

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Bakalářská práce

**Ego**

SVĚTELNÝ OBJEKT PLASTIKA

**Michaela Ottová**

**Plzeň 2020**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Multimedia

Bakalářská práce

**EGO**

SVĚTELNÝ OBJEKT PLASTIKA

**Michaela Ottová**

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2020**

**Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.**

**Plzeň, duben 2020**

.....

**podpis autora**

**Poděkování patří vedoucímu bakalářské práce MgA. Janu Morávkovi a jeho asistentovi MgA. Lukáši Kellnerovi za rady a celkový dohled na průběh mé práce. Dále bych ráda poděkovala Sylvě Ježkové za pomoc při realizaci VR instalace. A Vítu Truncovi za pomoc při přípravách realizace prvního návrhu.**

## **OBSAH**

1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace 7
2. Úvod do tématu práce 7
  - 2.1 Ego jako naše vnitřní já 8
  - 2.2 Ega v mé práci 8
3. Průběh a forma zpracování 8
  - 3.1 Původní návrh instalace 8
  - 3.2 Nová forma 9
  - 3.3 Zvuk a hudba 9
4. Popis výsledného díla 10
5. Seznam použitých zdrojů 11
6. Resumé 12
7. Seznam použitých příloh 13

## 1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Za svůj čas v oboru jsem vyzkoušela mnoha přístupů a způsobů práce tvůrčího rázu. K rozmanitosti mé tvorby přispěla velice otevřená povaha ateliéru jako takového. Naskytla se mi možnost zpracovat své vnitřní myšlenky například formou videoartu, hudby nebo fotografií. Tento nový přístup a otevřenost dalším možnostem zpracování mé tvorby mi i přes počáteční pochyby vyhovoval a pomohl mi přemýšlet nad jednotlivými uměleckými pracemi jinak, než doposud. Díky tomuto přístupu se i má tvorba postupně rozvíjela a posouvala o krok dál. V ateliéru multimédií pod vedením pana MgA. Morávka se mi dostalo příležitostí, při kterých jsem zkoušela svoje schopnosti i neschopnosti. Díky tomu se mi otevřelo mnoho cest, kterými se nyní mohu do života vydat.

## 2. Úvod do tématu práce

Tématem mé bakalářské práce je světelná instalace. Mým zvoleným podtématem se stalo Ego. Námět čerpám z vlastních prožitků v minulosti a z vlastního vnímání lidí z mého nejbližšího okolí a také chápání sebe sama. Tato percepce reálných osob se zakládá jak na mém současném pohledu, tak i na mém pohledu na tytéž osoby v minulosti. Což se po relativizaci otáčí vůči divákovi. V díle se snažím o zobrazení určité symboliky a imaginace své mysli či pocitů. Dílo se snaží o zobrazení těžko sdělitelného, neboť vše, co pozorovatel vidí, je čistě na imaginativní rovině. Avšak zvukový doprovod, přesněji komentář, který divák v průběhu instalace slyší, je vodítkem k tomu, jakým způsobem by měl pozorovatel během instalace postupovat a přibližuje mu jednotlivé scény, aby je (divák) mohl přesněji pochopit. Instalace ve virtuální realitě je interaktivní, publikum má v instalaci možnost vlastní volby postupu a pohybu v jednotlivých scénách. Při návštěvě prvních čtyř ego, sbírá díky poslechu konkrétní zvukové stopy, tóny, jejichž význam vysvětluji níže. Po těchto návštěvách a po vyslyšení tónů může dojít k bráně, která se díky těmto tónům odemkne, a to ho dovede k poslední části celé instalace.

Tato práce znázorňuje mou vnitřní cestu při řešení svých osobních prožitků z minulosti, jak jsem již zmínila při zimních klauzurách 2019. Před více než rokem a půl jsem se zúčastnila pobytu ve tmě. Od té doby se otevřelo cosi, co ve mně bylo opravdu hluboko a nyní se postupně dralo ven. Za tuto dobu se mi vrátilo mnoho vzpomínek, které jsem jako dítě vytěsnila a od té doby jsem se také snažila přijít na to, co se vlastně v minulosti v naší rodině stalo. Dlouho jsem se snažila lépe definovat, čím bylo vše způsobené, abych takový výsledek mohla v mé bakalářské práci zpracovat.

Promluvila jsem si s hlavními aktéry, kteří mi znovu zrekapitulovali svůj úhel pohledu – jejich pravdu, která byla někdy až příliš detailní a vybarvená. Jejich vyličení bylo pravděpodobně podané s tím účelem, abych se dovedla vcítit do jejich pocitů co možná nejpřesněji.

Řešení těchto událostí minulosti bylo pro mě postupem času čím dál tím více vyčerpávající. Dostala jsem se v podstatě do fáze, kdy jsem se v tom obrazně začala topit, a nebylo snadné se od zmíněných událostí oprostit. Výsledek, odpověď na své otázky, v tento moment ale mám. Ego. Lidské ego, které stálo téměř za vším, kvůli kterému se lidé stali bezohlednými, sobeckými a sebestřednými. Ego stojí v pozadí mnoha činů. Vše dělat jen pro sebe. Záměrně ubližovat za účelem, aby se druhý cítil špatně. Díky tomu jejich ego roste. Přizívuje se na takových věcech s jediným cílem: mít nepřemožitelnou pozici ve vztahu k člověku, kterého milovali, a kterého teď tak nenávidí.

Nakonec se mi, ale podařilo získat určitý nadhled nad celou situací, který mě dovedl k dalšímu úhlu pohledu a ve výsledku i ke smíření. Tito lidé, i přes to všechno, co se stalo, přes to jaké činy udělali a jakým způsobem se zachovali, jsou moje rodina. Za následky svých činů jsou odpovědní, následky si každý z nich nese a také se s nimi každý z nich musí vypořádat sám. Rodina je něco, co si člověk vybrat nemůže, a přece do ní patří a patřit bude, alespoň pokrevně. Díky rodině si rod předává získané zkušenosti a jisté hodnoty. Je to místo odkud pocházíme a které navždy zůstane

naší součástí, ať chceme či nikoliv. A navždy na této úrovni zůstaneme propojeni, protože tvoří náš základ.

## **2. 1. Ego jako naše vnitřní já**

Podle mě je lidské ego zdrojem naší síly. Je také hnacím motorem například na cestě k našim snům. Také ale bývá hlavním nositelem konfliktu a zla. Osobně ztotožňuji pojem ego s pojmem vnitřní já. Toto já může být čisté a zdravé, zároveň však je možné, aby bylo patologické. Člověka, kterému jeho ego narostlo do markantních rozměrů, můžeme označit pojmem egoista. Ale na druhé straně existují lidé, kteří to mají přesně naopak. Jejich ego je zastíněné dalšími komponentami psychiky. Ani jeden z těchto extrémů není zdravý.

Ne nutně musí být tento výraz „egoista“ čistě pejorativní. Je však nutné zmínit, že i taková osoba může být dobrým člověkem.

Lidé často zapomínají na sebe. Přesněji starat se o své vnitřní já. O toto „já“ bychom se měli starat stejně tak jako o malé dítě, které, aby přežilo, potřebuje naši péči. Naše ego je to nejdůležitější, co nás činí člověkem a egoista tedy může být člověk, který se pouze stará o vědomí sebe sama.

## **2. 2. Ega v mé práci**

Popisuji zde ega, která ztotožňuji s vnitřním já jednotlivých lidí, kterým ega patří. Jsou to lidé z mého nejbližšího okolí, z mé rodiny. Vizual jednotlivých eg jsem zvolila právě takový, jak tyto členy rodiny vidím já. Použila jsem symboliku popisující tyto lidi na mé vlastní emocionální rovině. Každé jednotlivé ego je svým vlastním individuálním světem. Ale mají spolu něco společného. Je to něco, co všichni ve stejnou dobu v minulosti prožili a v této rovině se spojují. A právě v takové rovině na ně ve své práci nahlížím.

Tento prožitek je, tyto lidi, v jejich životech ovlivňuje. Je to něco s čím se, v některých případech ani za odborné pomoci, plně nevypořádali. Je to událost, se kterou se jen těžko sžívá. Je to jejich prožité trauma. Situace, která mohla být celkem běžnou obtížnou životní událostí, se v tomto případě vyhroutil do jen těžko uvěřitelných extrémů. Každý z těchto lidí zvolil jinou cestu, jak se s tímto vnitřním problémem následně vypořádat, protože každý je úplně jiný a na každém z nich tento prožitek zanechal různě hluboké rány.

Nyní máte v mém díle možnost na tento můj úhel pohledu nahlédnout.

## **3. Průběh a forma zpracování**

### **3.1 Původní návrh instalace**

Má Bakalářská práce měla být původně zpracovaná v jiné formě. Mělo jít o světelnou instalaci v prostoru vhodnou pro interiér galerie. Instalace měla mít z venku tvar kužele bez špičky, kde stěnu měla tvořit černá látka z materiálu nepropustného pro světlo. Po vstupu do samotné instalace se návštěvníkovi měl rozprostřít pohled na různé velké balóny kruhového tvaru s odlišnou intenzitou světla. Do všech balónů měla být umístěna hadička na přívod vzduchu, aby se ega rozpínala a následně smršťovala zpátky do původního menšího rozměru. Tato ega měla být zavěšena na stěně instalace i v jejím vnitřním prostoru. Uprostřed celé instalace přímo nad hlavou pozorovatele mělo být umístěno největší ego, které ve svém maximu mělo dosahovat průměru čtyř metrů.

Tento návrh jsme postupně upravovali dle technických možností a také ceny, neboť mi naše Fakulta umění a designu, po mé žádosti o studentský grant, přislíbila částku 45 000 Kč.

Po konzultaci a nezbytných propočtech jsem připravila technické parametry nutné k realizaci a za pomoci Víta Trunce jsem začala zajišťovat nákup, či zapůjčení materiálu. Zhruba v tento moment byla práce pozastavena kvůli vzniklé pandemii Koronaviru. Bohužel tato nově vzniklá složitá situace značně zkomplikovala další průběh realizace díla, neboť se zbytek práce měl odehrávat v interiérech školy a já jsem nesplňovala tehdy platné podmínky pro pohyb v jejích prostorách.

### 3. 2 Nová forma

Vzhledem k epidemiologické situaci navrhl vedoucí ateliéru Multimédií MgA. Jan Morávek ve spolupráci se svým asistentem MgA. Lukášem Kellnerem a po konzultaci s vedením školy, změnu formy mé práce na instalaci ve virtuální realitě. Po následné komunikaci ohledně nezbytných detailů jsem s touto novou formou souhlasila.

Začátek práce byl pro mne obzvláště obtížným, neboť jsem ve virtuální realitě žádný projekt nikdy v minulosti nevytvářela. Z počátku této změny formy mé práce jsem měla potíže vymyslet určitý scénář, dle kterého by se instalace odehrávala. Chyběly mi správné inspirace a neznala jsem přesné technické specifikace, podle kterých se v tomto, pro mne novém, médiu řídit.

Tyto prvotní pochyby a neznalost se však podařilo úspěšně odstranit. Nakonec mi nový náhled na mou instalaci ve virtuální realitě poskytl potřebnou inspiraci a čerstvý pohled na celkovou situaci. Díky této změně jsem mohla rozvinout původní myšlenku o krok dál. K celému dílu jsem začala přistupovat méně realisticky a více na iluzorní úrovni. To vedlo k lepšímu využití možností virtuální reality. Přestala pro mne platit omezení běžná pro realitu. Již jsem nemusela nahlížet na ega jen z venku, vidět pouze jejich velikost, vyzařující světlo a tvar. Nyní jsem měla lepší možnost vkročit dovnitř a popsat detailněji svůj vnitřní úhel pohledu, který divákovi přiblíží mé vnímání jednotlivých lidí.

### 3. 3 Zvuk a hudba

Po vstupu do této interaktivní instalace je divák díky komentáři naváděn instrukcemi, jak v jednotlivých scénách postupovat. Komentář účastníkovi přibližuje jednotlivé scény, aby je divák mohl lépe či přesněji pochopit, avšak nechává mu dostatečný prostor, aby měl možnost najít i další detaily, které již komentář nesděljuje.

Ruchy pomáhají dokreslit vnímání jednotlivých scén. Divák tedy vnímá nejen vizuální stránku instalace, ale také její zvukovou část. Dílo tedy můžeme nazvat audiovizuálním. Tóny, které se rozezní v každé scéně jednotlivých eg, jsou skutečné věty, které v postprodukci byly převedeny na hudbu. Tyto věty jsou pro mě velmi osobní. Protože jsem tyto citlivé informace nechtěla přímo šířit veřejnosti, a také jsem měla obavy z přílišné konkrétnosti, která by diváka zmátla, či vytrhla z prožitku, rozhodla jsem se hledat formu, která by význam vět určitým způsobem předala, ale jejich znění by zůstalo veřejnosti skryté. Jako výslednou podobu jsem tedy zvolila upravenou zvukovou stopu, která přesné znění šifruje.

Práce se v samém závěru posunula o další krok dál, když jsem se rozhodla přidat na konec celé instalace i poslední ego – to mé. Připadalo mi, že by v díle mělo být. Tato poslední scéna má vykreslit můj pohled na sebe samu s ohledem na již zmíněné prožitky, které zde z určitého úhlu popisují. Má popsat určitý vnitřní proces, ke kterému jsem se já sama dopracovala v průběhu let uplynulých od již zmíněného traumatu. Zároveň jsem zde chtěla zobrazit své aktuální rozpoložení a bod, do kterého jsem došla. Tento moment by měl v instalaci navodit určitou naději. Až v tuto chvíli, po přidání posledního ega, mi má bakalářská práce připadat kompletní.



## 4. Popis výsledného díla

Výsledkem zpracování mé Bakalářské práce se stala instalace ve virtuální realitě. Za pomoci VR brýlí může pozorovatel nahlédnout do jednotlivých scén, které vykreslují reakce ego, neboli, z mého pohledu, vnímání osobností jednotlivých lidí. Divák může nazřít na mou snahu při získávání informací, nebo jejich opětovném připomenutí a na jednotlivé úhly pohledu zúčastněných a jejich přístup k tomuto tématu týkající se společně prožitého traumatu v minulosti. Celé dění se odehrává čistě na mých vizuálních výjevech a představách mých pocitů.

Celkový koncept je proveden tak, abych svým dílem docílila vymanění diváka ze zažitých principů vnímání. Díky určité abstraktní povaze instalace a umožnění různých postupů toho, jak instalaci prožít, kdy jsem dovolila, aby si pozorovatel sám zvolil svou cestu, a tím i do které scény nahlédne jako první, není možné konkrétně popsat dějovou linku instalace. Neboť tu si tvoří každý divák sám. Jediný bod, který zůstává pro všechny pozorovatele stejný, je její konec, který popisuje poslední část. Poslední ego, které znázorňuje mou vnitřní část týkající se výše nastíněných prožitků z minulosti. Avšak na úplném konci popisuje na symbolické rovině jisté rozuzlení, ke kterému jsem dospěla v posledních měsících.

## 5. Seznam použitých zdrojů

### **Knižní a periodická literatura**

DANNHOFEROVÁ, Jana. Velká kniha barev. Brno: Computer press, 2012. ISBN 9788025137857.

### **Internetové zdroje**

Light art. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-07-29]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Light\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Light_art)

VEČERKOVÁ, Dominika. Ego pod palbou. *Psychologie.cz* [online]. Praha: Mindlab, 2010 [cit. 2020-07-29]. Dostupné z: <https://psychologie.cz/poradna/ego-pod-palbou/>

## 6. Resumé

Interaktivní instalace ve virtuální realitě s názvem Ego je založena námětu, který autor čerpá z vlastních prožitků v minulosti a z vlastního vnímání lidí z jeho nejbližšího okolí a také chápání sebe sama. Což se po relativizaci otáčí vůči divákovi. V díle jde o zobrazení určité symboliky a imaginace autorovy mysli či pocitů. Dílo se snaží o zobrazení těžko sdělitelného, neboť vše, co pozorovatel vidí, je čistě na imaginativní rovině. Avšak zvukový doprovod, přesněji komentář, který divák v průběhu instalace slyší, je vodítkem k tomu, jakým způsobem by měl pozorovatel během instalace postupovat a přibližuje mu jednotlivé scény, aby je (divák) mohl přesněji pochopit. Publikum má v instalaci možnost vlastní volby postupu a pohybu v jednotlivých scénách. Během instalace účastník sbírá určité zvukové stopy, neboli klíče, které jsou nezbytnou součástí pro umožnění přístupu do poslední části celé instalace, jenž představuje jistou část autorova vnitřního já.

The interactive installation in virtual reality called Ego is based on a theme that the author draws from his own experiences in the past and from his own perception of people from his immediate surroundings and also his understanding of himself. Which, after relativization, turns towards the viewer. The work is about certain symbolism and imagination of the author's mind or feelings. The work tries to depict the hard-to-communicate, because everything the observer sees is purely imaginative. However, the soundtrack, more precisely the commentary that the viewer hears during the installation, is a guide to how the observer should proceed during the installation and brings the individual scenes closer to him so that (the viewer) could understand them more accurately. In the installation, the audience has the option of choosing their own procedure and movement in individual scenes. During the installation, the specific collects certain audio tracks, or keys, which are necessary to access the last part of the entire installation, which is a certain part of the author's inner self.

## **7. Seznam příloh**

### **PŘÍLOHA 1**

Scény VR instalace

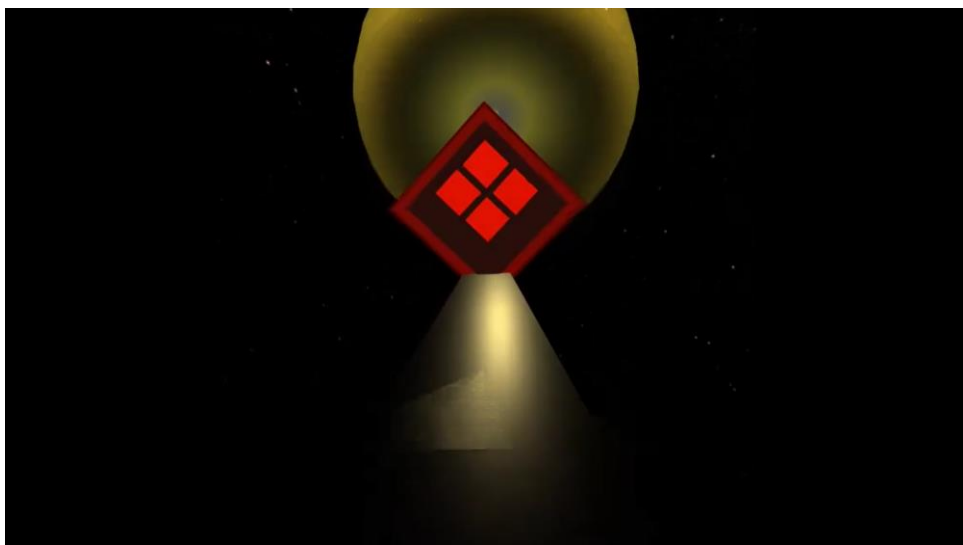
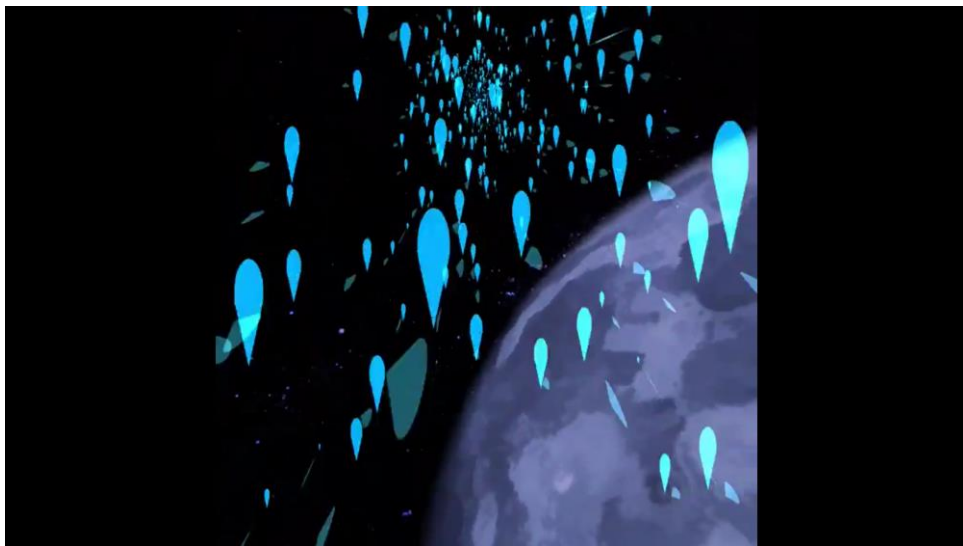
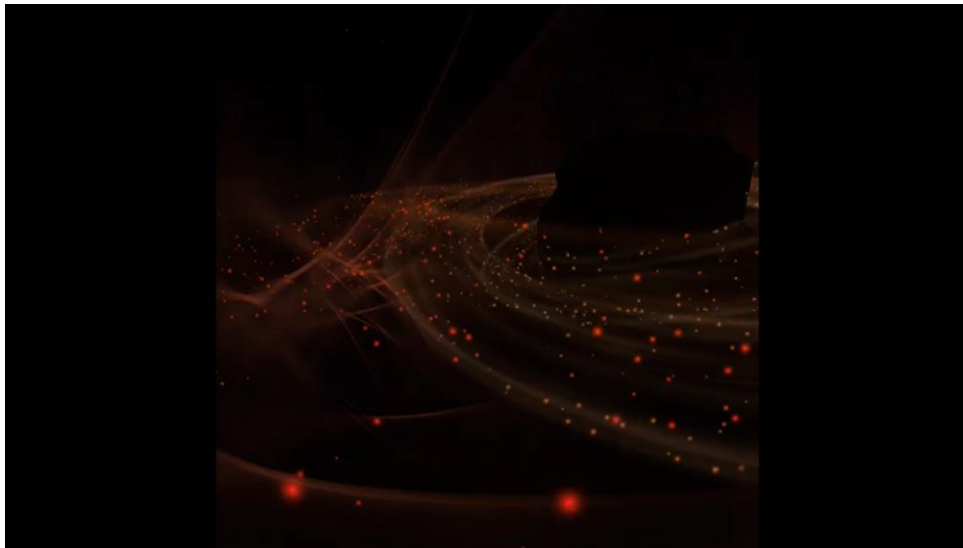
### **PŘÍLOHA 2**

3D model původního návrhu

### **PŘÍLOHA**

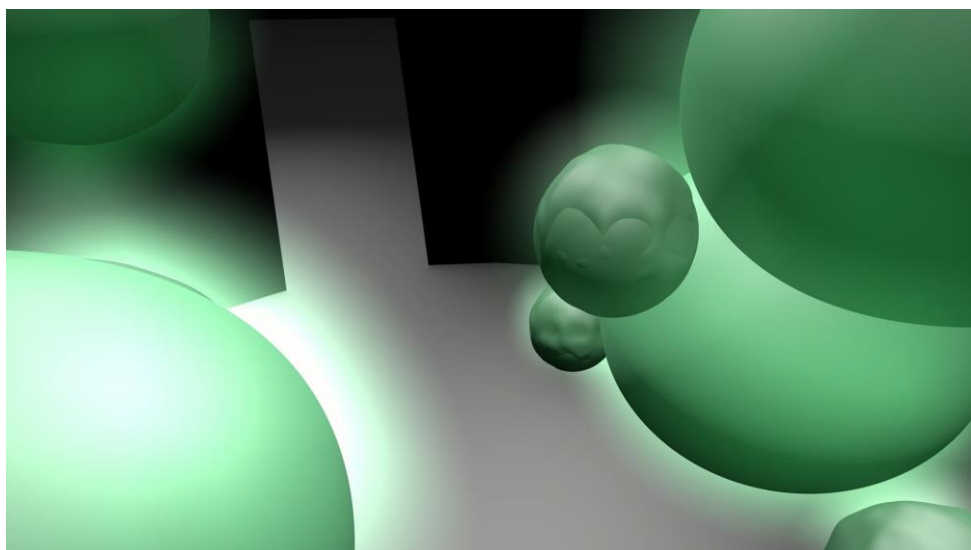
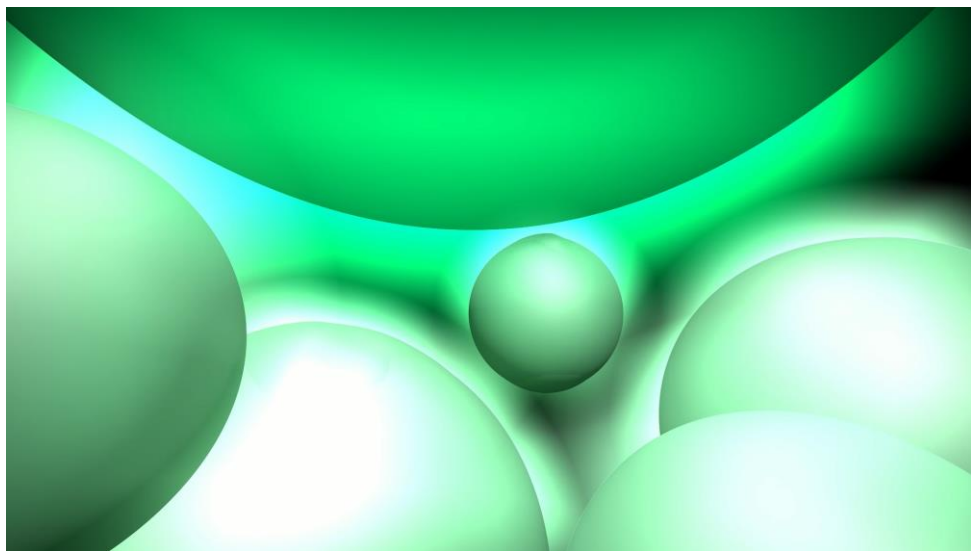
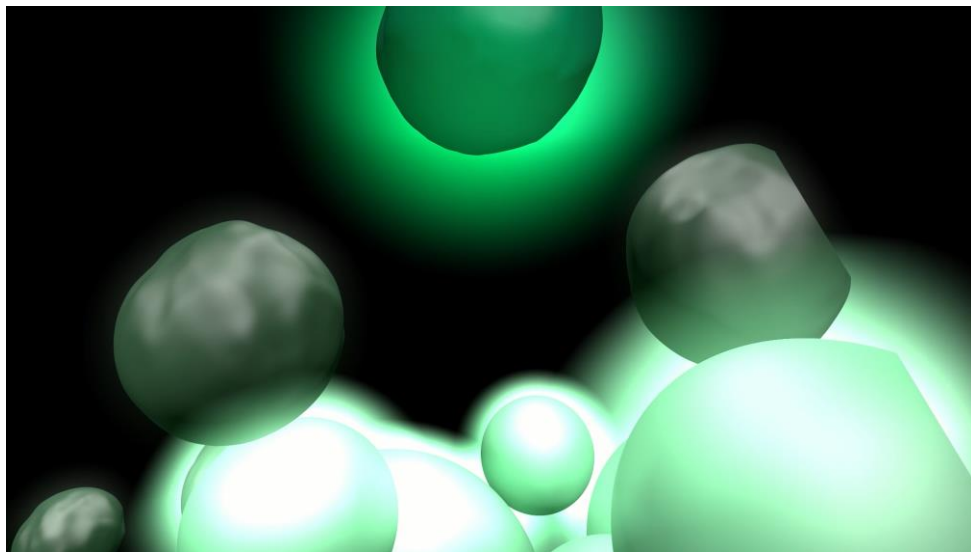
Záznam z performance na téma silnějšího ega

**PŘÍLOHA 1**  
Scény VR instalace



## PŘÍLOHA 2

3D model původního návrhu



### PŘÍLOHA 3

Záznam z performance na téma boje dvou eg

