachů, vášní, pocitů a zkušeností. Každá událost v životě nám dává možnost buď pokračovat v boji, který nikdy neprohráme ani nevyhráme, anebo se smířit se svou přirozeností, vnímat ji a přijmout ji – stejně jako výsledky naší jedinečnosti. Není totiž podstatné jak naše existence a její projevy působí na okolí, ale zda dané projevy korespondují s naším pravým já, zda nám samotným dávají smysl.

Ve své diplomové práci se zabývám zkoumáním vlastního uměleckého slohu v netradičním představení svého ručně zpracovaného deníku. Jedná se o snahu najít nový princip v navrhování různorodých kompozic pomocí nelineárních počítačových metod, technik, technologií, a také o pokus udělat další krok od tradičních, pro mě příliš prostých, výtvarných metod, k novým uměleckým stylům a koncepčním schémátům, která

umožňují mnohem větší rozmanitost a také kompletnost sebevyjádření prostřednictvím deníku.

Výrazná je v diplomové práci kombinace ručních technik, audionahrávek a počítačové technologie. Přestože raději pracuji rukama a nepovažuji se za počítačového experta, počítač se během studia na vysoké škole stal mým věrným přítelem a pomocníkem, obzvláště v době pandemie, přičemž jsem odhalila i možnosti, které nabízí k sebevyjádření člověka. Moje práce je pokusem o sjednocení reálných, smyslově vnímatelných objektů konkrétního charakteru s nepopsatelnými, iluzivními prostory podvědomí. Jedná se tedy o hledání rovnováhy mezi chaosem naší podstaty a idealizovanými představami o svobodě lidské mysli. Moje výsledné dílo je o budoucnosti, o současnosti a minulosti zároveň, protože v rámci sebereflexe vnímám důležitost v zohlednění všech časů najednou, ne pouze retrospektivy či přítomného času jako je běžné u ručně psaných deníků. Všechny elementy, které byly použity, jsou mou hrdou ostudou a mým «chudým» bohatstvím, které nikdo nikdy nezdědí. Subjektivita a jedinečnost vyjádření jsou totiž jedním z hlavních sdělení celého konceptu.

Při práci s tímto projektem jsem dlouho přemýšlela o tom, které výtvarné elementy a které umělecké žánry mi mohou být blízké. Analyzovala jsem drobné, mnou zapomenuté skici, které byly tak abstraktní, že jsem se v nich sama těžko orientovala. Vymýšlela jsem způsob, jak ukázat více prvků najednou, a zároveň jak se vyhnout dlouhým procesům tvarování a utopického hledání, které předpokládají jedinou možnou výslednou formu. Deník je mým univerzálním nástrojem pro introspekci a cílem této práce je ukázat, jak důležité je poslouchat sám sebe, uvědomit si svou jedinečnost, individualitu, a hlavně jak podstatné je hledat, nacházet, přijímat a následně používat vlastní principy, jež vytváří a obohacují náš vlastní výtvarný jazyk, který nám následně pomáhá uvolnit cestu k sebepoznání a tím i zjednodušuje komunikaci prostřednictvím výtvarného umění. Zároveň mi práce na tomto projektu pomohla se zbavit různých strachů z nepřesnosti vyjádření a neúspěšných pokusů o postihnutí svých představ. V určité fázi proces práce a analýza překonaly očekávání výsledku, a začala jsem si vážit času věnovaného tomuto projektu, jelikož jsem v něm začala vnímat pro sebe zcela nové hodnoty.

Také pro mě bylo důležité najít odpověď na otázku: proč se zabývat výtvarným uměním a jak se jím nadále zabývat? Náš život je především o sdílení informací a liší se pouze způsoby jejich šíření. Umění je souhrn všech způsobů a všech modelů komunikace, a tím i jedinečným a velmi významným komunikačním prostředkem člověka. Komunikujeme, protože vidíme v lidech odraz svých zkušeností. Přes umění chceme následně sdílet svou vlastní zkušenost tak, aby ji divák zažíval z přímého, těsně blízkého, subjektivního pohledu autora. Kdysi jsem zaslechla frázi od jednoho umělce: « Já jsem na scéně, a vidím diváky, kteří pláčou mými slzami. Proto dělám umění ».

Do deseti vět vkládáme svá desetiletí, do jednoho obrazu tisíc snů. Za celý život jsme schopni vyprodukovat spoustu knih a soch, které jsou odlišné tvarem či obsahem a ve výsledku v oněch jednotlivých uměleckých projevech vnímáme svůj osobní rozvoj, svou životní cestu. Avšak nezáleží na počtu ani na konkrétních podobách děl vytvořených v rámci umělcova života, v jejich podstatě je pouze jediný autor a příběh jeho osobnosti, který je nám jakožto divákům zprostředkován určitou formou. Autor je množství a jednotka zároveň, autora nejsme schopni spočítat.

Deník prezentovaný v praktické části diplomové práce je vizualizací mých zkušeností a mých pocitů, nejedná se o pouhé formální záznamy oddělené mezi sebou daty. Nedá se říct, že svůj deník schovávám tak, aby ho nikdo neviděl, jako je zvykem u psaných deníků, ale ani že bych měla pocit porušení jisté intimity, kterou deník ve své podstatě zosobňuje či symbolizuje. Během jeho zpracování jsem měla totiž pocit, že si nikdo význam deníku nebude vykládat beze zbytku stejně jako já sama a že tak obyčejná záležitost jako je cizí deník nikoho zaujmout nemůže, ba dokonce nemá.

Projekt představuje interaktivní prostředí bez časového uspořádání naplněné stránkami z mého vlastního deníku a zvuky z mého audio deníku, do kterého nenahrávám přímo svou řeč, nýbrž věci kolem sebe – včetně hluků, které vytvářím svou aktuální činností. Stránky deníku nepředstavují ani knihu, ani nejsou rozložené jako karty na stole, jelikož pro mě obě podoby postrádají jistou subjektivní asociaci, hlubší smysl v propojení vybrané formy ztvárnění s autorem deníku. Jednotlivé listy jsou z toho důvodu interpretovány jakožto prádlo, hadry či koberce rozvěšené na klepadlech a šňůry. Konkrétně můžeme vzniklou scénu vnímat jako virtuální pokoj či dvorek, jehož ztvárnění bychom z hlediska uměleckého žánru mohli

zařadit na pomezí hry a virtuální výstavy. Jedná se o nadčasové místo, v němž mohu volným způsobem «rozložit» svoje myšlenky, svoje sny a projít se jimi – svébytný Vesmír, plný záznamů abstraktního charakteru, které bych nedokázala vystavit jiným způsobem.

Věřím, že v tomto projektu deník obnaží svoji divokou strukturu a svou atmosféru, kterou nejsem schopná jiným způsobem zachytit, a že o mně tímto ztvárněním deník poví trochu víc než obyčejný portrét nebo fotografie. Odmítla jsem možnost ukázat reálné objekty, reálný papír, protože výsledná podoba deníku měla vypadat tak, abychom nebyli hned schopni zachytit tradiční «knižní» proporce – nechci být spočítána a nechci odpovídat předepsaným formátům. Tento deník lze pojmout jako diváka pohlcující mračno z různých jednotlivých elementů, které mezi sebou propojují život a osobnost autora.



Obrázek 1 – vizualizace projektu *Autoportrét jinak*, vytvořeného v rámci přípravy magisterského projektu, únor, 2021

1. Počátky experimentů se zvukem, nelineárními příběhy a interaktivními obrazy

1.1 Umění a komunikace

Z historie víme, že počátky umění vznikaly víceméně ve stejný čas, kdy vznikal i jazyk – dodnes hlavní způsob lidské komunikace. Do naší doby se zachovaly malby na skalách, kde je zřejmý popis událostí a zkušeností našich předků. O jejich významu se diskutuje i dnes. Můžeme jen předpokládat, zda naši praotcové hledali v takových malbách estetickou krásu a chtěli přitom dosáhnout realistické podoby, ale je zřejmé, že lidé pomocí malby již mohli sdílet informace o svém životě a o svých zkušenostech. Již rozuměli tomu, že pomocí obrazů lze povědět svůj příběh tak, jak by pomocí řeči nedokázali. Člověk tíhne k převádění svých zkušeností a emocí do nějaké materiální podoby, která ho přežije. Spolu s tím či díky tomu vznikaly různé formy kognitivní činnosti a proces neustálé výměny a shromažďování informací vedl k zrodu vědy, umění, kultury, náboženství a znaků či základů vyspělých lidských civilizací. Mezi pravěkými uměleckými počátky již můžeme rozpoznat elementy či podobu toho, co v průběhu času projde vývojem svého

obsahu a formy, ale dodnes zůstane natolik složitou strukturou, že nejsme schopni říct, zda je jeho pojetí konstantou.

Neustále se snažím hledat teoretické a praktické příklady, které by mohly potvrdit, že umění je komplexní komunikační proces, který zahrnuje jiné druhy lidské komunikace a jiné disciplíny. Považuji komunikaci v umění za klíčovou věc, která člověka motivuje dělat cokoliv spojeného s uměním, ať už mluvíme o klasických uměleckých výstupech či událostech a procesech bez tradičních uměleckých nástrojů v neuměleckém kontextu. Umění je přirozeným vyjádřením člověka – stejně jako schopnost komunikovat. Umění, ať už vypadá jakkoliv, si můžeme představit jako vektor, šipku, směr, který si určujeme sami. Jakýkoliv umělecký výstup, i když se nám nemusí zdát jako přirozený či normální, je odůvodněn přímo naší podstatou.

Vytvořit svůj vlastní svět a oddělit ho od reality je hlavním záměrem mnoha umělců. Říct vše najednou jedním obrazem nebo technikou – cíl, ke kterému je náročná cesta. Umělec se může setkat s pocitem, že věci a nápady vznikající v jeho hlavě nemají v jeho době životnost, že neexistuje žádný reálný způsob převést je do reality. Umělci se může dokonce zdát, že se narodil předčasně, dříve, než

se objevilo v civilizaci něco, co by mu umožnilo tvořit bez zábran, nebo alespoň již v nějakém pro něj vyhovujícím rámci.

Umění je univerzální a jediný možný nástroj, prostřednictvím kterého jsme schopni komunikovat o všem a se všemi nadčasově. Umění zahrnuje jak výsledky, tak i procesy, které autorovi umožňují se definovat. Kombinace subjektivity, sebevyjádření v časoprostoru, komunikačního prvku a důležitosti samotného procesu vytváření je vysoce výrazná v žánru, kterému se práce v následujících stránkách věnuje.

1.2. Hledání konceptu práce

Hledání koncepce výsledné kompozici bylo velmi náročné, jelikož jsem musela odstoupit od svých tradičních představ – jak a s jakým uměleckým materiálem pracovat. Zde bych ráda navázala na předchozí myšlenku, že vést si klasický psaný deník nebylo pro mé sebevyjádření dostačující. Věděla jsem, že chci jít za jeho hranice a že chci prostřednictvím vizualizovaného výstupu reprezentovat postupy, které samy o sobě vytváří můj vlastní umělecký jazyk. Výsledná podoba těchto postupů nabývá svou neuspořádaností dojmu divoké přírody a zároveň vyobrazuje jinak abstraktní *odvahu myslí*. Důležité je ale i samotné nalézání jednotlivých prostředků sebevyjádření.

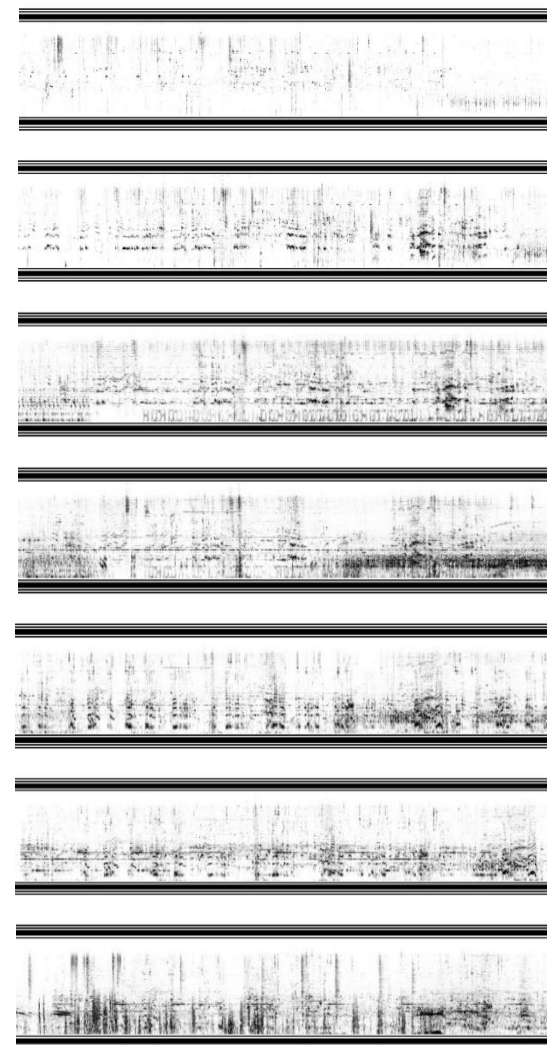
Prvním krokem bylo začít pracovat se zvukem a odstoupit od prvoplánových prostorových modelů z mého předchozího studia v oboru architektury. Skici a poznámky byly součástí všech mých dosavadních prací, ale k audio záznamům jsem přišla později. Konkrétně v době, kdy jsem se přestěhovala na samostatný pokoj a dále na být, kde jsem měla dostatečné množství ticha, díky kterému jsem si začala více všímat, a občas až vážit, jednotlivých zvuků,

kterým najednou přibyla nějaká další hodnota, která byla dříve neviděná. Současná situace, kdy málo komunikuji a vidím málo lidí, mi pomohla začít analyzovat svou zkušenost a přijít tak k práci s deníkem. Domácí práce a vzpomínky z minulosti mě pak inspirovaly k jeho, pro mě docela nečekané, interpretaci.

1.3 Koláž a nahrávky. Audio deník *Návrat minulosti*

Mým prvním pokusem pracovat se zvukem, též prostřednictvím audio deníku, byl projekt k tématu 17. listopadu. Nahrávala jsem věci kolem sebe na záznamník v časovém rozmezí dvou týdnů – zvuky v bytě, šумы ve škole a venku, hlasy lidí i hlas svůj. Pak jsem postupně podle dat nahrání vrstvila nahrávky jednu na druhou, čímž vznikala audio koláž z různých dnů a různých příběhů. Každá nahrávka trvala jednu minutu. Pro mě samotnou bylo zajímavé zkoumat, co budu schopná rozpoznat nebo slyšet po nashromáždění všech vrstev, které jsem v rámci 14 dnů pořídila. Někde jsem ve výsledku měla abstraktní šумы, ale občas pod novými vrstvami mohly zaznít i ty nižší.

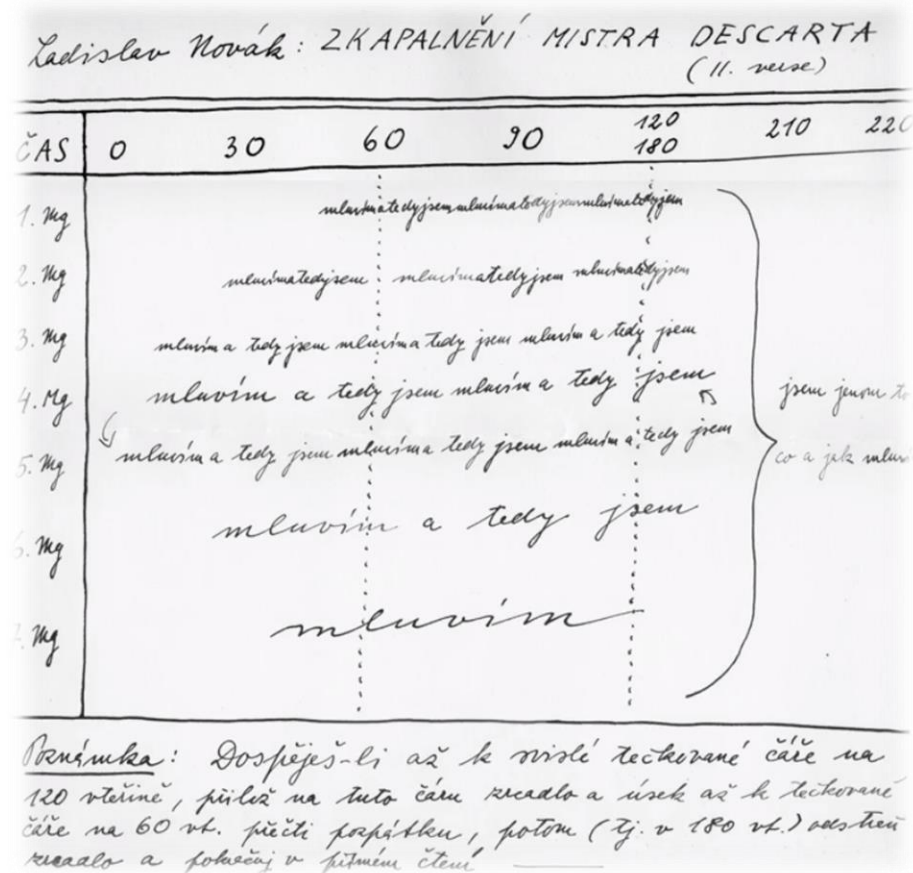
Byla to moje první snaha interpretovat deník nelineárně, tentokrát ale pouze v jeho zvukové verzi. Chyběla mi tam vlastní výtvarná stopa, šlo převážně o vytváření samotného principu práce se zvukem a o výsledky takové techniky.



Obrázek 2 – grafické vizualizace vrstvení audio nahrávek z projektu *Návrat minulosti*, 2019

1.4 Experimenty se zvukem v československém umění 20.století

V československém umění můžeme najít podobné přístupy ke zvuku již v 60.letech. Na výstavě *Poezie a Performance*, která se uskutečnila v Galerii Lázně v Liberci na jaře 2021, byla jedna sekce sálu galerie věnovaná experimentálním nahrávkám československého rozhlasu v Liberci na konci 60.let. Experimentu se zúčastnili takové osobnosti jako Bohumila Gregrová, Josef Hiršal, Jiří Kolář a Václav Havel. Jednotlivá díla představují různými způsoby proměněné rádio nahrávky. Autoři prováděli tyto experimenty právě v té době, kdy se začaly objevovat nové technické prostředky pro edici hudby a zvuku. Mezi nimi také najdeme dílo českého umělce a básníka Ladislava Nováka, který experimentoval s poezií. Užíval přitom nahrávky lidského hlasu, jejich překrývání, mixování, z čehož se mu rodí objevné úvahy o povaze jazyka a komunikace, folklóru i filozofii. Dílo *Zkapalnění mistra Descarta* z roku 1969 představuje kompozici z jednotlivých frází a šumů, která dokáže zapůsobit jinak než hudba a jinak než poezie, ačkoliv se svým podáním obojímu přibližuje.

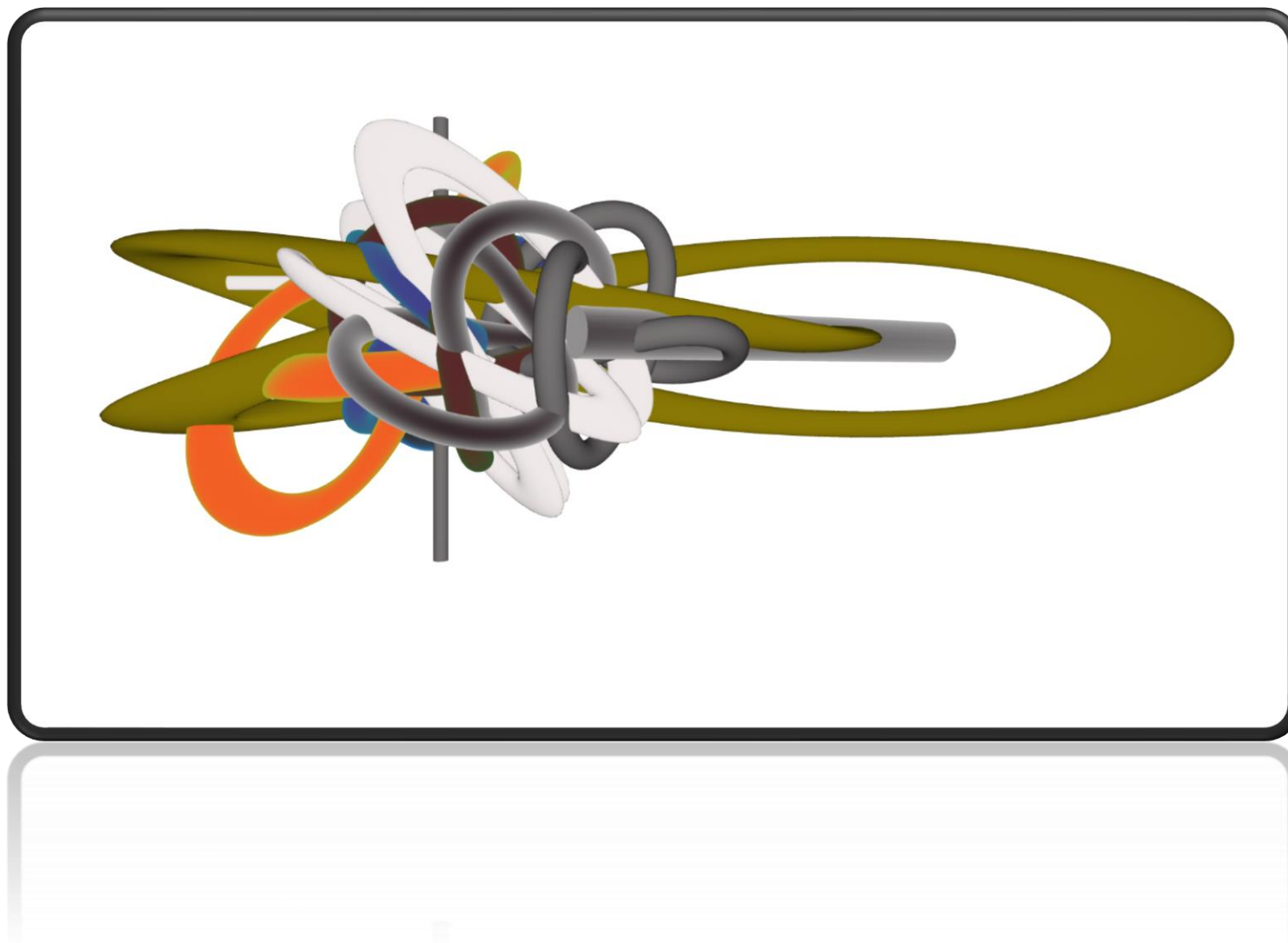


Obrázek 3 – grafická část díla Ladislava Nováka *Zkapalnění mistra Descarta*, 1969

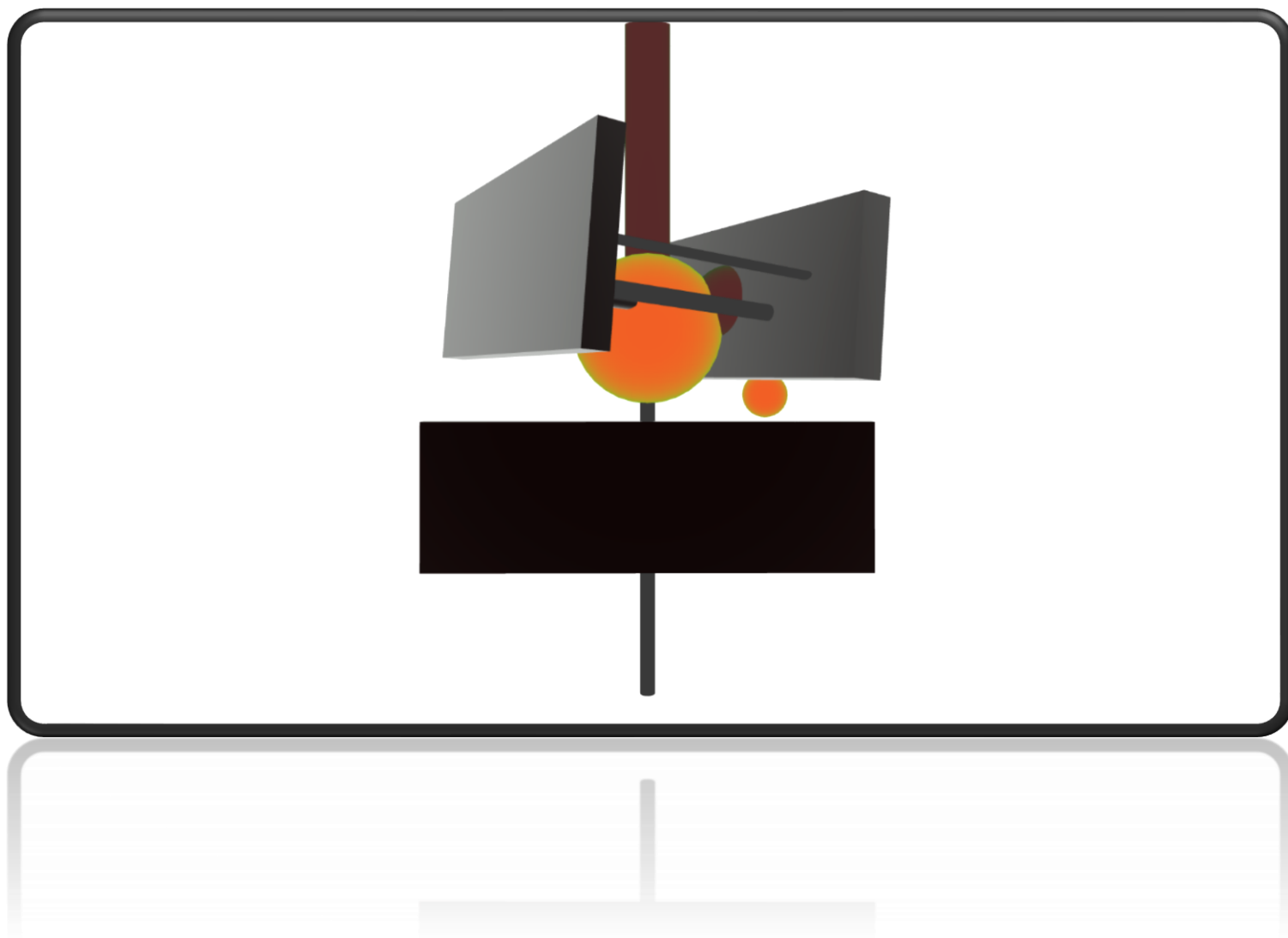
1.5 Nahrávky v «skořápkách»

Dále jsem pokračovala ve zkoumání způsobů mixování nahrávek, ale již v počítačovém prostředí, a to pomocí vkládání různých záznamů do jednotlivých v prostoru rozmístěných geometrických tvarů. Kompozice z roku 2019, které jsem pojmenovala jako *Abstract* a *House*, představovaly proměnlivé v objemu a pohybující se jednoduché geometrické tvary – krychle, sféry, válce, do kterých jsem jako do skořápek vkládala krátké záznamy různého charakteru a původu. Všechna geometrická tělesa se mezi sebou navzájem různým způsobem překrývala a pohybovala, vrstvila se sama na sebe, čímž vytvářela prostorovou animaci. Kompozice byly vymodelované v interaktivním prostředí softwaru Unity, kterým se dá volně procházet. Všechny objekty jsou pro hráče průchozí a pohybem v digitálním prostoru kompozice vznikne hráči mix ze mnou vložených záznamů. Každý, kdo prochází skrz abstraktní pohyblivé tvary, může slyšet pokaždé jinou, svou vlastní, nezopakovatelnou kompozici, kterou představuje zcela náhodné překrývání zvuků. Hráč totiž není při svém pohybu po virtuálním prostoru nijak omezený, a tak pro každého hráče může prohlídka

nabývat jiné podoby v závislosti na tom, v jakém pořadí a z jakých směrů bude do jednotlivých zvukem naplněných objektů vstupovat.



Obrázek 4 – vizualizace projektu *Abstract*, 2020



Obrázek 5 – vizualizace projektu *House*, 2020

1.6 Zvuk a hudba v současném umění. *Sound art*.

Samotný termín *Sound Art* je relativně nový. Není znám žádný záznam o tom, kdo jako první vytvořil dílo této umělecké formy. Předpokládá se, že všechny zvukové instalace tohoto žánru obsahují dvě základní složky: zvuk a poslech. *Jako komplikovaný proces pohybu částic a vzduchu je zvuk něco, čeho se nemůžeme chytit, dotknout se ho nebo cítit. Když se zvuk rozvine ve svém vlastním čase a pohne vzduchem, je pryč a zanechá jen vzpomínku. Člověk musí zvuku naslouchat, aby s ním mohl pracovat. Na rozdíl od čistě fyzického a nedobrovolného zaslechnutí zvuku, u poslechu dochází k tomu, že si někdo zvuk uvědomuje a zapojuje svůj intelekt a emoce, aby v něm našel smysl. Tato kreativita poslechu dala vzniknout tomu, čemu dnes říkáme zvukové umění.* (1)

Do kategorie *Sound Art* můžeme zařadit různé umělecké výstupy, včetně kinetických soch, experimentálních rádií, instalací, které jsou často specifické svým umístěním, ale i včetně procházek s průvodcem, mluveného slova, poezie, videa a mnoha dalších. Ale co to vlastně zvukové umění je? *Vzhledem k rozmanitosti jeho forem a skutečnosti, že existuje někde na pomezí hudby a*

výtvarného umění, je velmi obtížné ho přesně definovat. Dá se říci, že umělec pracující v tomto oboru používá tóny a zvukové efekty k vytvoření uměleckého výrazu stejně, jako malíř používá barvy a plátno. (2)

První použití pojmu *Sound Art* se datuje rokem 1983, kdy se uskutečnila výstava v sochařském centru Sculpture Center v New Yorku. Avšak tento termín se stal běžným až v 90. letech. Počátky této umělecké formy nás však vrací až na počátek 20.století a do uměleckých děl avantgardních hnutí. Mezi klíčové postavy patří italský futurista Luigi Russolo, který v roce 1913 napsal manifest *The Art Of Noises* a propagoval využití průmyslových a vojenských zvuků k vytvoření nového druhu hudby. Postavil hlukové stroje, které replikovaly rachot průmyslové doby a rozmachu války. Kromě futuristů k tomuto novému druhu uměleckého projevu významně přispěli i dadaisté. Hugo Ball předvedl kostýmované představení a vydal zvuky, které se nepodobaly ničemu, co kdy veřejnost slyšela. Toto představení bylo divadelním představením zvuku. V letech 1922 až 1932 vytvořil Kurt Schwitters dílo *Ursonate*, které bylo 40 minut dlouhé a sestávalo z hlasové promluvy, samohlásek a souhlásek a slov bez významu. Skladba Marcela Duchampa *Erratum*

Musical představovala zdánlivě svévolný čin tří hlasů zpívající noty vytažené z klobouku. Tyto intervence znamenaly zrod nového uměleckého výrazu.

Osoba, která se nejvíce podílela na *Sound Artu*, je John Cage. Jako jeden z prvních začal prosazovat to, že hudba může být vytvořena z jakýchkoli zvuků. Ve svém světově známém díle 4 33' poprvé zahrnul ticho do hudby, do své zvukové kompozice. Toto dílo se skládá ze 4 minut a 33 sekund ticha. Ve slavném představení klavíristy Davida Tudora v roce 1952 byl slyšet kašel a pohyb diváků v sedadlech, takže se významy rolí skladatele, umělce a posluchače postupně střídaly a překrývaly.

Vynález záznamu otevřel nové možnosti zvukovému umění. Novinky digitálních technologií přinesly radikální transformaci této umělecké formy a možnost začlenit reagující vizuální obrazy nebo umožnit divákům manipulaci se zvukem.

Umělci, kteří se zaměřují na problematiku Sound Artu, kladou důležité otázky prostřednictvím koncepčního zkoumání komplexních vztahů mezi zvukem, posluchačem a prostorem. Zajímá je, jak se zvuk chová v prostoru nebo v mysli člověka, a

možnost vytvořit něco sochařského z neviditelných vln. Způsob, jakým jsou hudba a zvukové umění prožívány, se také liší. Zatímco hudební dílo by mělo být prožito jako celek, zvukové umění je obvykle prožíváno v místě, kde umělec nemá žádnou kontrolu nad tím, kolik času posluchač s dílem stráví. (3)



Obrázek 6 - Luigi Russolo a jeho hudební nástroje, fotografie z roku 1913

2. Experimenty s poezií

2.1 Menu – dáme si k večeři nelineární poezii

„Projekt „Menu“, na němž jsme s Alex spolupracovaly, spočíval v propojení dvou naprosto rozdílných přístupů. V architektonicko-digitálním prostoru, v němž se Alex ve své tvorbě pohybuje, se já vyjadřovat neumím. Na druhou stranu v poeticko-fyzickém přístupu, kdy věci vznikají vždy mimo virtuální prostor, se zase nepohybuje Alex. O tom vypovídá také sešit fungující jako návod k aplikaci, který jsem celý vytvořila ručně právě pro zdůraznění našich rozdílných pojetí. Název „Menu“ je odvozen od úvodů počítačových her, kdy si hráč volí postavu či třeba prostředí. Ale také od jídelních menu, v nichž si člověk vybírá svůj budoucí pokrm. Stejně tak si ve zmíněné aplikaci může divák vybrat báseň.“

– Alžběta

Postupně jsem však opustila geometricky pravidelné tvary a náhodné 3D objekty, jasné a viditelné «obálky» svých nahrávek, místo kterých jsem použila blikající body. Takto v roce 2020 vznikla práce s názvem *Menu* (název má odkazovat na variabilitu a možnost výběru), která představuje interaktivní instalaci s nelineárními básněmi, vytvořená ve spolupráci s mou vysokoškolskou spolužačkou Alžbětou Skalickou.

Před prací s Alžbětou a její básněmi jsem si dlouho hrála s abstraktními zvukovými «objemy», které jsem různými způsoby animovala, vytvářela 3D koláže, a tímto chtěla dosáhnout neobvyklých, náhodných překrývání zvuků. Formy a zvuková náplň byly spíše abstraktními a zcela experimentálními. Chyběla v nich autorská stopa a konkrétní vizuální naplnění.

Projekt Menu jsem chtěla zobrazit jako jeden nedělitelný prostor, trochu připomínající vesmír, který měl být minimalistický, jednoduchý. Byl tak umožněn z mého hlediska efektivní způsob, jak se soustředit na obsah básní souběžně s řízením instalace. Cesta k jejich probádání mohla být konkrétní a viditelná, ale nikoliv jediná (stejně jako u projektů *Abstract* a *House*). Důležité je zmínit, že Alžběta Skalická píše básně s volným veršem, což je jeden z důvodů, který mě k práci s nahráváním textu inspiroval. Na papíře jsme spolu vytvářely schémata pro každou její báseň. Alžběta mi často dávala trochu volnosti v tom, jak mohu verše jednotlivých básní animovat a jak mohu body v prostoru umísťovat. Například některé body mohly být menší, některé větší. To mi pak pomohlo vytvořit zajímavé překrývání audio nahrávek, kde najednou mohly vznikat efekty koláže – verše básní se mohly mezi sebou překrývat a

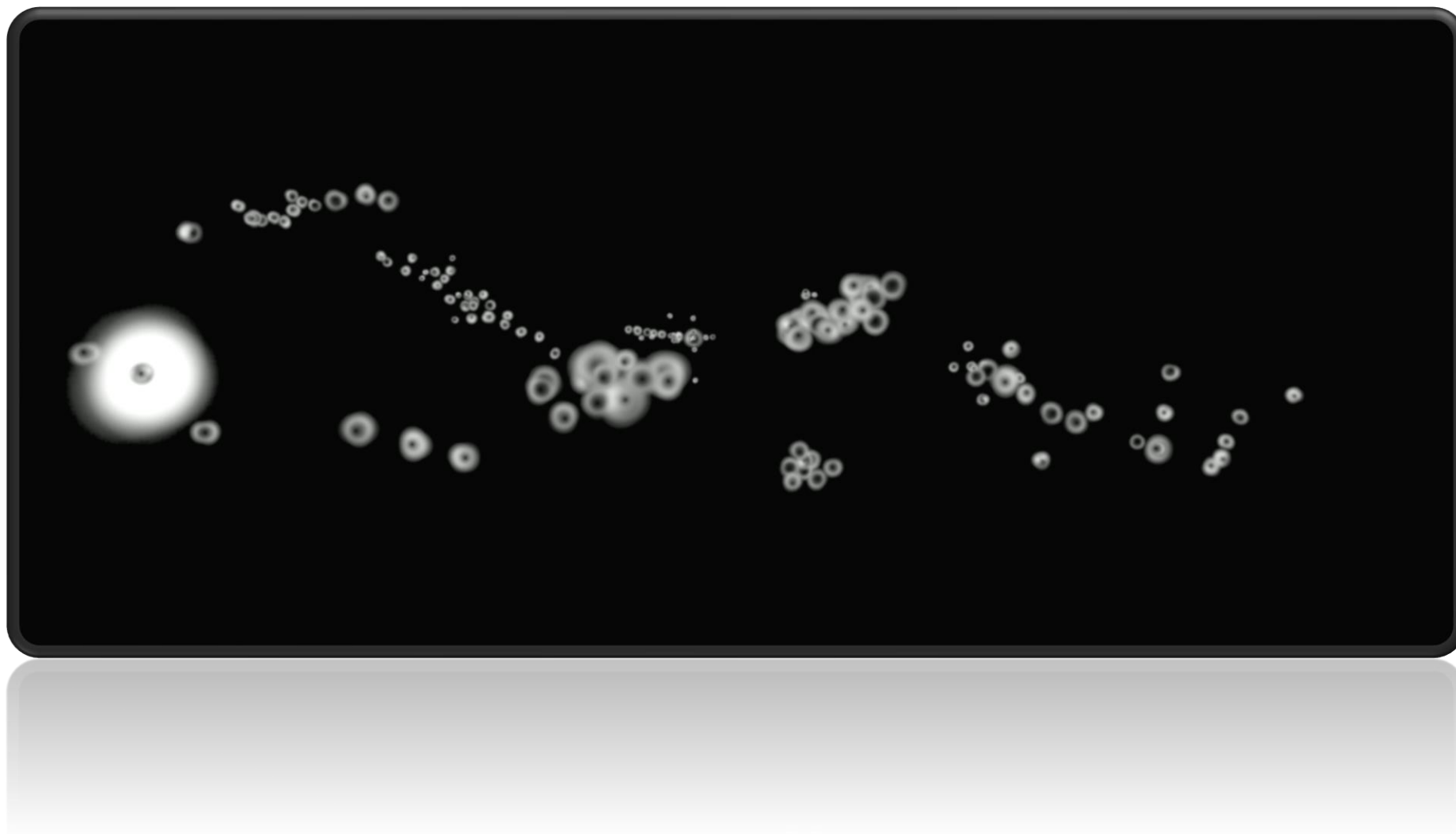
vytvářet takový efekt, který by nemohl být dosažen v psaném textu básní vytvořeném klasickým, statickým a kontinuálním způsobem.

Nahrávky hlasů autorky a dalších lidí přidaly celkové kompozici živost a mnohotvárnost. Bílé body jsem vytvořila tak, aby působily dynamicky. Jejich vzhled je oživen vibrujícím efektem, který v kombinaci s bílou barvou působí jako problikávající světlo, které se zdánlivě rozpadá a rozostřuje ve chvíli, kdy se k němu osoba přítomna v 3D prostoru přiblíží. Při procházení tímto prostorem mám dva protichůdné pocity: ve větší vzdálenosti od mračen tvořených body se cítím trochu osaměle: chce se mi k nim přiblížit. Zároveň jimi však následně docela rychle procházím, protože v určitý moment potřebuji opět ticho – podobné tendence jsou zobrazeny i v díle Johna Cageho.

Ve vzniku a zániku bílých bodů vnímám podobu s počátky obrazů a idejí, které ještě nebyly zrealizovány. Svým způsobem se tedy projekt dá označit za vizualizaci dosud nezrozených, abstraktních nápadů ukrytých v mé hlavě. Vytvářím takový prostor,

který by vznikl v případě, kdybychom se do hlavy umělce dokázali podívat předtím, než něco stvoří. Projekt *Menu* beru jako pokus představit nebo zobrazit to, jak vypadá umění, než dosáhne papíru či nabere hmotu, zobrazit umělecké dílo ve své prenatální fázi – tedy ještě předtím, než dostane takovou podobu, kterou můžeme jednoznačně interpretovat.

Semestrální projekt *Menu* mě inspiroval pokračovat v práci v digitálním prostoru, a to jak s audio záznamy, tak i s vizuálním naplněním. Rozdíl je však v tom, že básně pro mě byly nedělitelnými jednotkami. Fungují sami o sobě, přesto v jednom prostoru fungují jako díla jedné autorky a spolu tak představují její vnitřní svět. V případě dalších experimentů bylo mým cílem pracovat s prostorem jako s nedělitelným celkem a bez vymyšlení přesného schématu uspořádání jednotlivých objektů.



Obrázek 7 – obrázek ze záznamu interaktivního prostředí *Menu*, 2020

2.2 Poezie v současném umění

Experimenty s jazykem a poezií vznikají již ve druhé polovině 20. století, kdy mnozí východoevropští umělci a básníci pociťovali s obzvláštní naléhavostí výzvu, kterou představovalo ideologické zjetí, v němž se ocitl jazyk a výtvarná tvorba. Toto zjetí bylo také motivací zkoumat různým způsobem hranice jazyka a možnosti jazykového vyjádření. Umělci se například často uchýlovali k performativním praktikám, kdy se jejich zacházení s jazykem stávalo aktem, poezie nabírala hmotu, slovo se stalo intervencí do skutečnosti. Propojení poezie a performance zpochybňovalo běžné vnímání slova, písma, literatury, jednak v konkrétní kulturněpolitické situaci působilo jako nepřijatelné vzhledem k oficiální kulturní politice.

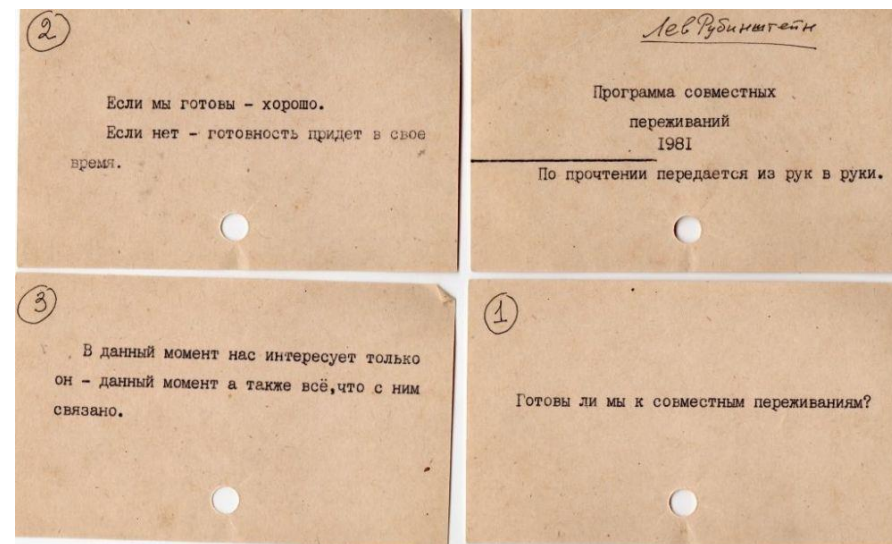
Na výstavě *Poezie a Performance* bylo k vidění spousta zajímavých experimentu s textem, jazykem a poezií. Tak například ruský básník Lev Semenovič Rubinstein v 70. letech vytvořil svůj vlastní žánr - žánr kartotéky, tedy texty svých «básní» psal na kartičkách z knihovny. Bylo to v souladu s jeho tehdejší snahou překonat setrvačnost a touhu psaní na plochem a obyčejném listu papíru.

Básník také chtěl převést podobu samizdatu, která se mu zdála neproměnná a nepružná, ze sociokulturní dimenze do dimenze estetické. Lev Rubinstein píše:

« Podle mých zkušeností tento žánr prokázal životaschopnost, která mě ohromila. Ukázalo se, že je schopen sebezvoje. Každé své dílo, které definuji jako „text“, současně „bortí“ žánrové vazby a vytváří nové. Jakýkoli fragment textu nebo celý text je ve vnímání čtenáře spojen s tradičními žánry. Text se tedy čte jako román každodenního života, poté jako dramatická hra, poté jako lyrická báseň atd. Toto umění klouže po hranicích žánrů a jako zrcadlo na krátkou chvíli odráží každý z nich, aniž by byl s žádným z nich ztotožněn. Tento žánr je v podstatě mezižánrem, který kombinuje rysy poezie, prózy, dramatu, vizuálního umění a performance. Každou kartičku chápu jako univerzální jednotku rytmu, která je podobná jakémukoli řečovému gestu, ať už jde o linii poezie, fragment pouliční konverzace, pseudovědecký aforismus, scénickou poznámku, citoslovce nebo ticho – prázdnou kartu. Hromadu karet lze také zobrazit jako vizuální nebo manipulativní objekt. Komunikace s tímto objektem – rytmické převrácení, postupné odstraňování vrstev (podobné archeologickým vykopávkám), ponoření do

hloubky textu – to je předmětová metafora procesu čtení jako hry, podívané a práce. » (4)

Ráda bych poukázala na podobnost projektu Menu a kartiček Lva Rubinsteinja. V obou projektech je pracováno s jednotkami, které můžeme volně prolínat, přehazovat – měnit pořadí jejich řazení atp. Každý z projektů je však prezentován jinou formou, proto nabízí i jiné možnosti prohlížení výsledného díla jako celku. V případě Menu se pohybujeme ve virtuálním prostoru, kde je možné zakomponovat nejen psané slovo, ale i zvuky. Lev Rubinstein však překonal strukturu pro poezii určenou, která tak dostala jinou, alternativní formu, která se podobá hře s elementy jazyku a literatury.



Obrázek 8 – expozice z výstavy «Карточки» Lva Rubinsteinja v knihovně N.A. Nekrasova, 2017



Obrázek 9 – Lev Rubinstein, fotografie autorských kartiček. Nápis
: *Jiné jméno*, 1990

3. Výsledná kompozice *Příběh v prostoru*

3.1 Předpoklady k práci s deníkem

Postupně jsem se posunula od symbolických bodů k objektům z reálného života, přeneseným do digitálního prostoru. Zbavování se zvukových obalů mi evokovalo pocity, jako když člověk náhle zjistí, že je schopný napít se vody bez použití sklenice a že je schopný přenést jakékoliv věci bez kufru. Jinak řečeno jsem došla k poznání, že obaly a formy, které z různých logických nebo tradičních důvodů používáme, umožňují jen určitý rozsah možností. Pokud se tedy uchýlíme pouze k jedné formě provedení dané podoby, nedostaneme se k dalším možnostem, které nabízí jiné, méně obvyklé či zcela nezvyklé, principy.

Mým hlavním zájmem se tak postupně staly „složky“, které mě nikdy ani nenapadlo nikomu ukázat, jelikož jsem jim nikdy nepřikládala uměleckou hodnotu. Mluvím nyní o stránkách svého „bezrozměrného“ deníku a svého skicáku. Obě dokumentace dle mého názoru nezapadaly do klasické knižní podoby. V mých očích se spíš jednalo o jakýsi myšlenkový a výtvarný odpad. Projekt *Autoportrét jinak* je v podstatě experimentálním počátkem, který

mě vedl k pokračování v práci se svým papírovým deníkem a audio deníkem. Představuje stejnou vizuální strukturu, stejnou techniku, ale v této práci obraz a skica převládá nad slovem a textem, a zároveň v něm nejsou tak výrazné fyzické vlastnosti «textilií» rozvěšených po prostoru.

V rámci analýzy projektu bych ráda zmínila několik „uměleckých aktivit“ z dětství, ve kterých je možné sledovat tendence pozorovatelné i v rámci této diplomové práce. Jako malá jsem velmi ráda komolila slova. Přiznávám se, že tak nenápadně činím při konverzacích s přáteli dodnes. Hra se slovy se vyskytuje i v mém deníku. Strukturu slova a jazyk vnímám jako pružnou hmotu, kterou jde ohýbat, aniž by nutně pozbyla původní účel. Občas se mi zdálo, že jsem schopná některé fráze a slova trochu změnit a pohrát si s fonetikou a uspořádáním písmen, ale tak, abych nepřišla o pro mě nutný, podstatný význam slov nebo o to, co jsem vlastně chtěla svým aktem prohození či dodání písmen říct. Komolením slov jsem občas byla schopná vytvořit vtipy, a přiblížit se tak přátelům či rodině. Vznikala nám slova, která jsme používali jenom my, vytvářeli jsme jazyk pro naší soukromou komunikaci. Rozumím

tomu tak, že v nějaký moment jsem chtěla vyjádřit něco, na co mi chyběla již existující slova.

Dále si vybavuji, jak jsem jako malá psala krátké vymyšlené příběhy, o sobě nebo o zvířátkách, které svým rozsahem často nedosahovaly více jak pěti vět. Nevedla jsem si žádný speciální deník. Místo pevné knižní vazby či samostatných sešitů jsem využívala jednotlivé papíry, staré a již nepotřebné kopie dokladů, stvrzenky, jízdenky, kterými mě rodiče v dostatečném množství zásobovali. Hledala jsem na nich bílá prázdná místa pro svou kresbu či text. Při zpětném zamyšlení mi vpisování krátkých příběhů a kreslení obrázků na použité papíry a doklady připomíná proces hledání svého místa v reálném životě – již poznamenaném a „obsazeném“ jinými osobami či případnými překážkami, které nám neumožňují zaplnit již popsaná místa.

Docházím k názoru, že tyto nenápadné, prvotní umělecké akty, které jsem dělala intuitivně, jsou pro mě přirozenějším uměleckým vyjádřením, než když jsem stála u stojanu v umělecké škole a snažila se dosáhnout správných proporcí u vázy a nádobí, které byly součástí zátiší. Je důležité dožít momentu, kdy jsme schopni jasně identifikovat jaké projevy a přístupy korespondují s naším

přirozeným uměleckým jazykem – ryze naším komunikačním prostředkem.

V rámci letní návštěvy domova jsem probírala své sešity, ve kterých jsem objevila spoustu zajímavostí. Například na posledních stránkách jednoho z nich jsem našla různé písemné dialogy se svou kamarádkou, abstraktní fráze, drobné skici a schémata, přičemž nic ze zmíněného výčtu samozřejmě nesouviselo se školním předmětem, jemuž byl daný sešit věnován. V době školních let jsem předpokládala, že mám dost stránek na úkoly z tohoto předmětu a že se paní učitelka k těm posledním stránkám stejně určitě nikdy nedostane, protože nejdále kam kouká, jsou poslední úkoly z přední strany sešitu. Zpětně je pro mě až fascinující skutečnost, že mě v té době nikdy nenapadlo setřít dané záznamy gumou, nebo zadní, osobní a svým obsahem nevhodné, stránky vytrhnout. Šlo mi o vytvoření nějakého mnou určeného prostoru pro sebe v již daném a jasně předepsaném kontextu.

Mezi těmi sešity jsem objevila i další papíry, které byly mezi sebou svázané. Zjistila jsem, že jsem vedla svébytný „deník“. Byla to velká vrstva nedatovaných skic, frází a textu. Slova mohla překrývat obrázky a naopak, něco bylo ustříhnuté a přelepené jinam. Po

rozložení na podlaže bych pospojované stránky přesněji definovala jako dlouhodobou a neuspořádanou koláž s nedatovanými záznamy.

3.2 Definice deníku

Deník je literární dílo, koncipované jako série fiktivních nebo skutečných, zpravidla datovaných záznamů, pořizovaných průběžně v kratších časových intervalech (často v intervalu jednoho dne, odtud pochází název). Záznamy většinou popisují autorův osobní a duševní život, často citáty, nápady nebo úvahy. (5) Zmíněná definice sice stručně shrnuje základní rysy psaného deníku. Ráda bych ji ale doplnila o další definici, která více poukazuje na deník jako na koncept, nikoliv jako na konkrétní typ zpracování literárního žánru.

Deník se ve své obvyklé podobě objevil relativně pozdě, proto bychom jej museli blíže pozorovat v rámci kontextu veškeré monografie, jelikož žánry a způsoby podání se v čase transformovaly, některé elementy přicházely a některé naopak mizely. Svě apogei deník dosahuje na konci XVII století, kdy přichází velký zájem o osobnost autora, o jeho názory a city. Jako literární druh se objeví později, na začátku XVIII století. (6) Dále se na základě jednotlivých rysů deníku jakožto literárního žánru budu věnovat podobnostem s jinými žánry. Rozebírat budu i vývoj a transformaci podoby deníku v XIX. – XXI. století.

Existuje mnoho různých definic deníku, v mnoha ohledech podobných, ale každá z nich má alespoň jednu ze dvou vlastností, která je charakteristická pro tento žánr. *Deník je text psaný pro sebe, nikoli pro zvědavé oči. Deník popisuje, co se právě stalo, událost osobního i globálního významu. Deníkové záznamy se vyznačují fragmentací, nelinearitou, porušováním vztahů příčiny a následku, intertextualitou, sebereflexí, promícháním dokumentárního žánru a umění, zásadní neúplností a nedostatkem jediné koncepce. (7)*

Různé formativní rysy nám umožňují porovnat deník s několika dalšími žánry. *Upřímnost* při tvorbě, omezený počet čtenářů či posluchačů umožňuje porovnat deník s vyznáním. Vyznání je považováno za «literární a umělecké dílo nebo jeho část, kde vyprávění probíhá v první osobě a kdy vypravěč vpustí čtenáře do největších hlubin jeho vnitřního světa». Datování a spojení obsahu textu s konkrétní dobou zápisu jednotlivých událostí, umožňuje také porovnávat deník s kronikami. Omezený počet čtenářů zase může poukazovat na podobnost mezi deníky a dopisy. S dopisy spojuje deníky i jistá intimita a způsob formulování myšlenek daným adresátům (výrazně pozorovatelný je tento rys například u

Lva Tolstého nebo F. Kafky). Zvláštnost vytváření deníků jim dává roztříštěnost, vlastnost, která je charakteristická také pro zápisníky. Je vidět shoda žánrů deníku a zápisníků: vše, co spisovatel píše, je součástí jeho profesionální činnosti, jakýkoli zápis je stručný záznam, potenciální *předtext*, čili materiál, ze kterého se finální podoba textu vytvoří až později, nebo který si má člověk doplnit sám ve své hlavě a později vzniká samotný text. Proto se spisovatelův deník ve skutečnosti málo liší od zápisníků. A nakonec, deníky jsou osobní zkušeností, čímž se žánrově přibližují autobiografii. Ta se však více zaměřuje na popisování vnějších událostí a situací než na jejich zevnitřnou, osobní, intimní hodnotu, která tíhne k dialogičnosti mezi autorem a deníkem. Naopak *žánr zpovědi*, který také zmíníme, popisuje především zážitky vnitřního světa.

Autobiografie je spolu s deníkem součástí memoárové literatury. Žánr deníku předpokládá délku tvůrčího procesu, tvorbu textu každý den, korelaci mezi událostí a provedeným záznamem, což znamená svěžest, *nezakrytost* vnímání. Tvůrce autobiografie samotným vytvořením takového díla shrnuje jakýsi výsledek svého života, proto se popsané události často odehrávají mnoho let před

jejich písemným zaznamenáním. Deník je tedy na rozdíl od autobiografie aktuální.

Jedním z nejdůležitějších charakteristických rysů deníku je zvláštnost organizace textu, datování, popis událostí, které se dosud nestaly minulostí. (8) Tento způsob strukturování příběhu poukazuje na vzájemnou korelaci deníku a kroniky. Systémotvorným faktorem v kronikách je však čas, v denících život a zkušenosti autora. Kroniky však nedostávají tak širokou literární a uměleckou distribuci, protože v raných obdobích jejich vývoje zůstávají žánrem „*pro elitu*“, zatímco vývoj žánru deníku je důsledkem postupné „demokratizace“ žánru, v důsledku čehož se stále více lidí stalo autory deníků.

Dalším žánrem, který se často srovnává s deníkem, jsou dopisy. Spojuje je primárně omezený počet adresátů. Kromě toho je na stránkách deníků a dopisů věnována stejná pozornost každodenním i světovým problémům. Dopisy od jednoho či druhého autora jsou zároveň širším a rozmanitějším materiálem pro výzkum, protože byly jediným způsobem korespondenční komunikace až do poloviny 20. století, což znamená, že je psali všichni gramotní lidé v jednom či jiném formátu. Dopisy různým

adresátům téhož autora lze vysledovat jak stylistické odstíny, tak zvláštnosti vztahu s jedním nebo jiným adresátem.

Na deníky však lze pohlížet také jako na dopisy pro sebe. Pokud deník patří spisovateli, má čtenář možnost vystopovat «čistý» autorský styl, který se někdy shoduje se stylem děl a někdy se liší.

(9)

V 17. století se trend poněkud změnil. Záznamy v deníku získávají *intimnější*, osobní charakter, čímž se z dokumentu doby stávají «otisky» osob. Kromě toho deník, stejně jako veškerá literatura, postupně přestává být žánrem pouze nejvyšších společenských kruhů. Úroveň gramotnosti v Evropě 17.století se významně zvyšuje, papír se postupně stává přístupnějším pro širší veřejnost, což u stále většího počtu lidí zvyšuje zájem o žánr. Typickým příkladem je slavný deník Semuela Pipese.

Jak bylo výše zmíněno v definicích, deník je na rozdíl od většiny jiných žánrů často považován za věc soukromou, intimní. Pro mě je obzvlášť zajímavé, že deník je napříč všemi uměleckými projevy v podstatě jediný žánr, u kterého nepředpokládáme nutné sdílení informace. Deník je v podstatě uzavřený informační zdroj – ačkoli

jakýkoliv text, záznam nebo obraz z deníku může být zveřejněn a stát se tak uměleckým dílem. Deník je unikátní jev, který může být interpretován jako svébytné dílo a nejvíce ze všech odkazuje na autora – můžeme jej tedy považovat za dílo, které je maximálně totožné s autorskou podstatou, deník je tedy zrcadlem autorské mysli.

3.3 O kompozici deníku

Zastávám názor, že jakýkoliv deník je monolog s tendencí k dialogu. Je zajímavé, že deník se zaměřuje na postihnutí, zaznamenání zážitků a procesů uvnitř autora ve své nejsurovější podobě a je mnoha způsoby dostupný k realizaci, ale i přesto zároveň kolikrát obsahuje velmi složité a zajímavé myšlenky. V takových případech někdy až přesahuje své vlastní hranice a odklání se od počátečního čistě intimního záměru vyjádření.

V projektu *Příběh v Prostoru* se snažím prozkoumat sebe, a to prostřednictvím věcí, které jsou sice konkrétní, pro mě samotnou však nepředstavují jasnou formu. Z mého úhlu pohledu se jedná spíše o primitivní pokusy o vystihnutí abstraktních jevů, jako jsou emoce a myšlenky samotné, prostřednictvím konkrétní formy, která však obsahuje pouhý zlomek celého vnitřního procesu, který mají kresby, zápisy či zvuky znázorňovat. Jde mi o jádro svého vnitřního světa, o to pokusit se odhalit něco, co může ale nemusí nechat projevit komplexní charakter a různorodost textů a skic v deníku, který vedu nepravidelně, píšu v něm věci, které nemusejí

mít reálný smysl. Deník je v mém případě abstraktně vyloženou reakcí na jednotlivé okamžiky.

Ve výsledné kompozici vidíme velké množství stránek z deníku, které jsou pověšené na různých tyčích, klepadlech a provázcích. Připomínají hadry, prádlo, koberce. S pojmem *hadr* pracuji i z toho důvodu, že vnímám podobnost mezi jednotlivými papíry z deníku a tímto kusem látky. Hadr je určen na úklid soukromých prostorů, na udržování čistoty. Zároveň jako hadry často používáme oblečení, které již nemáme v plánu nosit, a tak je roztrháme na kousky a dáme jim nový účel. Jednotlivé záznamy jsem do deníku zapisovala či kreslila bez záměrné časové posloupnosti a nespojuje je ani tematická podobnost. Jednotlivé listy deníku tak mnohdy opravdu působí jako kusy hadrů, na kterých se zachytávají nahodilé «šmouhy» mých myšlenek. Některé stránky mohou představovat například jen pár slov, jednu větu či vizualizovanou emoci v podobě čar. Objevují se v něm i zaškrtnuté obrázky, které se mi sice v nějaký moment zdály podstatné, ale pak mi přišly moc divné a já je tím zaškrtnutím zničila. Tím lze podtrhnout, že myšlenky mohou mít svou dobu životnosti.

Informace podaná pouze prostřednictvím papírového deníku na mě působí «černobíle», v čemž mi pak hodně pomáhá audio deník, který jako neviditelný časový rámec obklopuje moji myšlenku, ale zároveň neovlivňuje její obsah, jsou to dvě rovnoběžné a zároveň spolu jdoucí procesy. Funguje to i naopak – stránka deníku je jakousi skořepinou pro daný audiozáznam. Ve výsledku vzniká kompozice, která mi umožňuje vyjádřit se nadčasově. Nezáleží mi na žádném pořadí ani na tvaru, ale na pocitově propojenosti jednotlivých momentu. Deník je pro mě vizualizací paměti a osobního zkoumání, nikoliv uspořádaný a předurčený proces – je to neustálá koláž obrazů a zvuků.

Prvek koláže je v mém pojetí deníku také velmi významnou složkou, proto je třeba tento pojem blíže rozvést. *Koláž je výtvarná technika (podle francouzského «collage», tj. lepení), při níž se na zvolený podklad lepí jiný materiál, většinou vystřižený nebo vytržený, v záměrně neobvyklých souvislostech, s novým významem. Koláž zahrnuje celou řadu způsobů provedení výsledného díla, ve dvou i třírozměrném prostoru.* (10) Koláž nejlépe popisuje způsob tvorby, při které je podstatné vidět jednotlivé části uměleckého díla v návaznosti na ostatní. Často jednotlivé elementy koláže mohou

fungovat sami o sobě, ale v konkrétním díle a v konkrétním časoprostorovém umístění mají další význam. Technika koláže je mi blízká i v tom smyslu, že výsledná práce je nejčastěji svébytná a živá. Jinak řečeno nemám postaven cíl dosáhnout předem vymyšleného dokonalého výsledku či konkrétního znění. Výsledná kompozice je v podstatě náhodná a tím je pro mě cenná.

3.4 Sušení prádla. Inspirace a propojení s tématem deníku

Inspiraci pro vizuální vyobrazení deníku pro mě byl proces sušení prádla. Vždy pro mě bylo záhadou, proč lidé v moha zemích nechávají schnout poměrně intimní věci, například spodní prádlo či povlečení, ve dvorcích – tedy na odiv veřejnosti. Zároveň mě samotnou lákalo zkoumat, co daný proces vypovídá o lidech a o jejich životech, kultuře, životních potřebách. Bylo zajímavé na základě této činnosti odhadovat a sledovat, jak jsou asi staří, kolik asi mají peněz, kolik mají děti atp. Proces věšení prádla ve dvorcích tak může zdánlivě připomínat i mé tendence psát osobní poznámky na konec sešitu. Také se jedná o veřejné vystavování předmětů, osobních věcí, které o mně něco vypovídají, ačkoliv nepředpokládám, že by mnou vystavené věci měly dále zajímat osoby, které s nimi přijdou do kontaktu. Jedná se o můj soukromý «kout» v jinak veřejném prostoru.

V Rusku v devadesátých letech (a někde i dodnes) jsme téměř na každém dvorku, za zchátralým plotem starého rodinného domku či na sídlišti vedle dětského hřiště mohli vidět rozvěšené prádlo a koberce. Koberec zaujímal místo jako populární element

sovětského interiéru. Byl dekorem nejen na podlaze, ale věšel se i na zdi u postele, čímž nás chránil od kontaktu se studenou zdí. Koberec má pro mě tedy přibližně stejnou intimitu jako i povlečení a prádlo, protože se ho dotýkáme přímo při spánku či během ležení v posteli. Po nějakém čase jej však bylo potřeba vyprášit, což se nejčastěji odehrávalo právě venku u domu, kde si lidé parkují auta, kde si o kousek dále hrají děti, tedy na veřejných místech. Často při procesu vyvěšení koberců a prádla se lidé mezi sebou o něčem bavili. Nikdo se nebál případného odcizení koberců – nejspíš proto, že je všichni měli staré, opotřebené a víceméně stejné. Takové obrazy z každodennosti, které v sobě obsahují zajímavé kulturní elementy, byly mým počátečním bodem k vytváření kompozice, kde místo prádla používám svůj deník – to nejšpinavější prádlo. To, co pro mě není jednoduché ukázat lidem, ačkoliv si uvědomuji, že každý člověk ukrývá nějakou «špínu», protože nikdo nejsme dokonalý a každý se za něco stydíme, i když se nejedná nutně o něco špatného. Stejně přirozený je i stud odhalit se před světem, který se k oněm „špínám“ staví až na výjimky negativně – a to i přes to, že se jedná o přirozenou součást života každého člověka. Je však

důležité umět tento stud prorazit, abychom mohli zcela a bezzbytku odhalit svou podstatu.

3.5 Výsledná kompozice

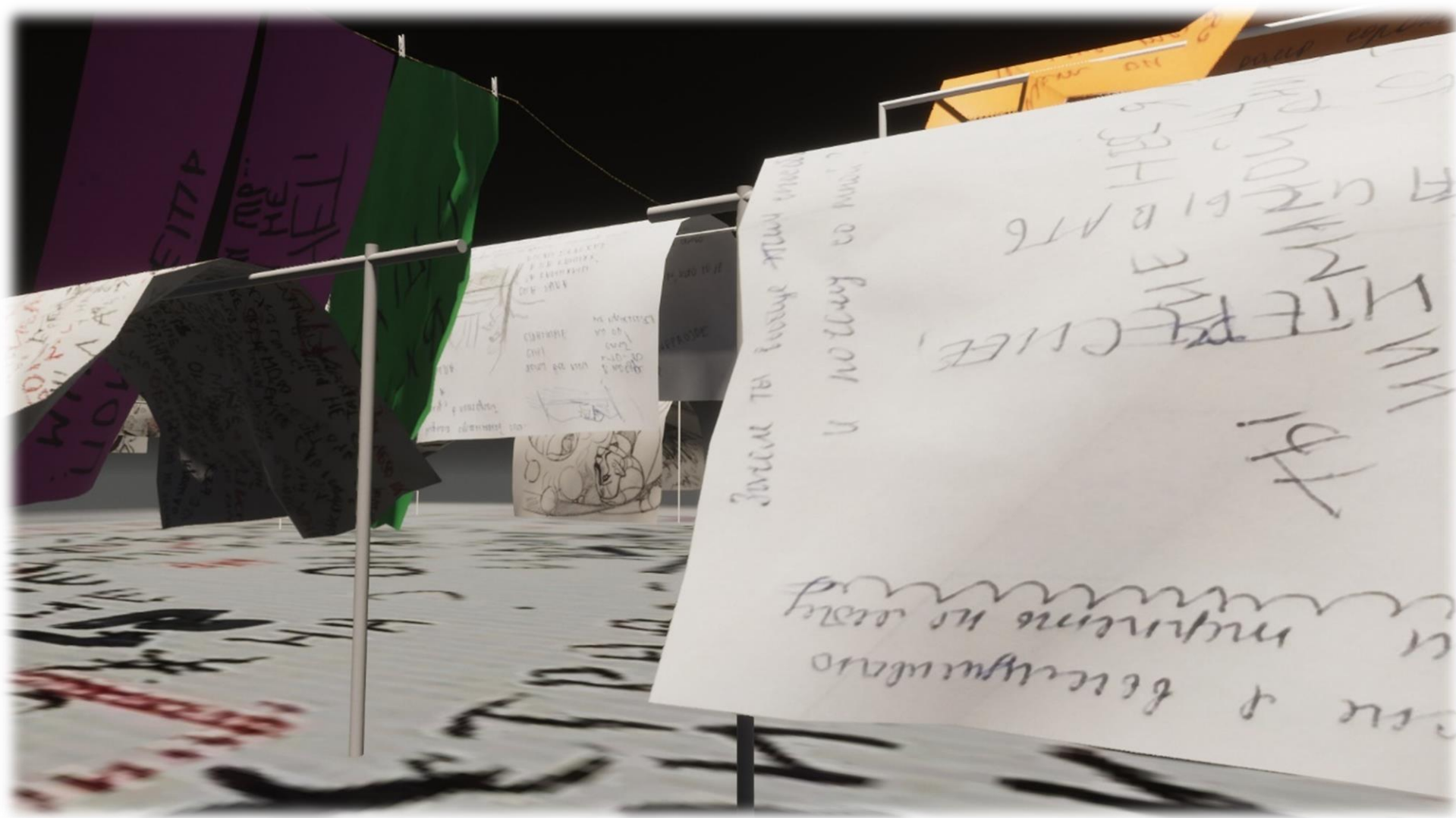
Stránky deníku představují listy papíru různého druhu a různé velikosti. V kompozici jsou zahrnuty i opsané staré stvrzenky, poštovní oznámení atd. Můj příběh není pouze v jednom konkrétním albu či zápisníku. Deník mi vzniká tam, kde se objeví možnost a příležitost něco zapsat. Stránky představují poznámky, texty, skici různého charakteru. Často používám jeden papír vícekrát – jedna stránka nemusí odpovídat pouze jedné události či jednomu dni. Myšlenky se kumulují vůči sobě nezávisle, spíše náhodně.

Při vyhotovení výsledného artefaktu jsem používala papíry, které byly postupně naskenované a přenesené do virtuálního prostoru počítačového programu pro vytváření her Unity. Listy deníku jsou v tomto prostředí prezentovány jako jednoduché plochy bez jasně určené tloušťky, ale s různým stylem houpání. Stránky deníku se mohou mezi sebou překrývat a prolínat se jedna s druhou, projít skrze sebe, a vytvořit tak animovanou koláž. Stejně tak jako body s verši v předchozím projektu Menu mohly narážet jeden na druhý, díky čemu se následně mohly překrývat jednotlivé vrstvy

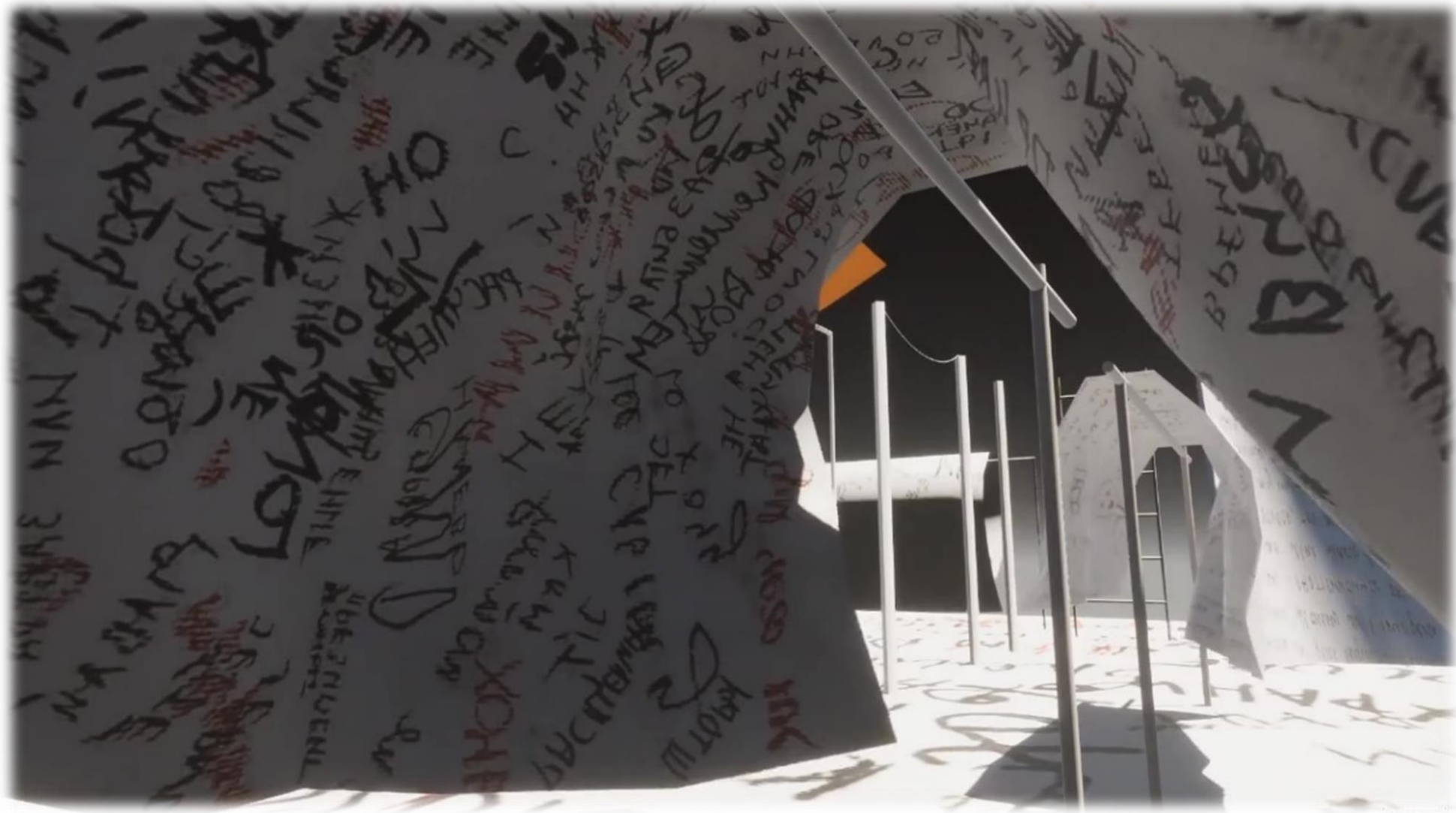
namluvených veršů. Tímto jsem chtěla podtrhnout iluzivnost vytvořeného prostoru. Stránky jsou živé, mají svůj charakter a jsou schopné reagovat na působící vlivy. Vlní se na větru emocí, jelikož jsem každé z nich zadala svou náladu prostřednictvím frekvence pohybu jednotlivých *hadrů*. Dynamika prostoru a prolínání jednotlivých papírů je podobna procesu myšlenkových pochodů – jak se nám protínají myšlenky a jak se nám kříží v paměti uložené odrazy zkoumané reality. Stránky reagují na mě jako na něco, co má objem a hmotu, co je reálné. Reagují jak na autora, tak i na dalšího hráče, diváka, protože kdokoli je schopný můj vnitřní svět ovlivnit, dotknout se ho, vyvolávat ve něm pohyby mysli a duševní vibrace. Jednotlivé zvuky jsou schované pod hadry. Pro hráče to může být jakýsi lov zvuků a náhoda drobných textových a obrazových objevů. Hráč jsem malá já, která se chce pod hadrem schovat. Hráč jste i Vy – můžete si popovídat či zahrát hru s mým deníkem.

V kompozici se střídá tma a světlo, které nám něco může najednou ukázat či schovat. Musím si za slovem či obrazem projít, mohu počkat, až se hadr po mém dotyku uklidní. Zvuk mi pomáhá orientovat se v prostoru. Tyče a provázky připomínají něco z reality,

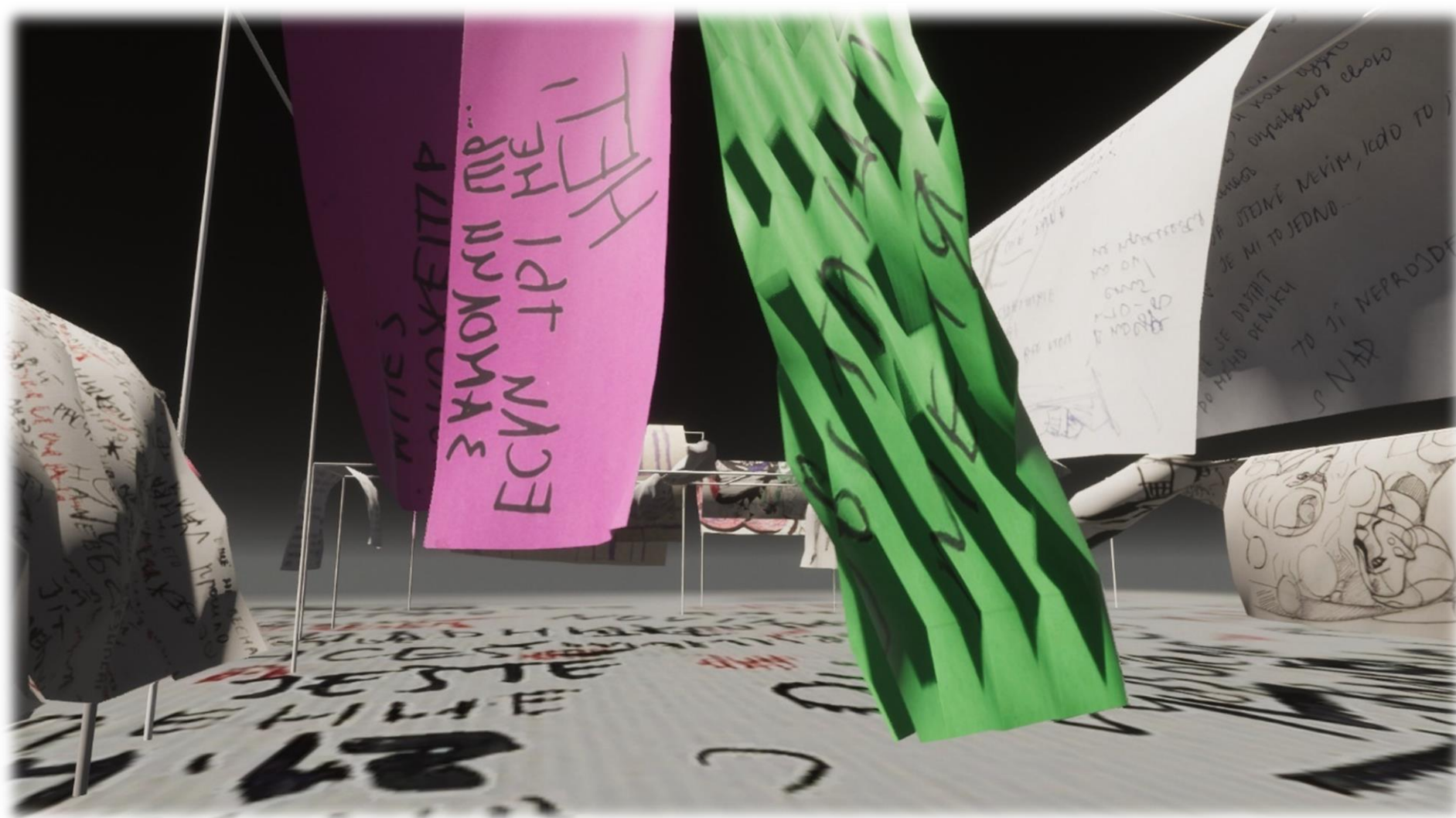
elementy vnitřních dvorků na sídlišti, avšak zde není praktická uspořádanost věcí a logika umístění objektu. Je to fantazie.



Obrázek 10 – screenshot procesu tvorby magisterského projektu. Hlavní scéna, 2021



Obrázek 11 – screenshot procesu tvorby magisterského projektu. Hlavní scéna, 2021



Obrázek 12 – screenshot procesu tvorby magisterského projektu. Hlavní scéna, 2021

4. Reflexe uměleckého díla

4.1 Digitální umění a nelinearita

Důležité je též uvést propojenost deníku s koncepcí nelinearity, kterou jsem se inspirovala. Ruská umělkyně Olia Lialina, která se zabývá web-uměním a post-internetovým uměním, pracuje s nelineárním principem tvoření. Ve svém interaktivním web-projektu *My Boyfriend Came from the War* z roku 1996 nám nabízí příběh, který má několik variant zakončení. Vidíme před sebou černou obrazovku, která se v průběhu «hry» začíná rozdělovat bílými čarami na jednotlivé samostatné části, okna, ve kterých se každá větev příběhu postupně odklání od ostatních jí paralelních větví. Příběh se skládá z jednoduchých frází v angličtině a černo-bílých obrázků, fotografií. Vidíme všechny varianty příběhu na jedné obrazovce. Příběh pokračuje, když člověk kliká na různá slova a obrázky. Uživatel si může vybrat vlastní cestu. Autorka se inspirovala vzhledy starých webových stránek z 90.let a jejich jednoduchou, pro současného diváka primitivní, grafikou.

Od roku 1998 bylo dílo «My Boyfriend Came Back From The War» považováno za klasiku v internetovém umění, a dále interpretováno

různými dalšími umělci, pracujícími s žánry nových médií, v mnoha různých podobách – od Flash a 3D prostředí v herním enginu «Castle Wolfenstein» po video a PowerPoint. Tento remixový projekt nese název «The Last Real Net Art Museum». Zahrnuje verze díla JODI, Auriea Harvey a Michaël Samyn a také mnoha jiných. Práce byla prvním zařazením v Rhizome's Net Art Anthology v roce 2017. (11)



Obrázek 13 – *My Boyfriend Came Back From The War*, Olia Lialina, 1996

V této práci jsou použité principy a elementy počítačové hry. O počítačových hrách bych se ráda zmínila v další části textu.

4.2 Je počítačová hra uměním? Názory kritiků. Videohry

Jelikož pracuji s digitálními objekty, ráda bych se také zmínila o projektech vytvořených v podobě počítačových her a také o problematice vztahu počítačových her k umění. Helena Bendová píše:

« Při zkoumání otázky, zda jsou počítačové hry uměním a proč, na základě jakých kritérií a co to vlastně znamená z hlediska jejich tvorby a hraní, máme různé možnosti, o co se opřít. Jednou z cest je chápat kategorii umění jako sociální konstrukt proměňující se v čase, nabývající různých významů v kontextu různých diskurzů. Slovo „umění“ pak přestává být něčím, co má pevnou, jasně definovanou, navždy platnou esenci, ale odkazuje ke konceptu, který se časově i místně proměňuje a který je definován právě jen ve svém dění, v rámci z principu nekoherentního způsobu, jak o něm odlišné skupiny lidí mluví, jak jej odlišně chápou, jak jej vztahují k jiným dílům, jak se o něj spolu vzájemně dohadují. Umění z tohoto úhlu pohledu není rys děl samotných, ale je to kognitivní a diskurzivní kategorie, způsob, jak o dílech (včetně počítačových her) někdy uvažujeme, jak je kategorizujeme » (12)

Ve svém výzkumu, o kterém píše v recenzi, chtěla autorka zjistit, zda profesionální herní kritici považují hry za umění, na základě čeho, a zda se hry vůbec dají porovnat s nějakým jiným uměleckým žánrem, jako film, obraz atd. Autorka analyzuje hodnocení her spíše obecně, a snaží se odhadnout, nakolik takové hodnocení lze považovat za hodnocení uměleckých kvalit.

« ...Ze společenského a historického hlediska je pochopitelné, že hry nejsou vnímány určitou částí společnosti jako umění, protože jsou pro ni 1) příliš spjaté s „komerční“, průmyslovou, masovou produkcí, 2) často postrádají jednoho výrazného autora, který by hru „zaštiťoval“ svou výraznou tvůrčí osobností, a 3) jsou považovány za především zábavné. Všechny tři tyto prvky protiřečí tomu, jak je tradičně definováno vysoké či avantgardní umění. Zábavnost jako taková, když se oprostíme od tradice vysoké vs. nízké umění, nicméně může být velmi dobře znakem uměleckého díla: naprostá většina uměleckých děl je zábavná v tom smyslu, že „baví“ a vtahuje své recipienty, je to v podstatě typický rys umění. Na druhou stranu zábavný je často třeba i sport či hraní kanasty a nejde přitom o umělecké zážitky. V leckterých recenzích her tak zábavnost, zdá se, odkazuje spíše k čemusi jako k čistě hernímu či sportovnímu zážitku,

jinde pak ale k zážitku velmi komplexnímu a intenzivnímu, uměleckému. »(13)

Autorka textu tedy směřuje k závěru, že většina komerčních her v sobě má výrazný podíl zábavnosti, který ve výtvarném umění již tak často nepotkáme, protože zábavnost není hlavním cílem umělců. Například filmovému kritikovi Rogeru Ebertovi, který nepovažuje hry za umění, ale stačí už jen fakt, že většinu her „lze vyhrát“, tedy že hráč má jasný cíl daný herními pravidly. Jonathan Jones, umělecký kritik a jeden z porotců Turnerovy ceny, také uvedl, že základní proprietou umění je silná autorská vize, osobitá imaginace vetknutá do prezentovaného díla. Hra je pro Jonese interaktivní a připomíná spíš hřiště. Jiný názor má však John Sharp, který s odkazem na současná umělecká díla ukazuje, že hry a umění jsou si mnohem blíží, než by se mohlo zdát. Ve své knize *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art* Sharp popisuje, jak poprvé uviděl hru *The Night Journey*, jejímž autorem je umělec Bill Viola. Autor píše:

« Není tam žádné střelení, žádné běhání, žádná typická aktivita, kterou byste si s videohrami spojovali – prostě jen chodíte, rozhlížíte se a kontemplujete. »(14) Zdá se mi, že rysy videohry, kterou

popisuje John Sharp, jsou velmi podobné tomu způsobu, s kterým pracuji v rámci své práce.

Toto dílo debutovalo v umělecké galerii SIGGRAPH v roce 2007 a v posledních deseti letech je nadále vystavováno po celém světě. Je považováno za jednu z prvních experimentálních uměleckých her. *The Night Journey* využívá herní a video techniky k vyprávění příběhu o cestě jednotlivce k světlu. *The Night Journey* je výsledkem spolupráce Billa Violy a Game Innovation Lab. Autoři také zmínili zajímavou otázku, která byla podle nich pro práci na zmíněném díle klíčová: *Jak se promění význam a hodnota uměleckého díla, když bude dostupné ke stažení?* (15)



Obrázek 14 - *The Night Journey*, Bill Viola, 2007

Bez velké nadsázky lze tedy říct, že hry s uměleckým záměrem se světu umění přinejmenším přibližují. Podle názoru Phillipa Jane Stalker existují 4 typy uměleckých her podle druhu uměleckého zásahu:

1. Art Mod - modifikace části kódu existující hry k uměleckým účelům.

2. Physical Manifestation - hráč se stává fyzickou součástí hry, např. je trestán za chyby. («Painstation» je moderní předělávkou hry PONG, která v případě chyby trestá hráče šviháním přes ruku, elektřinou a pálením). Specifickým případem, který by do této kategorie pravděpodobně šel řadit je takzvaný «Gameplay-driven Art», který vytváří umělecká díla podle průběhu hry. Projekt «Unreal Art» např. kreslil portréty na základě dat o pohybu botů ve hře «Unreal Tournament». V případě interaktivní instalace «Lunar Trails» zase robot vykresloval na stěnu pohyb hráče ve hře «Lunar Lander» na připojeném hracím automatu.

3. Machinima - spojení slov «machine» a «animations» - metoda natáčení filmů v prostředí herních enginů. Odstraněním elementu interaktivity umělec vytváří dílo, které ze hry čerpá a jako hra vypadá, ale hrou není. Pravděpodobně nejslavnějším využitím machinimy je epizoda amerického seriálu «South Park» nazvaná «Make Love, Not Warcraft», která obsahuje animované sekvence z enginu hry «World of Warcraft». (16)

Tady bych ráda zmínila, že oba projekty Menu a Příběh v Prostoru byly také vytvořeny i v podobě Machinimy (nejdřív jsem vytvářela krátké záznamy čistě intuitivně, pak jsem zkoušela natáčet i jiné lidi,

kteří scénou procházejí), vytvořila jsem tak konkrétní záznamy u každé hry, určité varianty procházení celé scény či její části. Lze tedy z výsledného díla vytáhnout Machinimu a prezentovat ji jako samostatné umělecké dílo. Zajímavé jsou pro mě také reakce lidí, jejich emoce a jejich zážitky, na které se pak v mnou natočeném video záznamu mohu podívat.

4.3D Real-time Game - umělecká hra, která se tváří jako normální, celistvý komerční produkt, ale ve skutečnosti se snaží být primárně politickým nebo společenským komentářem. «Escape from Woomera» je mód pro hru «Half-Life», který se zabývá tematikou australských záchytných center pro imigranty. Dalším příkladem politické hry je «Waco Resurrection» zpracovávající obležení «Waco». (17)

4.3 Deník ve výtvarném umění a v současných médiích. Interpretace. Příklady

Pro současné umění již nemůžeme použít literární definici deníku, jelikož se ve výtvarné tvorbě překonávají limity jeho literární podoby. Ve výtvarném umění deník může být interpretován i přes své dříve zanedbatelné či nové, v literatuře dosud nebývalé elementy. V uměleckých dílech, které jsou deníku blízké nebo jsou považované za umělecké deníky, je důležité všechno od důvodu vzniku, přes využitý materiál a proces až po samotnou výslednou realizaci. Ráda bych zmínila i některé umělce, u kterých nalezneme v pracích deníkový charakter či inspiraci deníkovou formou.

Velice zajímavě interpretoval vlastnosti deníku ve svém díle *Particip* č.58 umělec Tomáš Vaněk v roce 2006, k tomu na webu *Artlist.cz* napsal:

«Tabulka ukazuje pojmenované kvality různého času ve vztahu k nepojmenované časové ose. Snažil jsem se nejprve pojmenovat tuto časovou osu a nabízel se mi termín «trvání». Nakonec jsem ale protnul tabulku svoji osou, vyjadřující osobní zásah do této hry s časem jako výraz postrádání osobní a intimní kvality. Tuto kvalitu

	minulost	současnost	budoucnost
minulost		současná minulost	budoucí minulost
současnost	minulá současnost		budoucí současnost
budoucnost	minulá budoucnost	současná budoucnost	

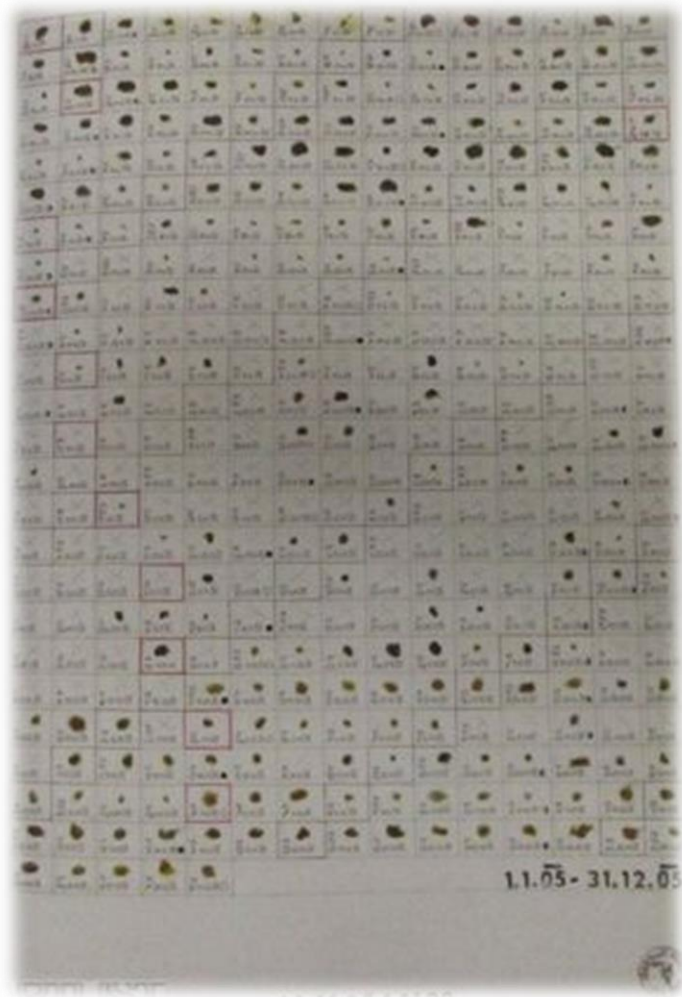
Zajímavé je, že umělec definuje deník bez jakéhokoliv stvoření či popisu konkrétního předmětu, ale přes jeho orientaci vůči času v schematické tabulce. V ní, jak můžeme vidět, osa autora neprotíná klasicky minulost a budoucnost, pouze současnou

« Je v nich přítomný časosběrný charakter, ale i jistá intimita, protože jejich jediným aktérem je Plný, který také jako jediný věděl,

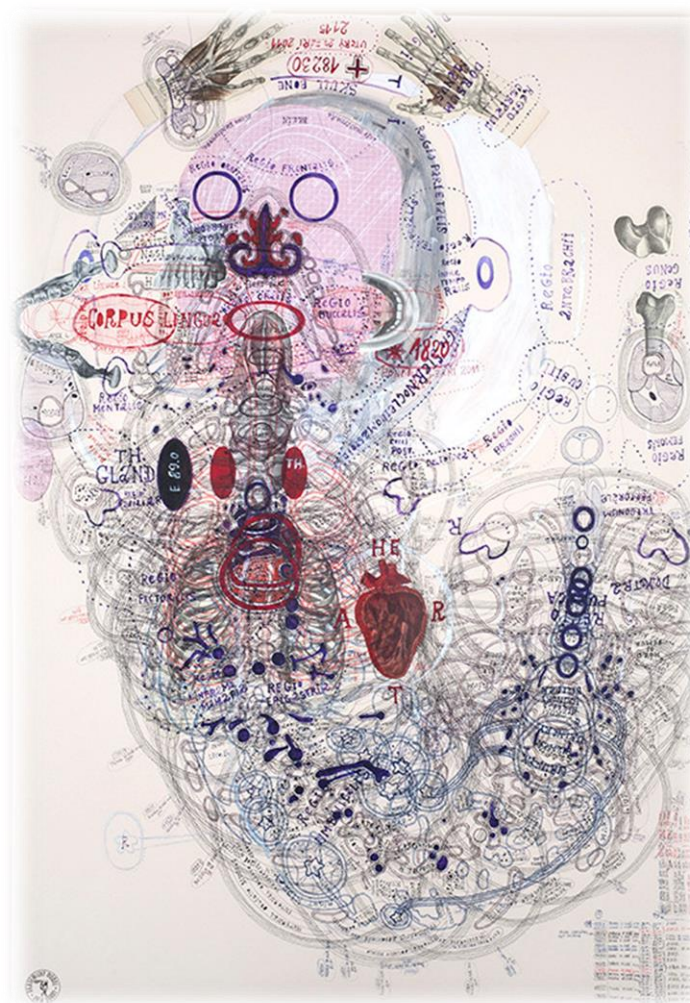
že se právě dějí. To je případ projektu Pupíkový deník z roku 1996 nebo Der Schwarze Reiter z roku 2000. V prvním jmenovaném uskutečňoval každý den v roce sběr zbytků látky a chlupů, které mu ulpěly v pupíku. Ty následně lepil na papír s uvedením přesného data, kdy se sběr uskutečnil. I v tomto projektu je patrná obsese zaznamenáváním a datováním, a to nejen životních událostí, ale i takových věcí, které by se mohly zdát nicotné. Plný přikládá váhu i žmolům z tělního záhybu, protože podle toho může poznat, jakou barvu trička měl v ten který den na sobě nebo jaké bylo počasí. V projektu «Der Schwarze Reiter» jezdil rok načerno pražskou MHD. Aby akce nevyšuměla do prázdna, napsal Dopravnímu podniku dopis, v němž vyzývá ke svému «dopadení» s přáním, aby byla jeho fotografie vylepena v metru s nápisem WANTED. Celou akci opět detailně zdokumentoval včetně toho, odkud kam jel a kolik potkal cestou revizorů.

Leitmotivem Plného tvorby je fascinace tělesností, a to jak vlastní, tak i v obecné rovině. Sám prošel léčbou různého druhu: od již zmíněné psychiatrické přes insomnii až po operaci štítné žlázy, kterou opět pečlivě dokumentoval pomocí fotografií a zápisků. Pod vlivem lékařských zařízení a studia anatomických atlasů dospěl k

výtvarnému vyjádření, jež mu přineslo světový věhlas. Estetiku lékařských knih a atlasů přijal za svou a anatomické autoportréty také tvoří hlavní část jeho díla. Kromě deníkového charakteru, který se projevuje v jejich číselných názvech odkazujících na to, kolik dní kresba trvala a kolikátý den Plného života byla dokončena, mají i autoterapeutickou funkci. Kresby barevnou tuší kombinované s koláží a akrylovou malbou jsou precizně provedené, a kromě detailů lidského ústrojí, kosterní soustavy, trávicích traktů nebo žilního systému obsahují i latinské názvosloví. Výsledné vrstvené horizontální řezy orgánů, svalstva nebo kostí jsou doplněny o texty popisující události, které se během práce na kresbě Plnému přihodily. »(20)



Obrázek 16 - *Pupíkový deník*, Luboš Plný, 1996



Obrázek 17 - *Skull and Jaw*, Luboš Plný, 2011

Luboš Plný má spoustu projektů, které se odehrávají v rámci dlouhodobého časového horizontu, což lze definovat jako umělecké pojetí deníku přes netradiční elementy a jeho svébytnou interpretaci. Za svoje umělecké vize a mimořádně silné životní příběhy byl oceněn v roce 2017 na výstavě v rámci benátského bienále.

Mezi nejznámější deníky, které byly zveřejněny, patří například básnické deníky českého umělce Jiřího Koláře, deníkový princip mají také některé jeho kolážové práce. Teoretik výtvarného umění Jiří Machalický píše:

« Vývoj Jiřího Koláře byl velmi složitý a odehrával se na širokém poli mezi poezií a výtvarným projevem. S pokorou a vytrvalostí přijímal svět v jeho nekonečné pestrosti a různorodosti. S postupným uskutečňováním představ rozvíjel další nápady, vznikaly nejrůznější variace na dané téma. Prolínaly se odlišné významové vrstvy, aby se tak otevřely nové možnosti vyjádření. Autora zajímalo propojení skutečnosti s uměním, prostupování minulosti se současností. Jeho systematická práce se do značné míry blížila formě deníku, v němž se časem poznatky třídily a přeskupovaly. » (21)

Jiří Kolář interpretoval deník různými způsoby, odcházel od klasických metod a vytvářel svoje vlastní. Ve svém díle, které je hodně blízké deníku, *Roky ve dnech* z roku 1947, píše nejen o okolních událostech, ale o celkové atmosféře ve světě a jak na to sám reaguje. Zajímavé také je, že místo textových záznamů mohl používat jiné elementy. Například ve svém díle *Milostná báseň* z roku 1964, představil příběh, kde veškerá slova nahradil malými obrazy, které na sebe navazují tak, jako by opravdu vytvářely či napodobovaly řádky nebo verše básní.

Frida Kahlo si vedla deník od roku 1944 až do své smrti v roce 1954. Na 170 stránkách jejího deníku jsou poznámky o dětství, boji proti nemoci, o bolestné lásce k Diegovi, o umění a politice. Deník obsahuje 70 akvarelových obrazů, koláže, náčrtky, autoportréty, náčrtky budoucích obrazů (skrže tuto poznámku by se dobře poukazovalo na to, že deník může do jisté míry *zasahovat i do budoucna*). Nepochybně představuje nejen biografickou, ale i uměleckou hodnotu, ne méně než uznávané obrazové dědictví Fridy. Frida je trápena skutečností, že nemůže najít slova, která by řekla všechno o jejích pocitech, protože jsou pouhými slovy nepopsatelné.

Můžeme najít podobnou interpretaci deníku v současném běžném životě mladých lidí. Například studentka Konzervatoře Duncan Centra, Milli Neubert Janatková, vede deník, který zveřejnila na webových stránkách své školy. Má převážně abstraktní obrazy, skici. Autorka píše, že deník je jedna z možností, jak podpořit sebevyjádření. Ve svém deníku má autorka kresby, náčrty, poznámky vyjadřující její osobnost a momentální pocity. V podstatě autorka využívá techniky, které v konkrétní moment pomáhají nejlíp a nejpresněji přenést pro ni důležitou informaci na papír.

Způsob vedení deníku u Fridy Kahlo a studentky konzervatoře jsou mi blízké právě množstvím technik a způsobů, a také tím, že se autorky nebojí experimentovat v interpretaci svých zážitků a emocí.

Blanka Kirchner (1982) je absolventkou Fakulty umění a designu Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem, oborů fotografie a digitální media. Její umělecké aktivity vycházejí zejména ze systematicky produkováných denních záznamů, deníkových zápisků, autorských textů, korespondencí a různých slovních a větných happeningu.

Ve svém portfoliu autorka píše:

«Zaznamenávám to, jak se člověk mění, jak se nám všem s věkem mění pohled na svět, jak svět se vyvíjí. Fascinuje mě, že lze náš život reflektovat a zaznamenávat pouze do pomíjivého momentu, «ted'»...» (22)

Jedním z její projektů je publikace *Pět žen*. Jedna věta denně, která byla vytvořena v spolupráci s Emou Konečnou, Margaretou Turčínovou, Karolinou Konečnou a Martinou Cibikovou.

«Je nás pět a píšeme jednu větu denně. Je jedno kdy, zda ráno, večer či o půlnoci. Délka věty je libovolná, může to být pár slov, či dlouhé souvětí. Během psaní si věty navzájem neukazujeme. Podle tohoto konceptu jsme psaly 6 měsíců v roce 2014, pak jsme projekt ve stejný čas (květen - listopad) zopakovaly v roce 2017 a plánujeme opět psát v roce 2020.» (23)



Obrázek 18 – publikace *Pět žen. Jedna věta denně.* Blanka Kirchner, Ema Konečná, Margareta Turčínová, Karolina Konečná a Martina Cibiková, 2017

4.4 Blog: potomek klasického deníku

V posledních desetiletích se objevil nový způsob uskutečnění deníkových záznamů – vedení webových deníků, blogů. Kdokoli si může vytvořit svůj vlastní blog, přidávat do něj položky a sám si určovat, komu dovolí být jeho čtenářem. Významný rozdíl mezi tímto žánrem a žánrem deníků spočívá v tom, že již nejde o intimní vyjádření, protože důkazem jeho úspěchu je velké množství čtenářů blogů. V posledních letech se dokonce objevila nová profese *blogger(ka)*. Nyní může blogovat každý, kdo má přístup k internetu a sociálním sítím.

Zde bych ráda uvedla, že moje diplomová práce je také pokusem o stvoření digitálního prostředí pro sebevyjádření. Nepovažuji svou práci za blog, ale některé rysy, jako například veřejná dostupnost, jsou v *Příběhu v prostoru* přítomné.

4.5 Současné umění a *sekundarita*

Považuji svůj deník za prenatální umění či za *prebiotickou polévku* umění, ve kterém se pak můžou zrodit jednotlivá umělecká díla. Proces vedení deníku však může být v umění něčím sekundárním. Bohužel «deníkový» umělecký proces často zůstává neviditelným, nezachyceným, beztvárným jevem. Je to podobné hnízdu, kde slepice inkubuje vejce, ze kterých se pak líhnou kuřátka. Ráda bych zde odkázala na americkou umělkyni Suzanne Bocanegra. Ve své práci, kterou pojmenovala *Sketchbook*, představila velké množství předmětů vztahujících se k její umělecké činnosti, které našla u sebe doma. Kompozice díla se skládá z různých zbytků papíru, dřeva, sochařských a jiných uměleckých materiálů. Jsou to věci, které v podstatě zbyly po její umělecké činnosti a které mají přímý vztah k samotnému uměleckému procesu. V této kompozici vidíme otisk průběhu, nikoli výsledné dílo. Ukazuje se zde hodnota sekundárních produktů v rámci umění. Nejsme zde schopni vidět žádný výsledek, můžeme jen odhadnout, co z toho mohlo být například vyřezáno nebo odlito. Jedná se o odkazy na něco, co nám autorka schválně neukazuje, protože vidí hodnotu spíše v samotné tvorbě než ve výsledném díle.

Dle mého názoru je na místě rozvinout myšlenku o důležitosti sekundárních procesů a sekundárně vzniklých produktů. Jak je patrné u Suzanne Bocanegra, kolikrát je důležitý i samotný průběh a s ním spojený odpad či vedlejší, pro finální podobu díla zdánlivě nerelevantní, produkt. I sekundární myšlenka či materiál se může stát objektem zájmu, a i odpad spojený s procesem tvorby uměleckého díla je pro samotný akt tvoření podstatný. Poukazuje totiž na fakt, že díky němu bylo vůbec možné výsledné dílo vytvořit.



Obrázek 19 - *Sketchbook*, Suzanne Bocanegra, instalace, 2002

Závěr

Budu se snažit i nadále využívat kolážovou a nelineární techniku, jelikož v nich vidím potenciál a možnosti, které mě mohou nasměřovat k dalšímu postihnutí toho, jak člověk vnímá svět a akumuluje informace o něm. Stále mám touhu podívat se na sebe z jiné strany. Myslím si, že umění je nejlepším nástrojem k sebepoznání. Pro mě je důležité vidět nejenom umělecký produkt, či výsledek, ale zachytit a zanalyzovat celkový tvůrčí proces, ve kterém jsou zřejmé příčiny a následky. Práce a experiment s deníkem je dobrým začátkem pro postihnutí sama sebe a zcela logický závěr mého studia na magisterském programu.

Zdroje

1. *Sound Art - Focus and Hear the Arts*, Elena Martinique, 2016.

Article. Dostupné v angličtině z:

<https://www.widewalls.ch/magazine/sound-art>

2. *Sound Art - Focus and Hear the Arts*, Elena Martinique, 2016.

Article. Dostupné v angličtině z:

<https://www.widewalls.ch/magazine/sound-art>

3. *Sound Art - Focus and Hear the Arts*, Elena Martinique, 2016.

Article. Dostupné v angličtině z:

<https://www.widewalls.ch/magazine/sound-art>

4. Лев Рубинштейн. Регулярное письмо. Публикация в
Интернете © 2004 Союз молодых литераторов "Вавилон"; ©
2006 Проект Apro. Dostupné v ruštině z:

<http://www.vavilon.ru/texts/rubinstein/preface.html>

5. Ромашкина М.В. *ДНЕВНИК: ЭВОЛЮЦИЯ ЖАНРА* // Современная наука и образование. – 2014. – № 6.;

Dostupné v ruštině z:

<http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=15447>

6. Ромашкина М.В. *ДНЕВНИК: ЭВОЛЮЦИЯ ЖАНРА* // Современная наука и образование. – 2014. – № 6.;

Dostupné v ruštině z:

<http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=15447>

7. Ромашкина М.В. *ДНЕВНИК: ЭВОЛЮЦИЯ ЖАНРА* // Современная наука и образование. – 2014. – № 6.;

Dostupné v ruštině z:

<http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=15447>

8. Ромашкина М.В. *ДНЕВНИК: ЭВОЛЮЦИЯ ЖАНРА* // Современная наука и образование. – 2014. – № 6.;

Dostupné v ruštině z:

<http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=15447>

9. Ромашкина М.В. *ДНЕВНИК: ЭВОЛЮЦИЯ ЖАНРА* // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – № 6.;

Dostupné v ruštině z:

<http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=15447>

10. Wikipedia: the free encyclopedia [online].

Dostupné z:

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Kol%C3%A1%C5%BE>

11. Wikipedia: the free encyclopedia [online].

Dostupné v angličtině z: https://en.wikipedia.org/wiki/Olia_Lialina

12. Bendová, Helena. *Hry jako umění pohledem kritiky*. Studie, 2014

Dostupné z: <http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=12>

13. Bendová, Helena. *Hry jako umění pohledem kritiky*. Studie, 2014

Dostupné z: <http://cas.famu.cz/gameart/page.php?page=12>

14. *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, John Sharp. MIT Press, 2015. V angličtině.

15. The Night Journey Project. Dostupné v angličtině z: <https://www.thenightjourney.com/>

16. Wikisofia.cz. Dostupné z:

https://wikisofia.cz/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9_hry_a_um%C4%9Bn%C3%AD

17. Wikisofia.cz. Dostupné z:

https://wikisofia.cz/wiki/Po%C4%8D%C3%ADta%C4%8Dov%C3%A9_hry_a_um%C4%9Bn%C3%AD

18. Anotace Tomáše Vaňky k dílu *Particip* č.58. Dostupné z:

<https://www.artlist.cz/dila/particip-c-58-3704/>

19. Anotace Zuzany Kříškové. Dostupné z:

URL: <https://www.artlist.cz/lubos-plny-108698/>

20. Anotace Zuzany Kříškové. Dostupné z:

URL: <https://www.artlist.cz/lubos-plny-108698/>

21. Anotace Jiřího Machalického. Dostupné z:

URL: <https://www.artlist.cz/jiri-kolar-3993/>

22. Blanka Kirchner: Portfolio. Dostupné z:

URL: https://issuu.com/blanka.kirchner/docs/b.kirchner_portfolio

23. Blanka Kirchner: Pet žen. Jedna věta denně. Dostupné z:

URL: <https://blankakirchner.com/>

Seznam ilustrací

Obrázek č.1-Vlastní grafika, vizualizace vysokoškolského projektu.

Obrázek č.2-Vlastní grafika, vizualizace vysokoškolského projektu.

Obrázek č.3-Vlastní grafika, vizualizace vysokoškolského projektu.

Obrázek č.4-Vlastní grafika, vizualizace vysokoškolského projektu.

Obrázek č.5-Dostupné z: [gramho.com](https://www.gramho.com)

Obrázek č.6-Dostupné z: <https://wsimag.com/it/spettacoli/26962-il-lato-nascosto-del-futurismo>

Obrázek č.7- Vlastní grafika, vizualizace vysokoškolského projektu.

Obrázek č.8-Dostupné z:

<https://www.liveinternet.ru/tags/%CB%E5%E2+%D0%F3%E1%E8%ED%F8%F2%E5%E9%ED/page2.html>

Obrázek č.9-Dostupné z:

<https://eksmo.ru/interview/lev-rubinshteyn-rifmovat-raznye-vremena-i-epokhi-eto-tozhe-poeticheskij-akt-ID4689199/>

Obrázek č.10-Vlastní grafika, vizualizace vysokoškolského projektu.

Obrázek č.11-Vlastní grafika, vizualizace vysokoškolského projektu.

Obrázek č.12-Vlastní grafika, vizualizace vysokoškolského projektu.

Obrázek č.13-Dostupné z: artsy.net

Obrázek č.14-Dostupné z: <https://www.thenightjourney.com/>

Obrázek č.15-Dostupné z:<https://www.artlist.cz/>

Obrázek č.16-Dostupné z:

<https://www.artlist.cz/dila/pupikovy-denik-ii-113737/>

Obrázek č.17-Dostupné z:

<https://cmonstah.tumblr.com/post/89236069585/skull-and-jaw-2011-by-lubos-plny-at-cavin>

Obrázek č.18-Dostupné z: <https://blankakirchner.com/>

Obrázek č.19-Dostupné z: <https://www.suzannebocanegra.com/>

Bibliografie

1. Ромашкина М.В. *ДНЕВНИК: ЭВОЛЮЦИЯ ЖАНРА* // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – № 6.;
URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=15447>
(дата обращения: 27.05.2021).
2. Bendová, Helena. Hry jako umění pohledem kritiky. Studie, 2014
3. Elena Martinique, Sound Art - Focus and Hear the Arts
<https://www.widewalls.ch/magazine/sound-art>
4. John Sharp. *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art* MIT Press, 2015.
- 5.Quaranta, Domenico. Beyond New Media Art, Brescia: LINK Editions, 2013.
- 6.Grau, Oliver. From Illusion to Immersion, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2003
- 7.Paul, Christiane. Digital Art. London: Thames and Hudson, 2003.
8. *Pět žen. Jedna věta denně.* Blanka Kirchner, Ema Konečná, Margareta Turčínová, Karolina Konečná a Martina Cibiková, 2017.



O SOBĚ

O design a umění se aktivně zajímám již několik let. 3D modelování se věnuji od prvního ročníku bakalářského studia. Během studia jsem pracovala v programech *Rhinoceros*, *Grasshopper*, *Lumion*, v navazujícím studiu jsem tvořila projekty v *Unity* a *Blenderu*.

KONTAKTNÍ ÚDAJE

+420 773 176 382

Portfilo je dostupné na webu:

revita.portfoliobox.net

E- mail:

derherrmajor28@gmail.com

Životopis

ALEXANDRA EFREMOVA

VYSOKOŠKOLSKÉ VZDĚLÁNÍ

Technická univerzita v Liberci,
obor Architektura a urbanismus,

Bakalářský program

2015—2019

obor Design,

Magisterský program

Rok nástupu: 2019

ZAMĚSTNÁNÍ

2019 - dodnes

Projektantka, Impromat Engineering
GmbH,

Externí dodavatel služeb pro Škoda Auto,
a.s.

DOVEDNOSTI

