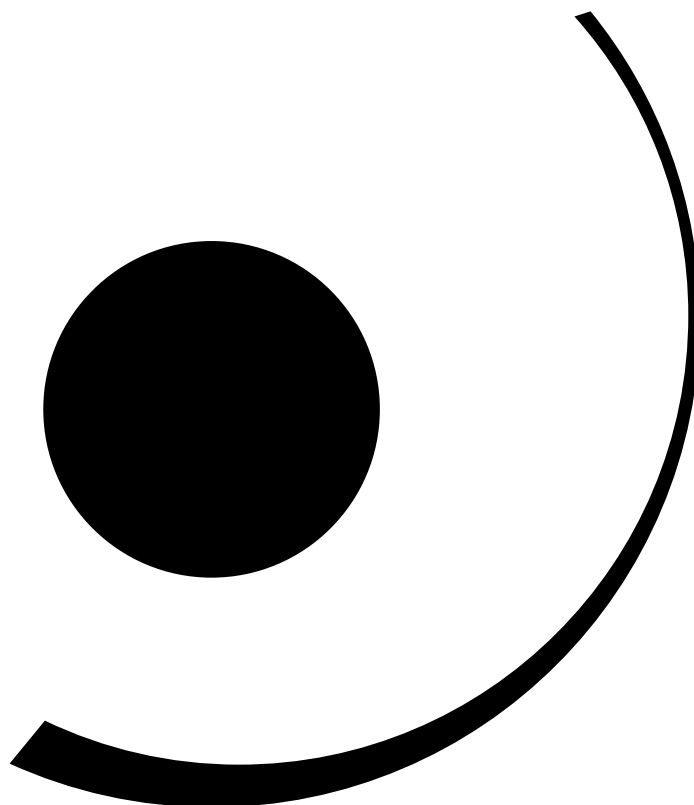


Eliška Králová

BOD - LINIE - PLOCHA

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
FAKULTA UMĚNÍ A ARCHITEKTURY

Katedra výtvarných umění

Akademický rok 2014/15

Bakalářská práce

Název:

BOD – LINIE – PLOCHA

(Interaktivní instalace v kyberprostoru)

Téma:

Pocta W. Kandinskému

Vypracovala: Eliška Králová

Vedoucí práce: doc. Stanislav Zippe

Program: B8206 Výtvarná umění

Obor: Vizuální komunikace

Prohlášení

Byla jsem seznámena s tím, 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 (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

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

Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že tištěná verze práce se shoduje s elektronickou verzí, vloženou do IS STAG.

Datum:

Podpis:

Poděkování:

Tímto bych ráda poděkovala doc. Stanislavu Zippemu i asistentovi MgA. Jaroslavu Prokešovi za vedení, trpělivost, dobré rady, cenné zkušenosti a inspiraci během celého studia i při vypracovávání této práce. Dále bych chtěla poděkovat BcA. Martinu Szöllösovi za technickou pomoc.

OBSAH

1. ÚVOD - PŘEDCHÁZEJÍCÍ TVORBA

2. TEORETICKÁ REFLEXE

3. OBRAZOVÁ DOKUMENTACE

4. TECHNICKÁ DOKUMENTACE

PORTFOLIO

CV

5. POUŽITÁ LITERATURA

1. ÚVOD – PŘEDCHÁZEJÍCÍ TVORBA

Dříve než se začnu zabývat svou bakalářskou prací jako takovou, ráda bych v úvodu zmínila, jak jsem se dopracovala k tomuto tématu závěrečné práce.

Ve své tvorbě jsem se vždy zabývala estetičností a abstraktním pojetím uměleckých děl. Je pro mě důležitá kompozice, čistota a jednoduchost. Inspirací mi je vše okolo nás, kompozice linií, křivek, bodů, ploch a v neposlední řadě barva a světlo. V mé práci není určující technologie a použitý materiál, ale téma a nápad. Snažím se vybrat co nejlépe vyhovující prostředek pro zpracování. Může se jednat např. o grafiku, sovětu, videoinstalaci, zvukovou instalaci, webovou stránku atd.

Na počátku celé bakalářské práce byl obraz s názvem Butterfly. Jde o autorskou malbu akvarelem, která je inspirována výrazně barevnými křídly motýla a je zde zachycen i pohyb mihotajících se křídel. Vznik obrazu byl velice spontánní.



Při pohledu na tento obraz se barevností a výrazem může zdát jako kdyby byl inspirován obrazy Wassila Kandinského, obzvláště ze série obrazů Improvizace, které vznikaly v letech 1909-1914, v období kdy v Mnichově vzniklo umělecké hnutí Der Blaue Reiter/Modrý jezdec/ a v době, kdy vznikaly první abstraktní obrazy.



Improvisation. Deluge
1913, Oil on canvas



Improvisation 26 (Rowing)

Tento impuls inspirovat se tvorbou Wassila Kandinského byl velice vzrušující a příjemný. Kým jiným pokračovat ve své rovněž abstraktní tvorbě než tímto průkopníkem abstraktního umění a posunout jeho tvorbu o něco dál a zabývat se rozšířením a vnímáním jeho díla. Pro tvorbu této bakalářské práce jsem si vybrala díla z doby pedagogického a experimentálního centra Bauhaus, kde působil jako pedagog a kde vyšla v roce 1926 Kandinského druhá zásadní teoretická kniha: Bod – linie – plocha.

2. TEORETICKÁ REFLEXE

Interaktivní instalace v kyberprostoru s názvem BOD – LINIE- PLOCHA je inspirována dílem Wassila Kandinského. Jeden z nejvýraznějších umělců dvacátého století patří k zakladatelům abstraktního umění - umění, které nezobrazuje žádné předměty, žádné konkrétní věci. Proto bývá označováno rovněž jako nezobrazující, nepředmětné. Samotný název díla BOD – LINIE- PLOCHA je odvozen od stejnojmenné teoretické knihy, která vyšla v roce 1926 v Bauhausu. Kandinsky se v ní zaměřuje na základními prvky výtvarné tvorby - bod, linii i plochu, podrobuje je systematickému výzkumu z hlediska historie a filosofie. Myšlenky v ní uvedené navazují na dřívější knihu O duchovnosti v umění, která vyšla roku 1912. Pokouší se objasnit nové postupy a myšlenky tvorby nepředmětného umění jako svobodné použití elementů, jejich vyznění, výraz, vzájemné působení, napětí, opakování, rytmus, kompozice aj. ve srovnání s jejich působením v přírodě i technice, hudbě i poezii. Zamýšlí se nad podstatou a smyslem tvůrčí práce. Snaží se postihnout vnitřní logiku díla.

Kandinsky věřil, že hudba a malířství jsou si velmi blízké. V knize popsal základní typy nefigurální malby, které nazval jako termíny z oblasti hudby tzv. **Imprese**, **Improvizace** a **Kompozice**. Byl přesvědčen, že podobně jako hudební skladby mají i obrazy svůj rytmus. Tímto rozděloval i vlastní výtvarnou produkci. **Imprese** /obr.1/ označil za přímé dojmy z vnější přírody. Zato **Improvizace** /obr.2/ znamenaly dojmy z vnitřního světa, nevědomé a spontánně koncipované vnitřní stavy a duševní pochody. Třetí a nejvýznamnější byla **Kompozice** /obr.3/. Hlavní roli zde hraje: rozum, vědomí, úmysl, záměr a to vše ovlivněno pocity. Podle Kandinského jsou kompozice výsledkem vnitřní potřeby, kombinací vnější a vnitřní složky. Z hlediska koloristické bohatosti, kterou v kompozicích použil, se jedná o díla nenapodobitelná, klíčová. Vše rozebírá v knize O duchovnosti v umění. Hlavní nositelkou vnitřní potřeby se tu stala barva. Malíř ji přirovnává ke klávese, rozebírá, jak zní, jak voní. Přímě říká: „Barva je klávesa, oko je úderné kladívko. Duše je klavír s mnoha strunami.“



/obr.1/ Imprese III /Koncert/, 1911



/obr.1/ Improvizace 19, 1910



/obr.1/ Composition IX, 1936

Za použití moderních technologií se v současnosti můžeme ponořit do hloubky Kandinského obrazů. Řešením kompozice, vztahu barvy a tvaru, zkoumáním vnitřního prostoru, se sami můžeme stát tvůrcem nových kombinací a vytvářet vlastní uspořádání obrazu. Nejdůležitější část této práce je rozklad obrazu a dávání objektů do nových a někdy i nepředvídatelných souvislostí. K tomu, abych docílila tohoto rozkladu a pronikla do prostoru obrazů, posunula a rozpohybovala jej, oprostila statické geometrické obrazce od plochy a dala jim volnost, jsem využila kódu Html, CSS, Javascriptu. Jako prostředek pro prezentaci je využit počítač s dotykovou obrazovkou, díky němuž můžeme být součástí díla. Jako přímí účastníci můžeme vytvářet nové kompozice a řešit vztahy mezi danými tvary.

Prvotní návrh vycházel z obrazu Barevná studie/1913/. K jeho zpracování jsem využila program Processing. Soustředné kruhy vytvářely dojem průletu tunelem.

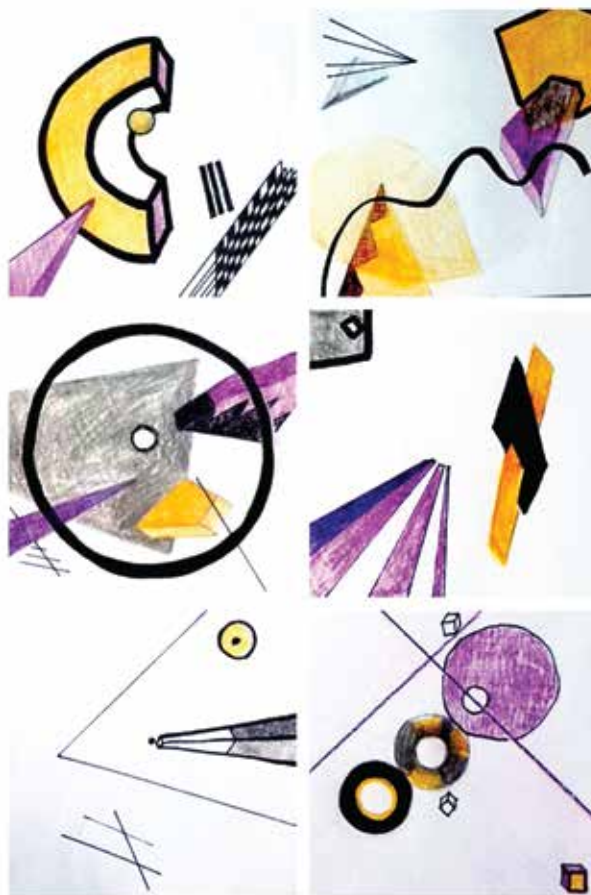


Barevná studie/1913/



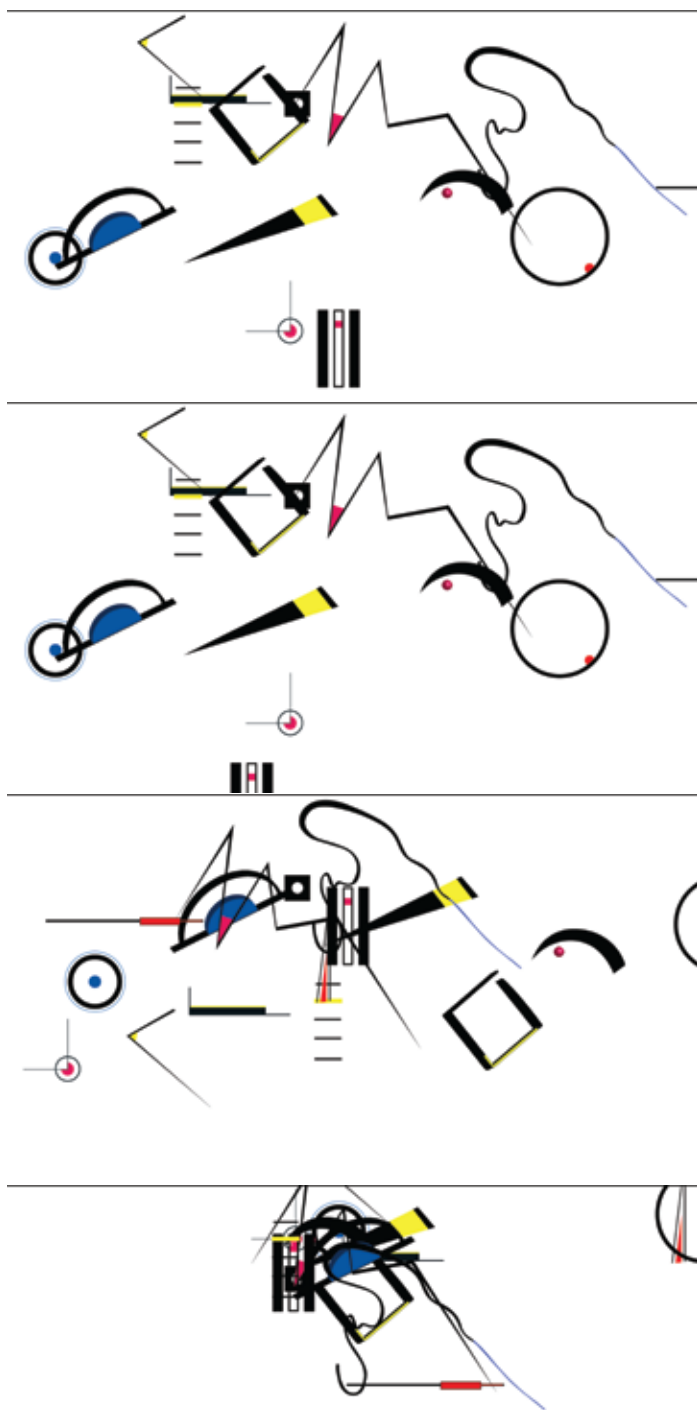
video ukázka: <http://eliskral.wix.com/portfolio#!-b-p/ced1>

Další varianta, která se nakonec nestala závěrečnou prací má tři oddělené prostory, které jsou propojeny vždy jedním z tvarů. Každý prostor, ve kterém se pohybujeme, se liší jak svojí barevností, atmosférou, specifickým pohybem a hravostí, tak i zvukovou stopou. Každý prostor rovná se jeden obraz. Zvuk jsem použila pro zesílení prožitku při zkoumání vnitřních sfér. Spojení zvuku a obrazu je nedílnou součástí uměleckých děl mnoha umělců. Obrazce, které jsem volila, jsou volně inspirovány obrazci z obrazů W. Kandinského. Některé jsou upraveny nebo přetvořeny, jiné nově vytvořeny tak, aby zapadaly do celkového stylu a pojetí díla. Některé dostaly 3D vzhled, čímž jsem docílila větší prostorovosti samotné plochy. Důležitou součástí díla je pohyb interaktivní instalace - rotující a přemísťující se objekty různých tvarů. Měnící se uskupení bodů, linií, ploch, včetně barevnosti vytvářejí kompozice klidné i chaotické s rozmanitým výrazem a napětím. Tato varianta odráží spíše teoretické myšlenky. Dílo, které jsem nakonec realizovala, je více spjata s jeho obrazy.

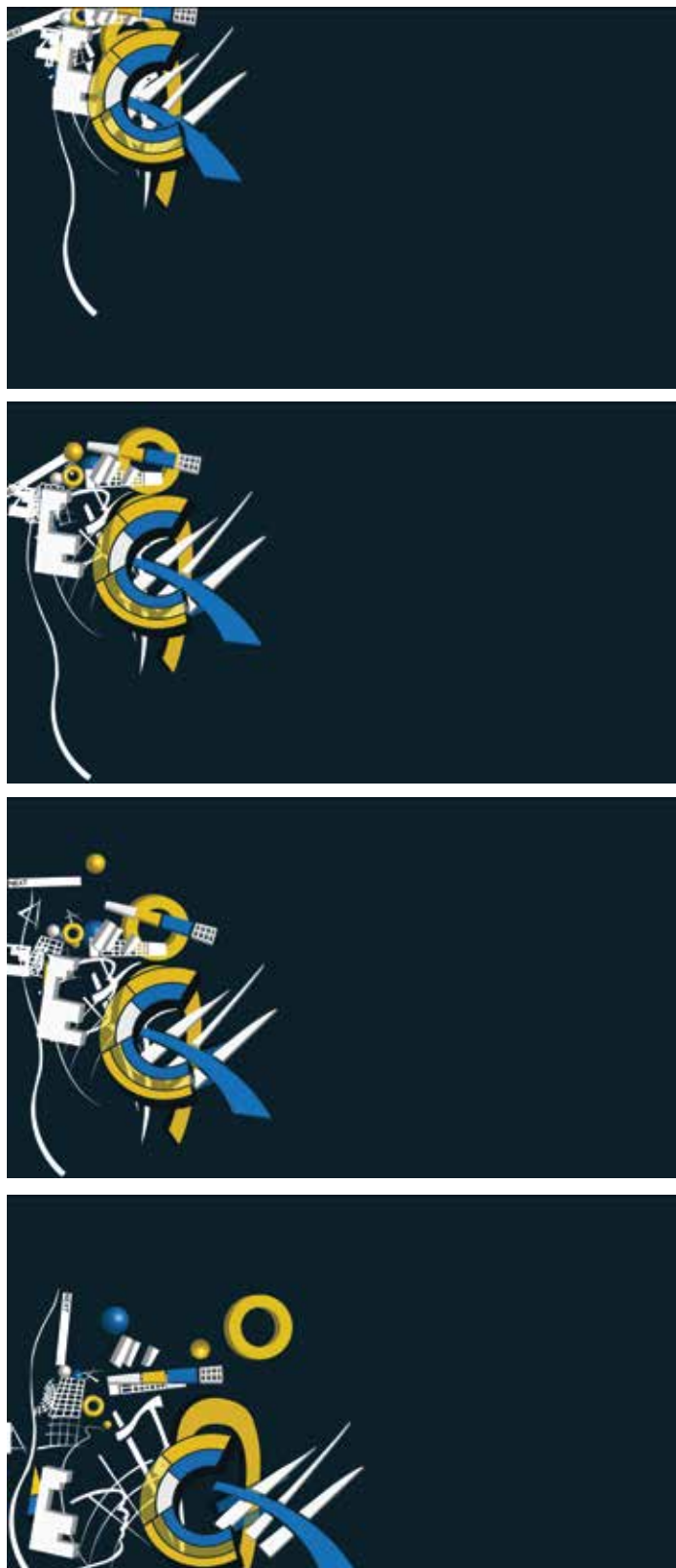


Další návrh

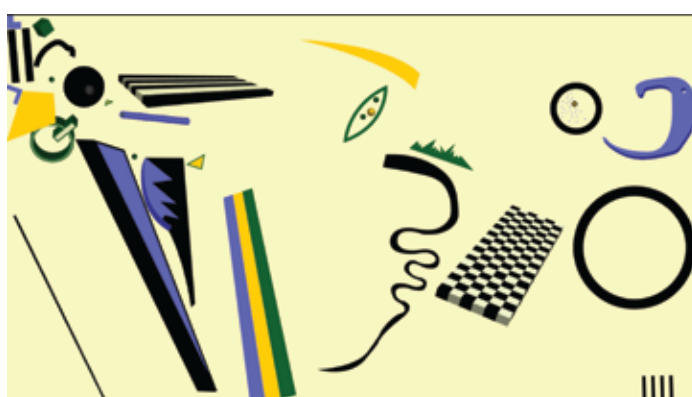
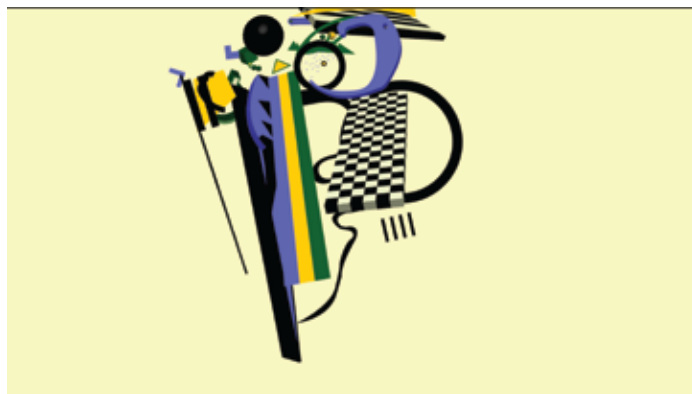
Vytvořila jsem tři varianty virtuálních prostorů. První varianta má několik možností pohybu. Jedna z nich je, že klikneme na námi vybraný objekt a ten rozhodí všechny objekty umístěné v obraze, při kliknutí na jiný objekt dojde k seskupení. Další skupina objektů při najetí uhýbá.



Druhá varianta má princip gravitace, kdy objekty při dotyku na obrazovku spadnou do spodní části obrazu a pak vlastní interakcí - posouváním můžeme objekty přemísťovat.



Třetí varianta je založena na principu levitace. Levitující objekty v prostoru připomínají jakýsi stav beztlíže, přičemž objekty plavou prostorem a divák může s předměty pohybovat, posouvat jimi a následně narážet na jiné objekty.



Interaktivní instalace v kyberprostoru je konečnou variantou bakalářské práce. Je vytvořena ze tří obrazů, které vycházejí ze souboru grafických prací Malé světy, které Kandinsky vytvořil ve Výmaru. Každý obraz se liší svou barevností a atmosférou. Důležitou součástí díla je pohyb. Objekty různých tvarů můžeme přemísťovat, transformovat je, zvětšovat, zmenšovat a rotovat jimi. Mění se uskupení bodů, linií a ploch, včetně barevnosti vytvářejí kompozice klidné i chaotické s rozmanitým výrazem a napětím.

Jednotlivé prvky obrazu jsem osamostatnila tak, aby se s nimi dalo pohybovat a uspořádala jsem je tak, aby počáteční stav byl přesnou kopií Kandinského obrazu. Díky tomu jsem dosáhla toho, že si můžeme s prvky a plochou hrát a skládat nový obraz podle vlastní kreativity.

Obrazy, ze kterých jsem vycházela.



Small worlds VII, 1922



Small worlds IV, 1922



Small worlds I, 1922

3. OBRAZOVÁ DOKUMENTACE /ukázky možných uskupení/

Obraz č.1









Obraz č.2

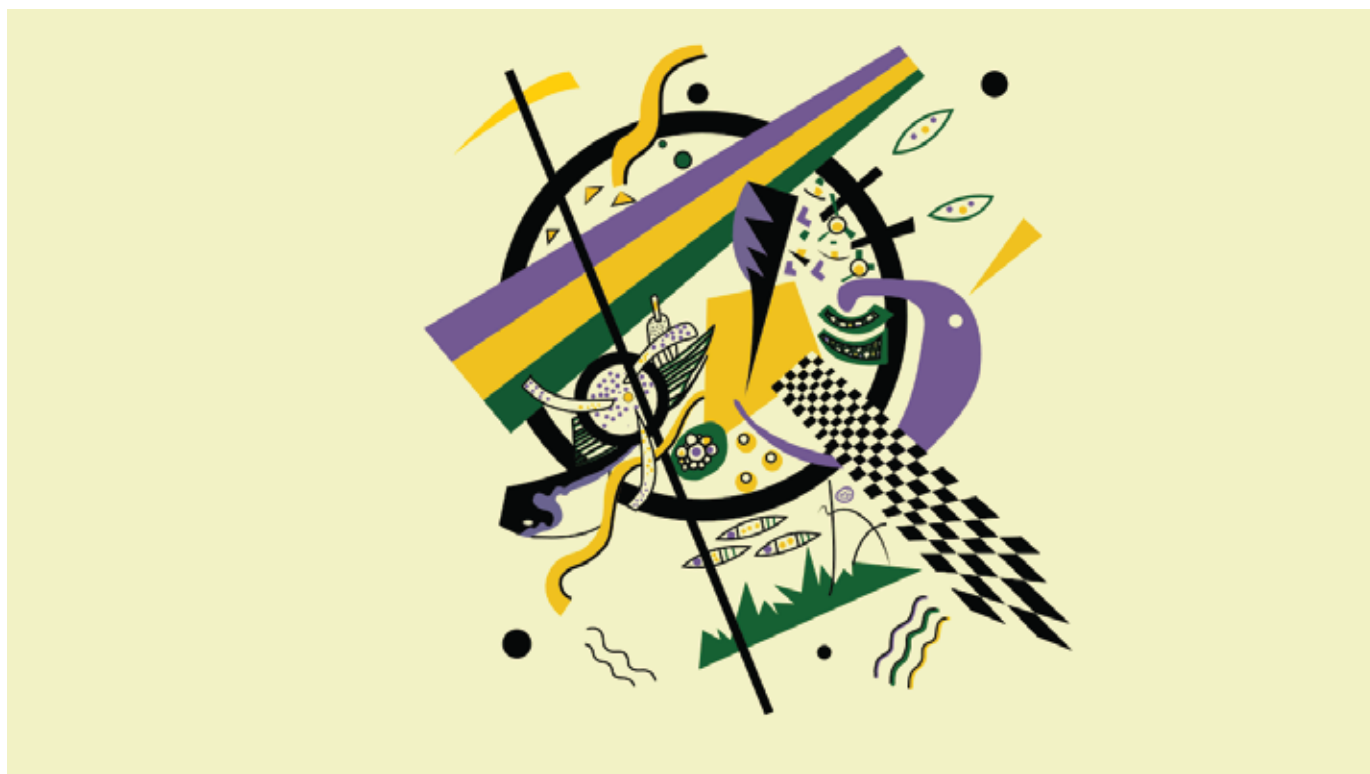








Obráz č.3









4. TECHNICKÁ DOKUMENTACE

Interaktivní instalace v kyberprostoru je tvořena třemi obrazy. Každý z nich je vytvořen na stejném principu. Tato instalace se mění podle velikosti zařízení a je prezentována na zařízeních s dotykovou obrazovkou. Obrazy jsou vytvořeny jako webová stránka. Počet objektů na stránce se liší podle obrazu od 46 do 51. K tomu, abych docílila rozkladu obrazu, jsem využila kódu Html, CSS, Javascriptu. S prvky se dá pohybovat jak pomocí dotyku na tablet, tak pomocí myši /pokud není k dispozici dotyková obrazovka/. Jednotlivé díly jsou uloženy ve formátu svg, aby se daly zvětšovat a zmenšovat bez rozrastrování. Funkce dílů jsou, jak už jsem zmínila, libovolná transformace a rotace. Program také ukládá vytvořené obrázky do složky. Abych docílila těchto funkcí, využila jsem javascriptové knihovny.

Zdrojový kód:

```
<!DOCTYPE html>

<html>
  <head>
    <title>Male svety 1</title>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <script type="text/javascript" src="jquery.min.js"></script>
    <script type="text/javascript" src="fabric.js"></script>
    <link rel="stylesheet" href="screen.css">
  </head>
  <body>
    <div id="container">
      <!-- navigace -->
      <div id="navi" style="border: 1px;">
        <!-- tlacitko pro stazeni -->
        <div id="buttons">
          <a id="download"></a>
        </div>

        <!-- prepinaci panel na dalsi obrazky-->
        <div id="next1">
          <a href="../ELISKApozicecolor/index.html"></a>
        </div>
        <div id="next2">
          <a href="../ELISKApozicefial/index.html"></a>
        </div>
        <div id="next3">
          <a href="../ELISKApozicedark/index.html"></a>
        </div>
      </div>
      <!-- canvas - plocha na kterou jsou vykreslovany obrazky-->
      <canvas id="canvas"></canvas>

      <script>

        // funkce na stazeni obrazku
        function downloadCanvas(link, canvasId, filename) {
          link.href = document.getElementById(canvasId).toDataURL();
          link.download = filename;
        }
      </script>
    </div>
  </body>
</html>
```

```

// priradime funkci stazeni obrazku k tlacitku na stazeni tak ze kdyz
// se na nej
// klikne tak se pusti stahovani souboru functi downloadcanvas a uloz
// se jako malysvetycolor.png
document.getElementById('download').addEventListener('click', function
() {
    downloadCanvas(this, 'canvas', 'malesvetycolor.png');
}, false);

// nastavime ze canvas ("kreslici platno") je ovladano knihovnou fabr
var canvas = this.__canvas = new fabric.Canvas('canvas');
fabric.Object.prototype.originX = fabric.Object.prototype.originY =
'center';

// pole pro pozici obrazku pri nacteni
var svgArray = [];
svgArray[1] = {poziceX: "-232", poziceY: "52"};
svgArray[2] = {poziceX: "-24", poziceY: "4"};
svgArray[3] = {poziceX: "38", poziceY: "190"};
svgArray[4] = {poziceX: "172", poziceY: "81"};
svgArray[5] = {poziceX: "-123", poziceY: "-35"};
svgArray[6] = {poziceX: "-57", poziceY: "-288"};
svgArray[7] = {poziceX: "95", poziceY: "-325"};
svgArray[8] = {poziceX: "95", poziceY: "-260"};
svgArray[9] = {poziceX: "28", poziceY: "-188"};
svgArray[10] = {poziceX: "21", poziceY: "-141"};
svgArray[11] = {poziceX: "-46", poziceY: "-120"};
svgArray[12] = {poziceX: "-54", poziceY: "-54"};
svgArray[13] = {poziceX: "-3", poziceY: "-81"};
svgArray[14] = {poziceX: "-214", poziceY: "-154"};
svgArray[15] = {poziceX: "-234", poziceY: "-175"};
svgArray[16] = {poziceX: "138", poziceY: "277"};
svgArray[17] = {poziceX: "209", poziceY: "320"};
svgArray[18] = {poziceX: "31", poziceY: "332"};
svgArray[19] = {poziceX: "323", poziceY: "49"};
svgArray[20] = {poziceX: "190", poziceY: "-212"};
svgArray[21] = {poziceX: "234", poziceY: "112"};
svgArray[22] = {poziceX: "214", poziceY: "-64"};
svgArray[23] = {poziceX: "108", poziceY: "-86"};
svgArray[24] = {poziceX: "109", poziceY: "-38"};
svgArray[25] = {poziceX: "142", poziceY: "77"};
svgArray[26] = {poziceX: "-85", poziceY: "125"};
svgArray[27] = {poziceX: "94", poziceY: "138"};
svgArray[28] = {poziceX: "250", poziceY: "-92"};
svgArray[29] = {poziceX: "-6", poziceY: "33"};
svgArray[30] = {poziceX: "8", poziceY: "144"};
svgArray[31] = {poziceX: "-11", poziceY: "131"};
svgArray[32] = {poziceX: "-37", poziceY: "130"};
svgArray[33] = {poziceX: "-68", poziceY: "156"};
svgArray[34] = {poziceX: "93", poziceY: "-13"};
svgArray[35] = {poziceX: "56", poziceY: "-15"};
svgArray[36] = {poziceX: "159", poziceY: "-36"};
svgArray[37] = {poziceX: "129", poziceY: "83"};
svgArray[38] = {poziceX: "275", poziceY: "66"};
svgArray[39] = {poziceX: "-61", poziceY: "-186"};
svgArray[40] = {poziceX: "-185", poziceY: "334"};
svgArray[41] = {poziceX: "63", poziceY: "-63"};
svgArray[42] = {poziceX: "-182", poziceY: "117"};
svgArray[43] = {poziceX: "-131", poziceY: "135"};
svgArray[44] = {poziceX: "-103", poziceY: "112"};
svgArray[45] = {poziceX: "-80", poziceY: "50"};
svgArray[46] = {poziceX: "-78", poziceY: "21"};
svgArray[47] = {poziceX: "-133", poziceY: "-15"};
svgArray[48] = {poziceX: "-168", poziceY: "27"};
svgArray[49] = {poziceX: "58", poziceY: "158"};
svgArray[50] = {poziceX: "291", poziceY: "-6"};

```

```

// nastaveni plochy pro kresleni
canvas.centeredRotation = false; // zakazeme rotaci
canvas.centeredScaling = false; // zakazeme zvetsovani
canvas.backgroundColor = "#FFFFFF"; // nastavime barvu pozadi

// nastavime velikost platna na zaklade velikosti obrazovky
function resizeCanvas() {
    canvas.setHeight(window.innerHeight);
    canvas.setWidth(window.innerWidth);
}
var plochaX = 677;
var plochaY = 696;

// uvodni nastaveni
function uvodniNastaveni() {
    resizeCanvas();
    // provedeme 50x (pocitame od 0 do 49)
    for (i = 0; i < 50; i++) {

        // index obrazku je od 1 do 50 jez pouzijem jako jmeno soubor
        // svgCislo.svg
        index = i + 1;

        // nahrajam obrazek s vygenerovanim jmenem souboru.
        // napr: svg/svg1.svg, svg/svg2.svg, ... svg/svg50.svg
        fabric.loadSVGFromURL('svg/svg' + index + '.svg', function
(objects, options) {

            var obj = fabric.util.groupSVGElements(objects, options);

            // zvetсени obrazku na -----
            var sX = window.innerWidth / plochaX;
            var sY = window.innerHeight / plochaY;

            if (sX <= sY) {
                var __scaleSVGob = sX;
            } else {
                var __scaleSVGob = sY;
            }

            // nastaveni funkci obrazku
            obj.set({
                scaleX: 1, // zvetсени
                scaleY: 1,
                // vypoctena pozice
                left: window.innerWidth / 2 +
                    parseInt(svgArray[options.svgUid + 1].poziceX),
                top: window.innerHeight / 2 +
                    parseInt(svgArray[options.svgUid + 1].poziceY),
                cornerSize: 40, // velikost ovladacich prvku na
                                // zvetсени a otoceni
                borderColor: 'transparent', // barva ovladacich
                                            // prvku - ramecek
                cornerColor: 'grey', // barva ovladacich prvku - roh
                transparentCorners: true, // transparentnost ovladani
                                            // ano/ne
                rotatingPointOffset: 70
            });

```

```

        // nastaveni ovladaciho prvku vcetne tolerance okolo prvku
        obj.perPixelTargetFind = true;
        obj.targetFindTolerance = 4;

        // kdyz bude obrazek vybrán
        obj.on('selected', function (e) {

            // presun obrazek na popredi, aby sním uživatel mohl
            // pohybovat
            canvas.bringToFront(obj);

        });

        // pridame nastaveny obrazek na kreslici platno
        canvas.add(obj);

    });

}

// po nacteni html stranky, jakmile je pripravena,
// nastavime obrazky
$(document).ready(function () {
    uvodniNastaveni();
});

</script>
</div>
</body>
</html>

```

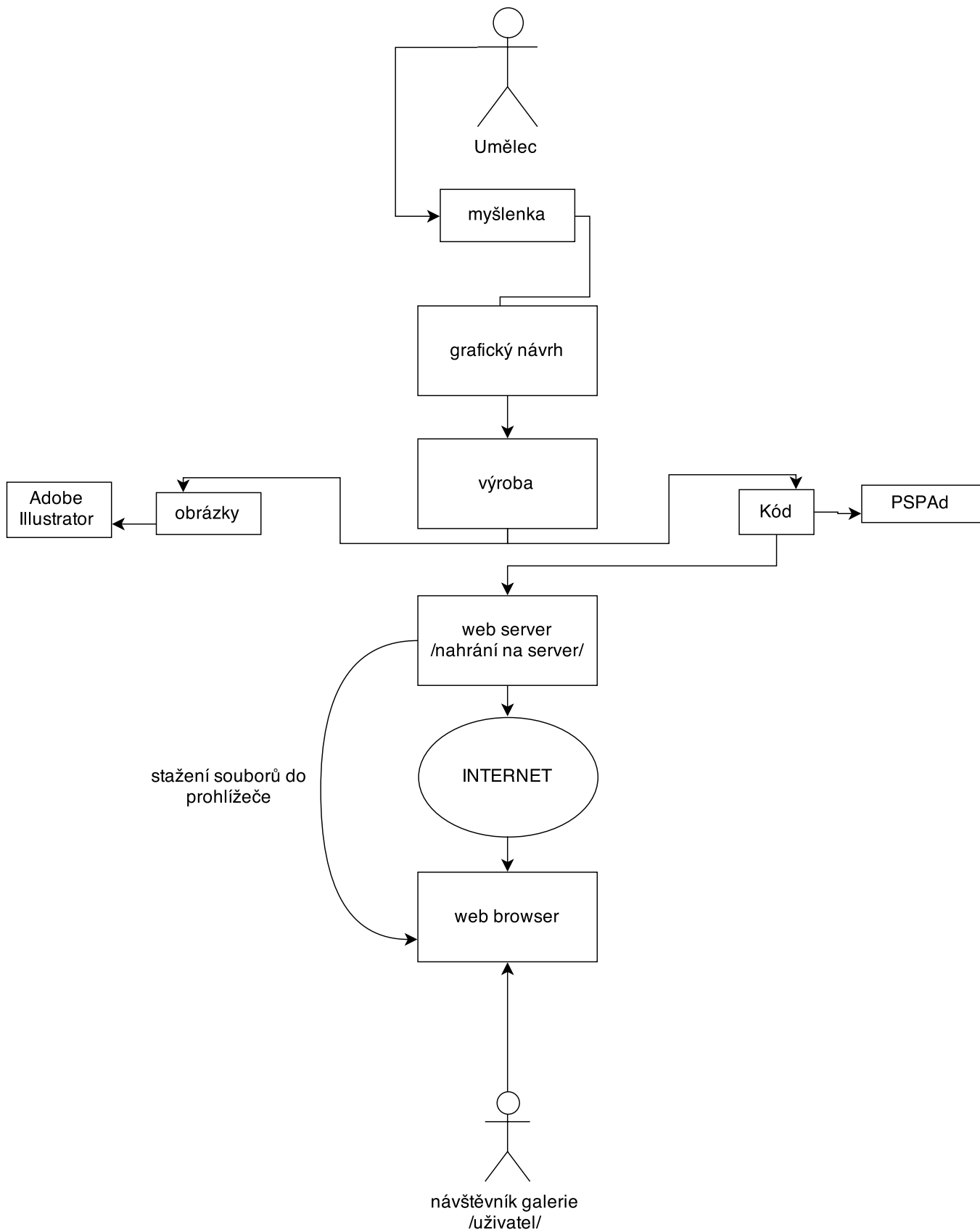
CSS:

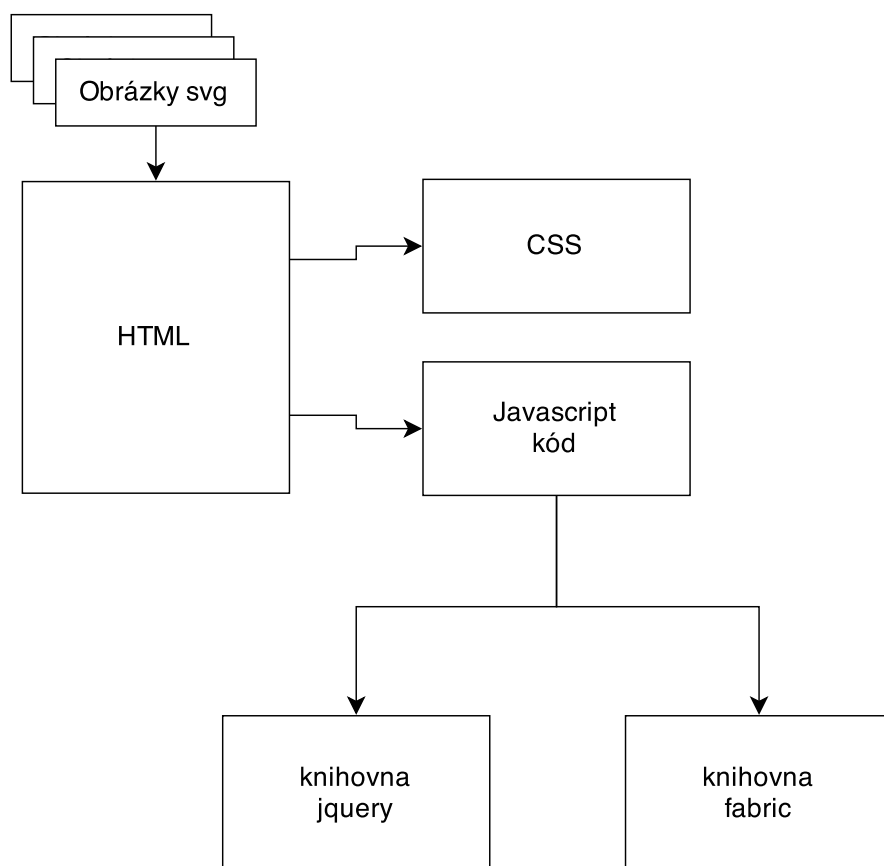
```

body,
html {
    width: 100%;
    height: 100%;
    margin: 0;
    padding: 0;
}
body {
    max-width: 100%!important;
    overflow-x: hidden;
}
#container {
    width: 100%;
    position: relative;
}

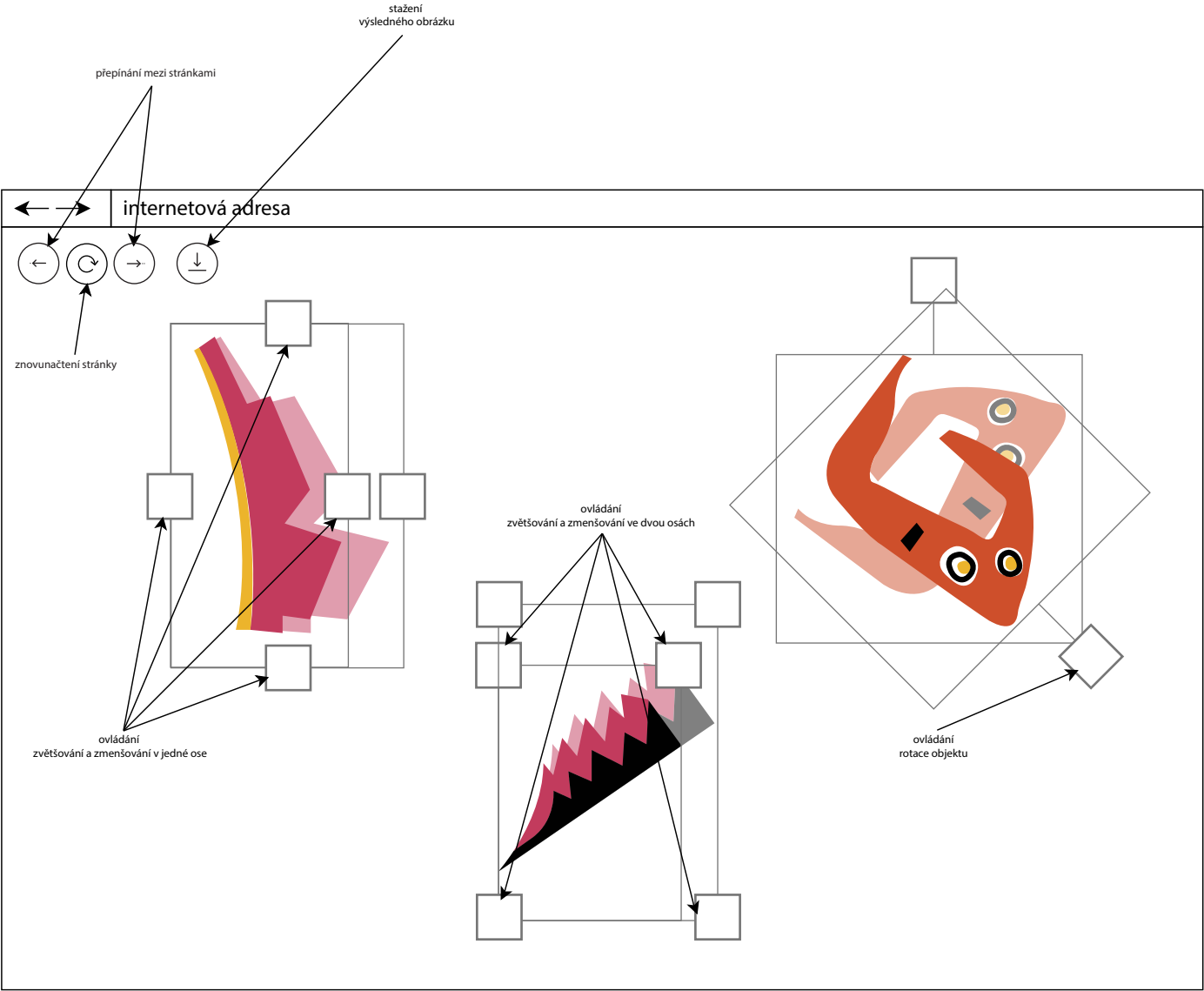
#navi {
    width: 200px;
    position: absolute;
    top: 0;
    left: 0;
    padding-top: 15px;
    z-index: 10;
}
div#buttons {
    margin-left: 85%;
}
#buttons {
    position: absolute;
    float: right;
}

```





Návrh uživatelského rozhraní



PORTFOLIO

2011

2012

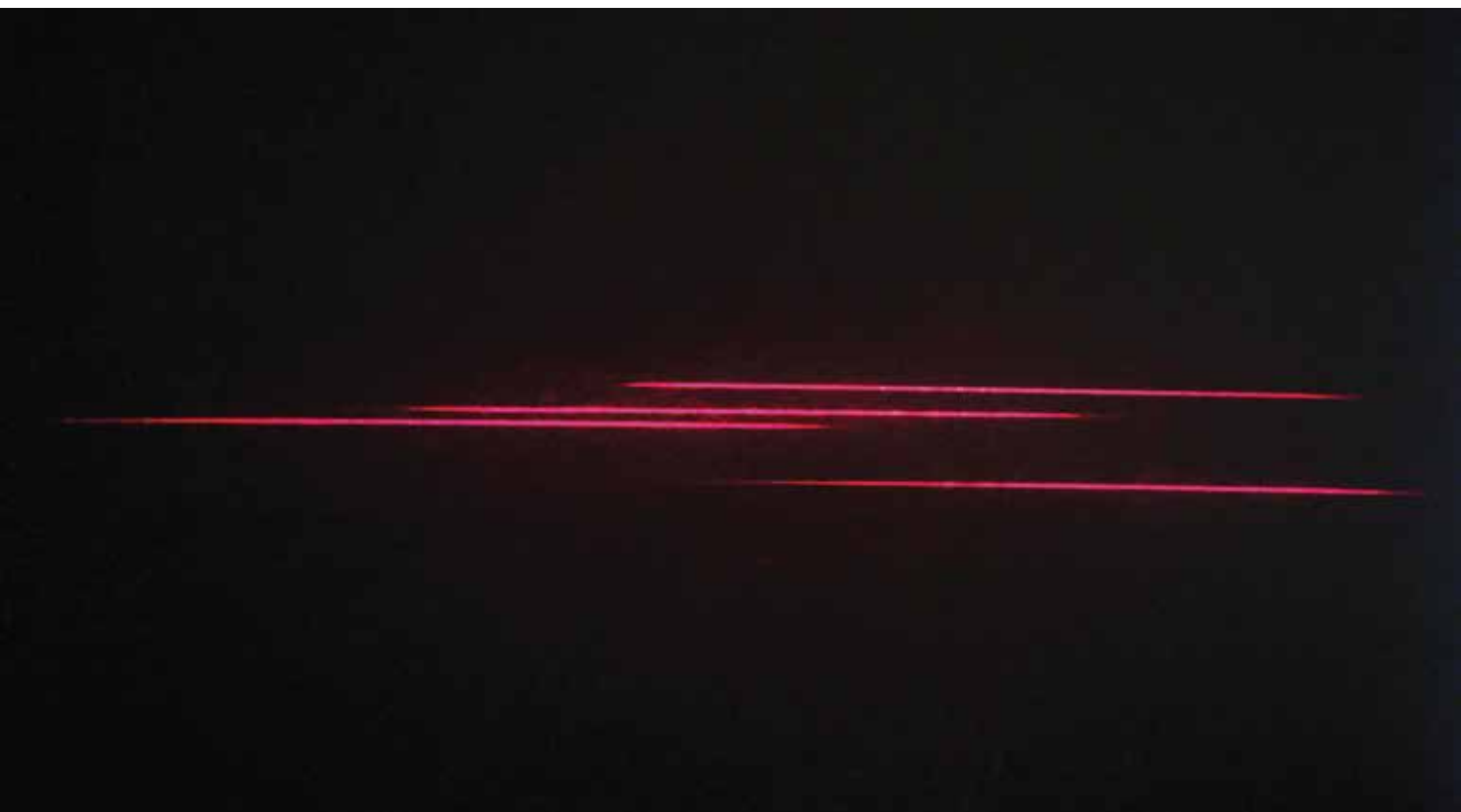
2013

2014



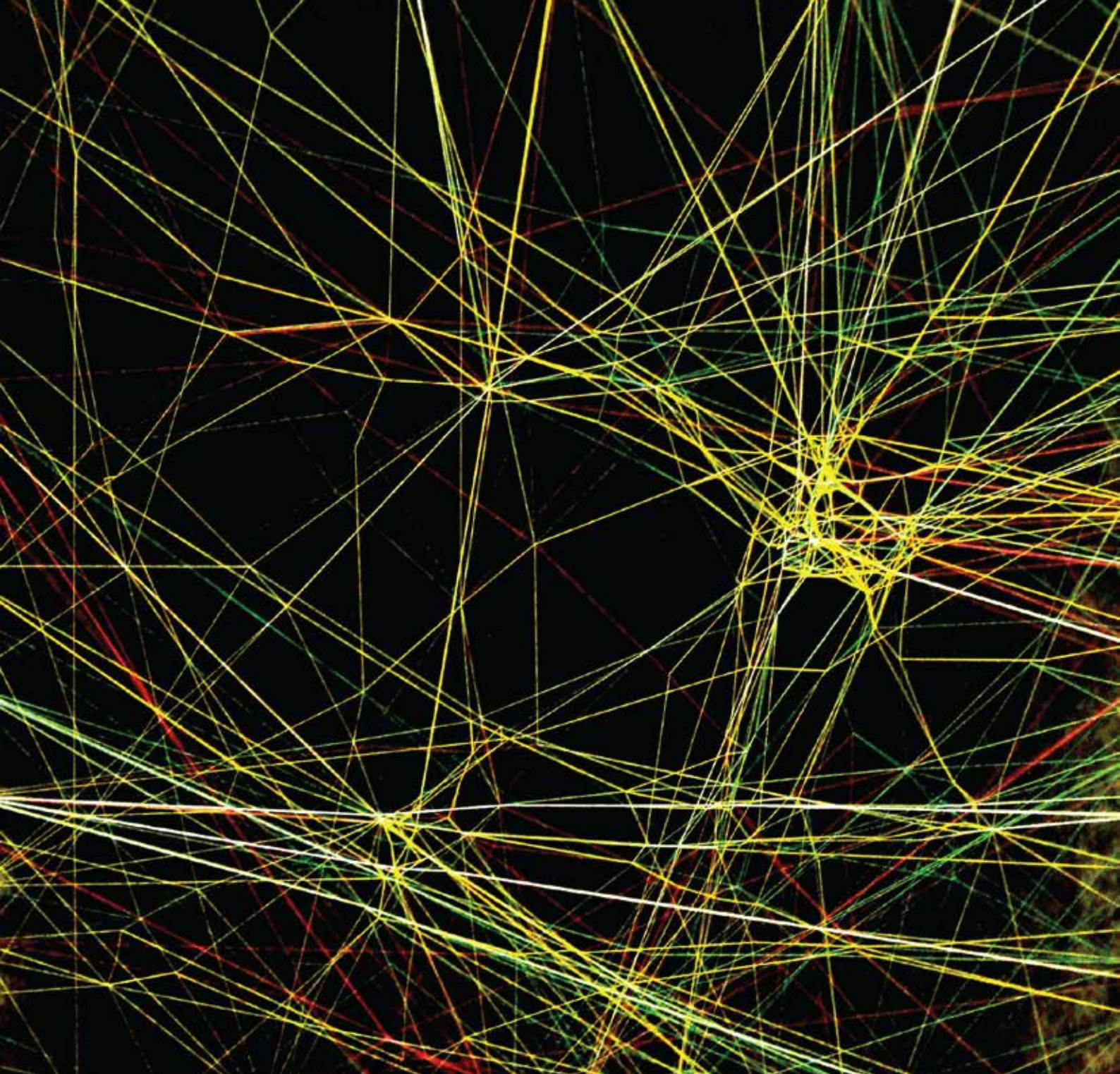
3D Plocha

Práce s názvem 3D plocha. V této práci jsem se snažila o čistotu a jednoduchost. Toho jsem docílila použitím bílých desek na bílé ploše. Kovové hrany desek vytvářejí čisté linie a kontrastují s bílou plochou



Horizontála /laser/



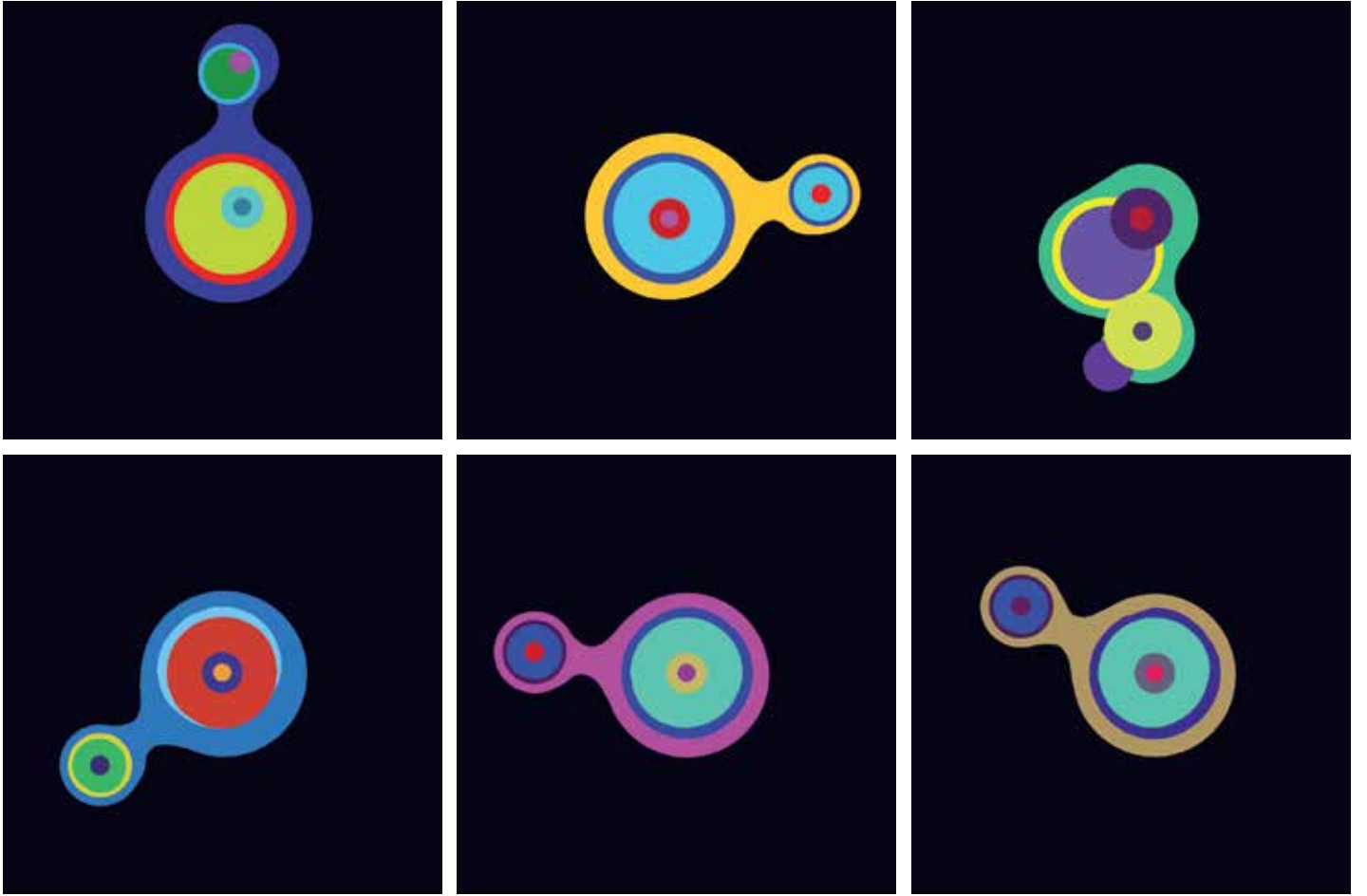


WEB

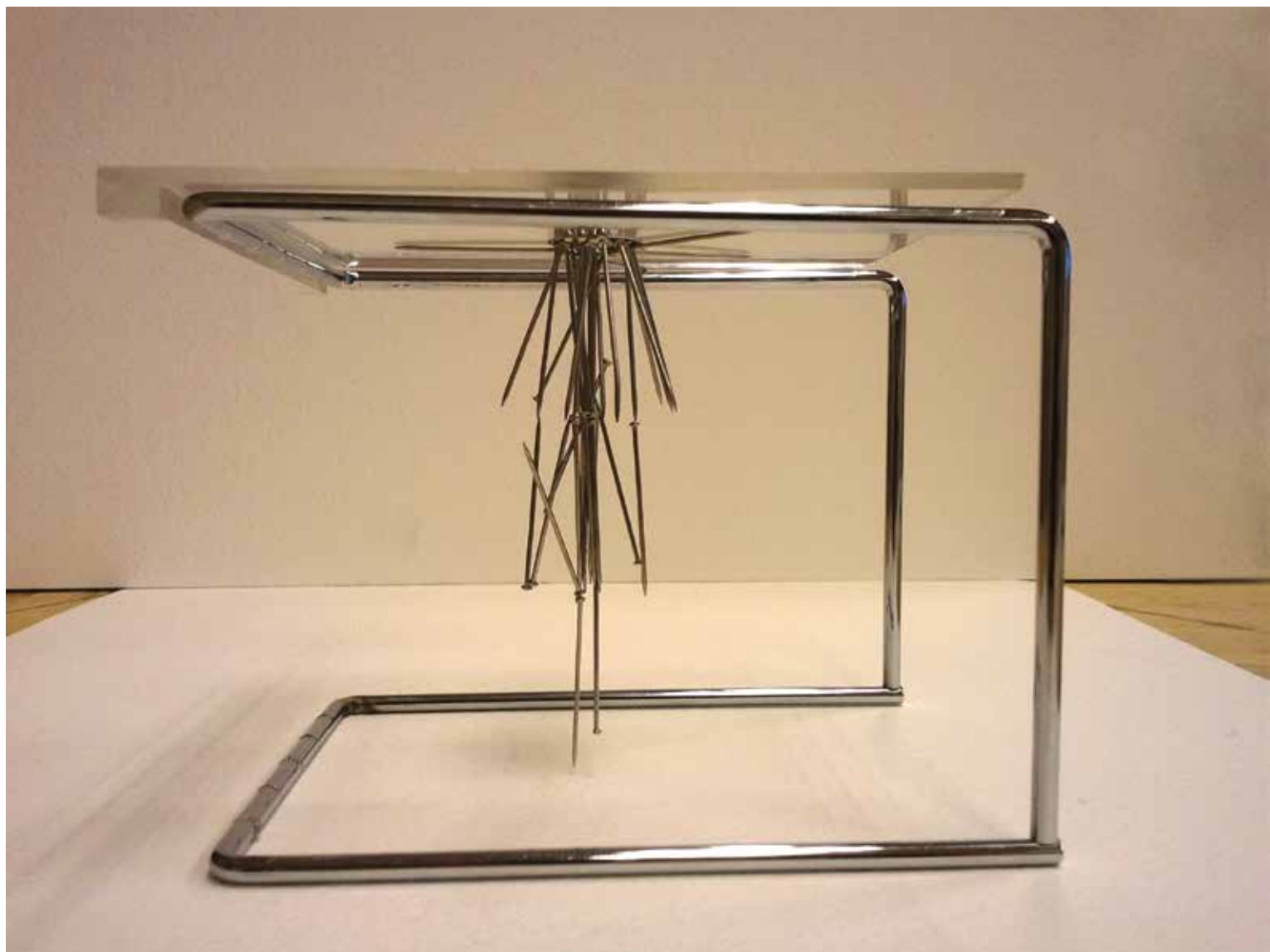
120x120 cm , barevné nitě, černá látka

Základním inspiračním zdrojem jsou mapy internetové sítě. Základem této práce je propojení jednotlivých internetových uzlů páteřními sítěmi. Barvu a sílu vlákna interpretujeme jako různé přenosové rychlosti na jednotlivých spojkách a různé technologie, či sítě různých nadnárodních provozovatelů kteří vzájemně propojují sítě. Dílo propojuje svět internetu, technologie a vědy s klasickým uměleckým provedením. Opírá se o studium vizualizací současných datových sítí avšak k vyjádření používá jednoduché umělecké prostředky. Na díle je vidět robustnost internetu navzdory křehkosti jednotlivých spojení.

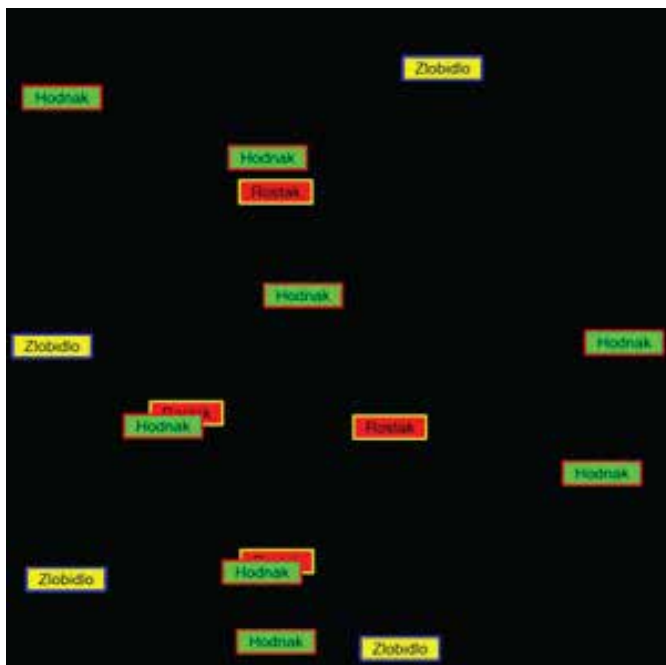
Silnou expresivitu dávají dílu barevné nitě které jsou umístěny na černém pozadí jež vytváří vysoký kontrast zachycující robustnost a jemnost.. Můžeme pozorovat krásně jemné a skoro neviditelné linie vytvářející úchvatné struktury a vzory. Kontrasty v barevnosti a hustotě poukazují na odlišnosti a nerovnováhu v přírodě. Je to vlastně zobrazení fenoménu soudobé společnosti.



Permutace/flash/

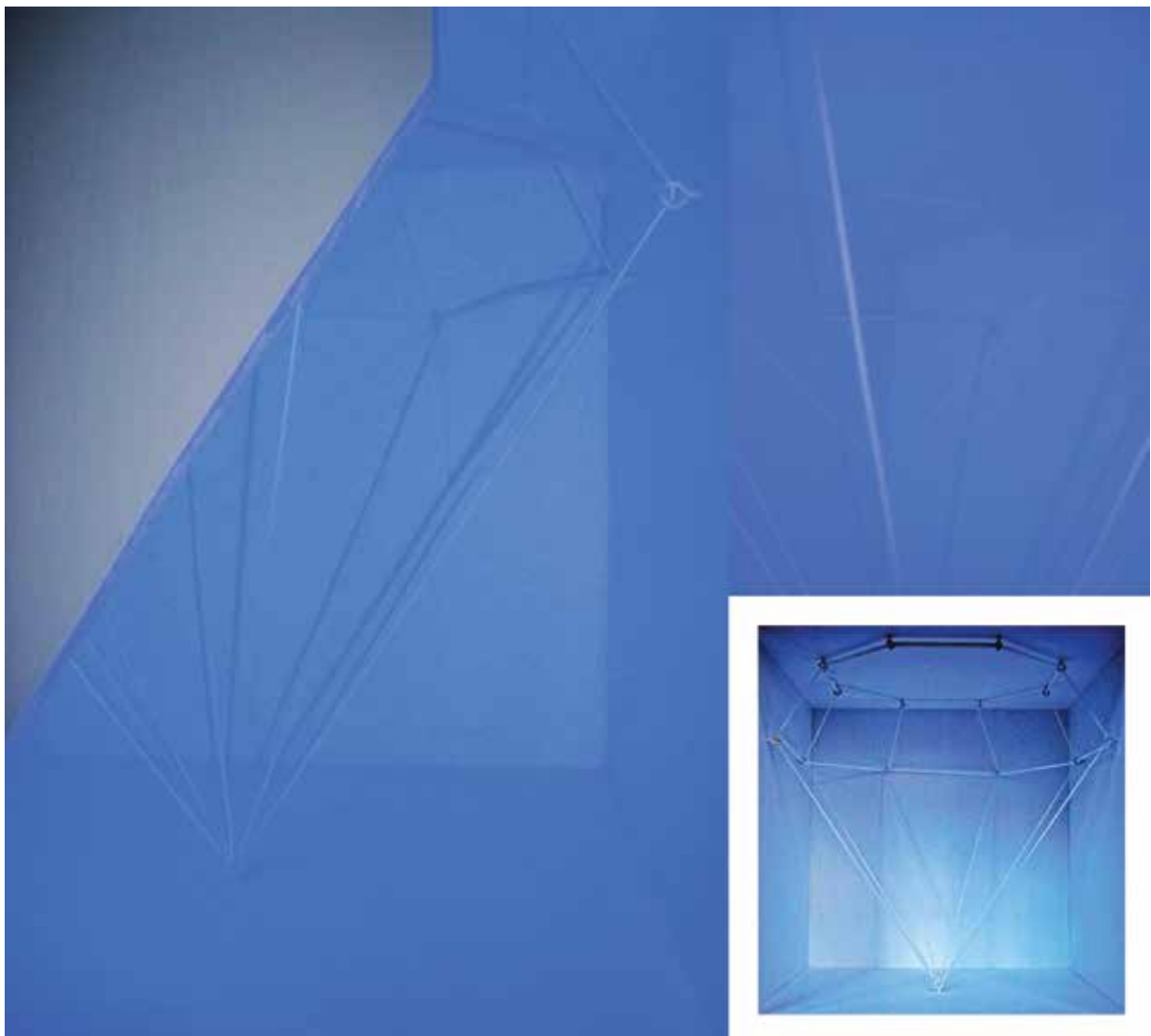


Napětí /12x12 cm/



Zlobidlo - Rošťák - Hodňák /netart/

Tento netart je jakási hra s tlačítky, které jsou zábavně pojmenové a reagují na pohyb myši. Každá skupina tlačítek má svůj vlastní princip pohybu. Zlobidlo reagují tak, že při najetí utíká. Hodňák počká na kliknutí a všechny tlačítka rozhází.. Rošťák po najetí myši rozhází všechny tlačítka.



Krystal

model prostorové instalace 3x3x3m

Ve své instalaci jsem chtěla znázornit symetrickou a dokonalou strukturu krystalu a jeho oslnivý lesk. Díky použití modrého světla jsem dosáhla oslnivého lesku krystalu, kde nejsou vidět všechny fasety a krystal působí brilantním dojmem. Fasety, které jsem vytvořila nejtenčími provázky nejsou sice viditelné, ale jsou důležité pro odraz světla a tudíž dochází ke správnému optickému jevu. Modrý neon má vliv také podmínit lidskému oku čistotu a kvalitu krystalu, specifika prvotně důležitá pro výběr kamene k jeho dalšímu zbrúšení. Nečistoty záměrně umístěné do rohů korespondují s čistotou krystalu, kdy i čistá myšlenka má špinavý okraj. Instalace umožňuje divákovi vstoupit do objektu a stát se tak součástí základní krystalické mřížky, která je obsažena ve všem kolem nás.

2011

2012

2013

2014



Skryto

Dílo s názvem Skryto je interaktivní objekt, díky kterému se vytváří obraz pomocí pohyblivých částí různých tvarů a velikostí, které jsou skryty pod elastickým povrchem. Na první pohled neviditelné objekty nebo body se objevují a zase skrývají nebo části, které člověk ucítí až pohmatem na tento elastický povrch. Elastická látka ve mě evokuje jakousi intimitu, lidské tělo, kůži.





Paprsek

V tomto díle jsem využila tradiční japonskou skládačku/origami/ ke zcela novému pojetí této techniky. Objekt z názvem Paprsek zde není přímým znázorněním předmětu jako je to u tradičního origami, nýbrž je koncipován v abstraktní rovině tak, aby umožnil divákovi jeho vlastní interpretaci na základě subjektivních prožitků. Vychází z jednoduchého tvaru složeného z jednoho kousku papíru. Jeho opakování a změna velikosti nabízí početné možnosti tvorby.

Úklid

Site specific instalace vznikla v bývalém kině Varšava v Liberci. Surový prostor /prach, plíseň, opadaná omítka, špína a zatuchlina/ přímo vybízí k surové zvukové instalaci. Zvuk byl nahrán přímo v budově při jeho úklidu.

odkaz video:

<http://www.youtube.com/watch?v=Uqm1bJVH0Kw>

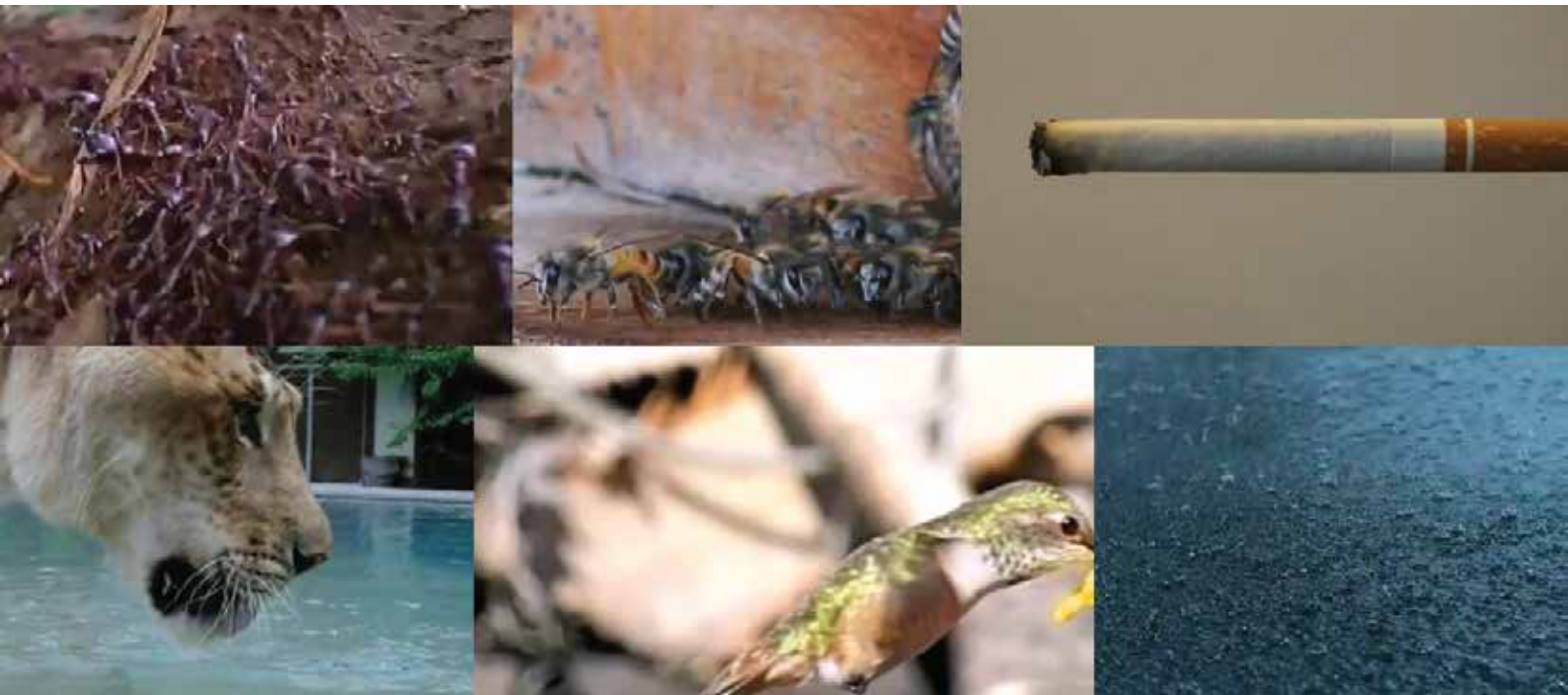


Oš(ž)ij



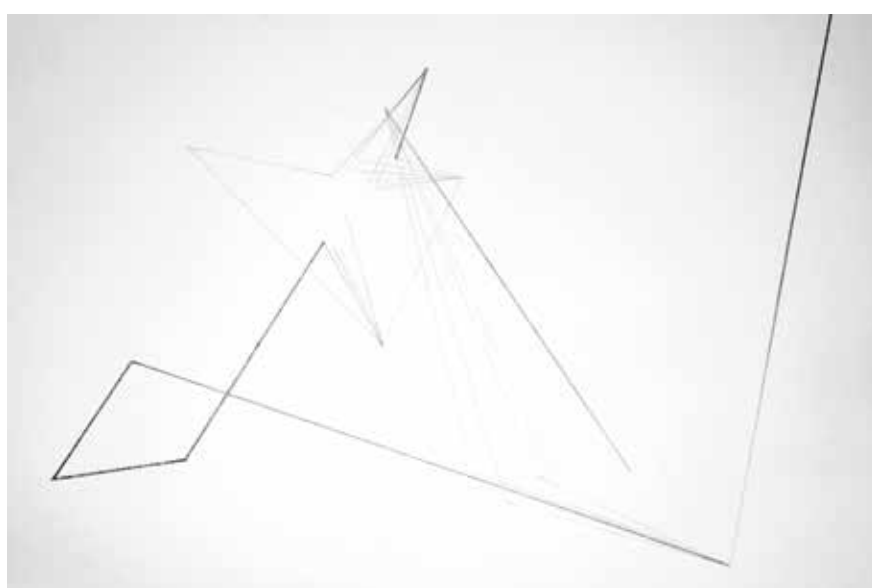
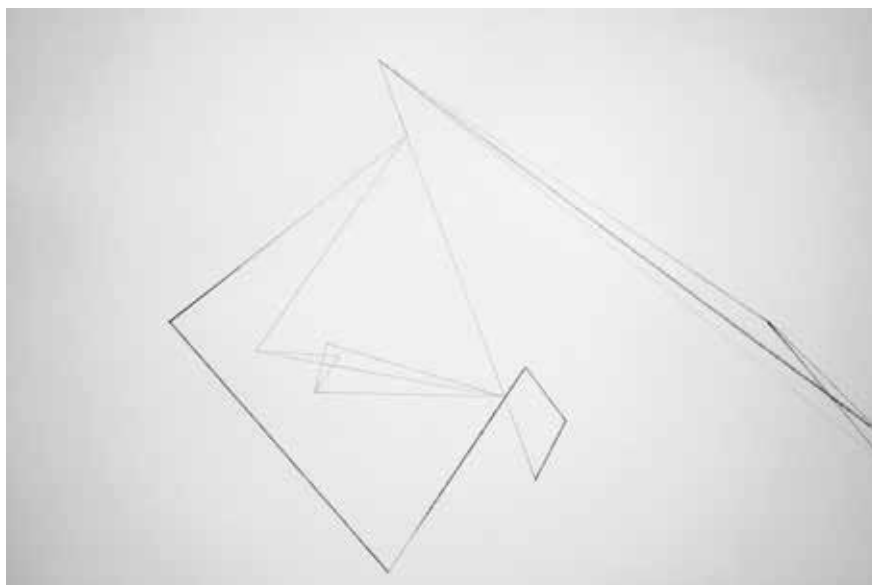
V díle s názvem Oš(ž)ij dostaly předměty nový obal, tato změna materiálu dává věcem jiný význam a vytváří tak novou skutečnost. Instalace předmětů působí svojí barevností a použitým materiálem uceleně, ačkoliv předměty jsou zcela odlišné a v původním prostředí žádný celek netvoří. Chtěla jsem ozvláštnit jinak nevýrazné věci.





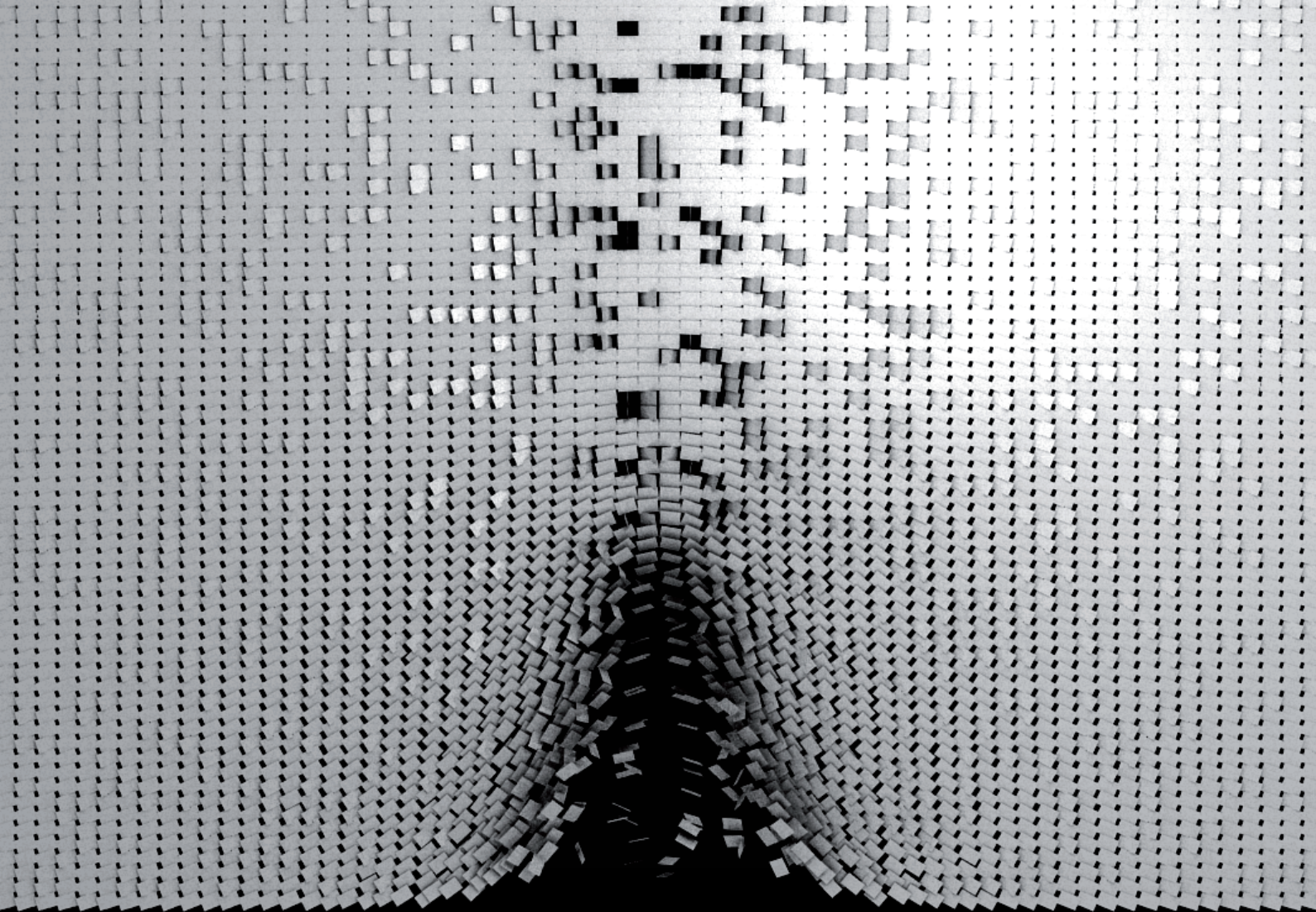
Absurd Zajímavě vybraná detailní i zpomalená videa se změněným zvukem dodávají videím jinou atmosféru a jiný rozměr.

2011 2012 **2013** 2014



Linie

Dílo s názvem Linie je soubor 40 geometrických kompozic, ve které hlavní roli hraje linka. Linie s využitím dynamiky tahu dodává kompozicím hloubku, vzdušnost a lehkost. Inspiračním zdrojem této práce je prostor kolem nás. Geometrické řešení prostoru a vymezení různých částí za pomoci linie, čáry, plochy, bodu, horizontu.



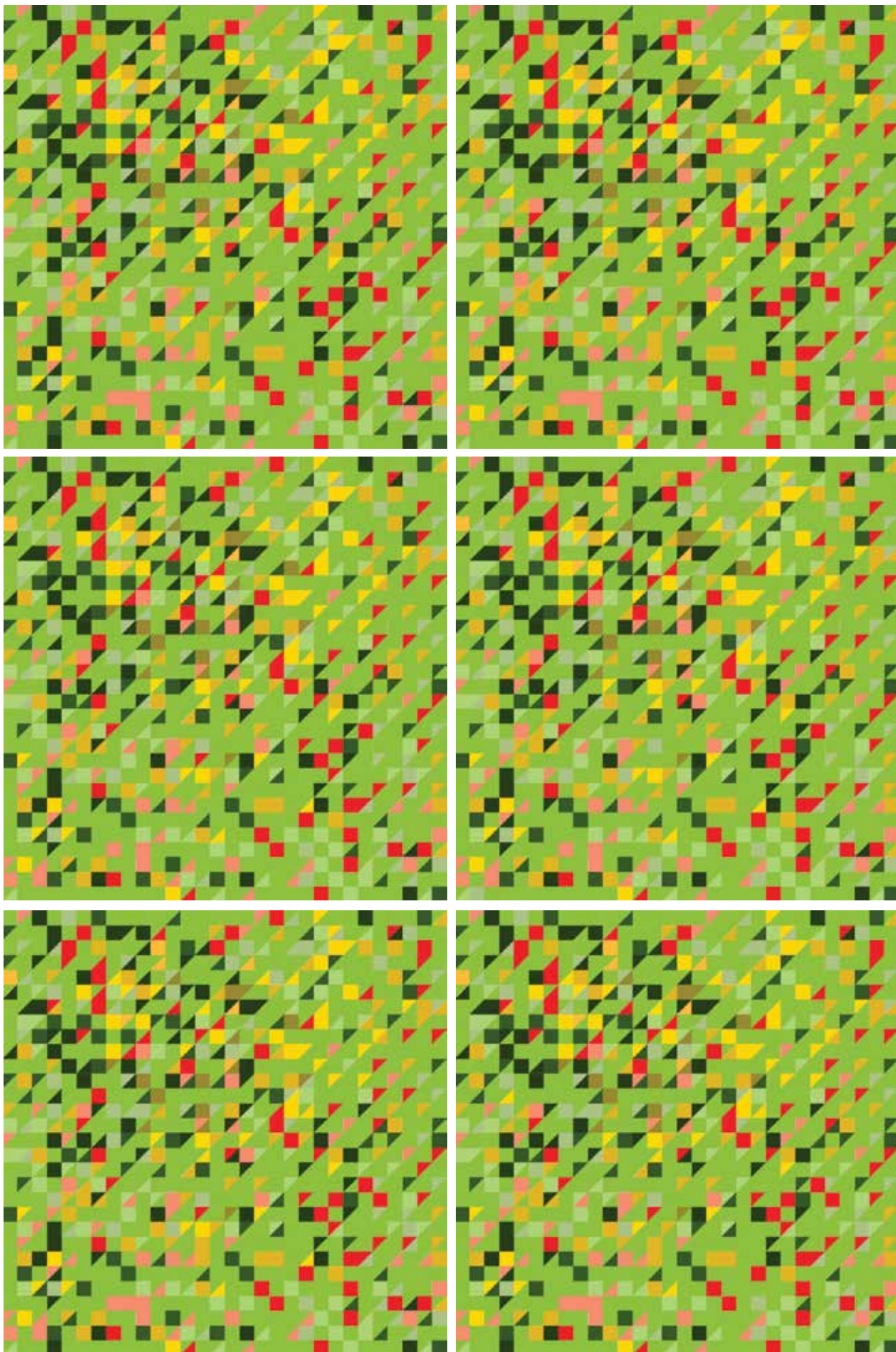
John Cage - About nothing and about anything

Silence

Videoinstalace s názvem Silence inspirována skladbou 4'33 od Johna Cage. Virtuální papíry, které se pomalu rozptylují a potichu poletují po prostoru.

odkaz na video:

<http://eliskral.wix.com/portfolio#!silence/c3fv>



Hovězí koňský /flash/

Tato práce s názvem Hovězí koňský vychází z kauzy koňského masa v masných výrobcích a s tím spojené klamání spotřebitelů. Flashová animace znázorňuje malé a nepatrné změny, kterých si divák/spotřebitel/ jen tak nevšimne.

odkaz na video: <http://eliskral.wix.com/portfolio#!hovezi-konsky/c15xp>

2011 2012 2013 **2014**

TŘI



Audiovizuální instalace tří zářivek na výstavě ve Vratislavickém pivovaru s názvem Qašení vol.1.
odkaz na video: <http://eliskral.wix.com/portfolio#!neon/c6q5>

Smoke /site specific videoinstalace/

Animace kouře vytvořená pro prostor na výstavě ZPOPELA, která se konala v Liberci v bývalé zemské vinárně.



CV

CURRICULUM VITAE



OSOBNÍ INFORMACE

Jméno	Eliška Králová
Adresa	17.listopadu 1184, Mladá Boleslav 29301
Telefon	+420 608143944
E-mail	ElisKral@seznam.cz
WWW	www.eliskral.wix.com/portfolio
Národnost	česká
Datum narození	9.5.1990

VZDĚLÁNÍ

Datum (od – do)	2011 – Dosud
Název vzdělávací instituce	Technická univerzita v Liberci – Fakulta umění a architektury
Zaměření	Vizuální komunikace
Datum (od – do)	2009 - 2010
Název vzdělávací instituce	Jazyková škola Presto – Praha
Zaměření	Anglický jazyk
Datum (od – do)	2005 - 2009
Název vzdělávací instituce	Střední umělecká škola grafická v Jihlavě
Zaměření	Propagační výtvarnictví

PRACOVNÍ ZKUŠENOSTI

Datum (od – do)	2015
Název zaměstnavatele	Euroseal - plastové plomby
Pozice	Grafický designer - tvorba produktového listu, prezentace produktu , pozvánka na narozeninovou akci firmy
Datum (od – do)	11/2014 – 02/2015
Název zaměstnavatele	Grafické studio Jiří Hořavka – Stáž 300h
Pozice	Grafický designer – asistentka
Datum (od – do)	10/2013 – 01/2014
Název zaměstnavatele	Studio Richarda Loskota - Stáž
Pozice	Asistentka – tvorba www stránek, pomocné práce při realizaci uměleckých děl a výstav
Datum (od – do)	2012 - 2013
Název zaměstnavatele	Galerie Die Aktualität des Schönen v Liberci
Pozice	Kustod – pomocné práce při realizaci výstav, hlídání galerie
Datum (od – do)	2011 - 2013
Název zaměstnavatele	Urbanditos – Designové samolepky a skinny
Pozice	Grafický designer - grafické návrhy na polepy notebooků, mobilních zařízení atd.

DALŠÍ ZNALOSTI

Počítačové dovednosti

Adobe Illustrator
Adobe Photoshop
Blender

Společné výstavy

11/2014 – Zpopela – Art exhibition, dílo Kouř, Liberec
06/2014 – Qašení vol.1 - výstava v prostorách pivovaru Konrád, dílo Tři– Liberec
04/2014 – Galerie 69 - Happening: From darkness, back to past/future – Liberec

Zájmy

kresba, malba, grafický design, výstavy, současné umění

Silné stránky

Spolehlivost, tolerantnost, trpělivost, pohodovost, dochvilnost, kreativita

7 POUŽITÁ LITERATURA

1. KANDINSKY, Wassily: Bod linie plocha (Punkt und Linie zu Fläche), Triáda, Praha 2000.
2. KANDINSKY, Wassily: O duchovnosti v umění (Über das geistige in der kunst), Triáda, Praha 1998.