

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

**Diplomová práce**  
Vnitřní hlas

**BcA. Michal Kalab**

**Plzeň 2021**

# **Západočeská univerzita v Plzni**

## **Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor Sochařství  
Specializace Socha a prostor

**Diplomová práce**  
Vnitřní hlas

**BcA. Michal Kalab**

Vedoucí práce: Doc. MgA. Benedikt Tolar  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2021**

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

Plzeň, duben 2021

.....

**Poděkování:**

**Děkuji všem!**

## Obsah:

- 01 Zvolené téma a důvod jeho volby
- 02 Popis příběhu
- 03 Cíl Práce
- 04 Popis Přípravy a tvorby
- 05 Dílo jako takové
- 06 Resumé
- 07 Odkazy
- 08 Seznam Příloh  
Přílohy

## 1, Zvolené Téma a důvod Jeho volby

„Lidé jsou tím, za co se sami pokládají. Skládají se jenom a pouze z představ o sobě a o světě, který obývají.“

MICHAEL OAKESHOTT

Upřímně doufám, že již brzy se duševní obsah mého díla stane neaktuální. Doufám, že prvotní nutkání, prvotní bod vzniku se promění v pouze mlhavou vzpomínku. Upřímně doufám že již brzy zůstane pouze hmotná část mého díla a spojitost mezi objekty bude variabilnější než jsem původně zamýšlel. Upřímně doufám, že již brzy bez vnitřních problémů, budu koukat na svou práci jinýma očima.

Žiji v Praze v malém bytě, pár metrů, pokoj, chodba, koupelna a šatna. Při výběru tématu jsem zde nežil, bydlel jsem ve studenském bytě v Plzni s dalšími šesti možná sedmi studenty studující na naší fakultě. Prvotní koncept diplomové práce si mé myšlenky vytvořili již na bytě v Plzni. Pár týdnů poté co nám zavřeli fakultu a má generace začínala postupně poznávat situace, které do té doby neměla moc šanci poznat. Narodil jsem se v roce 93, nedovolím si mluvit za ostatní narozené ve stejné době, tedy budu mluvit pouze za sebe a fiktivního hrdinu, kterému místo jména přiřadím číslo. Například 93. Hrdina 93 si nikdy moc neuvědomoval možnosti slova odepření. A vzhledem k tomu, že příběhu hrdiny 93 se budu věnovat v další kapitole, vracím se k vysvětlení pointy důvodu výběru tématu mé diplomové práce. Tématu Vnitřní Hlas.

Po uzavření naší fakulty v průběhu letního semestru v roce 2020 (a nastolení prvních zásadnějších vládních opatření), mi v hlavě zakotvila myšlenka vytvořit instalaci osobního prostoru uzavřené osoby ve vlastním bytě. Z důrazem na duševní dopad jeho zdraví. Šlo o to v instalaci nevysvětlovat přesné podmínky a důvody uzavření. Ale spíše poukázat na přetvářející se vlastní svět hrdiny a jeho prostoru kde začínají běžné předměty denní potřeby přebírat novou roli. Kde každou přeměnu řídí náš vnitřní hlas. A tak vznikla Kapitola s Názvem *Nervózní obyvák*.

Upřímně jsem si tvorbu této instalace užil. Což vedle k rozhodnutí rozvíjet téma v diplomové práci. Rozvinout příběh fiktivního uzavřeného hrdiny, dále označen číslem 93. A jeho osobního prostoru včetně jakéhosi osobního mýtična.

## 2, Popis příběhu

a) Krátký popis hrdiny. 93 do momentu uzavření nebyl zvyklý na téměř žádné odepření čehokoliv. Poslední odepření přicházelo naposledy v dětství v podobě zákazů ze stran rodičů. Například odepření možnosti sledování televizoru a podobně. Jistou hrozbu odepření čehokoliv se objevovala i v studijní oblasti ze stran kantorů, ale ti hrozby končili. Tedy v nově vzniklé situaci mohl být jeho vnitřní svět náchylnější k přetvoření a fikcím.

b) Příběh. Máme hrdinu uzavřeného v jeho osobním prostoru, v jeho bytě. Po nějaké době uzavření kdy bez kontaktu vnějšího světa se v hrdinovy 93 začne objevovat strach. Strach začíná sílit. Objevuje se paranoia. Hrdina 93 zjišťuje že osobní prostor se přetváří. 93 se rozhodne byt opustit. Začíná Brutální Dobrodružství Avšak neví kudy se vydat a kam. Touží najít rozumné místo. Po chvílích nesnází vstoupí do jeho života Šmelák. Šmelák vlastní *Repetitivní* mapu ukazující překážky které bude muset hrdina 93 překonat. Hrdina během své cesty bude muset překonat řepkovou poušť, což se povede díky *Plachetnici*. Kterou poskytne Šmelák. Též hrdina 93 za pomoci Šmeláka vzlétne nad hladinu rybníka. *První vzduchoplavec*. Avšak Šmeláková pomoc je zrádná a nestálá. Hrdinu 93 dostane do prekérní situace a najednou se topí v rybníku. Jen díky *Dolphin musher* hladinu vody hrdina 93 překonává a dostává se do lesů. Kde ho ovšem pohltí *nevkus*. A příběh začíná od začátku. Znova a znova.

### 3. Cíl práce

S jistotou mohu říci, že jsem neměl a ani stále nemám cíl práce v podobě jednoho prvku. Onen cíl vidím jakož to seskupení jednotlivých bodů. Které nyní jednotlivě popíšu.

Bod č.1 - vytvoření fiktivního hrdiny a jeho příběhu. Příběh není originální, hrdinovi překážky se opakují a děj působí značně chaoticky. Což je zapříčiněno a znázorňuje zmatení samotné mysli hrdiny 93.

Bod č.2 - Vytvoření objektů za pomoci běžného vybavení bytu avšak doplněné o nesmyslnou stránku a tím přetvoření původní funkce věci. Pověštinou se jedná o elektrické, pohyblivé objekty.

Bod č.3 - Vybrat místo instalace a prezentace objektů. Jakož to prostor pro instalaci objektů jsem zvolil prostor virtuální. Vytvořil jsem internetové stránky prezentující jednotlivé objekty a díky bodu č. 4 vypráví příběh.

Bod č.4- Vytvoření příručky vyprávějící příběh. Díky možnosti stránek Bitsy jsem vytvořil jednoduchou webovou hru provázející dějem.

Bod č.5 - Vytvoření offline kopie. Pro tento bod byla vytvořena kniha s podobným obsahem jakož to web obohacený scan plastických kodů odkazující na web, a videa objektů

### 4. Popis přípravy a tvorby

V průběhu přípravy jsem si prošel několika křižovatkami a slepými uličkami, mnoha labyrinty a mockrát jsem se vrátil na začátek tvorby. I přesto, že základní koncept jsem nosil v hlavě již od instalace nervózního obývacího dlouho trvalo se rozjed určitým směrem. Vrátil jsem se na začátek této textové práce. Část kde zmiňuji krátký popis místa mého nynějšího bydliště a porovnávám ho s bydlištěm při vzniku konceptu. Uvádím to proto, aby nevznikla domněnka inspirační podobnosti hrdiny 93 semnou a s událostí, která mi paradoxně velmi pomohla k posunu a dokončení své diplomové práce.

Zásadní zlom tvorby přišel, když jsem i já byl „uvězněn“ ve svém bytě na přibližně tři týdny. Samozřejmě, jedná se pouze o tři týdny avšak nemožnost opustit jednopokojový prostor a současně rozvíjet osud diplomové práce vedlo k celkovému porozumění hrdiny 93. V této třítýdenní době vznikla pro mne důležitá rozhodnutí:

- Hlavní složky vytvořených objektů budou tvořit předměty běžně užívané v domácnosti
- Repetitivnost jakož to všední každodennost v karanténě
- Ona cesta hrdiny 93 se odehrává pouze v jeho hlavě a ve skutečnosti k ní nedojde
- Zmatečnost má svou důležitou roli

## 5, Dílo jako takové

Uvedu zde krátké popisy vzniklých děl. Objekty jsou jak statické, tak pohyblivé i zvukově vybavené.

-Nervózní obývací: Skládá se s objektu *safetyfirst* ( křeslo poseté kamerami s pohybovým čidlem) a s objektu *frustrovaný vláček* (kompozice z naporcovaného gauče s kombinací bez cílové jízdy)

-Repetitivní svět g\*: server Google se stal součástí naší každodennosti. Využil jsem složku Google maps a pomocí vyseknutí záběrů ze satelitů (městský blok, řepkové pole, voda) jsem vytvořil funkční QR kody dohromady tvořící mapu příběhu. U druhé části s Názvem Píkok jsem zůstal u podobné problematiky a přidal problematiku vizuálního smogu, pomocí grafického programu zdůraznil oslnění a nabídku směru cesty až přehlčeností možností.

-Šmelák: Figurální objekt v příběhu rolí „pomocníka,, hrdiny g3. Šmelák je vytvořen tak, že jeho povrch pokrývají QR kody (vytvořené z nažehlovacích korálků) odkazující na video záznam jednotlivých objektů , dále stejnou technikou vytvořena „tetování,, jakož to ilustrace příběhu.

-Plachetnice: Dopravní prostředek, vystihující Absurditu ostatních objektů.

-První vzduchoplavec: objektová kompozice vytvořená ze za-vakuovaného peří a na něj promítající vodní hladinu odkazující na Ikara.

-Dolphin Musher: Kombinace Létajícího koberce s přetvořením psího spřežení.

-Zkus nevkus- Objektová kompozice Kýče. V příběhu zastává roli Hýkala

Pokud by jsem měl zde kapitolu hodnotící silné stránky díla a též kapitolu hodnotící slabé stránky díla, myslím si, že do obou těchto kapitol bych uvedl podobné body. Jelikož se v podstatě jedná o jednoduché objekty uvedené do jednoduchého příběhu, máme se držet hesla v jednoduchosti je krása? A nebo pokusit se dostat do všech vrstev problematiky a začít vnímat a vidět věci kterých si autor ani nevšiml a jakož to divák jeho myšlenku vynechat. Pro prostor té naší.



## 6, Resumé

I created a series of objects. Objects work independently. But together they tell the story of the hero 93. Each of the objects tells a certain part of the story.

I created a website and a web gallery. On the web I placed the game. The game serves as a narrator

## 7, Odkazy:

<https://brutalnidobrodruh.wixsite.com/binder>

[Google.com](https://www.google.com)

<https://ledoux.itch.io/bitsy>

## 8, Seznam Příloh

Příloha 1: Nervózní obývací

Příloha 2: Repetitivní svět G\*

Příloha 3: Šmelák

Příloha 4: Plachetnice

Příloha 5: První vzduchoplavec

Příloha 6: Dolphin Musher

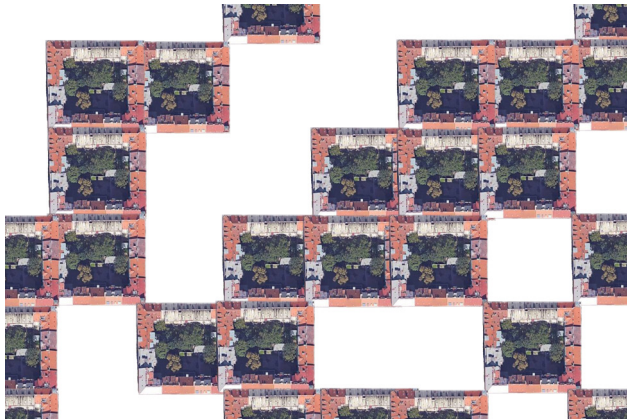
Příloha 7: Zkus Nevkus

Příloha 8: Web

**Příloha 1:**  
Nervózní obývací



## Příloha 2: Repetitivní svět G\*



Příloha 3:  
Šmelák



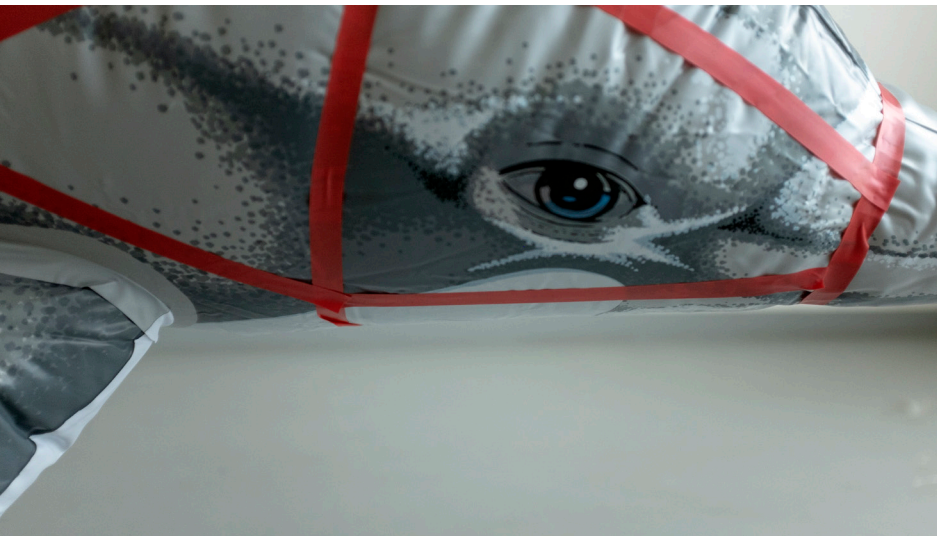
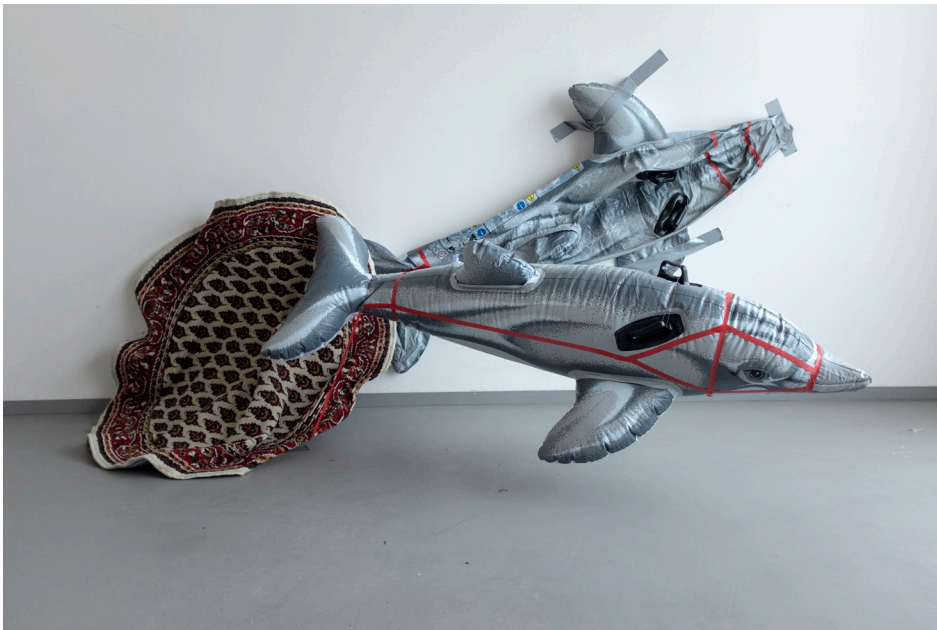
**Příloha 4:**  
Plachetnice



**Příloha 5:**  
První vzduchoplavec



**Příloha 6:**  
Dolphin Musher





**Příloha 7:**  
Zkus Nevkus



# Příloha 8: Web

## Brutální Dobrodruh

- 00 Nervózní obyvák
- 01 Repetitivní svět G\*
- 02 Šmelák
- 03 Plachetnice
- 04 První vzduchoplavec
- 05 Dolphin Masher
- 06 Zkus nevkus
- Šmelák tattoo

