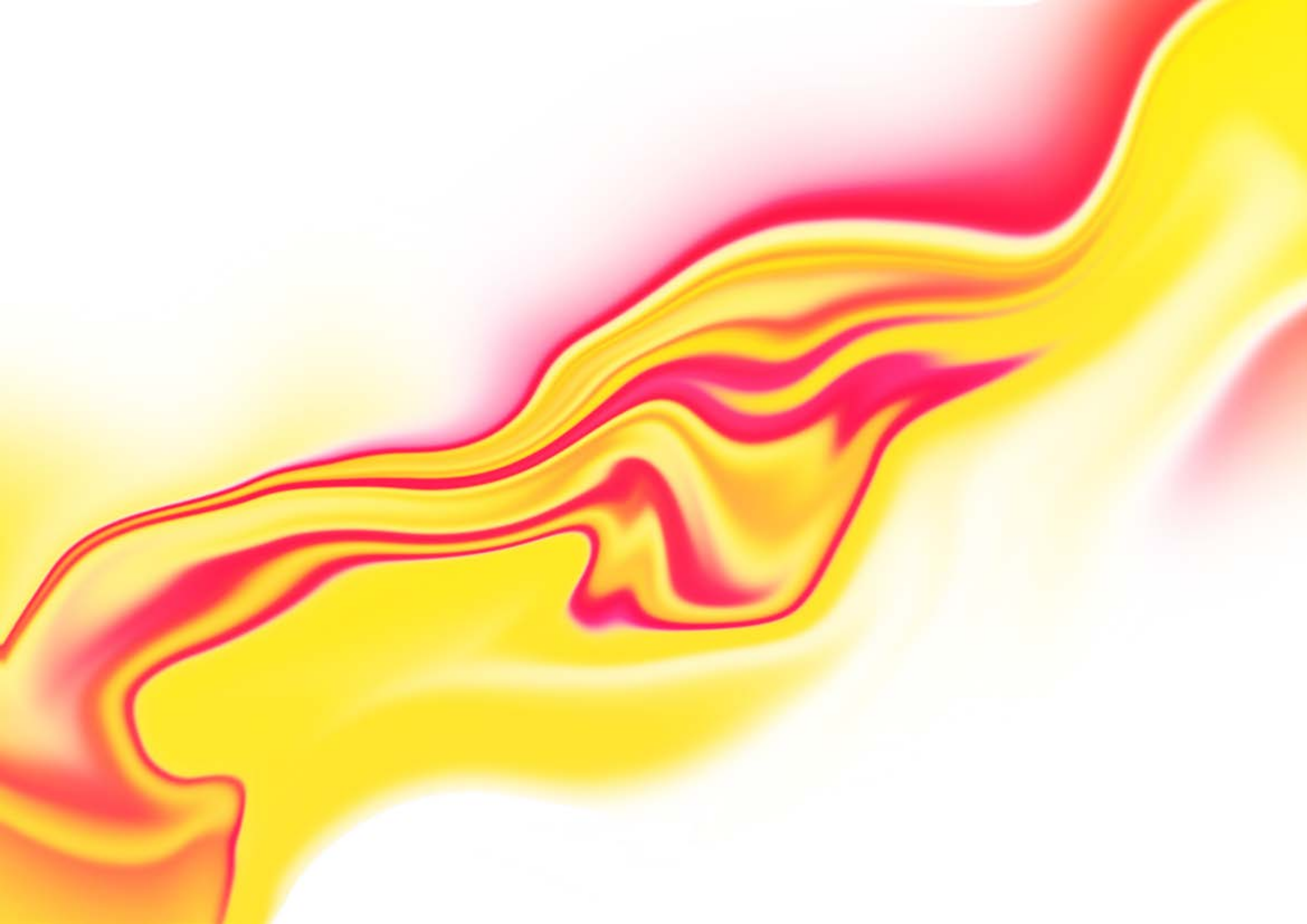




BAAROVA 527



BAAROVA 527

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Virtuální scéna

2021/2022

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI

Fakulta umění a architektury

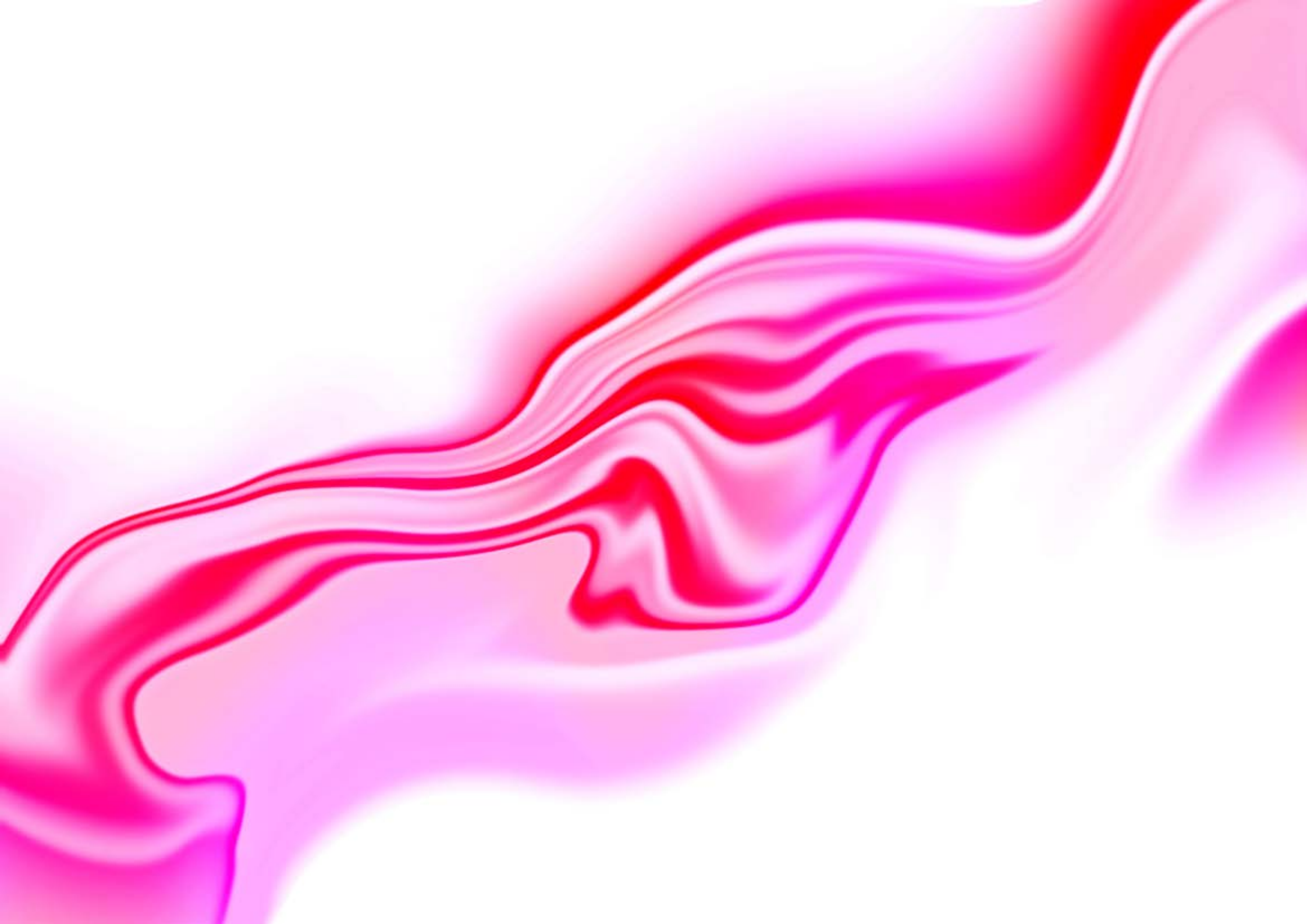
Katedra umění

Autor práce: Elizaveta Marinova

Vedoucí práce: MgA. Jaroslav Prokeš, Ph.D.

Studijní program: B8206 - Výtvarná umění

Studijní obor: 8206R067 - Vizuální komunikace



ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Virtuální scéna

Jméno a příjmení: Elizaveta Marinova
Osobní číslo: A17000058
Studijní program: B8206 Výtvarná umění
Studijní obor: Vizuální komunikace
Zadávací katedra: Katedra umění
Akademický rok: 2021/2022

Zásady pro vypracování:

Bakalářská práce je interpretací světa vlastního podvědomí za využití moderních technologií. Fascinace sněním a lidským podvědomím přivedla autorku k jejich zkoumání a následujícímu vyjádření prostřednictvím programu "Blender". Za využití 3D mappingu z praxe dává tato práce divákovi možnost ocitnout se v představách autorky, a to skrze kombinaci projekce a zvuku. Transformací různých statických objektů a jejich následnou animací dojde ve virtuálním světě instalace k "oživení" možnému jen v duchu surrealismu a osobní imaginace. Práce si klade za cíl vpustit diváka do vlastního digitálního světa, kde nefungují žádné zákony fyziky a nic nemá racionální vysvětlení.

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 bakalářské práce – KUM“. Zdroje musí být citované dle Směrnice rektora TUL č. 5/2018.
4. Elektronická podoba všech částí bakalářské 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.



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
Fakulta umění a architektury

Rozsah grafických prací:	viz výše
Rozsah pracovní zprávy:	viz výše
Forma zpracování práce:	tištěná/elektronická
Jazyk práce:	čeština

Seznam odborné literatury:

Michael Rush	"New média in Art"
Jan Švankmajer	"Síla imaginace"
Bruno Solářík	"Jan Švankmajer"
Michel Carrouges	"André Breton a základy surrealismu"
Gaston Bachelard	"Poetika snění"
Lenka Bydžovská,	
Karel Srp,	"Krása bude křečovitá: Surrealismus v Československu"
Antonín Dufek	

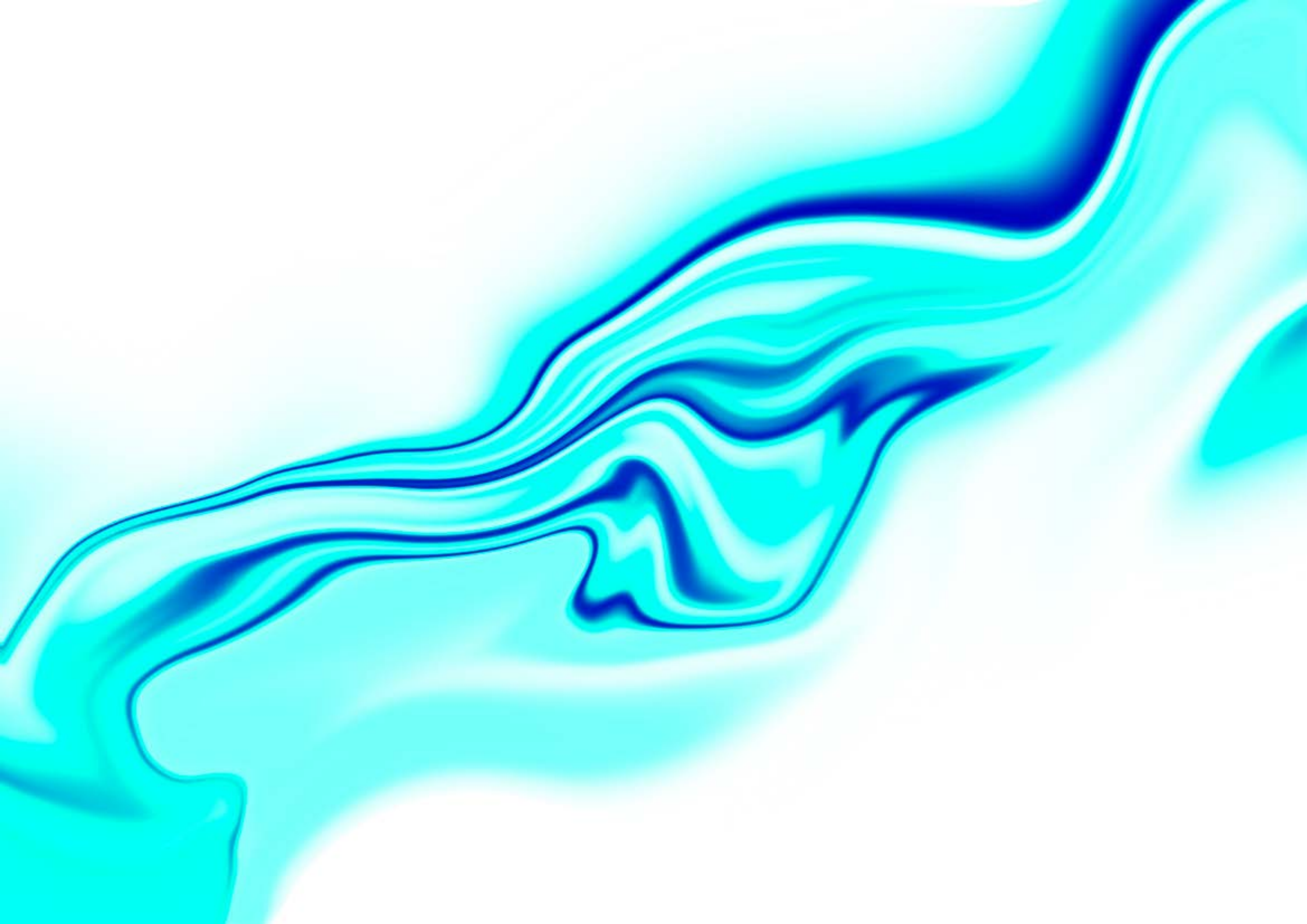
Vedoucí práce:	MgA. Jaroslav Prokeš, Ph.D. Katedra umění
----------------	--

Datum zadání práce:	22. února 2021
Předpokládaný termín odevzdání:	15. června 2022

L.S.

Ing. arch. MgA. Osamu Okamura děkan	doc. MgA. Jan Stolin vedoucí katedry
--	---

V Liberci dne 20. května 2022



PROHLÁŠENÍ

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

Jsem si vědoma toho, že na mou bakalářskou 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 bakalářské práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li bakalářskou 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.

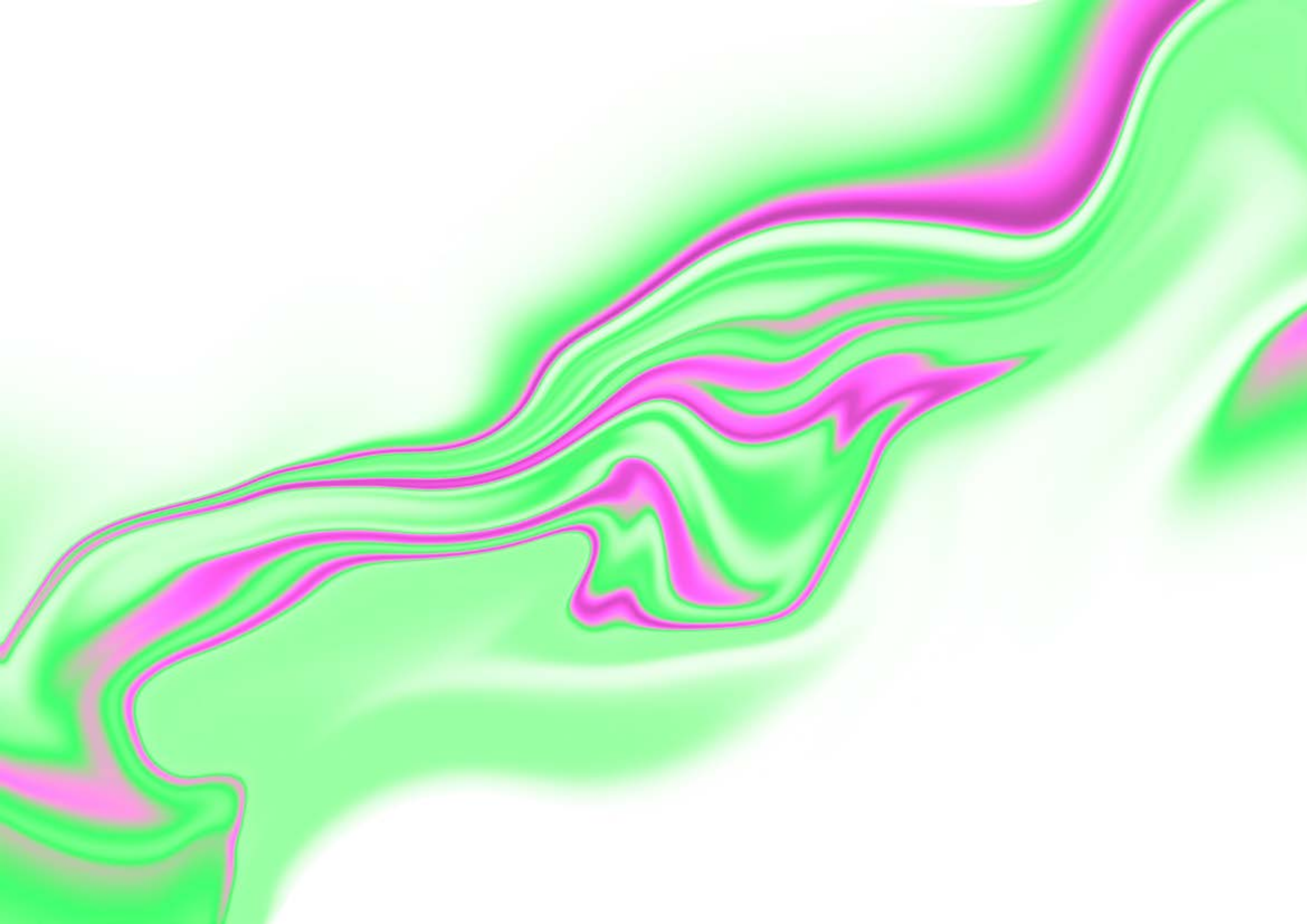
Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má bakalářská 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.

20. května 2022

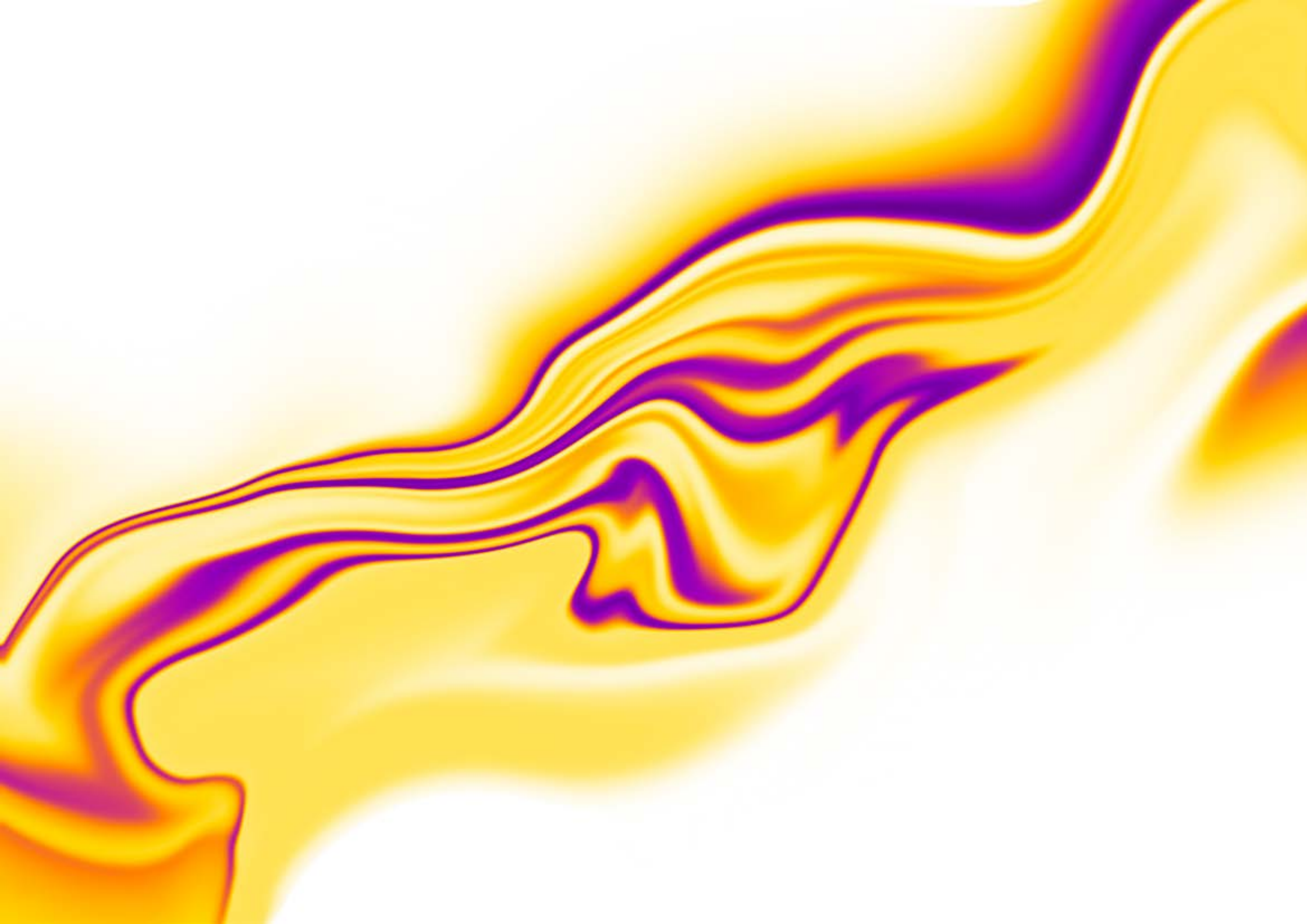
Elizaveta Marinova



PODĚKOVÁNÍ

Děkuji panu MgA. Jaroslavu Prokešovi, za upřímnost, pomoc, podporu, trpělivost a cenné rady po celou dobu studia. Panu MgA. Richardu Loskotovi za zajímavý nápady a připomínky. Dále Doc. Stanislavu Zippemu za neskutečný posun v moje umělecké tvorbě, panu Mgr. Ph.D. Kamilu Nábělkovi za rozšíření odborných znalostí v umění a za podporu u zpracování teoretické části.

Děkuji svým kamarádům a rodině za neskutečnou podporu během celého studia.



ABSTRAKT

Bakalářská práce je interpretací světa vlastního podvědomí za využití moderních technologií. Fascinace sněním a lidským podvědomím přivedla autorku k jejich zkoumání a následujícímu vyjádření prostřednictvím programu „Blender“.

Za využití 3D mappingu z praxe dává tato práce divákovi možnost ocitnout se v představách autorky, a to skrze kombinaci projekce a zvuku. Transformací různých statických objektů a jejich následnou animací dojde ve virtuálním světě instalace k „oživení“ možnému jen v duchu surrealismu a osobní imaginace.

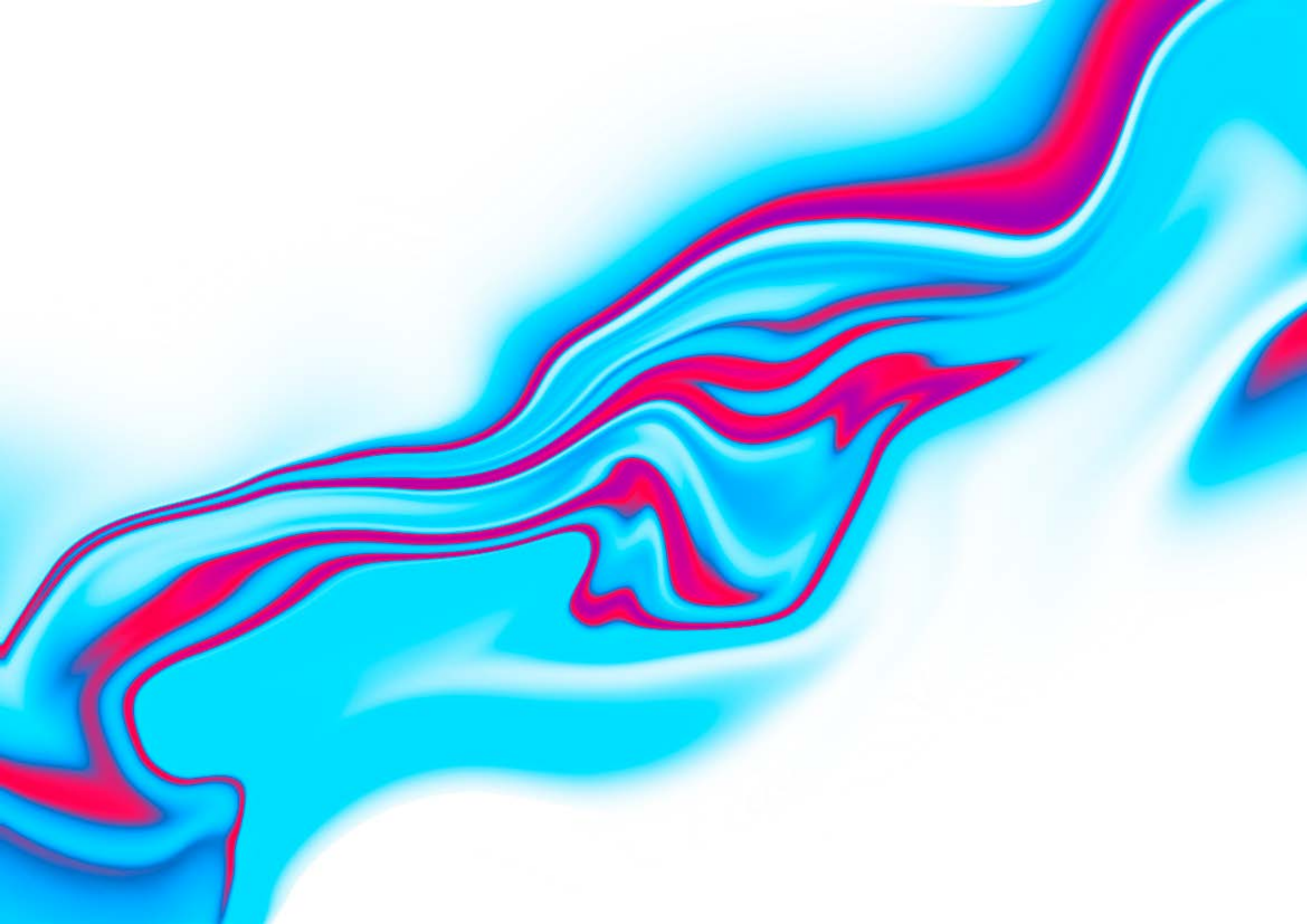
Práce si klade za cíl vpustit diváka do vlastního digitálního světa, kde nefungují žádné zákony fyziky a nic nemá racionální vysvětlení.

V bakalařské práci se inspiroji semestrálním projektem z 3. ročníku s názvem „Karanténny pokoj“, kde nefungovaly žádné zákony fyziky, veškerý nábytek měl vlastní život a zároveň byl předmětem chaosu. Přijde mi fascinující, že ve virtuálním světě se dá vytvořit cokoliv, i to, co v našem reálném světě vůbec neexistuje a nemůže se stát. Proto jsem se rozhodla rozvinout dál toto téma, obrátit se přímo do našeho podvědomí a do snění.

Teoretická část se zabývá tvorbou českého režiséra Jana Švankmajera, směrem surrealismus a takovým jevem, jako je snění a spánek obecně.

Výsledkem práci je prostorová instalace, součástí který je projekce, zvuk a nábytek z mého skutečného pokoje. Práce si umožňuje divákovi nahlédnout do surrealistického digitálního světa podle mých představ a snění za využití moderních technologií.

Klíčová slova: 3D mapping, projekce, instalace, animace, umění, surrealismus



ABSTRACT

This bachelor thesis is an interpretation of the world of one's own subconscious using modern technology. A fascination with dreaming and the human subconscious led the author to explore and then express them through the program „Blender“.

Using 3D mapping, this work gives the viewer an opportunity to find themselves in the imagination of the artist through a combination of projection and sound. By transforming various static objects and then animating them, the virtual world of the installation is „brought to life“ in a way that is only possible in the spirit of surrealism and personal imagination.

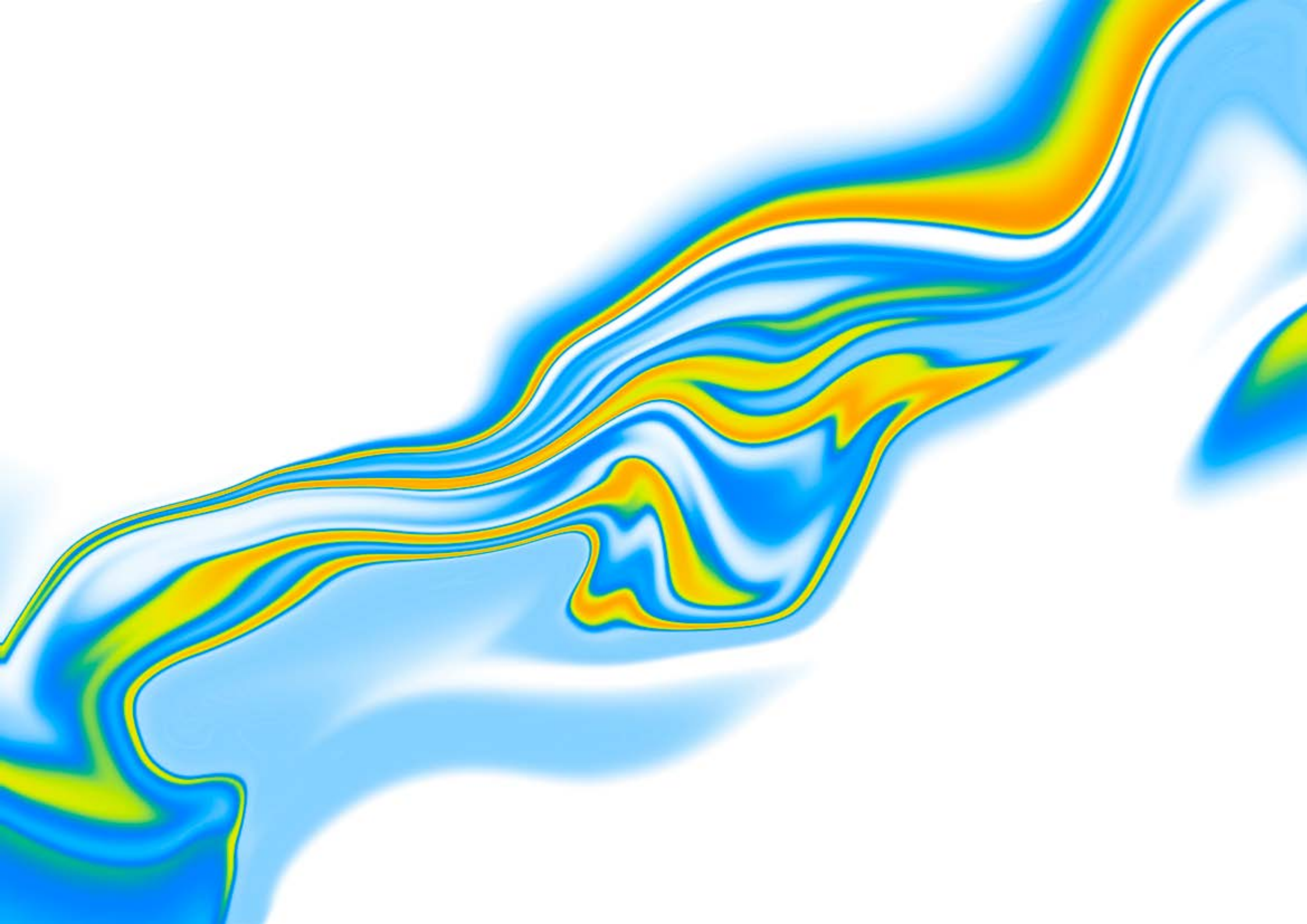
The work aims to let the viewer into their own digital world where no laws of physics work and nothing has a rational explanation.

In my bachelor thesis I've been inspired by a semester project from the 3rd year called „Quarantine Room“, where the laws of physics did not work, all of the furniture had a life of its own and was subject to chaos. I find it fascinating that anything can be created in the virtual world, even things that don't actually exist in our real world and can't happen. That's why I decided to develop this theme further, to turn directly into our subconscious and into our dreams.

The theoretical part deals with the work of the Czech director Jan Švankmajer, the surrealism movement and phenomenons, such as dreaming and sleep in general.

The result of the work is a spatial installation, which includes projection sound and furniture from my real room. The work allows the viewer to glimpse into a surrealistic digital world of my own imagination and dreaming using modern technology.

Klíčová slova v angličtině: 3D mapping, projection, installation, animation, art, surrealism



OBSAH

1 ÚVOD 16

2 TEORETICKÁ REFLEXE 18

2.1 Surrealismus 19

2.1.1 Surrealismus v Čechách 23

2.1.2 Surrealismus a filmová tvorba 25

2.2 Dílo Jana Švankmajera 28

2.3 Co je to spánek? 33

2.3.1 Fenomenologie snění 34

2.4 Resumé 37

3 OBRAZOVÁ DOKUMENTACE 39

4 TECHNICKÁ DOKUMENTACE 59

5 PORTFOLIO 68

6 ZÁVĚR 105

7 ŽIVOTOPIS 108



1 ÚVOD

ÚVOD

Ve své bakalářské práci se zaměřuji na režii a scénografii vlastního surrealistického světa. Baví mě momenty překvapení a tajemství, které jsou v režii velmi důležité pro udržování pozornosti diváka, a tak mě to celým mým studiem pronásleduje.

Inspiruji se hlavně lidským podvědomím a zkouším svoji představu realizovat prostřednictvím programu „Blender“, „Resolume“ a „FL Studio“.

Režie a transformace různých statických objektů mě začala zajímat už v prvním ročníku, kdy se mi poprvé podařilo animovat obraz od Františka Kupky s názvem „Vertical Plains Blue and Red“. Dále v druhém ročníku jsem objevila VJing, ve kterém jde také o transformaci a deformaci obrazu a o jeho „oživení“ ve spojení s hudbou. Nakonec ve 3. ročníku jsem dělala na semestrální práci na téma „Karanténní pokoj“ s názvem „Anomálie“, z níž vyplývá moje bakalářská práce.

Místnost, která byla vytvořena v Blenderu ve velikosti mého skutečného pokoje, kde jsem trávila většinu času během pandemie koronaviru, existovala pouze ve virtuálním prostoru. Okna v této místnosti fungovala jako portál do skutečného světa. Během toho, jak celý pokoj a nábytek bláznil a my se ocitli ve virtuálním epicentru surrealistických událostí, pohled z okna tohoto pokoje nás vrátil do reality. Mohli jsme se podívat na záběr, který byl mnou natočen na telefon z okna mého reálného pokoje.

Ve své bakalářské práci přenáším virtuální pokoj do našeho reálného světa a vytvářím prostorovou instalaci s použitím skutečného nábytku z mého pokoje, přičemž okna a animace v nich zobrazená opět hrají roli portálu, jenže tentokrát jsou jediným prvkem, přes který můžeme pozorovat surrealistické události z mého podvědomí.

Téma surrealismu je mi velmi blízké zejména v posledních dvou letech, protože když je ve světě naprostý, nekontrolovatelný chaos, je to pro mě jediný únik, ponoření se do vlastního podvědomého světa, kde se mohu oprostít od každodenních starostí a najít svobodu. Ve své bakalářské práci se tedy snažím téma surrealismu více otevřít sobě i čtenářům. Vysvětlit, jaké události mě přiměly ke studiu tohoto uměleckého směru a kteří umělci pro mě byli klíčoví a inspirovali mě svým dílem.

Režisér, kterého obdivuji a kterým byla moje práce ovlivněna je Jan Švankmajer, který je velmi známý představitel pozdního surrealismu v Čechách. Jeho filmy jsou pro mě neskutečně zajímavé a unikátní a taky jsou mým dalším zdrojem inspirace. Proto chci v teoretické reflexi taky rozvíjet téma českého surrealismu a filmové tvorby.

„Fantastika snového světa nespočívá ve vymyšlených světech, ale ve snových (náhodných) setkáních naprosto reálných věcí z tohoto světa, v setkáních, kterou jsou však zbavena logiky našeho všedního dne.“ - Jan Švankmajer



2 TEORETICKÁ REFLEXE

2.1 Surrealismus

Surrealismus je pro mě magický imaginativní svět, který existuje v rámci našeho podvědomí. Dává lidstvu možnost vysvobodit fantazii, skrytou od našich vzorů v běžném životě. I když se lidé snaží všechno zjednodušovat a momentálně prožíváme období minimalismu ve všech směrech umění, pro mě je surrealismus věčný a vždy aktuální, protože je to něco, s čím se setkává každý z nás ve svém podvědomí.

Surrealismus je pro mě také způsob života a vztah k našemu světu, zejména v posledních dvou letech. Je pro mě těžké pochopit lidi, kteří existují v rámci systému a řídí se pravidly. Zdá se mi, že abyste skutečně uspěli a objevili nové možnosti, musíte překročit hranice a vystoupit ze své komfortní zóny.

Tento svět nikdy nebude dokonalý, vždycky se v něm budou vyskytovat chaotické události a já se místo toho, abych se ho snažila změnit, přizpůsobuji současným okolnostem a získávám pro sebe nějaké výhody, i když je to někdy velmi těžké.

Nemohu říct, že jsem klidný a vyrovnaný člověk, mám rebelskou povahu, která se neustále snaží přijít s něčím zajímavým, neobvyklým a sofistikovaným. Tohle mě pronásleduje po celou dobu mého studia a života obecně.

Stanislav Zippe popsal mou první semestrální práci jako „bramboráček“, což je slovo, které se podle mého názoru hodí na většinu prací, které jsem během studia prezentovala. Nesnažím se o minimalismus a estetiku, naopak se jí všemožně vyhýbám, protože mi připadá vyčerpávající. Skutečná krása pro mě spočívá v nahodilosti, chaosu a bláznivosti.

Při úvahách o pojmu surrealismu je nejprve nutné si uvědomit surrealistické prostředí v kontextu celkového kulturního hnutí počátku dvacátého století. Za tímto účelem podnikneme krátkou kulturní exkurzi.

Dadaismus byl prvním hnutím, které si kladlo za cíl znehodnotit a zničit hodnoty evropské civilizace. Veřejné akce, přesněji řečeno provokativní výlevy „bohémských“ dadaistů z Curychu, otřásly na počátku 20. století celou Evropou. ¹

Základní principy dadaismu byly následující – žádná pravidla, žádná estetika a žádný vyhraněný styl. Jsme pro zničení všech myšlenek! Odmítání tradičních názorů vedlo u dadaistů k velkému zájmu o šamanské praktiky a různé anomální chování.

Produktem dadaistického tvůrčího myšlení není mistrovské umělecké dílo, ale artefakty vytvořené zdůrazněným antiuměleckým způsobem a určené pouze k tomu, aby odradily každého milovníka „krásy“.

Mimochodem, právě dadaisté připravili půdu pro absurdní představení, kterým se později začalo říkat „performance“.

Budoucí vůdci surrealismu André Breton a Louis Aragon se s dadaisty setkali v Paříži v květnu 1921 během jedné z těchto uměleckých akcí. Pařížané se inspirovali energií a myšlenkami curyšských rebelů, ale neměli rádi jejich zásadu ničit všechny možné pravdy.

Hledali koncept, který by se neomezoval na nahodilou negaci a nezaměřoval se výhradně na formu. Bretonova družina se snažila vytvořit novou realitu a zcela nového člověka s novou vizí světa.

Spisovatel a kulturní teoretik A. Breton spolu se svými podobně smýšlejícími umělci, básníky a spisovateli společně vytvořili tvůrčí a filozofickou koncepci, která se stala známou jako surrealismus. Podle Bretona základním dílem po experimentální stránce je především objev přirozeného spojení mezi automatismem snu a projevy poezie.²

Text v prvním „Manifestu surrealismu“ (1924) odmítá jakékoli racionální myšlení. Nahrazují ho sny, halucinace a psychický automatismus, který se vymyká kontrole vědomí. Tento psychický automatismus se zakládá na plném osvobození člověka od jakéhokoliv estetického, etického nebo jiného záměru a chce současně zkoumat skutečnou stránku poezie, v níž se projevuje reálnost jistých myšlenkových forem, básnických asociací, světa nevědomí a mýtů, které jsou v lidském racionálním vědomí od nás utajeny.³

Bretonův přítel Louis Aragon v časopise Commerce vydal manifest surrealismu pod názvem „Vlna snů“ kde velmi přesně popsal surrealismus, když ho nazval „sémiotikou duševní nemoci“.⁴

O pět let později druhý „Surrealistický manifest“ (1929) vyhlásil potřebu zničit všechny rozdíly domnělých protikladů, jako je pravda a lež, krása a ošklivost, ctnost a neřest atd. Došlo k popření všeho, co by, jak říkali surrealisté, mohlo být užitečné „ve společnostech a civilizacích, které se zabývají udržováním násilí“.

Vůdce hnutí André Breton, původním povoláním psychiatr, si byl dobře vědom hlavního cíle a záměru svého okruhu – rozbít tradiční denotativní pojetí umění a považoval surrealismus za hnutí, založené na víře ve vyšší realitu určitých forem asociací až do jeho doby opomíjených, ve všemohoucnost snu, v nezaujatou hru myšlení.⁵

Chaos, plynulost, nahodilost a bezcílná hra podle něj mnohem lépe odpovídaly strukturám reálného světa než jakýkoli projev řádu nebo zákona. V tomhle jsem velmi názorově podobná André Bretonovi, mám úplně stejnou vizi našeho světa.

2 Carrouges, Michel. André Breton a základy surrealismu. – 12 s. ISBN 978-80-7530-029-4

3 Václav Zykumund. Stručné dějiny moderního malířství. – Praha, 1971. – 176 s.

4 Lenka Bydžovská, Karel Srp, Antonín Dufek: Krása bude křečovitá. 2016. – 24 s. ISBN 978-80-7467-098-5

5 André Breton, Manifest surrealismu (1924), v: týž, Manifesty surrealismu, Herrmann & synové, -Praha, 2005, – s. 39.

Je třeba zdůraznit, že autonomní surrealistické umění Nové doby je z definice subsystémem vysoce rozvinuté civilizace.

Pak se ukázalo, že surrealismus navrhoval zcela paradoxní věc: zatímco zůstávali rozumnými a civilizovanými lidmi, opírajícími se o strategie a metody vysoce rozvinuté civilizace, jeho představitelé se snažili rozbít samotný princip „civilizace“ a obecně zbavit základních nadhodnot.

Ve všech rukopisech členů Bretonovi skupiny najdeme vzpomínky na sny, halucinace a hypnotické stavy, které byly pro surrealisty zdrojem inspirace a tvůrčí metodou, ale také předmětem sporů uvnitř skupiny.

Nikdo z nich nepochyboval o produktivitě využití iracionálního stavů mysli; debaty ve skupině vznikaly pouze o tom, zda používat původní materiál v jeho celistvosti, nebo jej ještě podrobit zpracování, tedy uspořádat do podoby obrazu, sochy nebo básně.

Obecně se metody surrealistů zásadně lišily od metod ostatních představitelů avantgardy, kteří se obklopovali rituální a kultovní atmosférou. Surrealisté se ve svých projevech přikláněli k zesměšňujícím strategiím v podobě šaškárny, jejichž cílem bylo proměnit lidskou představivost a psychiku.

Morální zábrany a převládající logika by měly být minimalizovány nebo v ideálním případě zcela neutralizovány. Lidské energie a síla musí povstat z hlubin podvědomí, aby oživily svět, který je dusivý náboženstvím a osvícenstvím.

Hnutí surrealismu se týkalo mnoha národních kultur a prakticky všech druhů literatury a umění.

Surrealismus se objevil v době mezi 1. a 2. světovou válkou a taky prošel řadou dalších destruktivních událostí, které se děly a dějí doposud ve světě.

Dnes bohužel také zažíváme válku na Ukrajině a neměli bychom zapomínat na celosvětovou krizi způsobenou koronavirem, která ovlivnila skoro každého z nás, a až doposud zvládnout toto zvláštní období není lehké.

Na začátku pandemie jsem nechtěla uvěřit, co se děje v našem reálném světě, tak jsem hledala únik ve světě imaginativním. Představovala jsem si různé pozitivní scénáře, místa, kde bych se chtěla ocitnout, ale reálné to byl ten stejný pokoj, ve kterém jsem trávila většinu svého času.

Postupně se situace zlepšovala a lidé se smířili s tím, že koronavirus se stal součástí našeho života a zvykli si na něj, ale na obzoru se objevila nová hrozná věc – invaze ruské armády na Ukrajinu, která mě donutila vrátit se do světa představ a fantazie.

Vzhledem k tomu, že já sama pocházím z Ruska, ovlivnila mě tato situace velmi negativně a ovlivnila nejen můj život a mé psychické zdraví, ale také mou bakalářskou práci.

Posledních několik měsíců jsem měla často noční můry a byla jsem tak psychicky vyčerpaná, že ani v mém imaginárním světě už nebylo místo pro kouzla a dobrotu. Některé z mých nočních můr jsem se snažila přenést do své animace. Například ve druhé polovině animace je moment, kdy se ze tmy objeví červené oči žárovky a upřeně se dívají ze tmy. Skutečně se mi o tom zdálo.

Zdálo se mi také o nesrozumitelných hlasech lidí, jako by se mi snažili něco říct, ale já jejich řeči nerozuměla. Tento moment jsem se snažila zachytit i ve své animaci.

2.1.1 Surrealismus v Čechách

U zrodu českého surrealismu stála osobnost pozoruhodného básníka Vítězslava Nezvala, pojmenovaného po českém lyrikovi Vítězslavu Hálkovi, což možná zpečetilo jeho osud.

Nezval byl rodilý hudebník a básník, bez něhož by česká poezie pravděpodobně nevypadala tak přesvědčivě. Vítězslav Nezval hledal v poezii nové slovo, dokázal hluboce a silně cítit a svou inspirací zaujmout ostatní.

Karel Teige, ještě jako mladý pražský intelektuál, se s Nezvaem poprvé seznámil v roce 1922 a byl nadšen jeho dílem „Podivuhodný kouzelník“, v němž rozvázně spojil bouřlivé fantazie a vzpomínky na dětství.

Je příznačné, že již ve svých raných dílech Vítězslav Nezval nevědomě tíhne k estetice surrealismu, neboť dětství je surrealistickým obdobím lidského života a dětské řeči je cizí pragmatismus a smysluplnost.

Nezval a Teige společně vstoupili do svazku Devětsilu a vymysleli „poetismus“, hnutí, kterým prošlo mnoho mladých českých básníků.

Během své cesty do Francie se Nezval, který se dlouho věnoval surrealismu, setkává s André Bretonem a jeho blízkým okolím. S pocitem, že kouzlo je někde poblíž, organizuje Vítězslav Nezval po návratu do své země v roce 1934 Skupinu českých surrealistů. Přátelství, které se zrodilo mezi Bretonem a Nezvaem, podpořila skutečnost, že oběma stranám přišlo setkání velmi vhodné z hlediska kolektivních úkolů.

Nezvalova interpretace „surreálna“ se projevovala v neuchopitelné poezii života a v nekontrolovaných improvizacích.

Politické rozpory uvnitř České surrealistické skupiny přiměly Nezvala v roce 1938 k jejímu rozpuštění. Je logické si představit, že rozpuštěním Skupiny českých surrealistů, Nezval nemohl rozpustit samotný český surrealismus, který od této chvíle existoval bez něj, ale v temnější, marginálnější verzi.

Poté, co bylo rozpuštění skupiny prohlášeno za „svévolné a pobuřující“, se do čela českého surrealistického hnutí postavil mladý básník a kulturní teoretik Vratislav Effenberger, kterému okamžitě přísahali věrnost bývalí spolupracovníci Nezvala – Karel Teige, Konstantin Biebl, Toyen a Jindřich Štyrský. Hnutí se také obohatilo o nové členy – mladé české básníky a výtvarníky.

Vratislav Effenberger vedl české surrealistické hnutí téměř 45 let, z nichž většinu strávil „v ilegalitě“. Čeští surrealisté tohoto období, kteří měli málo příležitostí k sebevyjádření, publikovali své práce velmi zřídka, a tak se jednalo především o období ručně psaných alb.

Effenberger po sobě zanechal bohaté tvůrčí dědictví - osm básnických sbírek, desítky divadelních her a scénářů a čtyři doposud nepublikované "pseudoromány", psané na způsob snového těsnopisu. Nejvíce se však postaral o zachování Skupiny, která oslavuje český surrealismus.

Je naprosto nezbytné říct pár slov o vynikajícím českém tvůrčím tandemu inspirovaném surrealismem - Toyen a Jindřichu Štyrskému. Vztah mezi těmito výraznými a nadanými lidmi je zahalen tajemstvím. Jedno je jisté – byli nerozluční po 20 let, až do konce v roce 1942, kdy J. Štyrský spáchal sebevraždu.

Společně se účastnili nesčetných výstav v České republice i v zahraničí, experimentovali s uměleckými formami a zároveň se angažovali v politice.

V roce 1925 Štyrský a Toyen vytvořili jedinečný umělecký styl zdůrazňující umělost předmětů a jevů. Po setkání s A. Bretonem se pod jeho vlivem stali plnohodnotnými surrealisty.

J. Štyrský svérázný umělec, který se kromě malování věnoval také fotografii a divadelní scénografii. Rád pozoroval svět kolem sebe a fantazíroval, z těchto představ čerpal inspiraci pro své umění. Taky se věnoval snu, v nichž se prolíná množství vrstev z autorova života.⁶

Toyen používala surrealistický symbolismus k vyjádření skrytých a potlačovaných tužeb, její rané obrazy jsou plné erotiky. Její pozdější díla jsou silně osobitá a odrážejí válečné události.⁷

Čeští surrealisté pokračovali v tvorbě a interakci během druhé světové války, v drsné realitě padesátých let i po sovětské okupaci v roce 1968. O každém z nich by se dalo mluvit donekonečna.

Druhá světová válka český surrealismus výrazně ovlivnila – roztržštěná a zmatená struktura se objevila ve všech uměleckých formách: v poezii, malbě, fotografii i režii. Surrealistické dílo vyjadřovalo „živý“ konflikt a pomáhalo lidskému vědomí vybudovat křehký most mezi racionálním a iracionálním.

V mnoha aspektech je to identita českého surrealismu. Iracionalita, která k válečnému období neodmyslitelně patří, se stala součástí každodenního života v Čechách.

Kolem surrealismu je i v dnešní době spousta otázek, ale jedno je naprosto jasné – surrealismus je náznakem svobody ve všech směrech pochopení. Hlavně jde o svobodu slova, výběru, myslí, vyjádření a obecné lidské existence.

6 Lenka Bydžovská, Karel Srp, Antonín Dufek: Krása bude křečovitá. 2016. – 91 s. ISBN 978-80-7467-098-5

7 Schick I.A. Surrealistická fotografie 1920-1970. Klíčové koncepty a problémy, – SPb, 2018, – 16 s,

2.1.2 Surrealismus a filmová tvorba

Proč se surrealisté rozhodli použít film jako prostředek k vyjádření svých myšlenek?

Pokud se na nějakou uměleckou formu díváme jako na způsob, jak nahradit realitu, pak je film nejlepší, protože na rozdíl od literatury, malířství a skládání hudby je film nejbližší naší realitě a má k dispozici nástroje všech ostatních forem tvorby.

Film jako nové a zvláštní umění nemohl nepřitáhnout zájem mladé komunity originálních umělců. A taky specifická povaha filmu byla ideální pro dosažení jednoho z nejdůležitějších cílů surrealistů – učinit neskutečné skutečným.

Fotografická povaha kinematografie se ideálně hodila pro surrealistické malíře, kteří se snažili dosáhnout maximálně reálného efektu ve svých obrazech.

Díky střihu je možné konstruovat děj obrazu podle absurdní logiky snu.

Georges Méliès je inovátorem rané kinematografie. Zatímco jiné rané filmy (např. Alfreda Clarka) byly jednoduchými nákresey života, Méliès vytvářel složitá plátna, v nichž uplatnil jak svůj výtvarný talent, tak talent iluzionisty. Dalším charakteristickým rysem Mélièsových filmů bylo množství filmových triků – předobraz dnešních speciálních efektů.

Již ve filmu George Mélièse „Cesta na Měsíc“ (1902) se objevily některé prvky budoucího surrealismu. Režisér Méliès předběhl svou dobu a nešel cestou pasivní fixace okolní reality, ale vytvořil si vlastní realitu, podobnou dětským snům.

Sny postav, jejich fantazie prolínající se s realitou, rozmarné kulisy, statické obrazy a dvojité expozice – to vše Méliès ve svých filmech používal.

Zpočátku napodoboval skeče bratří Lumiérů, ale pak se rozhodl přenést své divadelní experimenty a schopnosti iluzionistického kouzelníka na filmové plátno. Méliès jako první přinesl do kinematografie divadelní prvky, ale nedokázal se přizpůsobit měnící se realitě – pravidla natáčecího procesu se stávala stále složitějšími a Méliès zůstával věrný svým zastaralým představám.

Když Méliès v roce 1913 zkrachoval, v zoufalství zničil originály všech svých filmů.

Byla to svého druhu sebevražda. Sám sebe zabil jako tvůrce prostřednictvím svých vlastních uměleckých děl. Méliès svým činem daleko překonal i Gogola s jeho druhým dílem „Mrtvé duše“.

Když mluvíme o surrealismu v kinematografii, nelze opomenout jméno Jeana Painlevé, jednoho z nejzvláštnějších režisérů na světě. Surrealistickému hnutí se věnuje od jeho počátků, když vyšel Bretonův „První manifest“.

Úžasný a krásný svět přírody vždy přitahoval surrealisty právě pro svou autonomii vůči všemu programovému, tedy lidskému. Painlevé se specializoval na podmořský svět a ukazoval mořské živočichy ze zcela nečekaných úhlů.

Upozornil například na neuvěřitelně „lidská“ oční víčka chobotnice nebo na vzpřímený postoj „lidského“ mořského koníka. Zároveň byly zdůrazněny podobnosti tak, aby vynikl rozdíl mezi zvířetem a člověkem.

V mé semestrální práci „Anomálie“ byla jedním ze zdrojů inspirace také příroda. V době, kdy celosvětově řádila hysterie kolem koronaviru, to byla asi jediná věc, která mě pozitivně naladila a která mi pomohla zůstat psychicky stabilní.

Virtuální prototyp mého pokoje, který jsem vytvořila, měl zelený koberec se stromy, které z něj vyrůstaly. Takovým způsobem jsem si přinesla kousek přírody přímo do svého pokoje.

Pojďme se ale blíže podívat na to, co přesně se skrývá za „momentem tajemství a překvapení“ v režijní sekvenci a jak se ho snažím vtělit do své animace? Podle mého názoru si každý režisér musí představit sám sebe v roli diváka, který se na jeho dílo dívá poprvé. Musí přemýšlet jako divák a chápat, které momenty ho přivedou k údivu nebo co ho může zmást.

Mám vlastní strategii, jak diváka zaujmout:

- 1) Pauzy. Důležitou součástí animace jsou pro mě pauzy mezi jednotlivými událostmi. Je to moment, kdy divák neví, co má očekávat. Bude něco po této pauze? Jak dlouho bude trvat? Tímto způsobem diváka přivádím do rozpaků a udržuji jeho zájem o další sledování animace.
- 2) Zvuky. Zvuky mají velký vliv na naše vnímání. Představte si, že pouze zvuky mohou člověka uvést do stavu strachu nebo nepohody. V hororech se často setkáváme s náhlými a nečekanými zvuky. Samotný obraz nemusí být děsivý, ale správný zvuk vás může opravdu vyděsit. Nemám v úmyslu diváky děsit, ale v druhé polovině animace se snažím dosáhnout strašidelné a nepříjemné atmosféry prostřednictvím zvuků. Stejná atmosféra, jaká byla v mých nočních můrách. Dalšími důležitými aspekty při vytváření mé animace jsou osvětlení, scénář a role jednotlivých objektů.

Když se na plátně objeví nějaký objekt, rozsvítím ho, čímž automaticky nasměřuji divákovu oko k němu, jako bych mu naznačovala, že by se na něj měl dívat.

Téměř ve všech filmech jsou hlavní a vedlejší role. V mé animaci mají všechny předměty hlavní roli a každý z nich má svůj vlastní příběh a scénář. Některé předměty žijí vlastním životem, jiné spolu nějakým způsobem komunikují a interagují.

Ráda bych vás upozornila na pasáž, kde hrnek náhle odhalí jiný hrnek; označila bych ji jako okamžik zrození. Hrnky se liší barvou a tvarem, ale jsou si příbuzné. Pak můžeme pozorovat jakousi komunikaci mezi nimi a nakonec se hrnky, z nichž v každodenním životě pijeme nápoje, náhle promění ve světla. To je jejich konečná cesta a dosažený cíl.

Rozdíl mezi filmem a mou animací je v tom, že si nevybírám určité herce. Vytvářím si vlastní herce a dávám jim vlastnosti, které potřebuji a chci v nich vidět, na základě představ skutečných předmětů, které mě obklopují v mém pokoji. Myslím, že v tomto je kouzlo virtuálního světa, protože v reálném životě nemáme možnost oživit neživé předměty.

Nyní se však zaměříme na surrealistické režiséry, kteří natáčeli filmy o lidech.

„Andaluský pes“ Luise Buñuela byl prvním filmem v dějinách kinematografie, který plně odpovídal surrealistické estetice. Byl to také první film, který byl nadšeně přijat samotnými surrealisty.

Podle Buñuela, kdyby neexistovalo hnutí zvané surrealismus, nevznikl by ani „Andaluský pes“, protože film celou svou ideologií, způsobem, jakým využívá poetický obraz jako metodu rozbíjení stereotypů myšlení, dokonale zapadá do konceptu skutečného surrealistického díla.

Rané krátké filmy Davida Lynche se také odehrávaly v duchu surrealismu, ale teprve později se přiklonil k postmodernismu.

První celovečerní film Davida Lynche „Mazací hlava“ se úzce překrývá s výše zmíněným „Andaluským psem“. Nejsou si podobné dějovou linií ani strukturou, ale vnitřním pocitem diváka. Mám dojem, že oba filmy jsou jakýmsi trezorem, kde jsou uloženy osobní zážitky autorů.

„Málokdo si dnes vzpomene, že filmy jsou sny. Živé sny v reálném životě... a že je to neuvěřitelně zajímavé.“ – Darren Aronofsky, režisér.

Nepochybně se však stále najdou pamětníci. Ze současných režisérů, kteří se věnují surrealistickému směru nebo k němu alespoň nemají daleko, můžeme zmínit Davida Lynche, Stephena a Timothyho Quaye, Michaela Lautera, Julii Ostertagovou, Gaspra Noého, Terryho Gilliama a samozřejmě Jana Švankmajera.

2.2 Dílo Jana Švankmajera

Než se stal režisérem, věnoval se Jan Švankmajer vážně loutkovému divadlu, které dostal v osmi letech jako dárek a které je součástí dlouholeté české tradice. V jeho pozdější tvorbě můžeme vidět, že často používá manipulaci vycházející z loutkářství. Dítě, které si hraje s divadlem, řídí všechny události a rozhoduje o osudu loutek, má roli jakéhosi stvořitele.

„Dítě-loutkář je vlastně šamanem, bohem a stvořitelem, Velkým hybatelem, ale i soudcem nad osudy postav, kterými manipuluje. A přitom jeho činy jsou nesouditelné, jsou absolutní.“⁸

Ze svého dětství si také vzpomínám, když jsem dostala od babičky velký dvoupatrový domek pro Barbie. Strašně mě bavilo si s tím hrát. Ovládala jsem život plastové panenky a hrála jsem si s nábytkem. Je možné, že to také do určité míry ovlivňuje moji tvorbu a zoufalost režie a scénografie.

Dětství Jana Švankmajera bylo chaotické a jaksi nešťastné. Od narození byl nervózní, bezdůvodně úzkostlivý, bál se tmy a uvědomoval si věci, které mnozí jiní neviděli.

Rodiče na tyto zvláštnosti jeho osobnosti nebrali ohled a pravidelně ho posílali do temného sklepa pro zeleninu nebo uhlí. Vzpomínky na tento zážitek si s sebou nesl mnoho let.

Další traumatický zážitek z dětství se týkal jídla. Jan Švankmajer byl extrémně hubené dítě a rodiče se báli o jeho zdraví a posílali ho na letní tábory, kde ho doslova nutili do jídla.

Fobie z jídla, které se poté vyvinuly, se později odrazily ve Švankmajerových filmech, v nichž zobrazuje proces jídla s nápadnou přesností, detailností a zdůrazněným naturalismem.

Stejně jako Jan Švankmajer jsem také neměla ideální dětství. Moji rodiče jsou v mnoha ohledech poměrně konzervativní a během mého dospívání se snažili kontrolovat každý můj krok. Posmívali se mi, když jsem měla nadváhu, nepodporovali mě a moc nechválili za úspěchy ve škole, ale fyzicky mě trestali za neúspěchy. Také mi zabavovali telefon, prohledávali mi tašky a sledovali mě autem, aby se ujistili, že opravdu jdu do školy.

Na tyto chvíle z dětství a dospívání stále nerada vzpomínám, ale svým rodičům jsem odpustila a jsem ráda, že alespoň teď, když jsem dospělá, můžeme udržovat dobré vztahy.

Nicméně si myslím, že tato životní zkušenost tak či onak ovlivnila mou tvorbu i mě obecně. V mnoha svých dílech používám výrazné barvy, možná jako snahu vynahradit si negativní zážitky z dětství.

Podívejme se však na konkrétní díla Jana Švankmajera.

Ve třiceti letech natočil Jan Švankmajer svůj první film „Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara (1964)“. Již v tomto prvním filmu si režisér vytvořil působivý arzenál postupů, které jsou charakteristické pro pozdější tvorbu českého filmaře.

Patřily k nim předimenzované plány, které umožňovaly rozeznat i ty nejmenší detaily vizualizovaného objektu; psychologicky složitá a rychlá montáž záběrů; spojení „živého“ obrazu s animací; složité objekty tvořené rozbitými, špinavými nebo zestárlými předměty; zapojení nečekaných zvukových samplů do hladkého zvukového plátna filmu atd.

Stejně jako ve většině animovaných filmů je i v mém díle zvuková stopa. Většinu zvuků jsem nahrála osobně na diktafon a byl to pro mě stejně zajímavý proces jako tvorba animace v Blenderu. V mé animaci je například moment, kdy se žárovka z lustru utopí v zrcadle. K nahrání zvuku pro tento okamžik jsem použila hrnec s vodou a házela do něj plastovou kouli, dokud jsem nezískala vhodný a výrazný zvuk, který se do animace dokonale hodil.

Avšak když nás animace přenese z kouzelného světa do noční můry, skoro jsem nepoužila vlastní zvuky. Každopádně i ty zvuky, které jsem našla na internetu, byly následně přepracovány a deformovány tak, aby odpovídaly konkrétním objektům v animaci. V některých momentech jsem nahrála určité tóny na klavíru, které do skladby dokonale zapadly a přispěly k napjaté atmosféře.

Každý, i ten nejmenší detail ve filmu Švankmajera není náhodný. Je důležitou součástí kompozice, tedy uměleckým nástrojem. Každý detail má dva nejednoznačné úkoly – zaujmout a vysvětlit. Pokud se Švankmajer prvního úkolu ujme zcela, o druhý se chce s divákem podělit.

V surrealistické tvorbě neexistují jednoznačné interpretace; jediný způsob, jak něco objasnit, je naznačit něco, co ve skutečnosti může, ale nemusí nutně existovat. Proto každý, kdo sleduje filmy Jana Švankmajera, hledá samostatně vysvětlení toho, co vidí na plátně.

Stejně tak očekávám, že si divák bude interpretovat dění v mé instalaci po svém. To je to, čím mi umění obecně imponuje. Ať už chcete divákovi sdělit jakoukoli myšlenku, každý si ji může vyložit po svém, a tak vaše dílo může nabývat více významu.

„Já ve svých filmech nevytvářím svůj svět, naopak snažím se diváka přesvědčit, že to co vidí je jeho svět v kterém žije ty rekvizity a který se pohybují v tom filmu jsou rekvizity, který on zná.“⁹

Podle Švankmajera animace musí být používána ve smyslu magické operace, která slouží k oživení předmětu. Všechno kolem nás žije svým vlastním životem a má svůj vlastní příběh, který vychází z toho, kde se daná věc nachází a co se kolem ní děje, kdo ji vyrobil, jak se k nám dostává a jak ji používáme v každodenním životě.

V mé animaci taky ožívají přirozeně neživé předměty. Snažím se každému z nich dát jeho vlastní speciální roli a odhalit jejich potenciál ve virtuálním světě. Se Švankmajerovým přístupem k předmětům velmi sympatizuji a on sám svůj přístup k nim popisuje takto:

„Předměty pro mne byly životnější než lidé. Stálejší, ale též výmluvnější. Vzrušivější svými latentními obsahy, svou pamětí, přesahující daleko lidskou paměť. Předměty v sobě tají děje, kterých byly svědky. Proto se jimi obklopuji a snažím se z nich tyto utajené děje a zážitky vyčíst. Někdy mluví předměty hned na první pohled nebo dotek, jindy to trvá déle, někdy celé roky, než promluví. Lidé se předmětů a věcí dotýkali v určitých životních situacích, při různých tenzích a náladách, a ukládali do nich svými doteky své afekty a emoce. Čím je předmět dotýkanější, tím je nabitější obsahy. Vždy jsem se snažil ve svých filmech tyto obsahy z předmětů „vydolovat“, naslouchat jim a pak jejich vyprávění zobrazit. V tom je neopakovatelná síla animace. Je to podle mne vůbec smysl jakékoliv animace. Nechat mluvit předměty samy...“¹⁰

Nyní se však podívejme blíže na tvorbu Jana Švankmajera.

V díle J.S Bach – Fantasia G-moll(1965) se režisér dotýká problému nemožnosti dosažení svobody. Námět filmu se samozřejmě zrodil na pozadí obecně nesvobodného stavu umění v České socialistické republice.¹¹

Švankmajer se ve svých filmech obecně příležitostně dotýká tématu nesvobody a manipulace. Ve zmíněném filmu je svoboda dosažena prostřednictvím hudby, která strhává všechny zámky ze dveří a mříží, vizualizuje a kreslí „hudební“ obrazce na stěny.

V závěrečné scéně filmu však vidíme, že potok, který se uvolnil a „rozběhl“ se ulicemi města, znovu narazí do zdi. Režisér ukázal, že svoboda neexistuje, ale existuje pouze proces osvobození, který nemůže překonat tragické uvěznění, které si člověk sám způsobil.

Dalším zajímavým filmem Jana Švankmajera je „Et Cetera“ (1966). Jde o zvláštní kombinaci třech cyklů opakujících se dějových linií podřízených jediné myšlence – v přirozenosti člověka je touha tvořit a samotný tvůrčí proces symbolizuje vymanění se z „klece“ všednosti, ale jakmile je tvůrčí akt dokončen, upadá tvůrce opět do zajetí, jenže tentokrát do zajetí díla, které vytvořil. Tento proces je zacyklený.

10. Bruno Solařík: Jan Švankmajer. 2018. S. 58-59. ISBN: 978-80-2641-814-6.

11. Peter Hames: The cinema of Jan Svankmajer : dark alchemy. London ; New York : Wallflower Press, 2008. S. 16

Problém neustálé manipulace s člověkem ve společnosti se odráží ve filmu „Piknik s Weissmannem“ (1968). Člověk jako poslušný účastník biologického procesu se zde objevuje pod znakem určitého objektu. Židle ve filmu si hrají s míčem, mužský oblek se opaluje a s chutí pojídá švestky (mimochodem, velmi zajímavé režijní ztvárnění procesu stravování).

Pravý člověk (svobodný tvůrce) mezitím sedí zavřený ve skříni, před kterou soví muž kope jámu. Upozorňuji, že klaustrofobie je dalším Švankmajerovým oblíbeným tématem.

Základní poselství filmu je tedy následující: Celá naše civilizace je založena na manipulaci prostřednictvím zákonů, reklamy, politiky, televize, atd. Člověk se stává pouhým objektem manipulace a v očích Švankmajera tak i vypadá.

Jiný myslící a kreativní člověk je pro „loutkaře“ velmi nebezpečný, proto je třeba skříň s takovým člověkem uvnitř, i když je němý a svázaný, zahrabat do díry.

V roce 1970 se Jan Švankmajer setkává s Vratislavem Effenbergerem a poté se stává členem české surrealistické skupiny. Ve stejné době začal natáčet krátký film „Žvahlav aneb Šatičky Slaměného Huberta“, který plně odráží režisérův zájem o filozofii Z. Freuda a jeho výklad snů. Film je postaven na obsahu dětských snů, a to v různých fázích dospělosti.

Švankmajerovou hlavní myšlenkou je zde postavení dítěte mimo chápání dobra a zla. Děti nemají potřebu morálky a jsou nevinné, i když trhají motýlům křídla. Teprve nevyhnutelný proces dospívání je nutí socializovat se a vžít se do stereotypního myšlení.

Ráda bych se s vámi podělila o sen z dětství, který se mi zdál, když mi bylo asi šest let, a který ovlivnil i mou bakalářskou práci. Tento sen se mi zdál třikrát v různých časových obdobích, takže si ho dobře pamatuji.

Sen začíná tím, že jsme s tátou jeli někam vlakem a v jednu chvíli vlak začal hořet. S tátou vyběhneme na ulici a on zmizí. Zůstávám sama u hořícího vlaku a najednou v dálce vidím obrovský gotický hrad, kam se rozhodnu jít. Když dorazím k hradu, zjistím, že je úplně prázdný a nikdo v něm není. Pak se ale na obzoru objeví dva různobarevní čerti a začnou mě pronásledovat za doprovodu dětského smíchu. Skoro celý zbytek snu jsem před nimi utíkala, schovávala se pod stolem nebo ve skříni. V jednu chvíli padl můj zrak na jednu z místností, kde byly pootevřené dveře. Zastavím se, otevřu dveře a uvidím svou vlastní mrtvolu visící na lustru. V tu chvíli se probudím.

Stále je pro mě záhadou, proč se mi tento sen zdál několikrát, a to v tak mladém věku.

V mém animovaném filmu jsou dva momenty inspirované tímto snem. První je, když ze stropu spadne šibenice, která se následně promění ve věšák na oblečení. Druhý je, když se na konci animace objeví dva barevné polštářky, které doprovází dětský smích.

Švankmajer se vždy rád prohlašoval za misantropa, ale v průběhu života se jeho názory zmírnily a ve svém zatím posledním filmu „Hmyz“ se dokonce objevil na plátně a vysvětloval, co se na něm děje.

Dílo slavného „českého surrealisty“ ovlivnilo vznik takových významných filmových současníků, jako jsou Terry Gilliam, David Lynch a bratři Quayové, kteří o jeho tvorbě obdivně hovoří.

Je třeba doufat, že i přes množství filmů určených pro masovou spotřebu se mezi diváky najdou tací, kteří dokážou ocenit propracovanost, hloubku a kouzlo díla Jana Švankmajera.

Je úžasné, jak snadno můžeme najít analogii mezi minulostí a naším současným světem. Zdálo se, že lidé by se měli poučit ze svých chyb a v budoucnu je neopakovat, ale to, co můžeme pozorovat nyní, je jasným důkazem toho, že historie se opakuje a lidé se nepoučí.

Iracionalita toho, co se děje, mě i ostatní prostě nutí, abychom se ponořili hluboko do sebe a svého podvědomí. Zvláště bych chtěla vyzdvihnout slova Jana Švankmajera, která na mě zapůsobila:

„Myslím si, že civilizace od dob, lyrického“ surrealismu Bretonova, Eluardova nebo Nezvalova prošla řadou destruktivních debaklů (druhá světová válka, stalinismus, ekologická katastrofa, vítězství ideologie konzumu), celý život jednotlivce i společnosti se značně posunul k absurditě. Adekvátnější zbraní proti tomuto duchovnímu úpadku je podle mne sarkasmus, cynismus, fantazie, mystifikace.“¹²

Obdivuji zejména rozmanitost Jana Švankmajera. V jeho případě se nedá říci, že byl pouze filmařem a režisérem, ale také básníkem, malířem a výtvarníkem. Líbí se mi jeho způsob práce, který je praktický i filozofický. Stejně jako v mé bakalářské práci ožívají v jeho filmech přirozeně neživé předměty, s nimiž si hraje, snaží se jim naslouchat a pak jejich vyprávění zobrazit.

Nejde mu o to, aby úplně unikl z reality do imaginativního světa, ale snaží se spojit tyto dva světy do jediného celku, což je velmi dobře vidět v jeho tvorbě, protože ve svých filmech nepoužívá pouze neživé předměty, ale hrají v nich i reální lidé a zvířata.

Na rozdíl od Švankmajera nepoužívám ve své animaci živé objekty, ale také se snažím ve své instalaci propojit reálný a imaginární svět pomocí nábytku ze svého pokoje. Divák se tak ocitá uprostřed scény se skutečnými předměty, kterých se může dotýkat, a zároveň vidí tytéž předměty v promítané animaci, ale již oživené.

2.3 Co je to spánek?

Spánek do dnes zůstává největší evoluční záhadou. Jsme se jistí, že spí všichni savci a obratlovci. Spánek zvyšuje šanci na smrt v divočině, protože nemáme schopnost během spánku reagovat na okolí, ale přitom beze spánku nemůžeme existovat. Na základě různých experimentů, můžeme s jistotou říct, že beze spánku jakákoliv živá bytost ztrácí svoje životní schopnosti, má problémy se zdravím a to jak psychické tak i fyzické.¹³

Hlavní funkcí spánku je zpracovávání informací, které jsme obdrželi během dne a jeho nedostatek má obrovský vliv na imunitní systém, metabolismus, intelekt a produkci důležitých hormonů, například – inzulinu, somatotropinu a melatoninu.

Během spánku náš mozek hraje jakousi roli třídiče a rozhoduje jakou informaci si má zapamatovat a jakou má vymazat z paměti. Existují různá období spánku, která hrají roli ve zpracování informací. Každý z těchto cyklů trvá kolem 1,5 hodiny a skládá se z NREM fáze spánku a REM fáze spánku.

V průběhu NREM spánku je aktivita neuronů celkově nízká, a to se odráží v nízké úrovni metabolismu a nízké teplotě mozku. V této fázi dochází také k tělesné regeneraci, protože zjednává optimální podmínky pro syntézu základních proteinů.¹⁴

V průběhu REM spánku je člověk téměř strnulý, ušetřen je pouze srdeční sval, bránice, okohybné svaly a hladké svalstvo. Při REM fázi začne člověk těžce a nepravidelně dýchat a jeho srdeční frekvence se zvyšuje na hodnoty, které odpovídají bdělému stavu. Probuzení člověka ve fázi REM je obtížnější než v jiných fázích spánku. Pro téma mé bakalářské práci je důležité to, že v průběhu REM fáze probíhá valná většina snů. V této fázi spánku jsou sny intenzivní, živé a často jsou bizarní a nelogické. O REM fázi spánku je prokázáno, že je fyziologickou podstatou snové činnosti.¹⁵

Spánek je pro každou živou bytost velmi důležitý, protože během něj naše tělo obnovuje své síly a provádí kompletní vyšetření nemocí, nádorů a léčí zranění, která jsme utrpěli. Mnoho lidí však bohužel jeho význam podceňuje a zanedbává. V honbě za kariérou mnoho lidí zapomíná, jak důležité je dostatečně spát, a to pak ovlivňuje nejen jejich fyzické, ale i duševní zdraví. Musím přiznat, že v poslední době mám také problémy se spánkem a v podstatě i s usínáním. Dokážu ležet v posteli celé hodiny a snažit se usnout, ale kvůli různým vtíravým myšlenkám v hlavě je to někdy neuvěřitelně těžké.

13. Ася Казанцева "Зачем нужно спать и как делать это правильно?" (<https://www.youtube.com/watch?v=a0ftuZpigug&t=3372s>)

14. <https://cs.wikipedia.org/wiki/Sp%C3%A1nek>

15. Tamtéž

2.3.1 Fenomenologie snění

Sen člověka je dokonalým vyprávěním v první osobě, ale je stejně obtížné ho převyprávět jako například hudební skladbu. Převyprávěný sen si nemůže zachovat svou původní mnohoznačnost, protože jeho převyprávěním se automaticky zvyšuje jeho sdělitelnost.

Sny mají jednu zvláštnost – jsou individuální, a tak můžeme často slyšet výraz: „*Není nic nudnějšího než poslouchat sny někoho jiného*“. ¹⁶

Starověký člověk, který neuměl číst, psát ani mluvit, vstupoval do světa snů jako do jiného prostoru. Na jedné straně je to skutečný prostor, na druhé straně se zdá, že není.

Události, které naplňují sny, měly pro archaického člověka smysl, ale význam těchto událostí je nesrozumitelný; jinými slovy, sny jsou znamení, která znamenají nesrozumitelné věci. Přesněji řečeno, jsou to znaky ve své nejčistší podobě.

Fenomén spánku, a zejména Freudova analýza snů, měly na vývoj surrealismu zásadní vliv.

Pokusíme se sledovat období vzniku pojmů snů, a to od náhledů starověku až po současná ustanovení našich dnů.

Podle Freudova myšlení se moderní pojetí hodnocení, povahy a významu snů dělí do třech směrů.

První je filozofická. Její zastánci věří, že jádrem snů je zvláštní stav psychické aktivity. Stupeň duchovnosti tohoto stavu je o stupeň vyšší než naše běžné bdělé vědomí a přispívá k rozvoji ducha.

Druhý směr předpokládá, že sny vznikají z duševního vzrušení a duševních sil, které jsou v průběhu dne uvězněny a z nějakého důvodu se nemohou projevit. To znamená, že se hromadí jako energie) a nacházejí uplatnění v procesu snění.

Třetí směr se zaměřuje na vysvětlení mechanismů fungování spánku. Konstatuje schopnost zvýšené paměťové aktivity během spánku.

Výzkumníci snových jevů tvrdí, že snění nelze považovat za film, protože je čistě individuální.

Představitelé surrealismu by s takovým tvrzením pravděpodobně nesouhlasili, protože všichni se ve své tvorbě snaží kopírovat chaotickou strukturu a nelogičnost snů.

Sny jsou neméně důležitou součástí náboženského diskurzu. Změněné stavy šamanů a kněží jim pomáhaly navázat kontakt s posvátným světem a získat odtud pomoc nebo informace.

Nejstarším písemným pramenem, který se týká studia snů, je kniha snů řeckého spisovatele Artemidora, který žil ve 2. století před naším letopočtem.

Po celý život sbíral sny v Řecku, Asii a Itálii. Rozhovory se stovkami lidí a zaznamenávání jejich snů. Artemido vymyslel vlastní metodiku – individuální přístup k výkladu každého jednotlivého snu. Jako první popsal rozdíl mezi běžnými a prorockými sny.

Některé slavné osobnosti starověkých literárních a historických pramenů se zabývaly výkladem snů. Dobří vykladači byli vysoce ceněni a mohli „zvednout závoj mezi světy“ a postoupit na společenském žebříčku.

Stačí připomenout pozoruhodný Josefův příběh, který je popsán ve svatých knihách všech třech abrahámovských náboženství: judaismu, křesťanství a islámu.

Myšlenka, že sny obsahují tajné, zašifrované znalosti, byla oblíbená u středověkých evropských gotiků. Celé teorie a esoterická hnutí byly založeny na informacích ze snů.

V průběhu dějin se postoj ke snům měnil. Pro starověké kultury byly sny pokračováním denních událostí a příležitostí ke komunikaci s mrtvými předky, ale pro antiku byly příležitostí k setkání se sebou samým v prostoru nestálého nebe.

Ve středověku se postoj ke snům stal poněkud obezřetným – byly vnímány jako koridor, kterým do člověka pronikají temné síly.

V současnosti je to především esoterika, v níž snění zdůrazňuje dvojí povahu člověka – fyzickou a duchovní.

Současnost je érou symbolismu. Různé symboly, které se osamoceně vznášejí v neklidném proudu snů, přitahují filozofy, psychoanalytiky, náboženské myslitele a obecně všechny citlivé lidi. Na základě snů vznikají knihy, obrazy, hudba a vůbec celý tvůrčí proces je na nich založen.

Když se vrátíme k tématu surrealismu, myslím, že je důležité odpovědět na otázku: Proč by ale někdo vykládal své sny, když vnitřní svět každého člověka je jedinečný a osobitý? Tento předpoklad není zcela správný, protože vnitřní světy lidí se od sebe tolik neliší.

Naše mozky mají v podstatě stejnou strukturu, zejména paměť a představivost, které patří do podvědomé části mozku. Paměť uchovává všechny zážitky z našeho života, ať už si je chceme pamatovat, nebo ne. Když spíme, tyto okamžiky a zážitky se vracejí a my je znovu prožíváme, když nemůžeme na nic konkrétního myslet. Podvědomí mění naše zážitky a nevybavuje si je tak, jak se udály. Ve snech se objevují jako „snové obrazy“, takže se zdají méně skutečné.¹⁷

Surrealističtí umělci vždy hledali (a nacházeli) inspiraci a vyšší realitu ve snech.

Člověku se vždy zdá o věcech, se kterými se setkal v reálném životě, ať už jde o lidi nebo nějaké předměty. Někdy mohou být tyto obrazy ve snovém světě velmi zkreslené, a proto je obtížné je interpretovat a analyzovat. Někdy náš mozek promítá dávno zapomenuté vzpomínky z našeho podvědomí, které si při vědomí nepamatujeme.

Stejný princip platí i pro mou instalaci. Všechny skutečné předměty nábytku v něm jsou zároveň zkreslené v animaci, protože moje animace je přímým odrazem podvědomého světa.

Můžeme zkoumat a mluvit o snění z různých úhlů pohledu, ale do teď je to pro nás velkým tajemstvím, záhadou a inspirací pro uměleckou tvorbu.

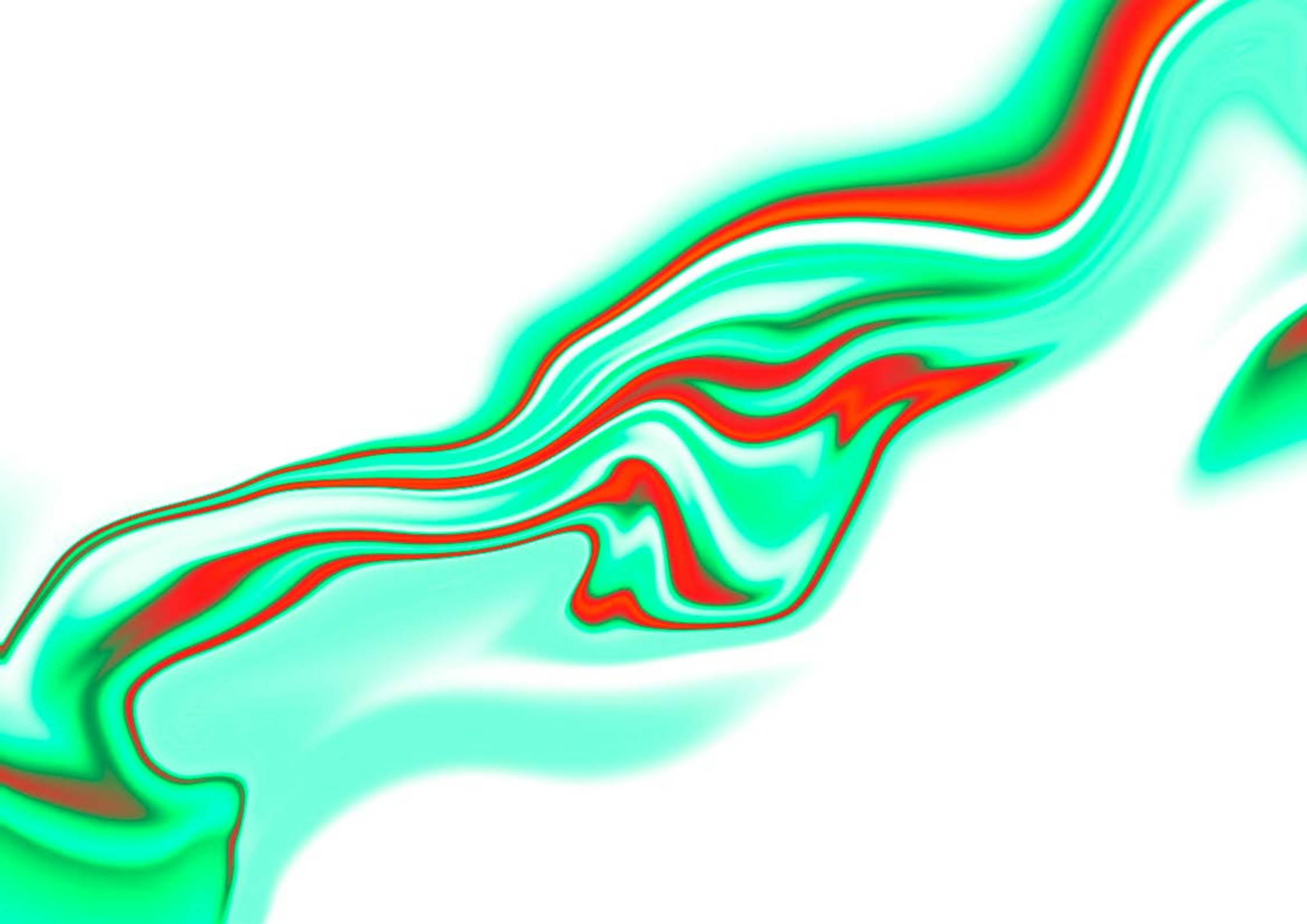
2.4 Resumé

Teoretická část si klade za cíl popsat čtenáři mou tvůrčí cestu od vytvoření pokoje pouze ve virtuálním světě až po realizaci kompletní instalace s použitím skutečných předmětů z mého pokoje. Snažím se ukázat, jak pracuji s teoretickým základem, co mě inspiruje a kteří umělci ovlivnili mou práci. Také se snažím čtenáři otevřít i jako člověk tím, že v teoretické části zmiňuji důležité události ze svého života, které následně ovlivnily mou práci a tvorbu celkově.

Pokusila jsem se popsat, proč je pro mě téma surrealismu důležité a jaké světové události mě přiměly k jeho studiu. Pokouším se také proniknout do tématu lidského podvědomí a spánku a přepravit čtenáře na svoji praktickou část, pro porozumění který tyto znalosti jsou důležité.

Největší vliv na mou tvorbu měl český režisér Jan Švankmajer, s nímž mě spojuje vidění světa, přístup k předmětům a k animaci obecně. Pomohl mi také rozvinout pohled na český surrealismus a porozumět mu.

Tuto teoretickou práci považuji především pro sebe za velmi zajímavou zkušenost, při níž jsem poprvé objevila zásady scénografie a režie, český surrealismus, roli spánku v lidském životě a samozřejmě unikátní fenomén snění.

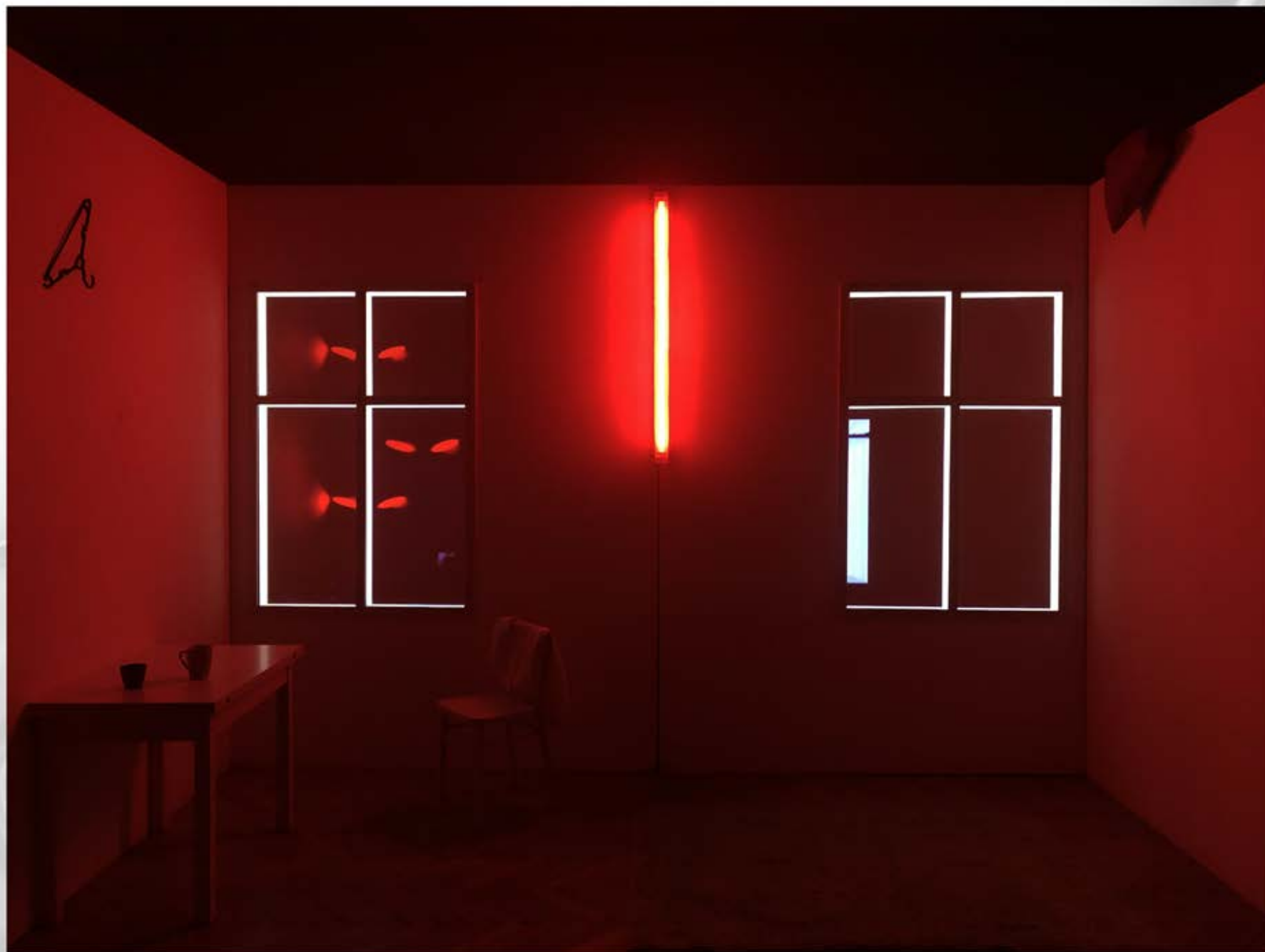




3 OBRAZOVÁ DOKUMENTACE



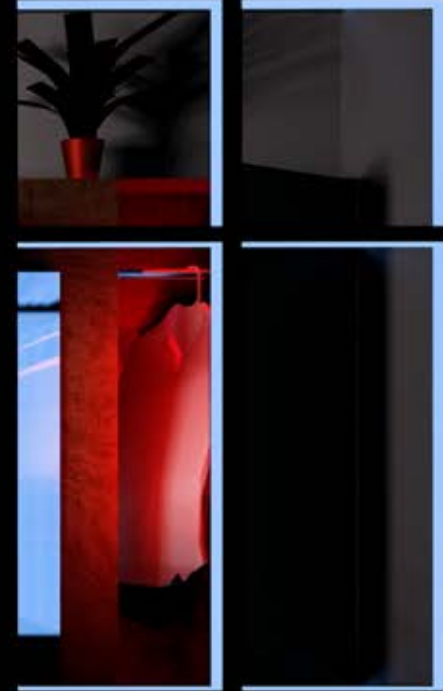
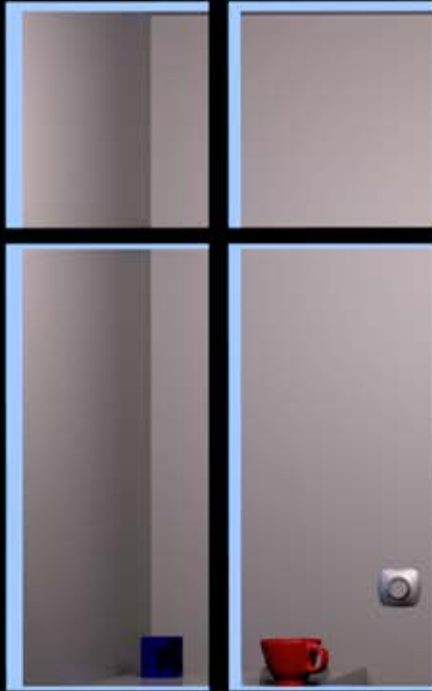


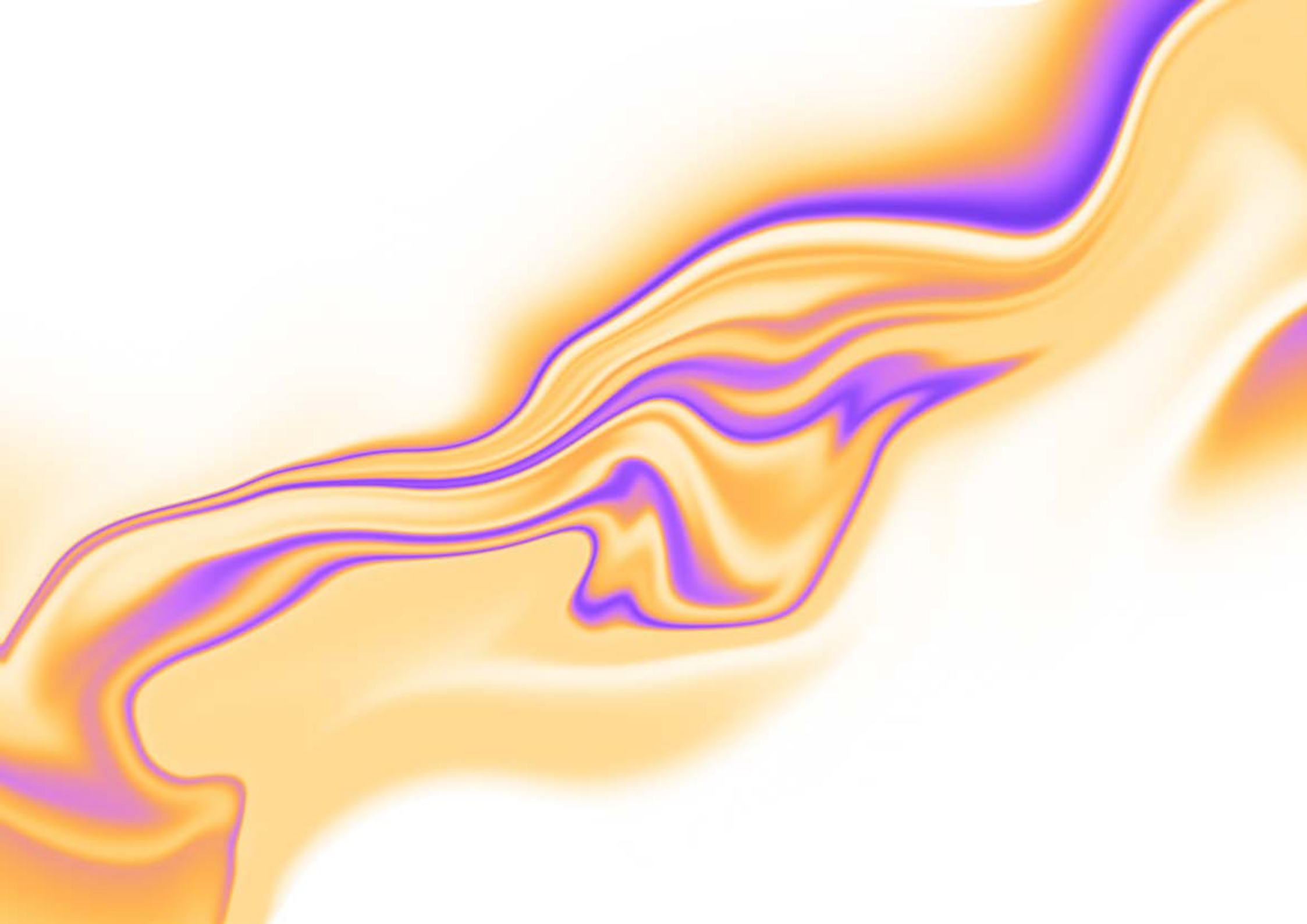










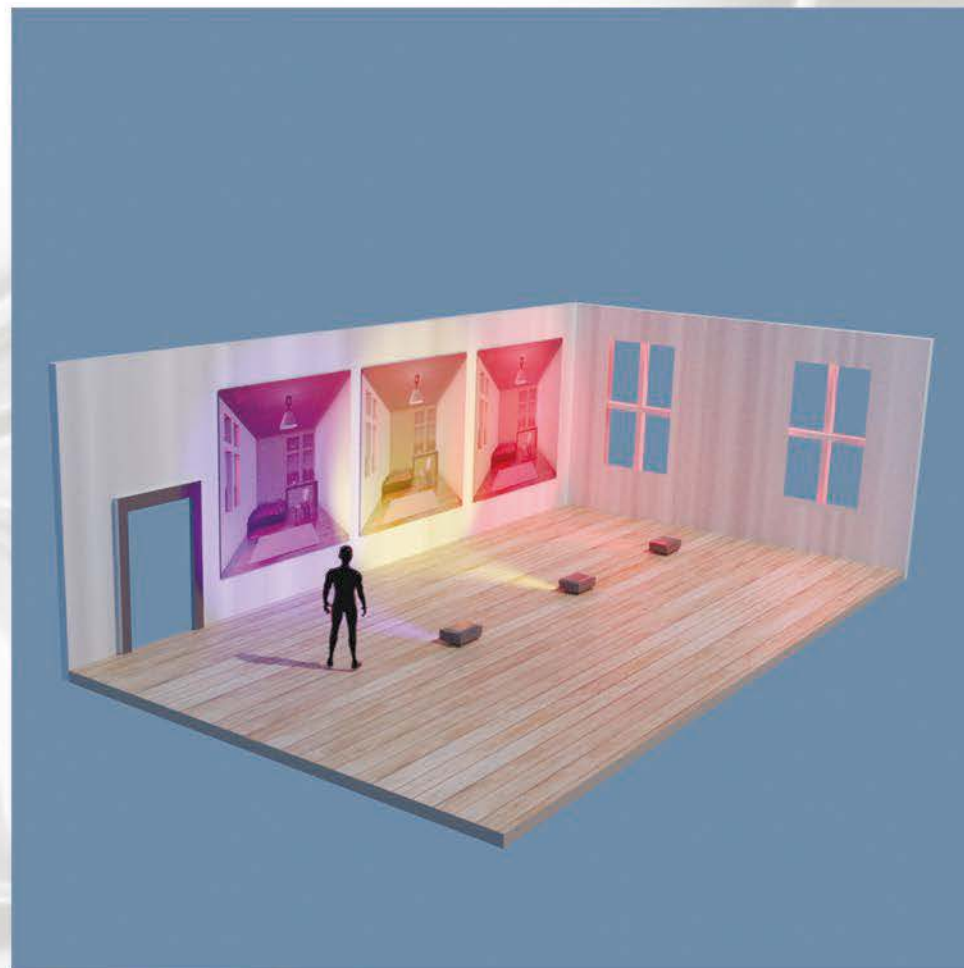




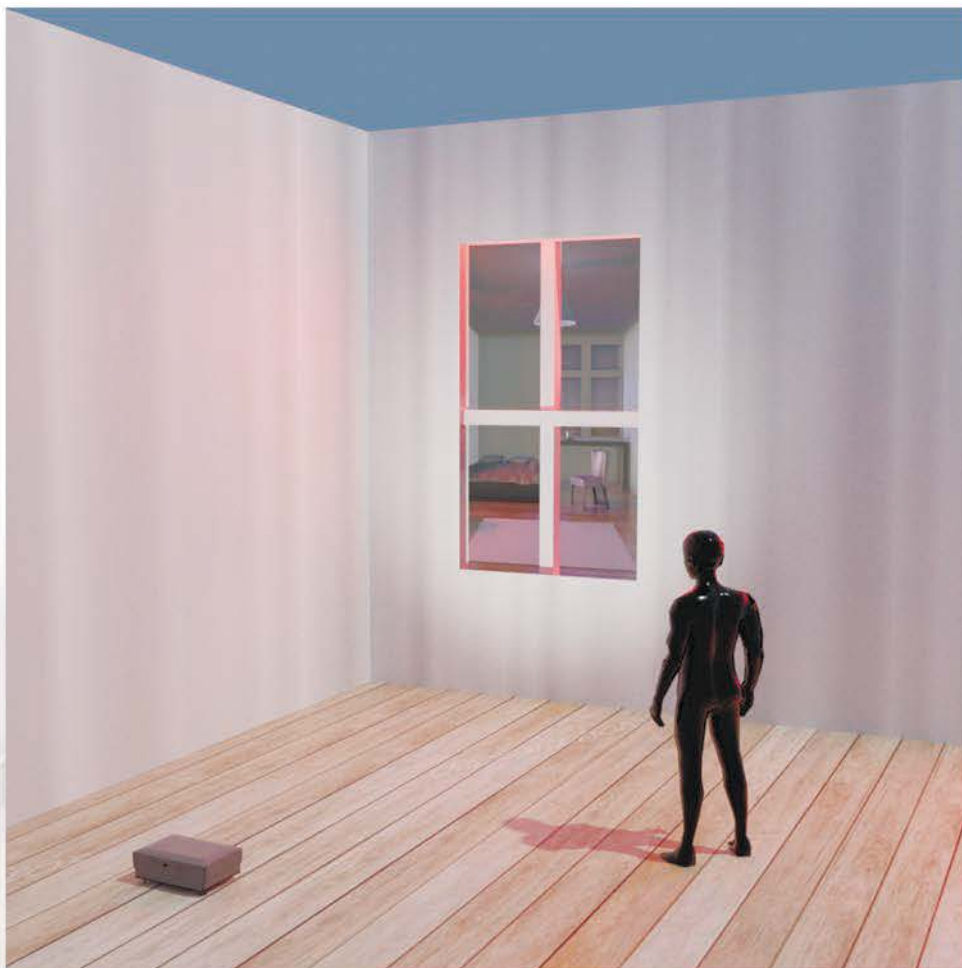
PŘEDEŠLÉ VARIANTY



**velkoformátový tisk, 3D mapping,
projekce**



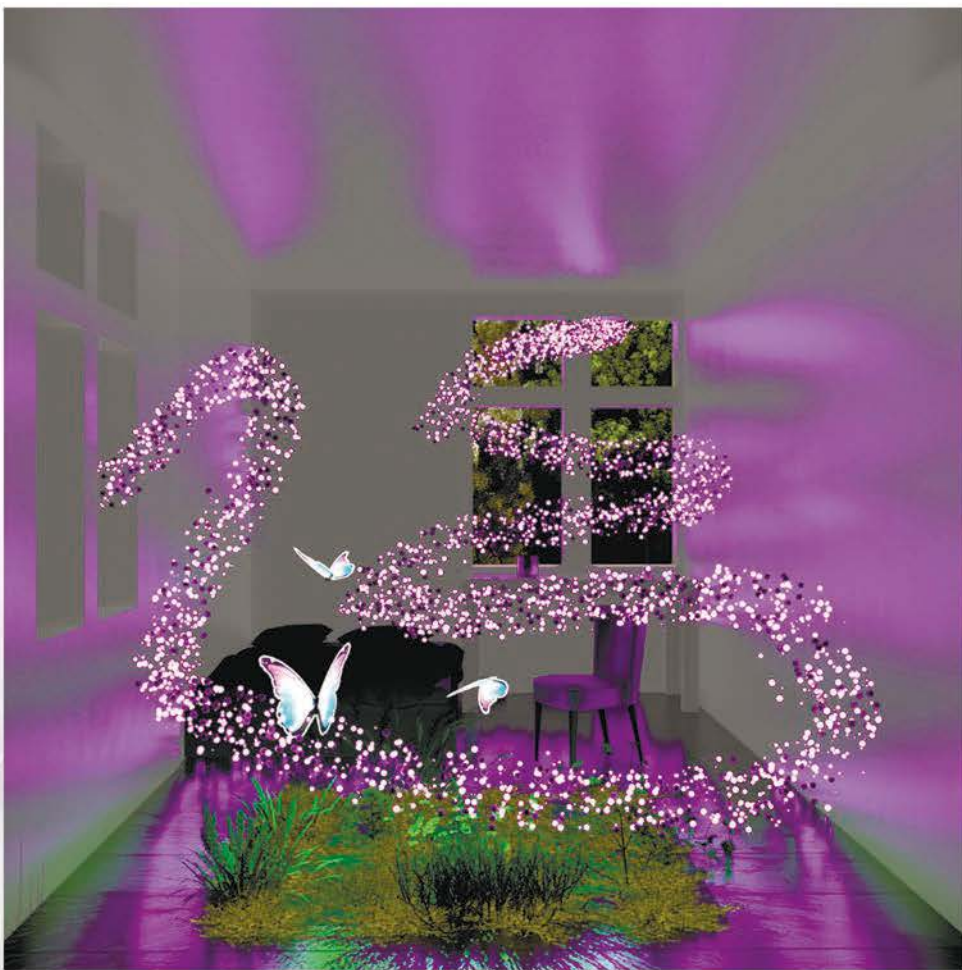
**velkoformátový tisk(triptych),
3D mapping, projekce**



3D mapping, projekce



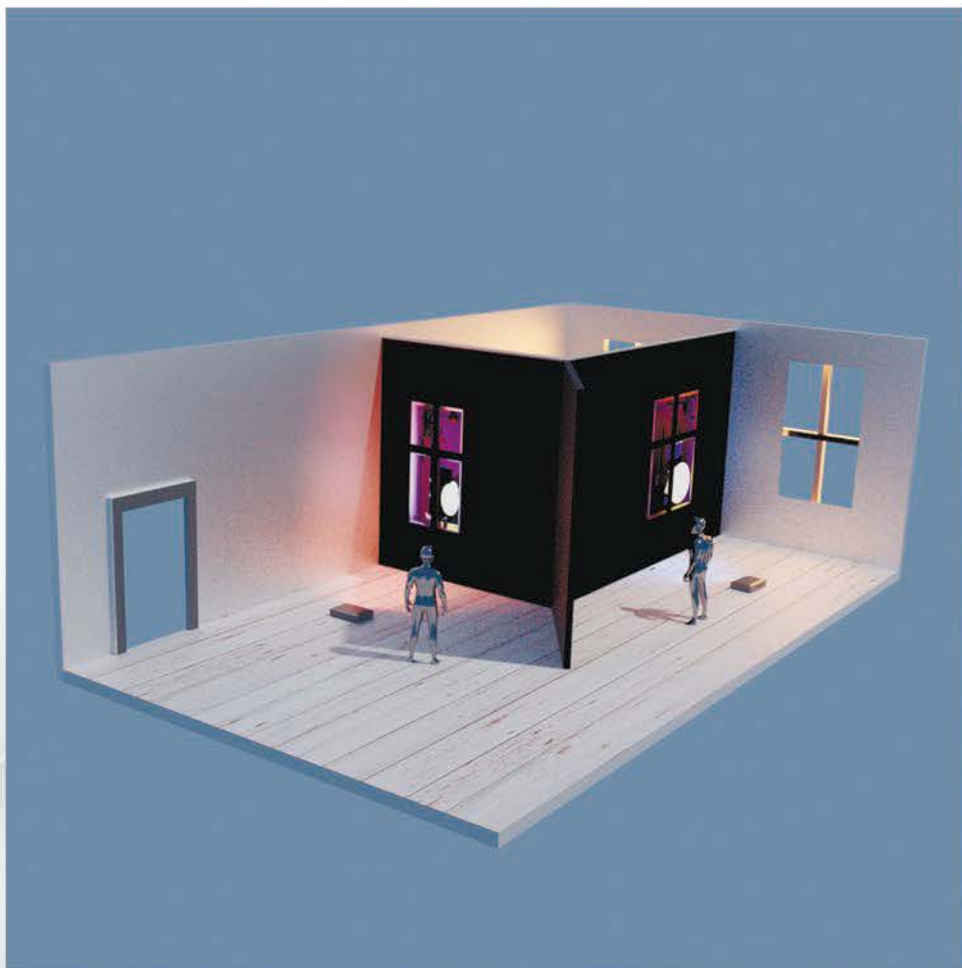
**vyrendrovaný příklad
velkoformátového tisku**



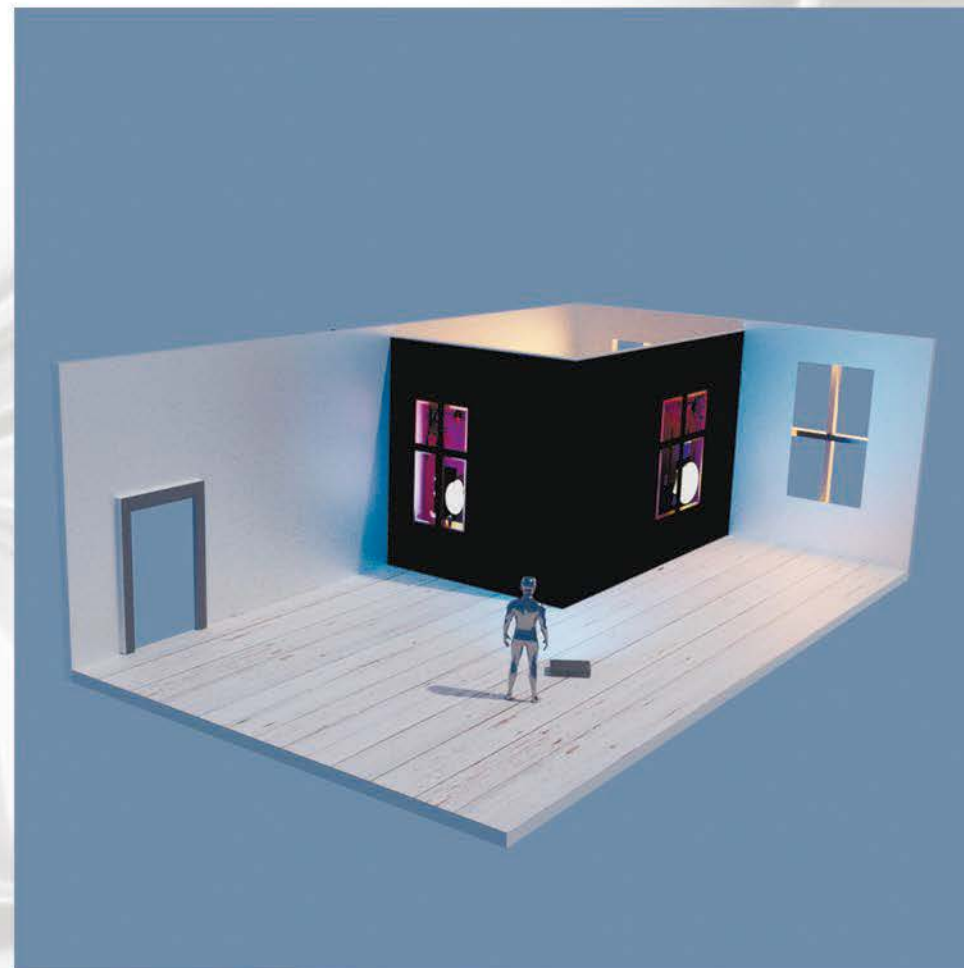
příklad možné animace



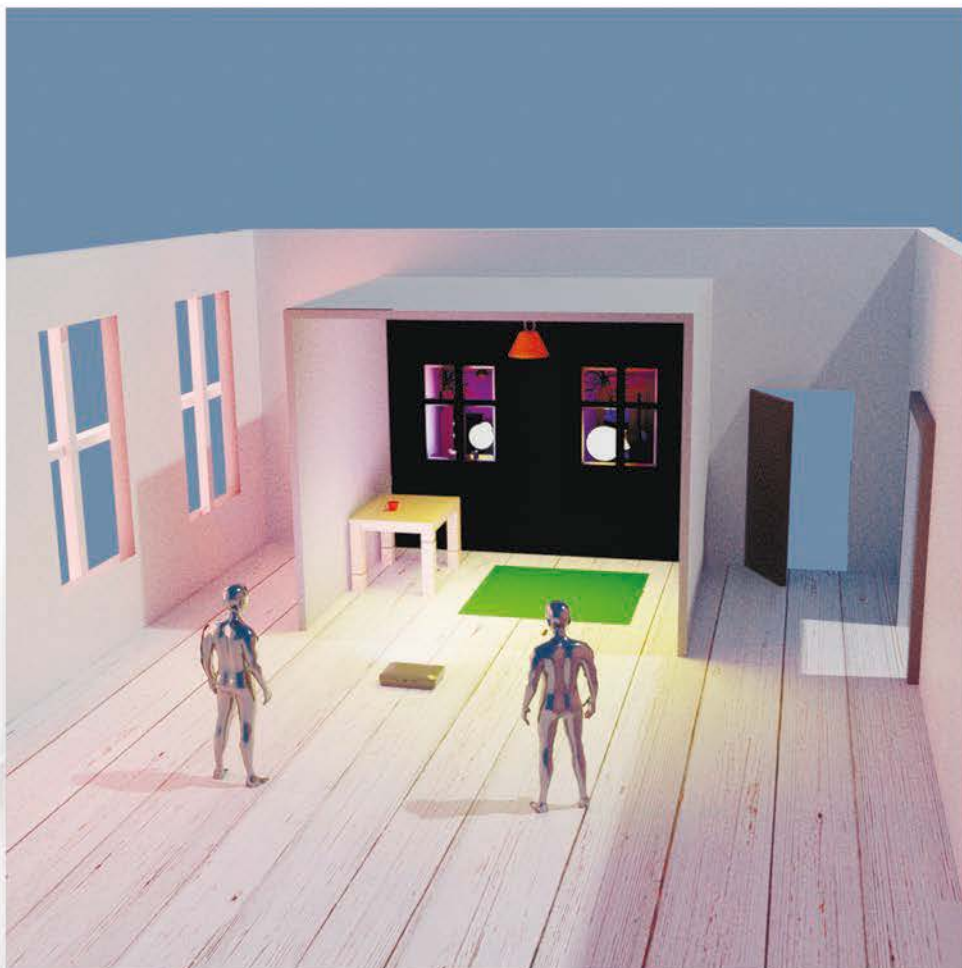
příklad možné animace č.2



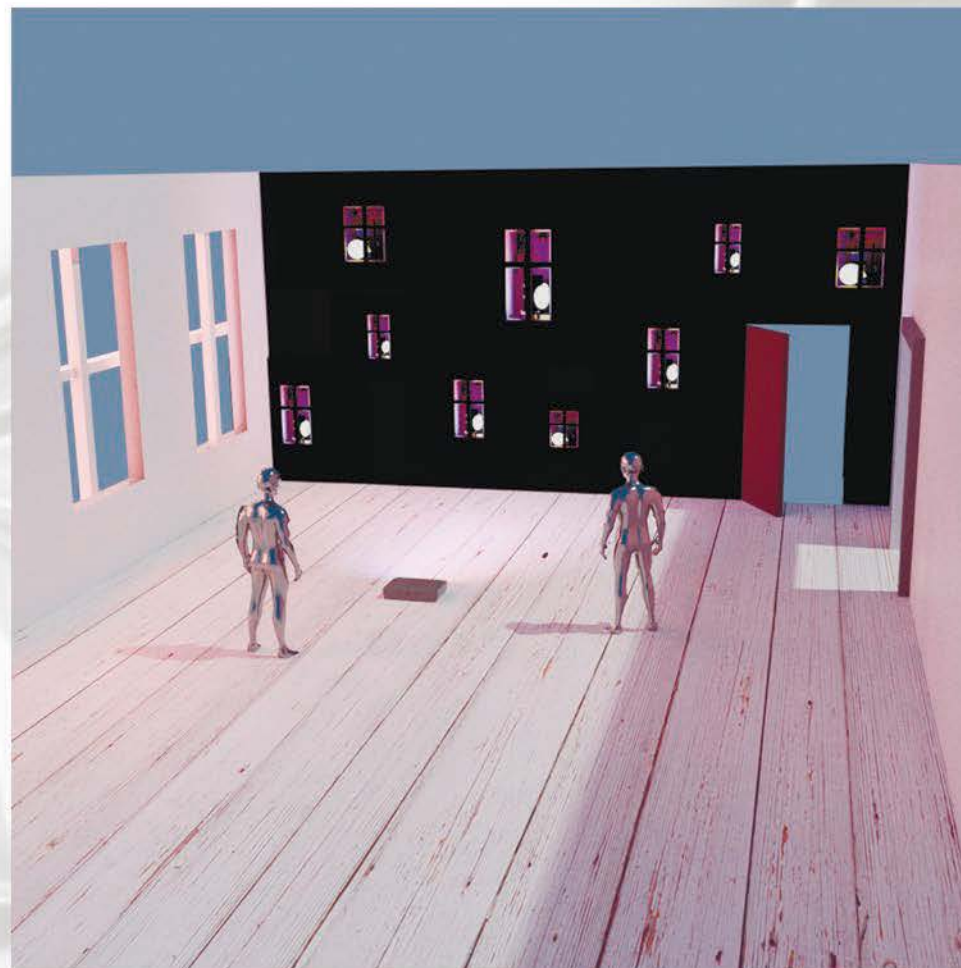
3D mapping ve tvaru oken virtuálního pokoje s použitím 2 projektoru, prostor je vizuální rozdělený kvůli perspektivy



3D mapping ve tvaru oken virtuálního pokoje s použitím 1 projektoru.



Scéna pokoje s použitím reálného nábytku, 3D mapping ve tvaru oken virtuálního pokoje



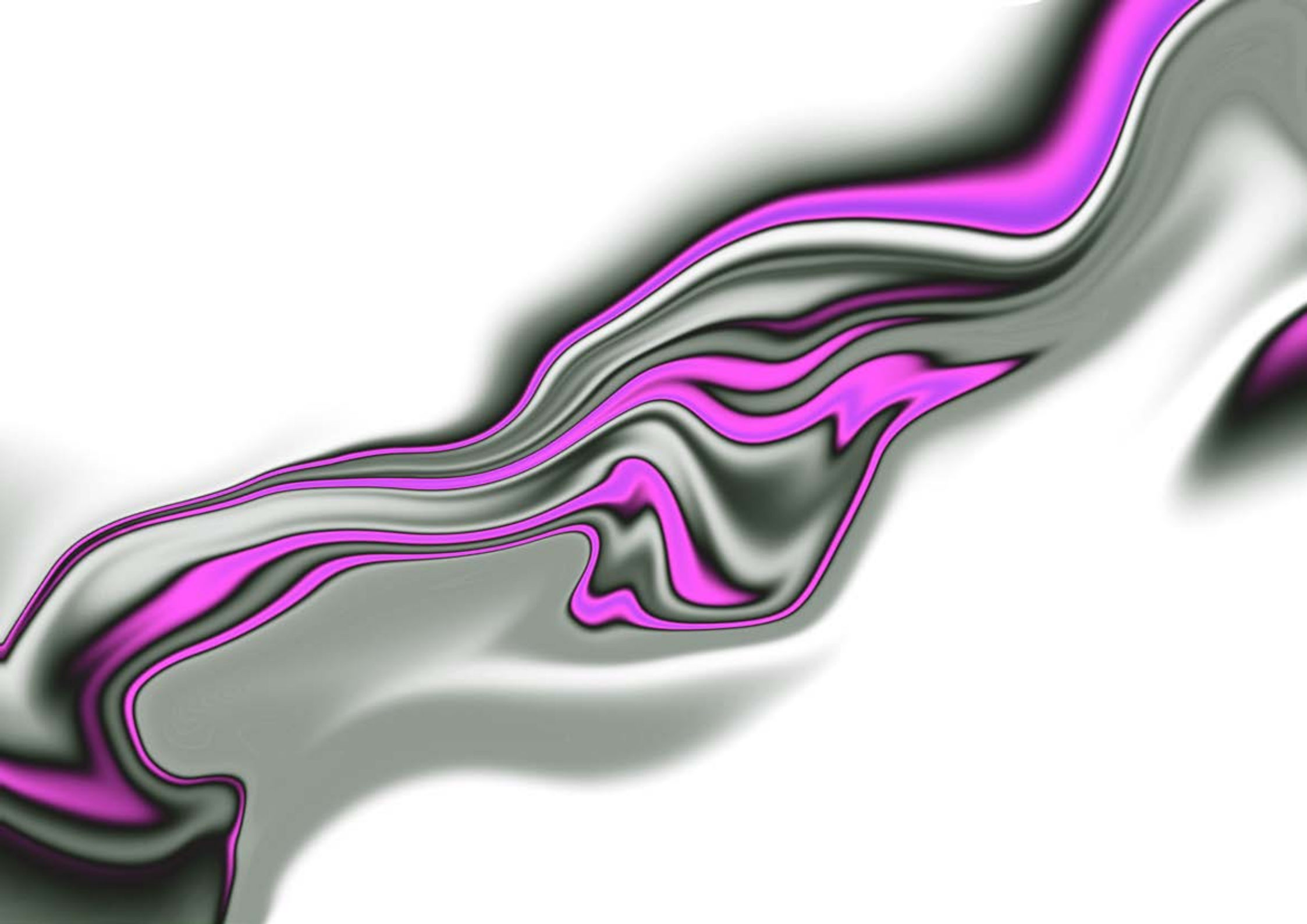
Projekce, render ve tvaru několika oken













4 TECHNICKÁ DOKUMENTACE

FL Studio

Tento software jsem použila k vytvoření zvukové kompozice pro svou animaci. Byl to dlouhý a fascinující proces. Mým úkolem bylo spojit různé zvuky do jediného celku a dokonale je sladit s předměty v animaci.

Mnoho zvuků bylo třeba deformovat, upravit a poskládat.

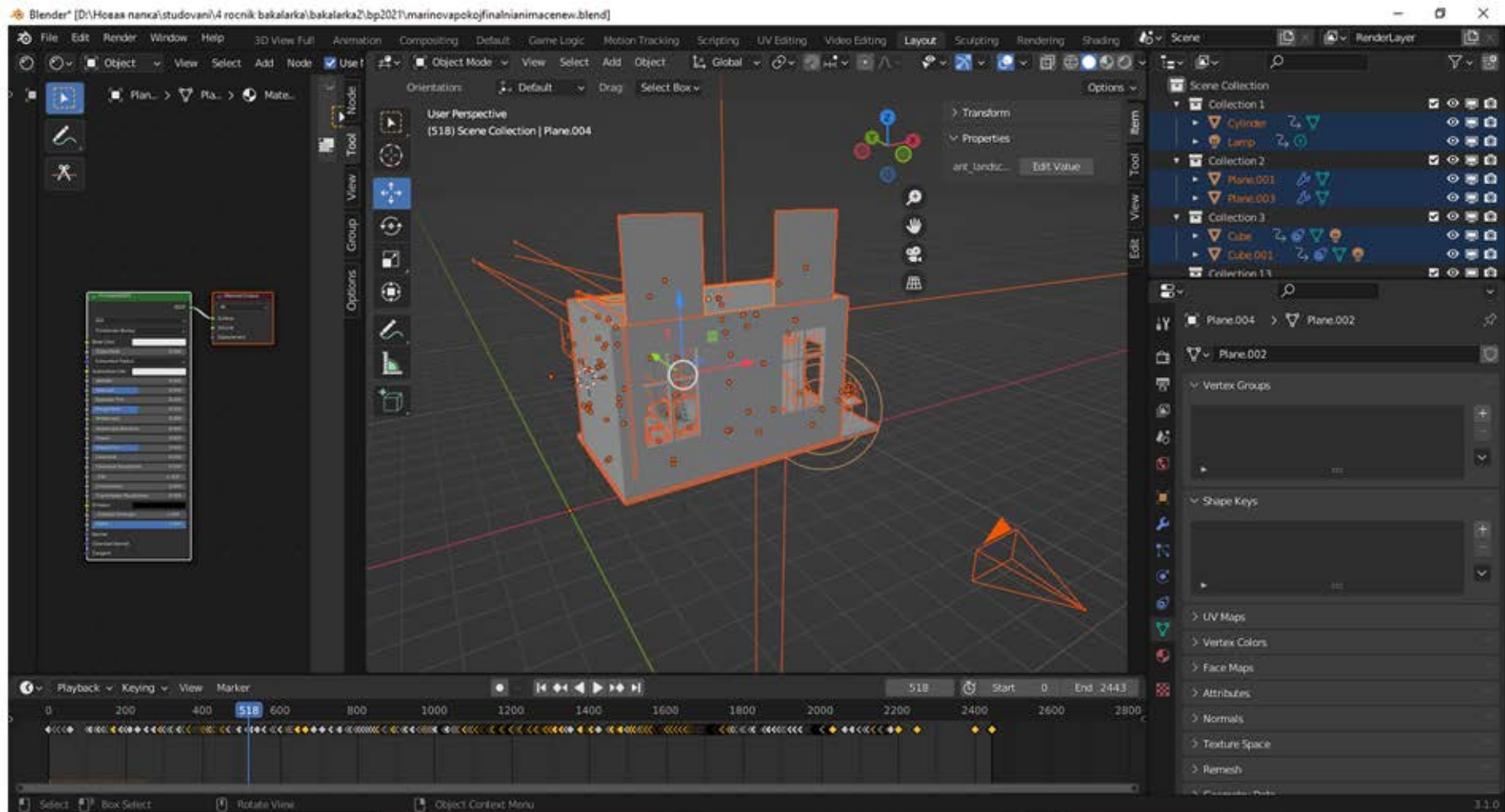
V teoretické části jsem zmínila, že některé zvuky jsem nahrála sama a některé jsem našla na internetu, ale nejtěžší bylo vytvořit si v programu vlastní melodii a kombinovat noty pro určité objekty. Například ve chvíli, kdy se v jednom z oken objeví židle a začne se deformovat. K tomu byl vytvořen speciální zvuk pomocí nastavení v samotném programu. Stejným způsobem byl vytvořen i zvuk stolu, který se pomalu zvedal a spouštěl.

Pro okamžik, kdy se ze tmy objeví červené oči nebo kdy se světlo začne rychle přepínat, již byly použity kombinace tónů nahraných pomocí klavíru.



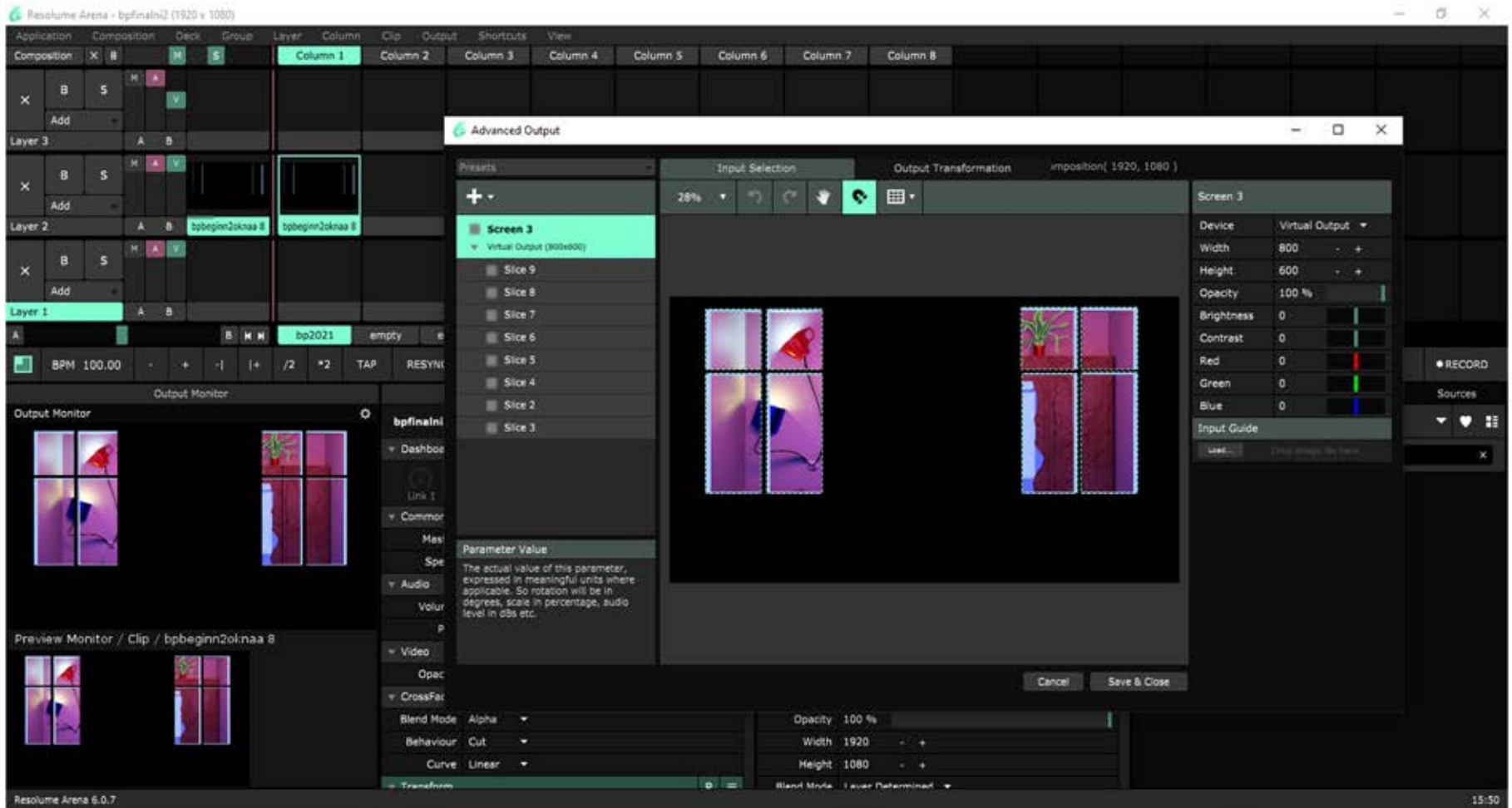
Blender

Hlavní vizuální kouzlo se odehrávalo v Blenderu. Na screenshotu vidíte, kolik různých objektů bylo animováno. Každému objektu jsem vymyslela vlastní příběh, dala mu texturu a animovala ho. Zde bylo vynaloženo nejvíce úsilí a času.



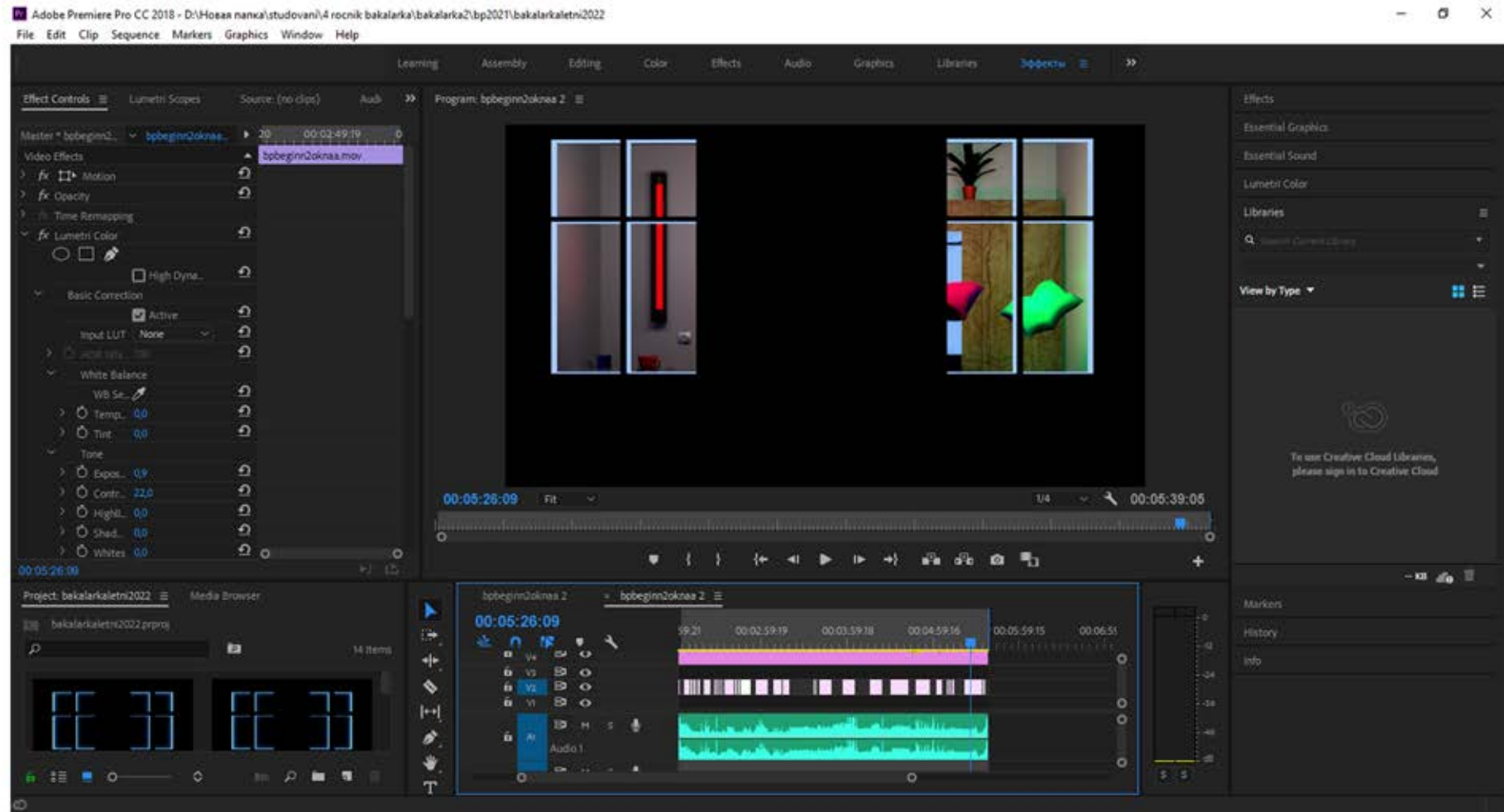
Resolume Arena 6

S tímto softwarem pracuji již řadu let, takže když jsem se rozhodla pro téma své bakalářské práce, přesně jsem věděla, k čemu jej využiji při realizaci své praktické části. Pomocí nástroje Resolume jsem vizuálně rozdělila animaci na osm částí a každou část přizpůsobila velikosti oken. Animace a model dřevěného laťového okna tak do sebe dokonale zapadají.



Adobe Premiere Pro CC

V Premiére pro jsem zkombinovala animaci vytvořenou v Blenderu a zvuk vytvořený ve FL Studio. V tomto programu jsem také upravila kontrast, barvy, ostrost snímku, změnila jsem snímkovou frekvenci a udělala jsem delší pauzy.



Projektor ACER

K promítání animací na zeď používám projektor.



Reproduktory nEar 05 Experience

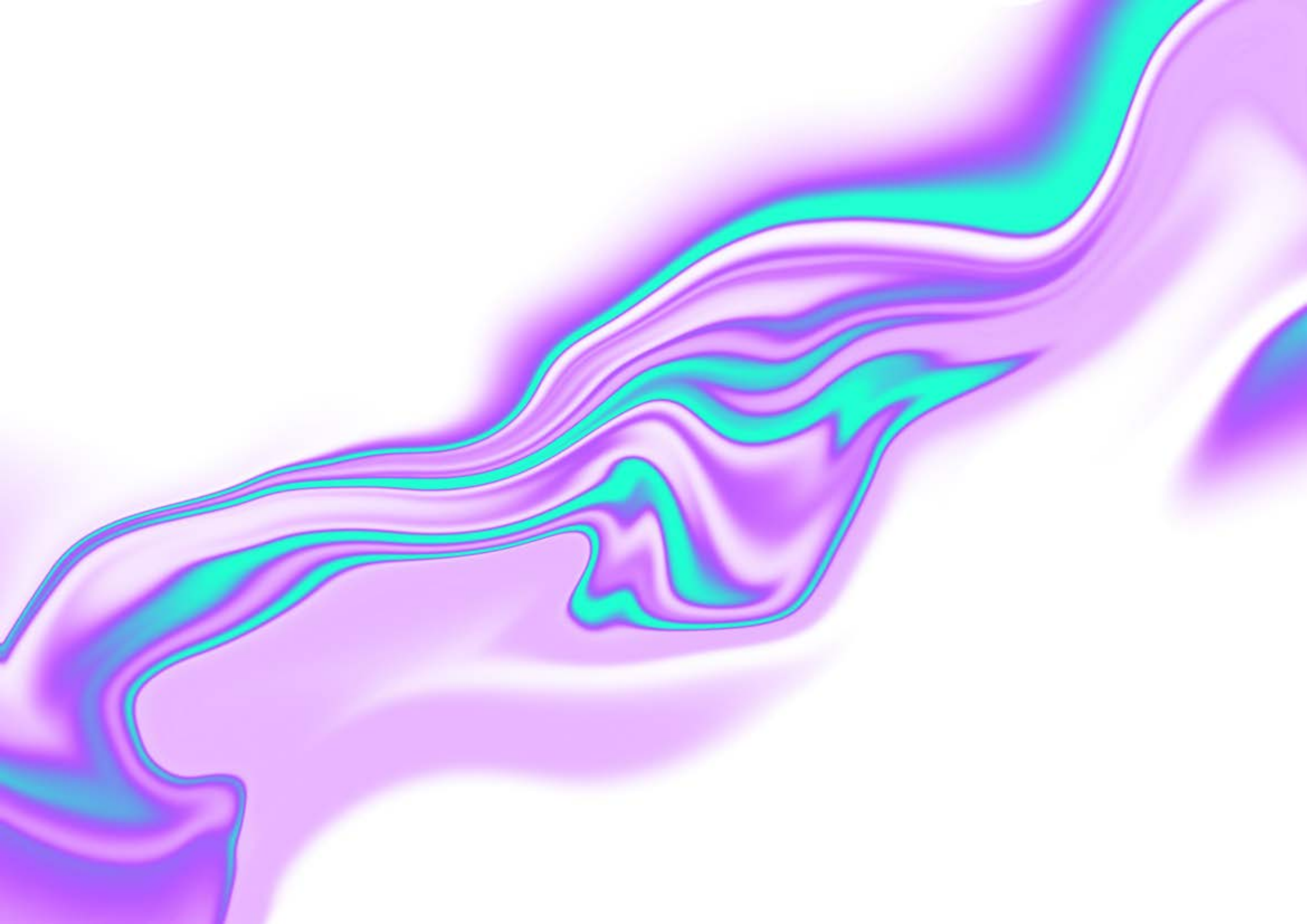
Důležitou součástí mé instalace je zvuk, který odpovídá tomu, co se děje v animaci. Pro hlubší a zajímavější efekt jsem použila reproduktory, abych diváka co nejvíce vtáhla do snové atmosféry.



Okna z dřevěných latí

Aby moje práce nebyla jen o projekci na zeď, vytvořila jsem okna z dřevěných latí a umístila je na zeď. Velikost těchto oken se co nejvíce blíží velikosti oken v mém pokoji a slouží jako portál do světa podvědomí.







5 PORTFOLIO

Duše Přírody

Na začátku prvního semestru jsme dostali za úkol vytvořit kartonový model podle skutečných rozměrů ateliéru a vymyslet v něm prostorovou instalaci. V této práci jsem se inspirovala přírodou a chtěla jsem ukázat, jak trpí rukou člověka. Zde je dobře vidět můj zájem o surrealistický směr umění.



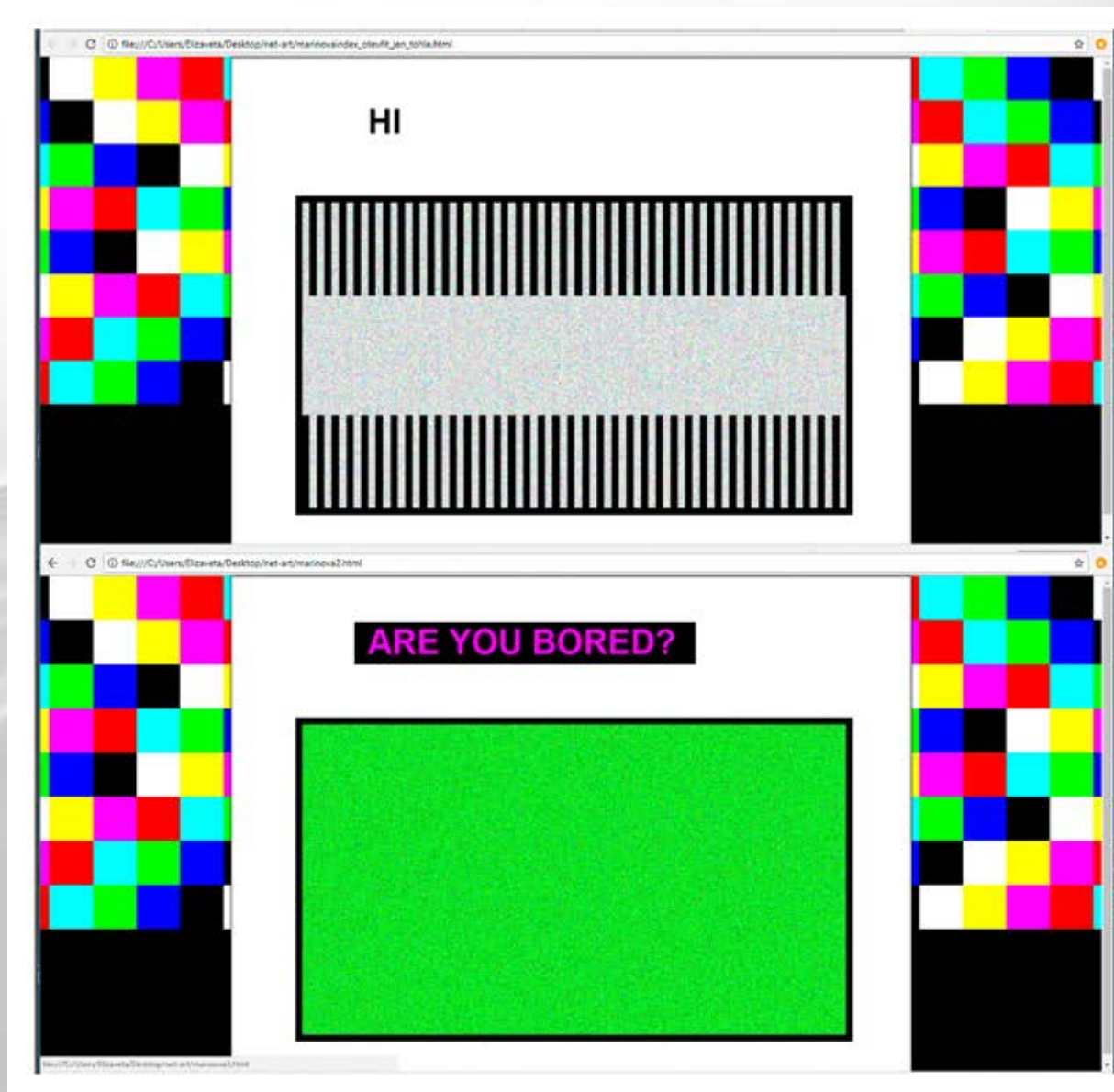
Umění a lidský život

Druhým úkolem, který jsme dostali v prvním ročníku studia, bylo použít nějakou mobilní aplikaci a z její pomocí se pokusit vytvořit něco zajímavého. Použila jsem program Bazaart, kde se dalo jednoduchým způsobem kombinovat obrazy a fotky. Zde jsem se inspirovala prací Vasilia Kandinského a zkoušela jsem různě kombinovat jednotlivé části jeho obrazu s okolním světem. Snažila jsem se prokázat spojitost umění s naším běžným životem.



Net-art

První pokusy o vytvoření tvůrčího díla v internetovém prostoru. Tato interaktivní hra byla vytvořena pro pobavení diváků. Vytvořila jsem několik tlačítek "kliknutí" a všechna kromě jednoho byla nefunkční. Teprve když účastník této hry našel ono jediné funkční tlačítko, dostal se na stránku, kde bylo napsáno, že vyhrál.





Informační cesty

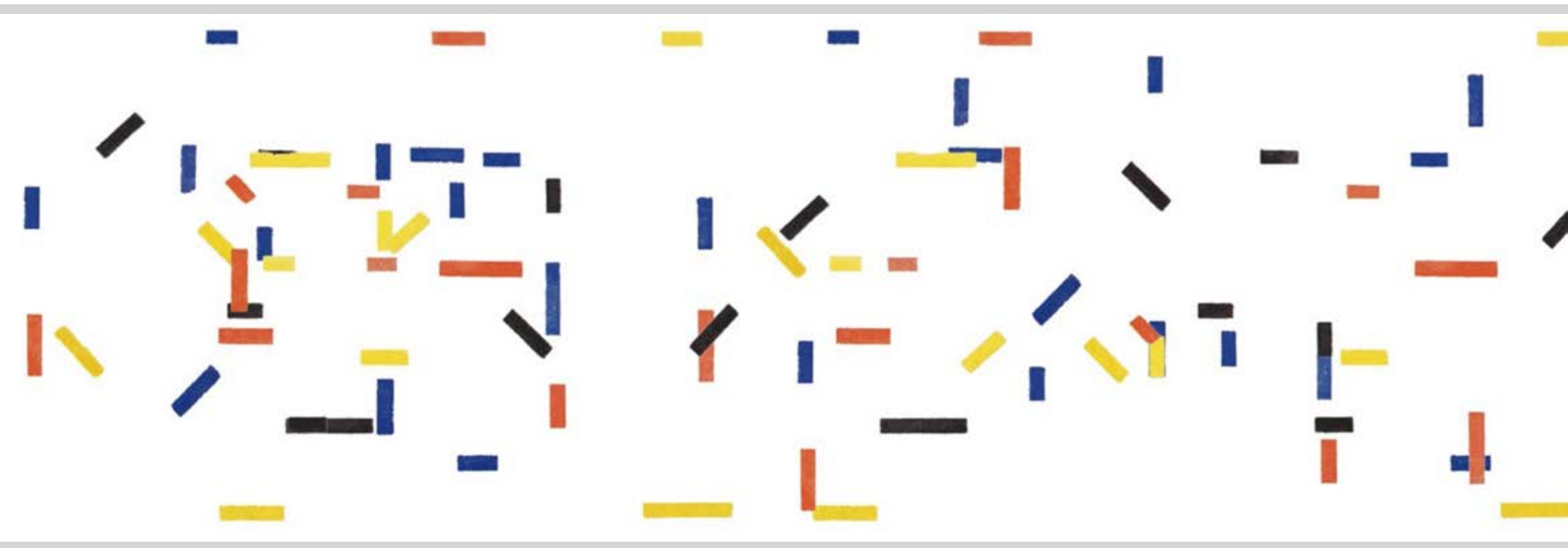
V této práci jsem se inspirovala strukturou internetové sítě. Různá velikost, barevnost a počet čar ukazuje na rozdíl mezi informací, která běží přes internetovou síť. Použitím různobarevných čar na bílém papíru jsem dosáhla silného kontrastu.

Blikající LED diody mají význam neustálého přechodu informace v internetovém prostoru.

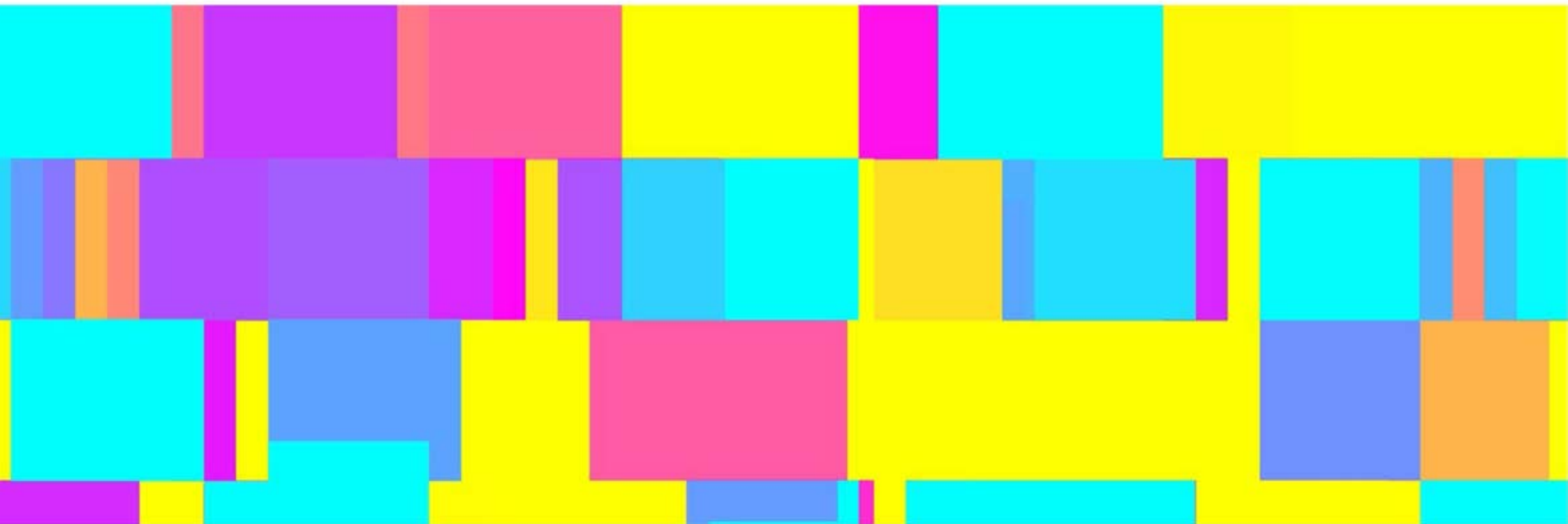


Bart van der Leek

Tato práce byla mým prvním pokusem o rozpohybování statického obrazu umělce Bart van der Leek. Každý geometrický tvar byl nejprve "vystřižen" z obrázu a poté animován pomocí softwaru Premiere Pro.

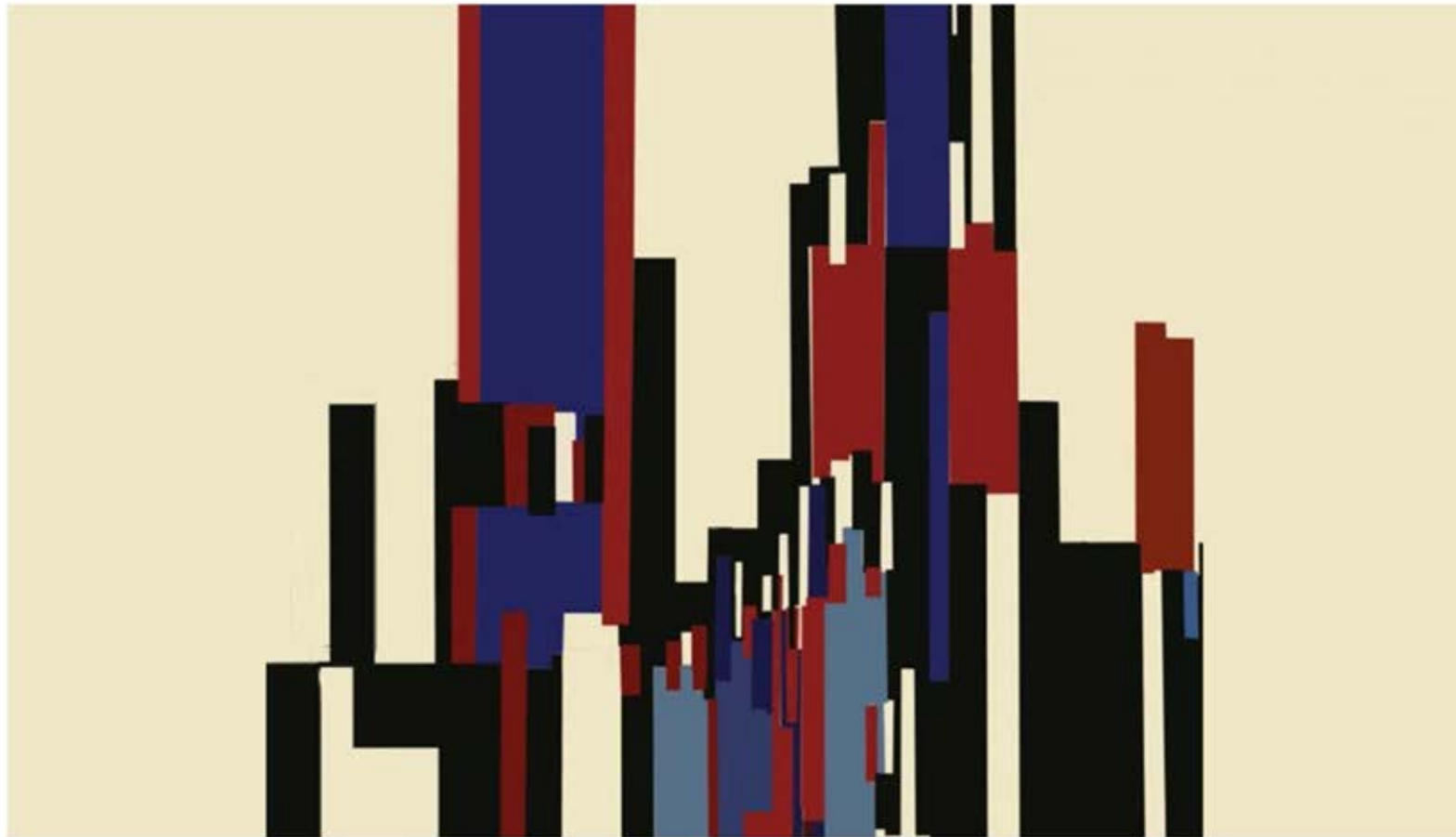


Náhodné generování geometrických tvaru v Adobe After Effects

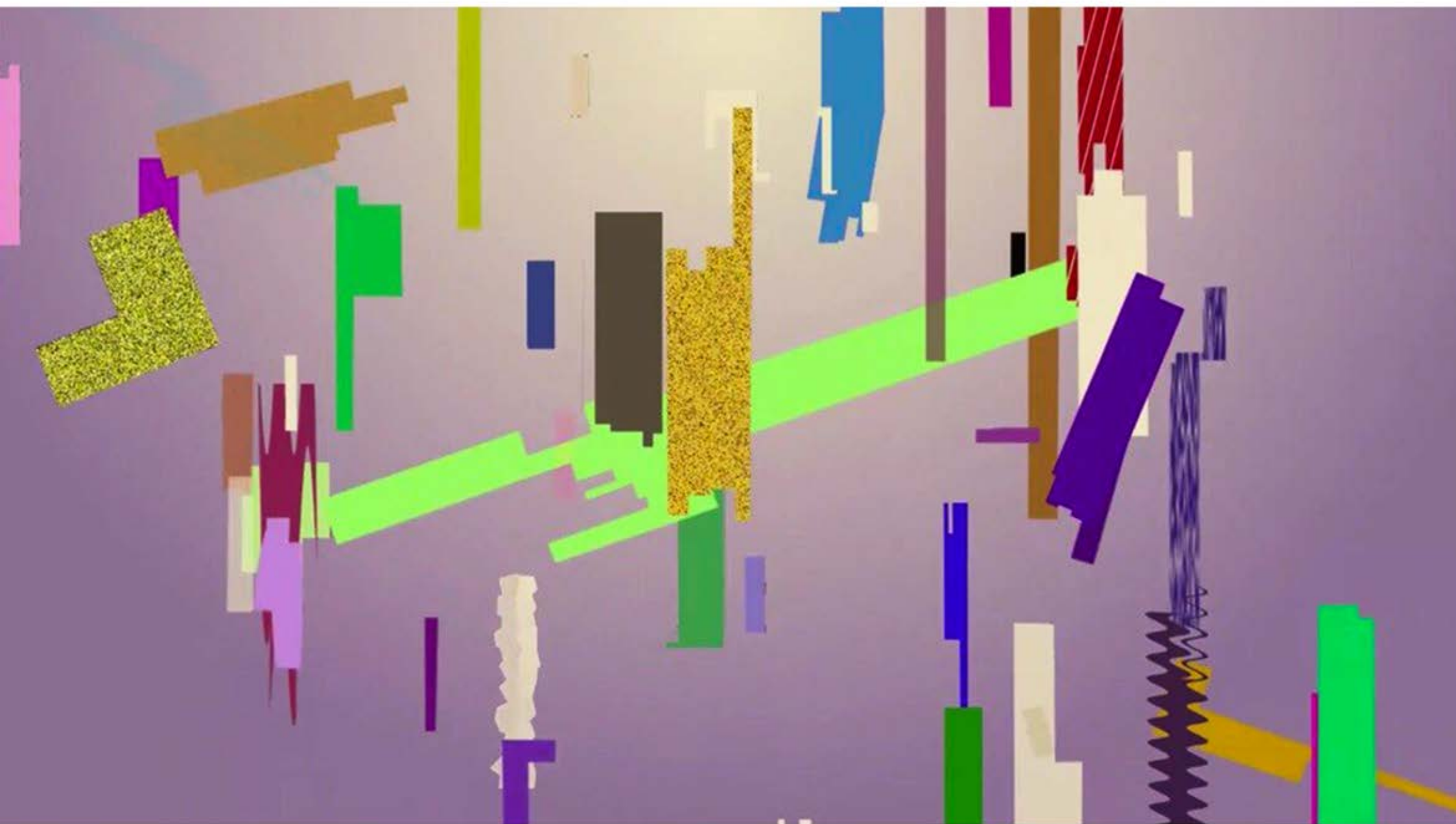


RYTMUS

Tato práce byla inspirována dílem “Vertical Plains Blue And Red“ od Františka Kupky. Ve své animaci jsem se pomocí moderních technologií a softwaru (Photoshop a Premiere Pro) snažila ukázat různé možnosti kompoziční struktury. Na začátku jsem ve Photoshopu oddělila všechny geometrické tvary od F. Kupky a ke každému z nich přidala samostatnou vrstvu, celkem tedy 56 vrstev. Poté jsem pomocí programu Premiere Pro přidala ke každému geometrickému tvaru vlastní pohyb, barvu a efekt. Animovala jsem je a dosáhla zajímavého výsledku. Moje finální práce se lišila od původní práce Františka Kupky.









Cueva de los Cristales

V této práci jsem se pokusila vytvořit kinetickou instalaci pomocí světla a zrcadlového papíru. Název "Cueva de los Cristales" vznikl při práci se zrcadlovým papírem. Hrála jsem si s ním různými způsoby, lepila jsem ho na polystyren, dřevo a karton. Krok za krokem se mi podařilo vytvořit zrcadlovou scénu, která mi připomínala jeskyně v Mexiku. Pomocí malého motorku jsem mohla otáčet jednotlivými kusy "krystalů" uvnitř zrcadlové scény, a tak vznikla hra mezi světlem a prostorem. Divák mohl ovládat rychlost otáčení "krystalů" a stát se součástí instalace.









VJ

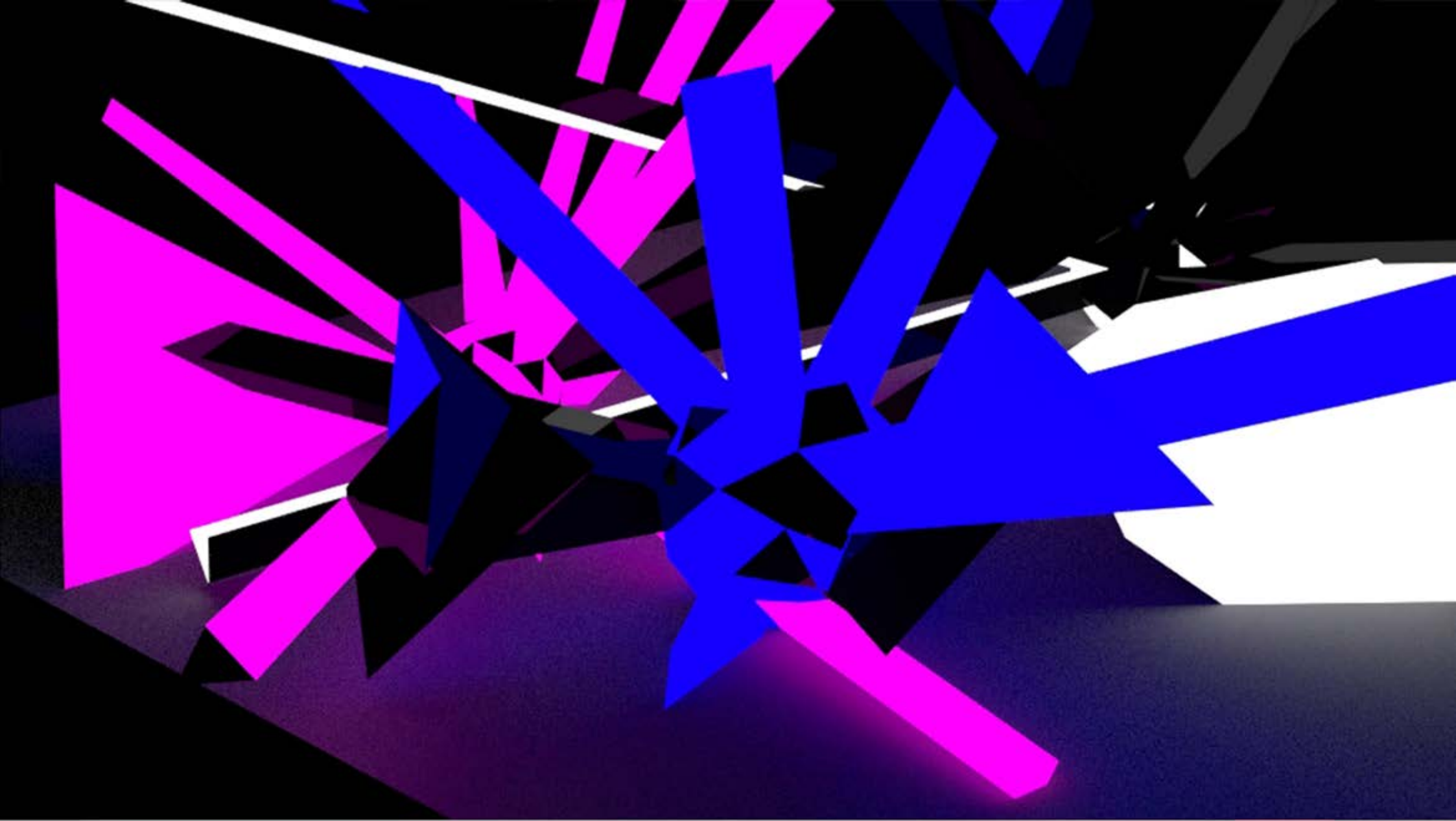
Na začátku této práce jsem se inspirovala hračkou ze sovětského svazu. Byl to obyčejný červený míč, se kterým si hrál v dětství asi každý. Pokusila jsem se vytvořit tento míč ve virtuálním prostoru s pomocí programu “Blender”. Hledala jsem způsoby jak tento míč vytvořit v různých barevných kombinacích. Pak jsem začala tvořit víc míčů v různých barevných kombinacích, počtech a velikostech. Nakonec mi vyšla animace, kde se míče různým způsobem pohybovaly a litaly v 3D prostoru.

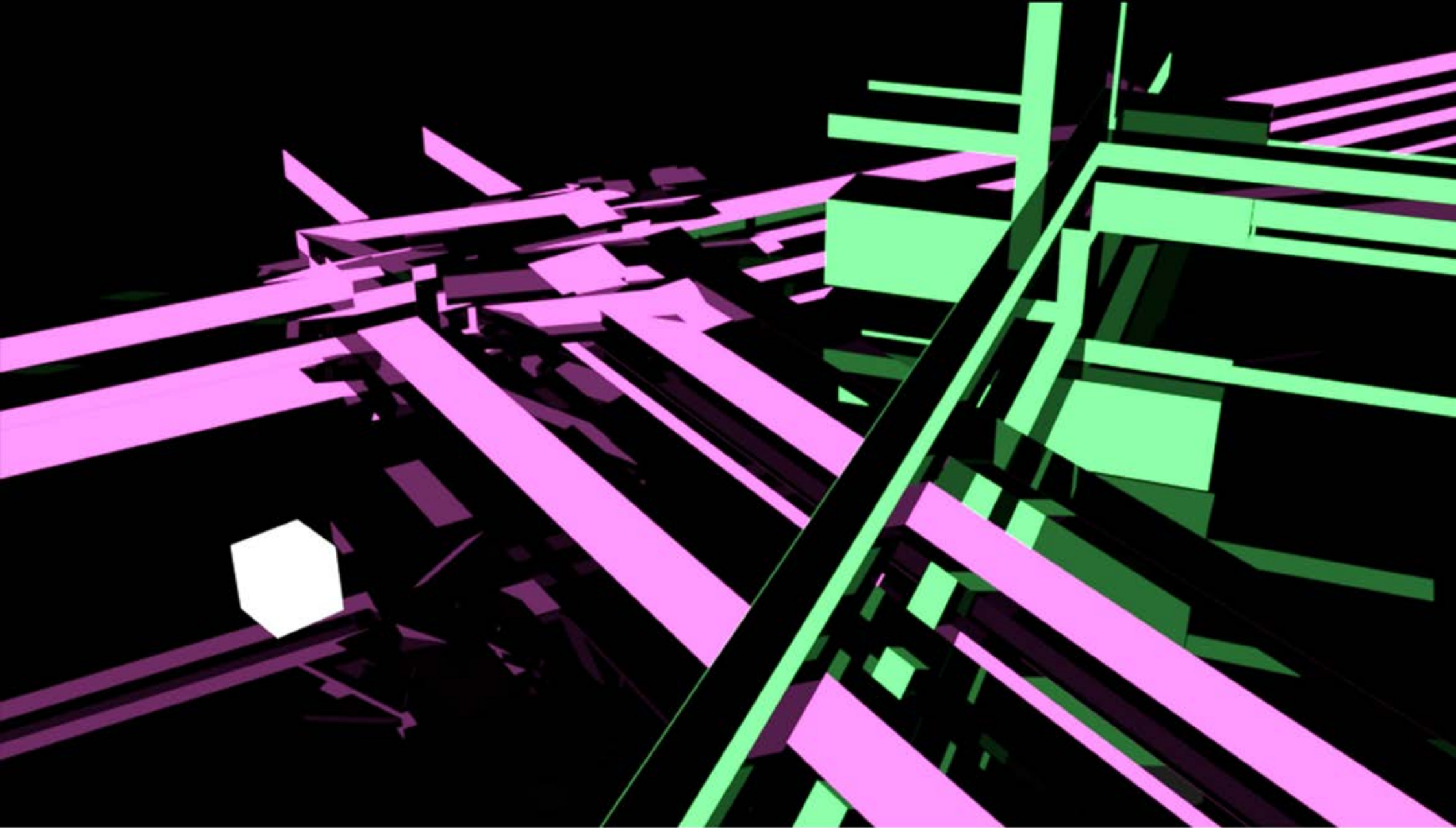
Později jsem vytvořila sérii animací s použitím různých geometrických svítících tvaru. Napadlo mě, že by se jednotlivé animace daly nějak spojit do jednoho celku. Zjistila jsem, že pro tuto funkci se ideálně hodí program “Resolume”. Postupně jsem se dostala k Vjingu, kde je promítání a kombinování různých videí spojeno s hudbou. Nakonec mi s pomocí této zajímavé techniky vycházely krásné abstraktní animace, který se úplně lišily od mých základních.

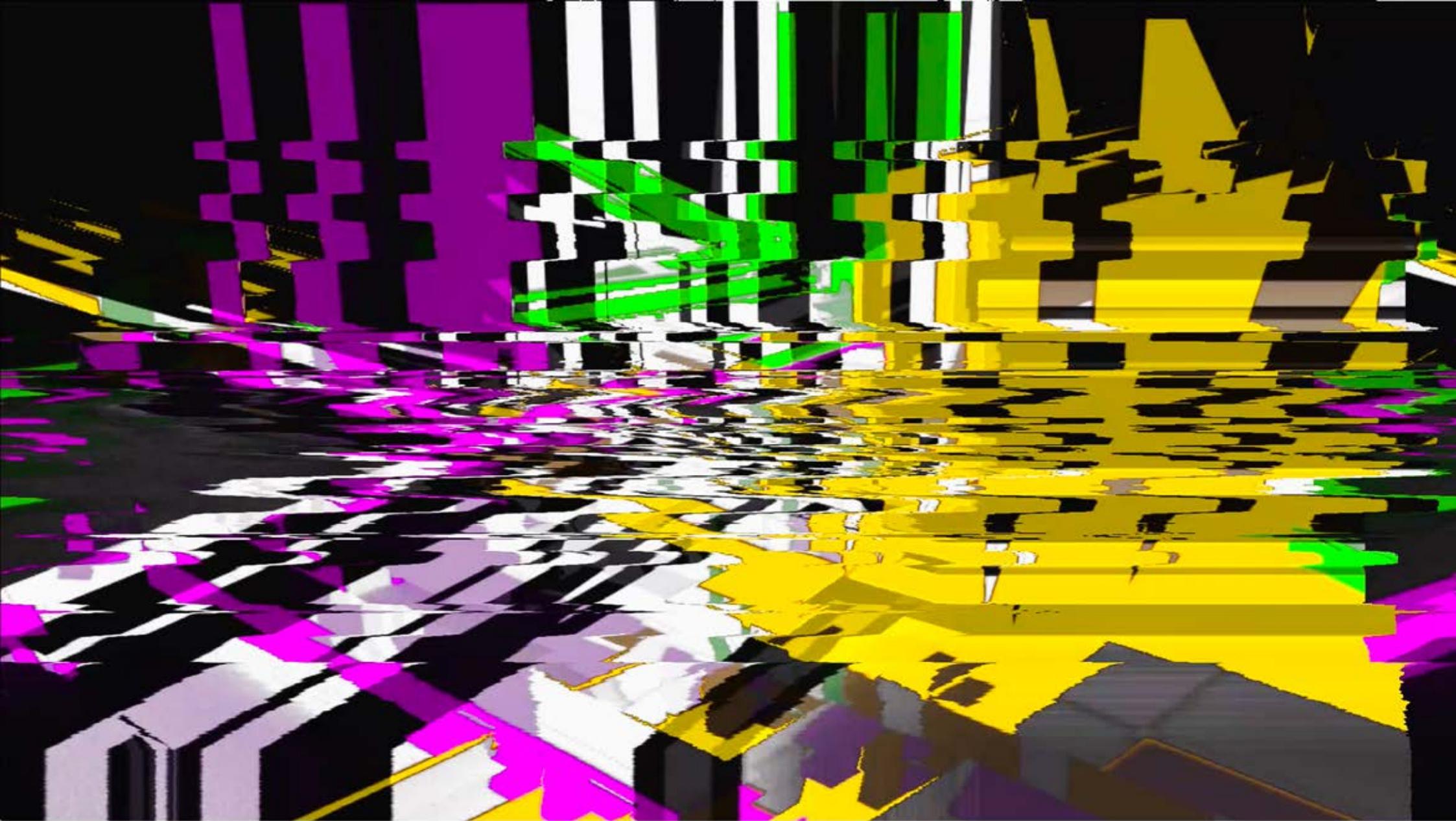


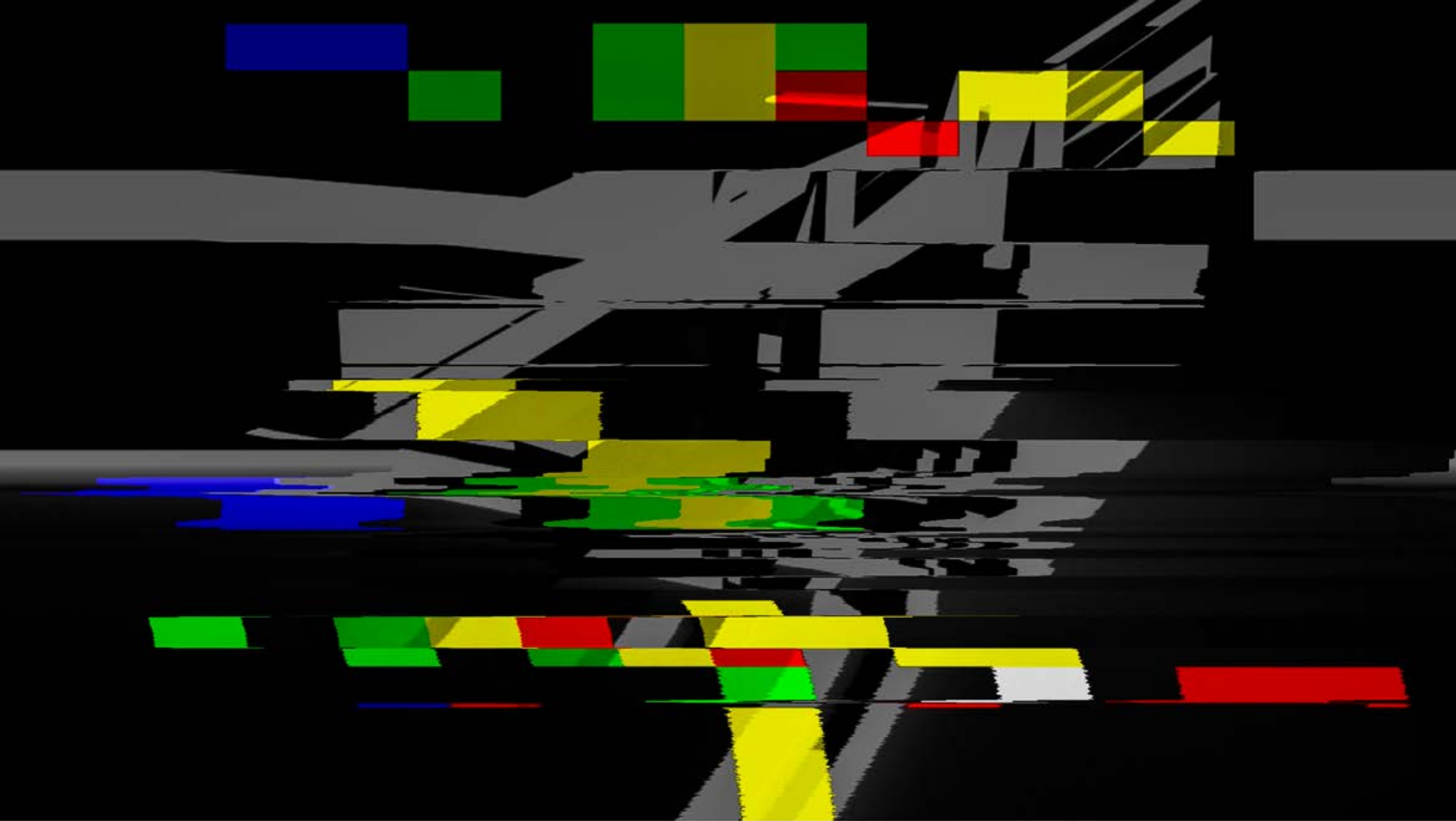


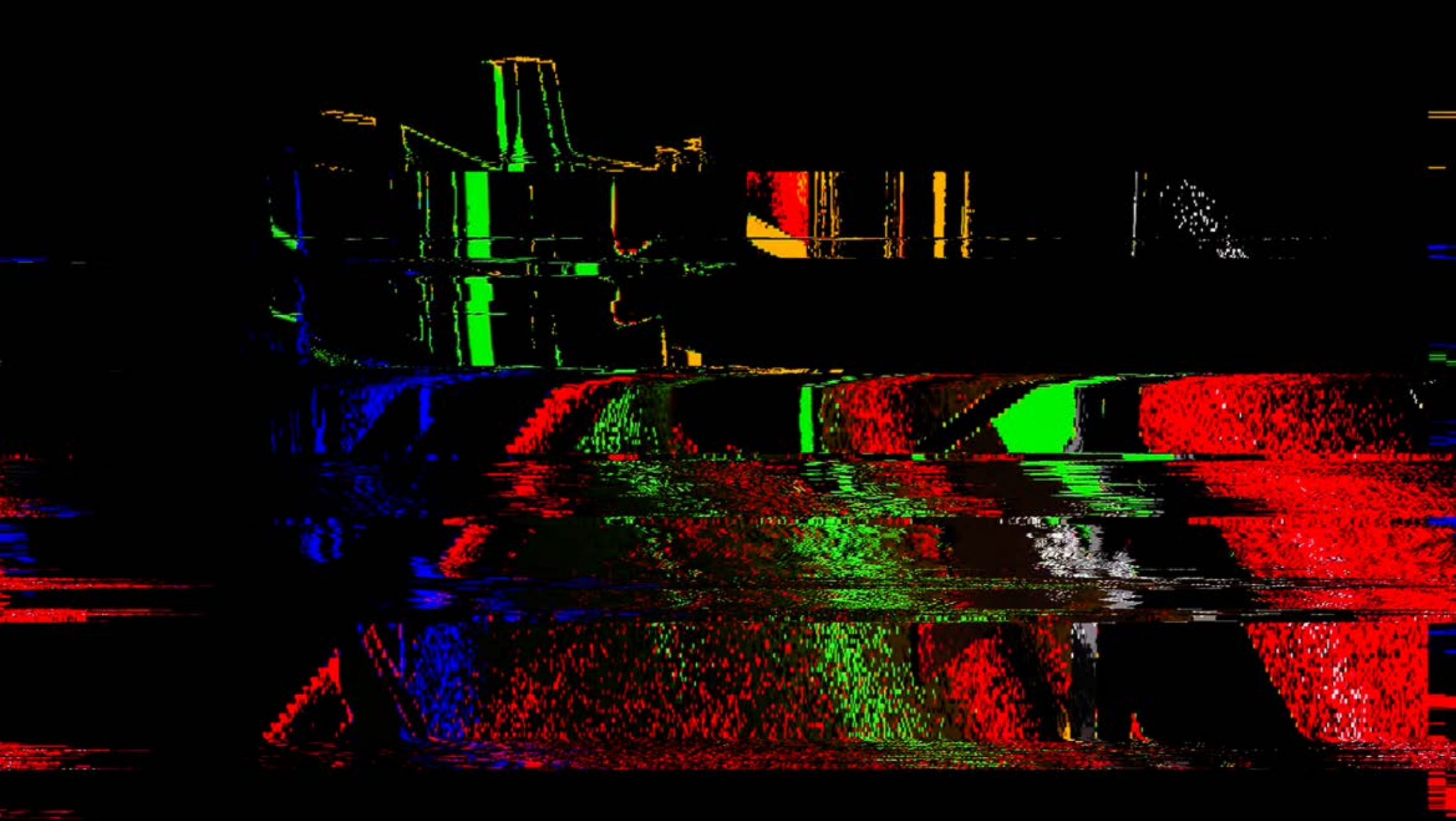








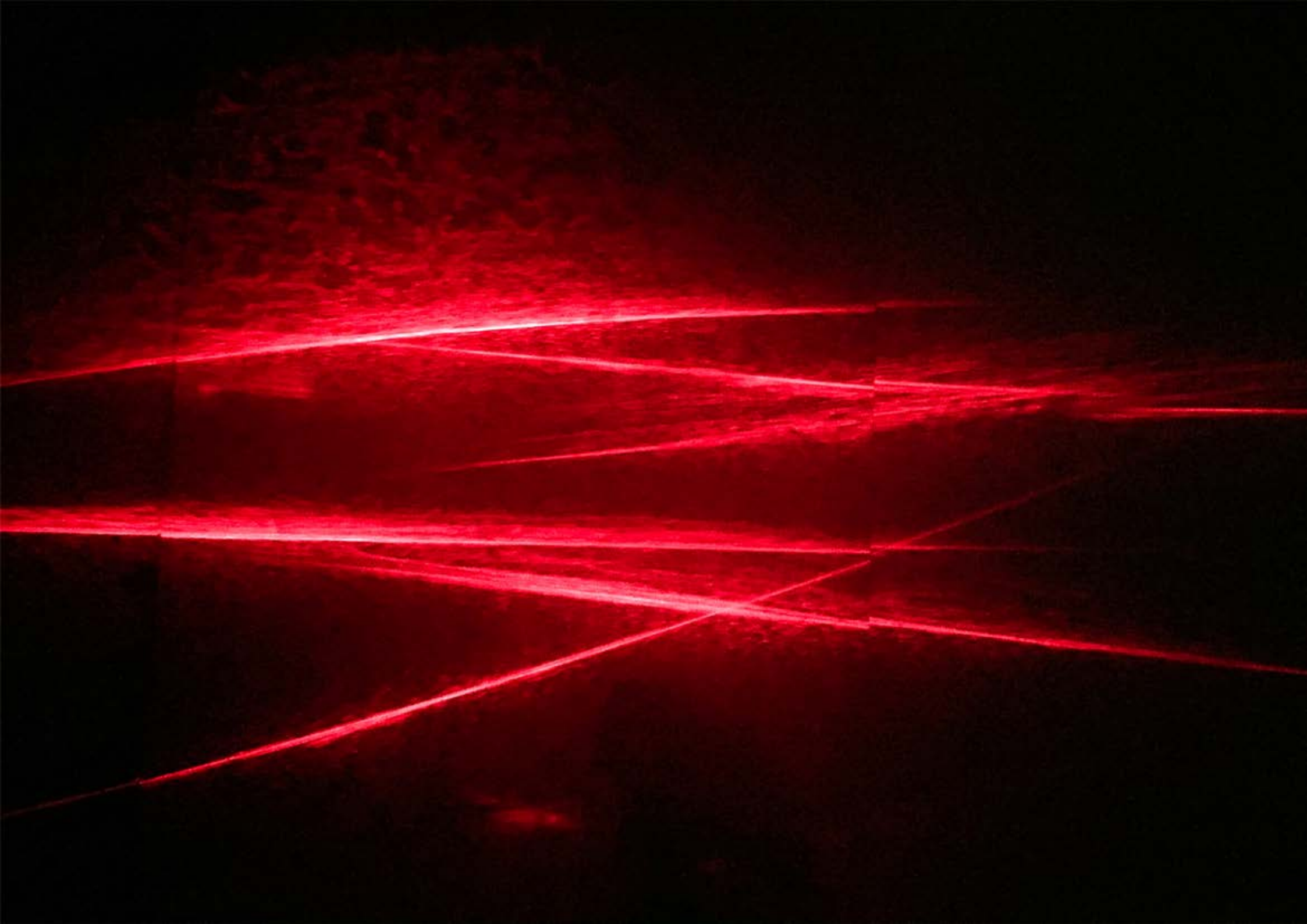


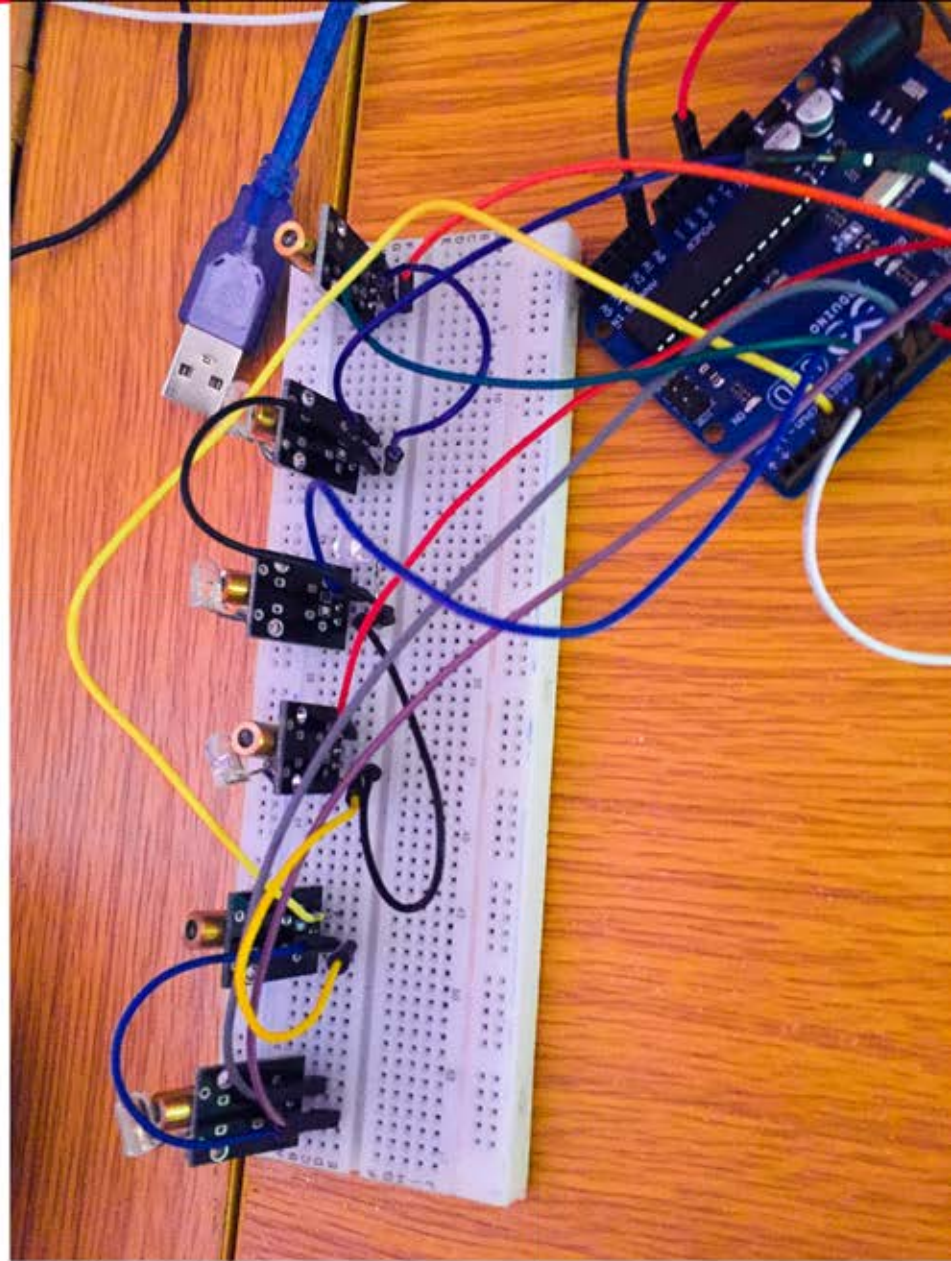
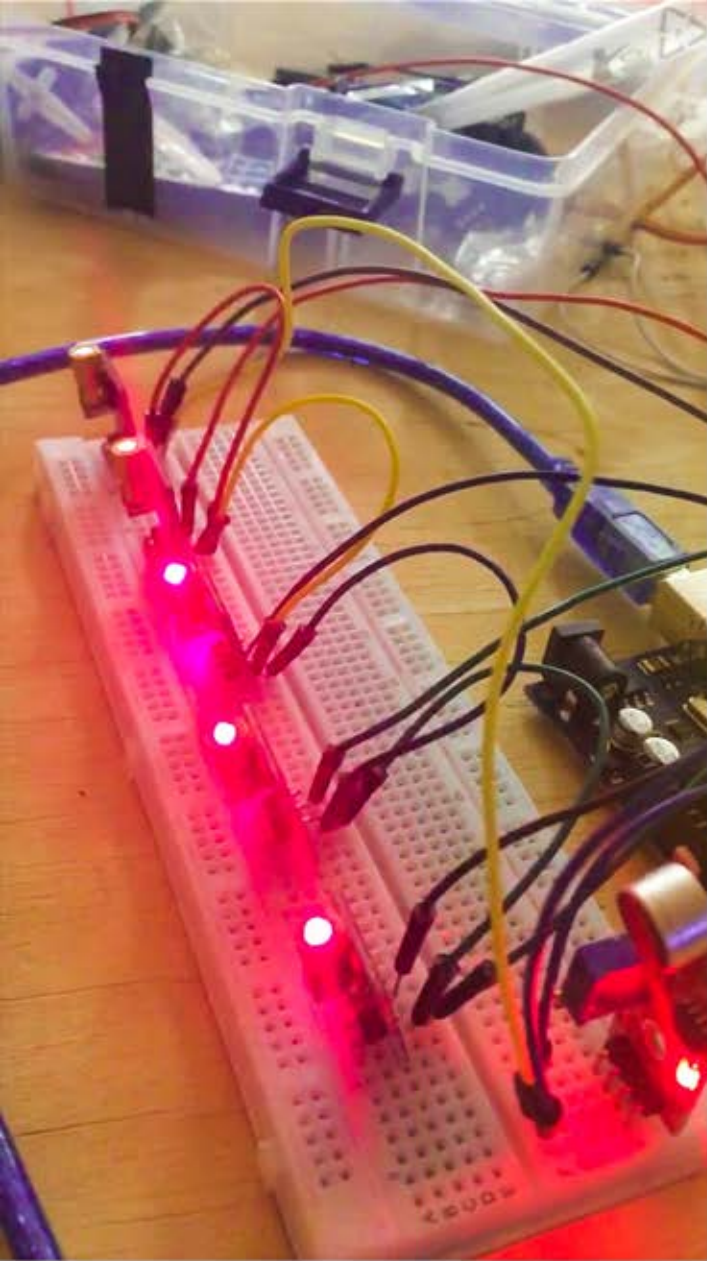


Lasers

V práci s názvem Lasers jsem se inspirovala zážitkem v Praze na hudební akci. Zaujal mě prostorový efekt od laseru a tak jsem se rozhodla naprogramovat vlastní lasery. Během jejich programování jsem dostala nápad naprogramovat lasery takovým způsobem, aby reagovaly na vnější zvuky. Povedlo se mi to naprogramovat s pomocí „Arduino“, a dalším krokem bylo vytvořit vlastní hudbu/zvuky. Ideální pro realizaci mé myšlenky byl program „FL Studio“, kde jsem nahrála 9 různých melodií/bitů, které se mezi sebou daly kombinovat. Naprogramovala jsem každý bit na tlačítko v MIDI kontroleru „AKAI“, který jsem používala pro Vjing, jenže teď měl kontroler jiný účel. Narozdíl od práce, kde jsem kombinovala mezi sebou videa a nastavovala vizuální efekty, tentokrát s pomocí MIDI kontroleru bylo možné zapnout/vypnout určitou melodii/bit a měnit hlasitost. Výsledkem byla audiovizuální instalace. Dialog mezi hudbou, prostorem a světlem. Lasery reagovaly nejen na hudbu, ale i na jakékoli zvuky v prostoru, což dávalo divákovi možnost být součástí mé instalace.



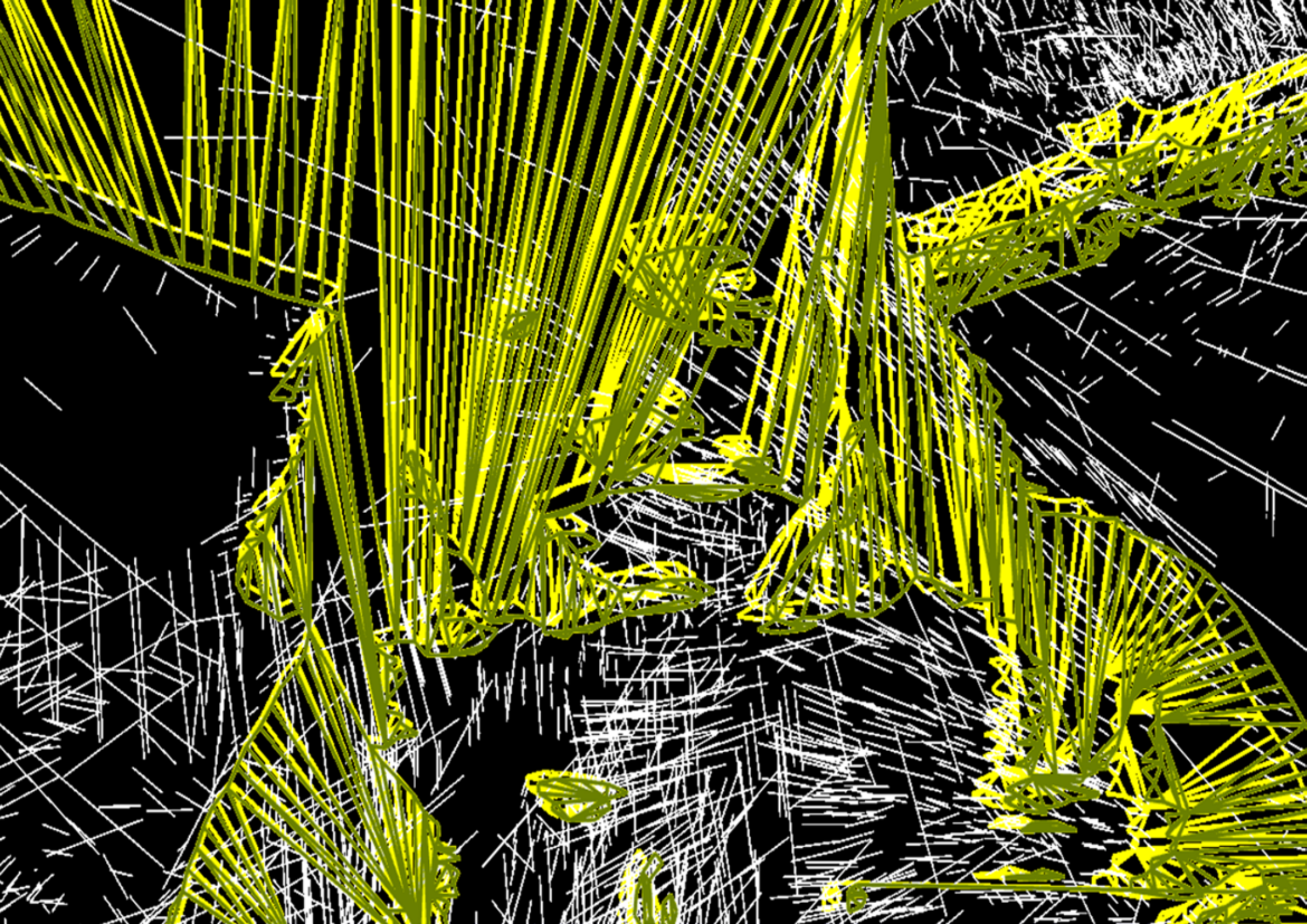


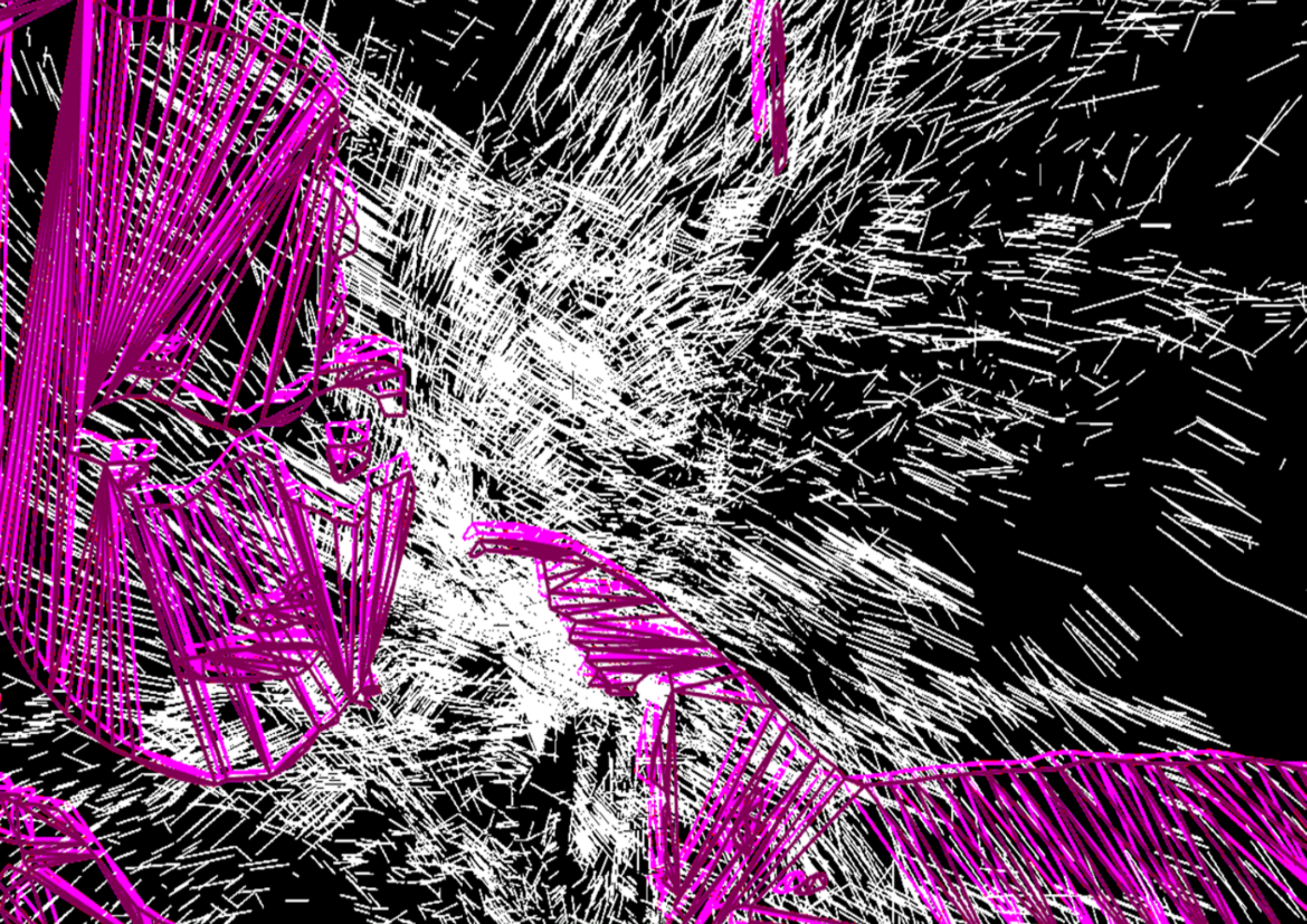


Stín

Dostali jsme za úkol reagovat na téma vysílací studio pro zpravodajství nebo zábavný pořad. Rozhodla jsem se spojit své vlastní témata, na kterých jsem chtěla pracovat už od začátku, a tento úkol dohromady. Jak vznikl název a v čem je myšlenka mé práce? Občas ráda vzpomínám na různé momenty z dětství. A jedním z těchto momentů byl ten, když jsme šli s rodiči na procházku a já si nějakou dobu myslela, že stín vržený mou postavou je ve skutečnosti někdo jiný než já. Ve stínu nikdy není vidět obličej a v určitou chvíli jsou buď větší nebo menší než samotný člověk. Pro můj dětský mozek tedy bylo nějakou dobu záhadou, kdo ten stín vlastně je a jak vzniká. Rodiče mi to poté samozřejmě vysvětlili, ale do teď si dobře pamatuji ty pocity zmatenosti a představování si, že je to možná můj kamarád z jiného světa. Díky těmto vzpomínkám mě napadlo vytvořit virtuální stín, a pro tuto myšlenku jsem použila program „Touchdesigner“. Skrze webkameru, která vysílala on-line, viděl každý divák, který se do ní podíval, svůj abstraktní stín a nepoznal, že tato virtuální postava patří jemu. A co má moje práce společného se zadáním? Když jsem si ho přečetla, zaujala mě tato věta: „Jde vlastně o úzký výřez reality, která mimo objektiv kamery neplatí a funguje jinak.“ Pravdou je, že pokud byl divák mimo objektiv kamery, moje on-line vysílání fungovalo jinak, nebo nefungovalo vůbec, a to je přesně ten „úzký výřez reality“ ve virtuálním prostoru. Svoji práci jsem prezentovala s pomocí projektoru a počítače.









Anomálie

V práci s názvem „Anomálie“ jsem se inspirovala hlavně přírodou, protože v období celosvětové pandemie jezdila většina lidí s přáteli nebo rodinou na výlety do přírody docela často. A tak mě napadlo vytvořit surrealistický pokoj, který má charakter živého organismu, protože se v něm, stejně jako v přírodních organismech, odehrávají určité procesy, které spolupracují a komunikují mezi sebou. V pokoji nefungují žádné zákony fyziky, nábytek má vlastní život a je předmětem chaosu, který nikdo nemůže ovlivnit ani pochopit.

Zároveň pokoj znázorňuje můj psychický stav, protože jsem člověk, který nerad moc dlouho sedí doma, takže když musím být skoro pořád zavřená ve stejné místnosti, pomalu mi z toho začíná hrabat v hlavě a nábytek kolem, který stále vnímám, mi začíná připadat nějak zvláštně. Také mi přijde fascinující, že se dnes dá ve virtuálním světě vytvořit cokoliv, třeba i to, co v našem světě vůbec neexistuje a nemůže se stát.

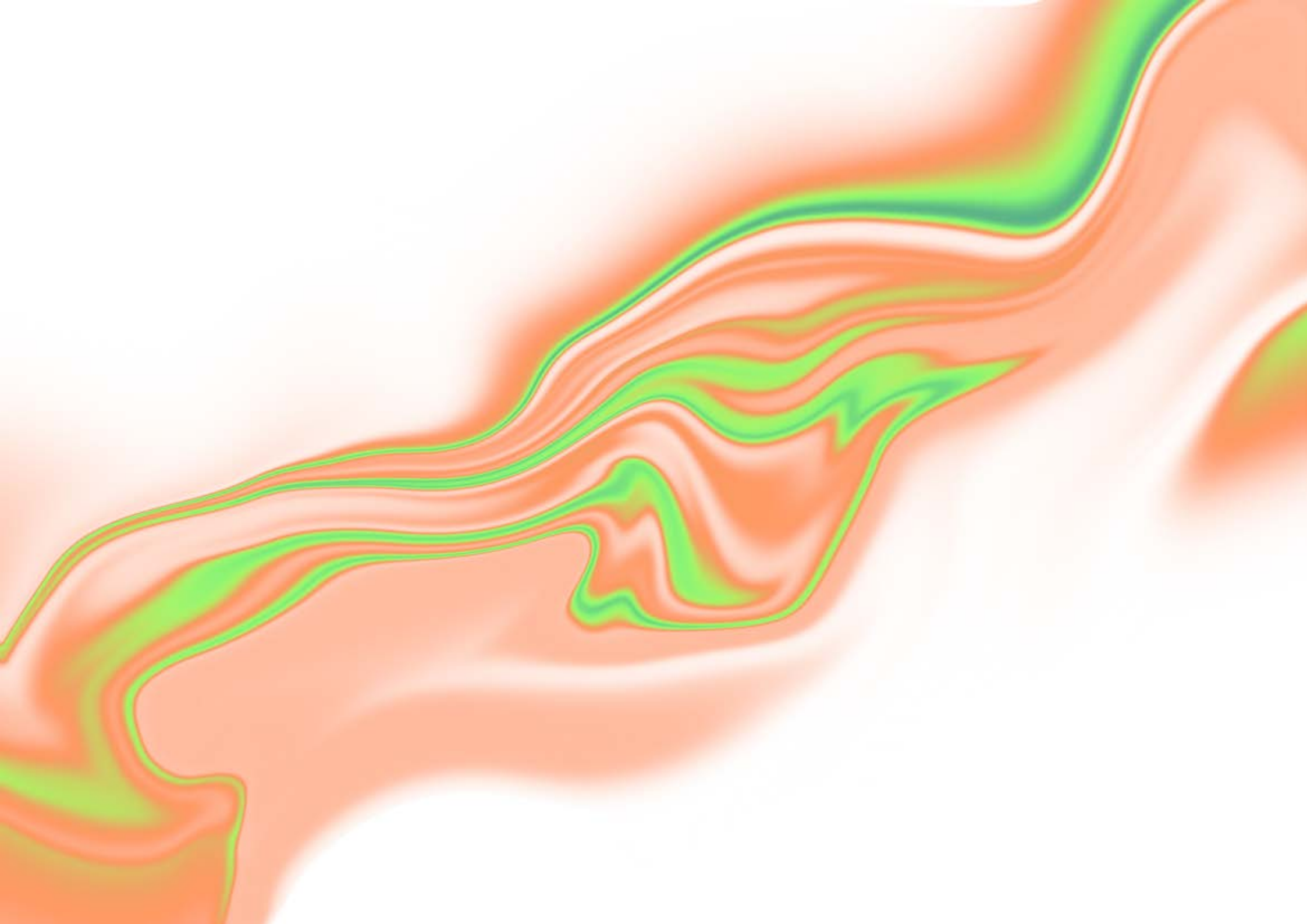
S pomocí Blenderu jsem „oživila“ nábytek a předměty, které v každodenním životě používáme a které ve skutečnosti živé nejsou. Podařilo se mi různými způsoby transformovat objekty a poté jsem s pomocí keyframes a shapekeys provedla klíčování každého z nich, vznikla tak krásná animace, kterou jsem poté nahrála na web.

Moje bakalářská práce je vlastně pokračováním „Anomálie“. Rozhodla jsem se ale tuto práci posunout do reálného světa a vdechnout do ní nový smysl a náhled.









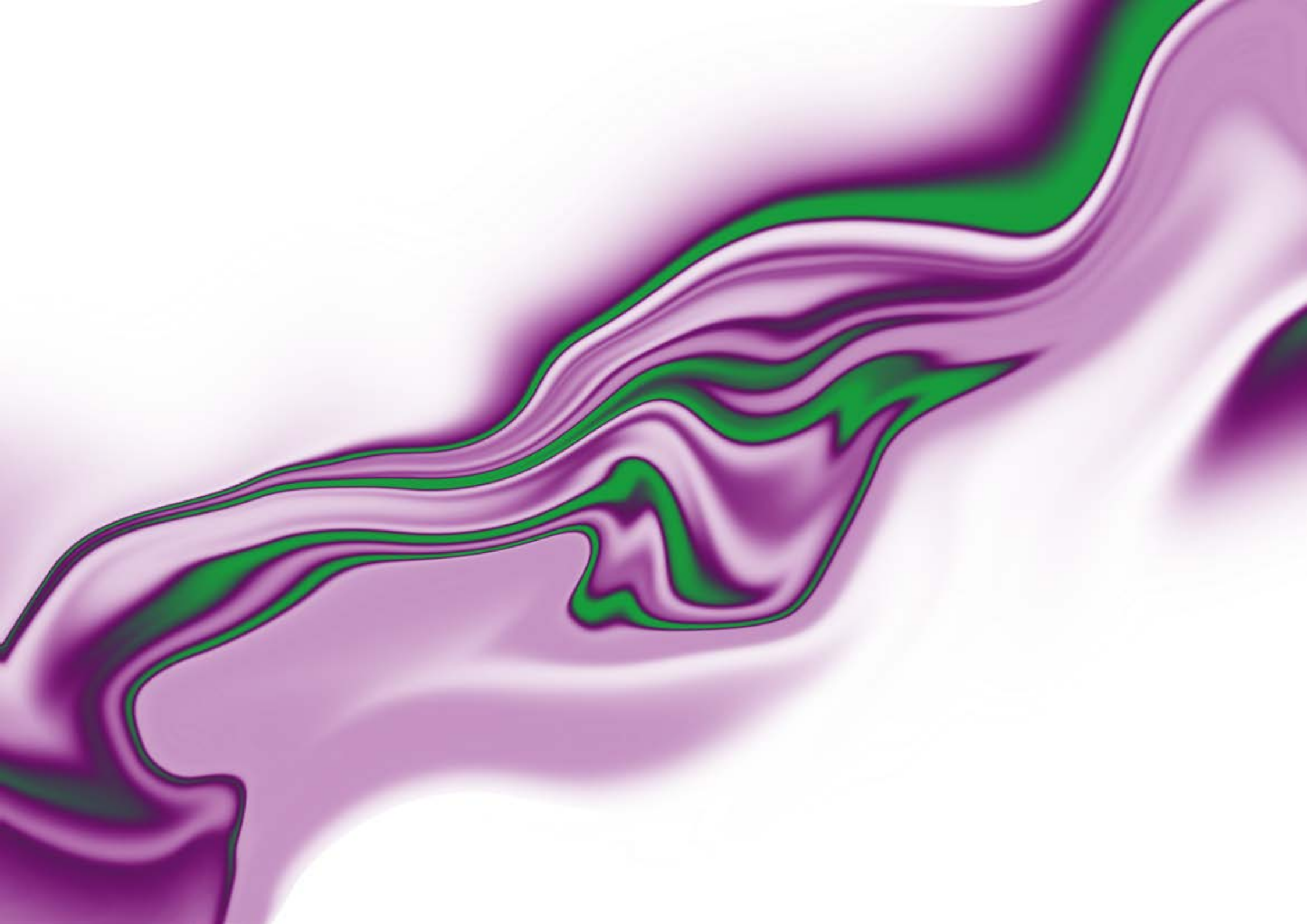


6 ZÁVĚR

Závěr

Výsledkem této práce je dobře rozpracována praktická a teoretická část, zabývající se surrealismem a lidským podvědomím. Zaměřuji se na prostorovou instalaci v duchu surrealismu. V bakalářské práci je vidět můj posun v počítačových a teoretických znalostech.

Finální výsledek bakalářské práce vznikl na základě spousty pokusů a hledání nejzajímavějšího řešení realizace mého nápadu. Je pokračováním mé semestrální práce z 3. ročníku studia, která na mě prokázala obrovský vliv. Prošla jsem cestu od existování uměleckého díla jen v internetovém prostoru do reálné prostorové instalace s použitím světla, zvuku, projekce a nábytku. Snažím se ve své práci vpustit diváka do vlastního digitálního světa a dávám možnost stát se součástí mé instalaci.





7 ŽIVOTOPIS

Elizaveta Marinova 04.10.1997

Vzdělání:

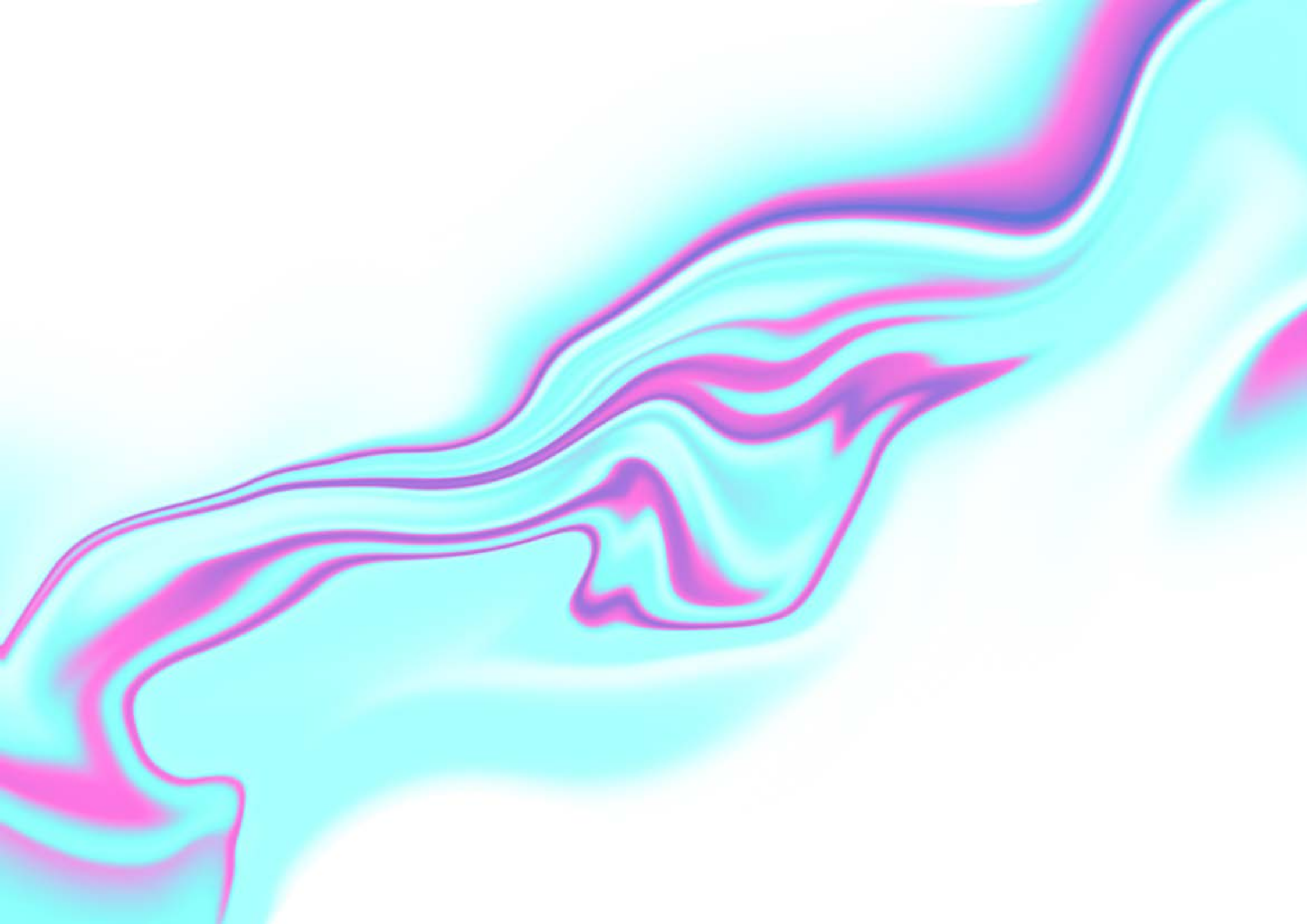
2003 - 2014 střední škola «Liceum č.22 Naděje Sibiře» Novosibirsk, Rusko.
Od 2017 studuji na TUL (Technická univerzita v Liberci), fakulta - umění a architektury,
obor - vizuální komunikace (tvorba ve veřejném prostoru)

Doplňující vzdělání:

2008 - 2013 Umělecká škola č. 1, Rusko, Novosibirsk.
2013 - 2014 NGUADI, (Univerzita architektury, designu a umění v Novosibirsku), kurz křesby.
2014 - 2015 UJOP Krystal, český jazykový kurz (B2), Praha.

Dosaženy cíle:

2018 - 2019 vytvořila jsem vlastní projekt v Liberci, který se jmenuje POGROM. Byl zaměřený na undergroundové akce, kde jsem se snažila spojit vizualizaci, instalaci a hudbu do jednoho celku.
2019 - 2020 letní semestr na TUL, můj semestrální projekt karanténního pokoje se stal jedním z nejlepších.
2018 – současnost. Dělán VJku, programuji světla, a vytvářím instalace na různých akcích po Česku a mimo Česko: Fuchs2, Underground 36, Stalin, Bike Jesus, Spot Club, Altenburg, Pop-up (Novosibirsk, Rusko), Mezibranská, HAD KLUB, Repeat bar (Berlín, Německo) + tvořím klipy pro různé kapely (WYX, Počátky), vytvářím plakáty (Adrift, Dem Duppy Dems, VIRVAL, výstava koček v Kolíně), a vytvářím filtry na instagramu.
2020 - měla jsem praxi ve vizuálním studiu STROY v Liberci, výstava Pokoje 2020: "Stay home edition".
2021 - zúčastnila jsem výstavy s názvem "Strach" v Novosibirsku, Rusko. Pořadatelé „Esc”.



Seznam použité literatury a zdrojů

1. Jakimovič A.K. Realismy dvacátého století - Magický a metafyzický realismus. 2000.
2. Carrouges, Michel - André Breton a základy surrealismu. 2016.
3. Václav Zykmond - Stručné dějiny moderního malířství. 1971.
4. Lenka Bydžovská, Karel Srp, Antonín Dufek - Krása bude křečovitá. 2016.
5. Herrmann & synové - André Breton, Manifesty surrealismu (1924). 2005.
6. Schick I.A. - Surrealistická fotografie 1920-1970. 2018.
7. Bruno Solařík - Jan Švankmajer. 2018.
8. Public talk Яна Шванкмайера, Натали Юрберг и Ханса Берга. 2013
(https://www.youtube.com/watch?v=0At7OTWPK_I)
9. Peter Hames - Cinema of Jan Svankmajer: 2008.
10. Ася Казанцева - "Зачем нужно спать и как делать это правильно?"
(<https://www.youtube.com/watch?v=a0ftuZpigug&t=3372s>)
11. Wikipedia - <https://cs.wikipedia.org/wiki/Sp%C3%A1nek>
12. Lotman Y.M. - Semiosphere. 2000.
13. Dora Jane Janson & Horst W. Janson - Cesty malířského umění. 1966.
14. Andrzej Wajdy - Moje filmy. 1996.
15. Gaston Bachelard - Poetika snění. 2010.
16. Michael Rush - New média in Art. 2005.
17. Jan Švankmajer[uspořádal a opatřil František Dryje] - Síla imaginace. 2001.

