

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA DESIGNU A UMĚNÍ LADISLAVA SUTNARA**

DIPLOMOVÁ PRÁCE

2022

Andrea Jarošíková

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

DIPLOMOVÁ PRÁCE

INTERAKTIVNÍ INSTALACE

ANDREA JAROŠÍKOVÁ

PLZEŇ 2022

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Audiovize

Studijní obor Audiovize

Specializace Multimédia

DIPLOMOVÁ PRÁCE

INTERAKTIVNÍ INSTALACE

ANDREA JAROŠÍKOVÁ

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

PLZEŇ 2022

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Andrea JAROŠÍKOVÁ**
Osobní číslo: **D20N0101P**
Studijní program: **N0211A310006 Audiovize**
Studijní obor: **AU – specializace Multimédia / MgA.**
Téma práce: **INTERAKTIVNÍ INSTALACE**
Téma práce anglicky: **INTERACTIVE INSTALLATION**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Prostorová instalace využívající libovolnou formu interakce se zapojením technologií korespondujících s aktuálními trendy.

a) Tvůrčí záměr: Téma Interaktivní instalace jsem si zvolila z důvodu zájmu o instalace, které jsou v přímé interakci s okolím. Můj záměr je vytvořit umělecké dílo, které člověka na první pohled překvapí a zaujme.

b) Způsob realizace: Vytvoření instalace, která bude v interakci s okolím za využití technologií korespondujících s aktuálními trendy.

c) Cíl: Ráda bych vytvořila instalaci, která bude v přímé interakci s divákem. Instalace by měla splňovat všechna daná kritéria a mé vize.

d) Předpokládaný charakter výstupu: Interaktivní instalace, která vyplyne z procesu celé tvorby díla.

e) Rozsah průvodní zprávy: min. 3 normostrany.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

FARTHING, Stephen, ed. *Umění: od počátku do současnosti*. V Praze: Slovart, 2012. ISBN 9788073916220.
KINTERA, Krištof a Karel SRP, SERRANOVÁ, Mariana, ed. *Krištof Kintera*. V Řevnicích: Arbor vitae, 2012. ISBN 9788087164969.
BUČILOVÁ, Lenka. *Zorka Ságlová: úplný přehled díla*. Ilustroval Zorka SÁGLOVÁ. [Praha]: KANT, c2009. ISBN 9788074370014.
DOLANOVÁ, Lenka. *Steina a Woody Vasulkovi: dialog s démony nástrojů*. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. Edice 20/21. ISBN 9788073313173.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Jan Morávek**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání diplomové práce: **31. května 2021**

Termín odevzdání diplomové práce: **29. dubna 2022**



L.S.

Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 14. září 2021.

Čestné prohlášení:

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

V Plzni, duben 2022

.....

Podpis autorky

Poděkování:

Chtěla bych poděkovat vedoucímu mé diplomové práce MgA. Janu Morávkovi za odborné vedení práce, poskytování rad a materiálních podkladů. Dále MgA. Lukáši Kellnerovi za užitečné rady při konzultacích a v neposlední řadě také rodině, která mě po celou dobu studia podporovala.

OBSAH

ÚVOD.....	9
MÉ PŘEDCHOZÍ PRÁCE V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	10
1.1 Maturitní práce.....	10
1.2 První a druhý ročník na FDULS	13
1.3 Závěrečný ročník BcA. na FDULS.....	15
1.4 Bakalářská práce	15
DIPLOMOVÁ PRÁCE.....	17
1.1 Volba tématu a cíl práce	17
1.2 Hlavní myšlenka projektu	17
1.3 Nebe, peklo, ráj	18
1.4 Proces přípravy	21
DIPLOMOVÁ PRÁCE – PROCES TVORBY	21
1.1 Konstrukce automatu	21
1.2 Instalace	22
1.3 Finální podoba díla	23
DIPLOMOVÁ PRÁCE – REFLEXE	25
1.1 Reflexe procesu tvorby.....	25
ZÁVĚR.....	26
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	27
RESUMÉ	27
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	28
SEZNAM PŘÍLOH.....	29

ÚVOD

Výběr tématu pro mou diplomovou práci byl rychlý. Podobně jako u bakalářské práce jsem se i nyní chtěla věnovat instalaci. Baví mě interakce s dílem a práce, která vám roste pod rukama. Když jsem přemýšlela nad ztvárněním tématu diplomové práce, stále jsem nemohla najít tu správnou cestu. Nakonec jsem se rozhodla promítnout do díla samu sebe a všechny pocity, které za poslední dobu mám. Díky tomu se mohu co nejpřirozeněji umělecky vyjadřovat.

Nebe, peklo, ráj-hra kterou si jistě každý z nás pamatuje z dětství. Na této hře jsou postaveny základy a název celého díla. Hlavní myšlenka a cíl projektu je vytvoření interaktivního automatu na hru Nebe, peklo, ráj, ve které se promísí nejen můj, ale i váš život. Ukáží se zde situace všedních dnů, světlé i stinné stránky života každého z nás. Interakce s dílem umožňuje vyrobit si vlastní skládanku Nebe, peklo, ráj a vytvořit tak další z příběhů. Automat tvaru kvádrů o velikosti 30x30x90cm vyrobený z plexiskla bude zavěšen na zdi. Ve spodní části nádoby jsou otevírací dvířka, díky kterým na vás doslova „vypadne“ jedna z několika skládanek, kterou si můžeme zahrát a zjistit tak příběh někoho z nás.

MÉ PŘEDCHOZÍ PRÁCE V KONTEXTU SPECIALIZACE

1.1 Maturitní práce

Na svou maturitní práci vzpomínám moc ráda. Projekt mi přinesl mnoho nových kontaktů, ale především zkušeností. Série fotografií s názvem Superbia je forma kontrastu jedné a té samé osoby, přesto dvou různých tváří. Pod vedením skvělého pedagoga Yevgeniy Rozhka mě tato práce dovedla ke zdárnému dokončení střední umělecké školy. Přípravy na samotné fotografování byly pro mě tehdy velmi náročné-vymyslet koncept, vybrat lokaci, outfity, modelku, sehnat make-up artist a fotografickou techniku. Jsem velmi ráda, že jsem si tímto procesem prošla již na střední škole a vyzkoušela si, co takové fotografování obnáší. Díky němu se mi také otevřely dveře k dalším možnostem v oboru fotografie, za které jsem dodnes velmi vděčná.

Obrázek 1 Superbia_dark



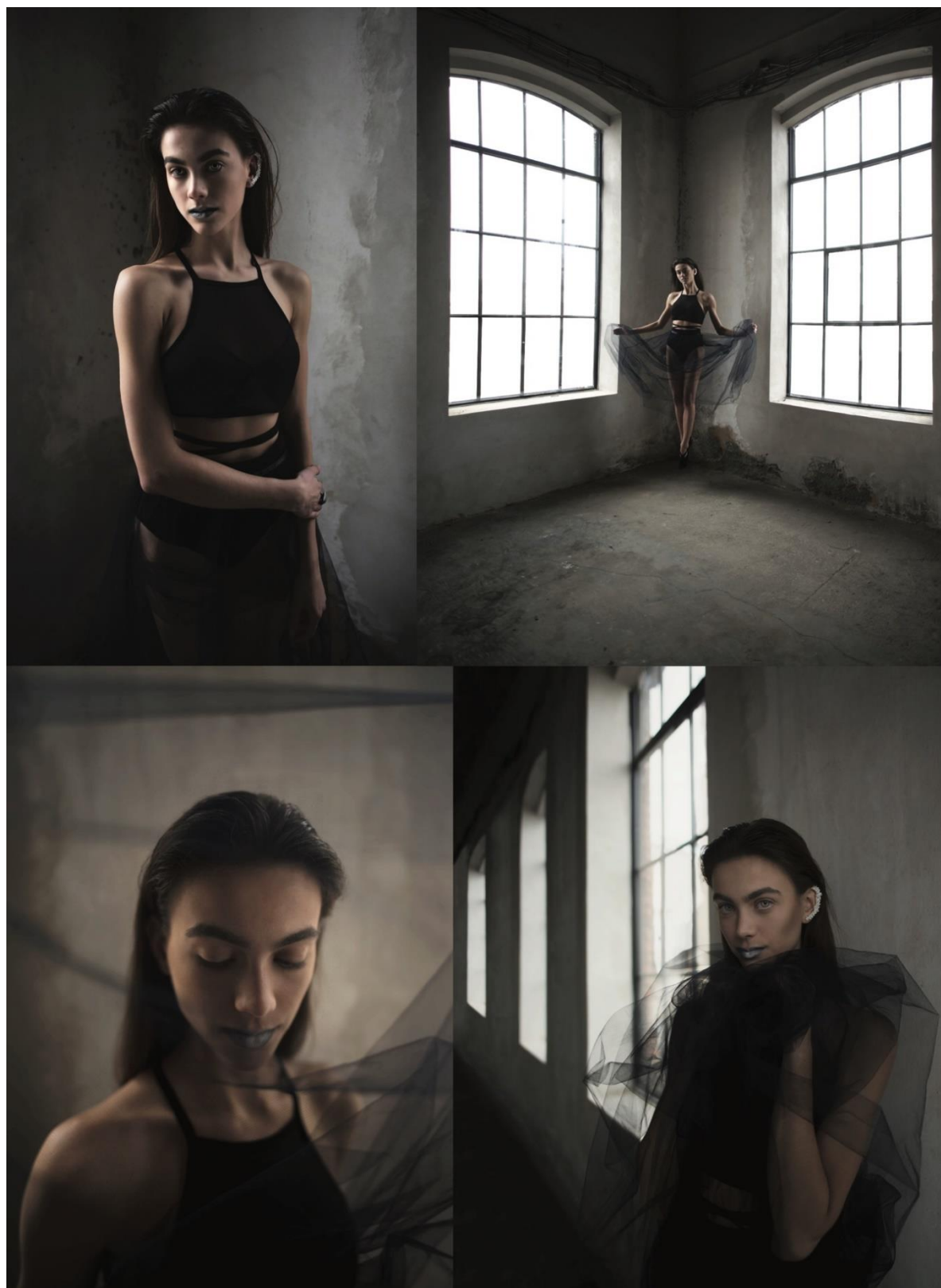
Zdroj: Vlastní

Obrázek 2 Superbia_light



Zdroj: Vlastní

Obrázek 3 Superbia_dark



Zdroj: vlastní

Obrázek 4 Superbia_light



Zdroj: Vlastní

1.2 První a druhý ročník na FDULS

Po úspěšném dokončení střední školy a přijetí na Fakultu designu a umění Ladislava Sutnara v Plzni na obor Multimédia, jsem se začala více zajímat o instalace. Fotografie byla stále mou největší zálibou, ale cítila jsem potřebu realizovat se v něčem novém. Instalace mě ohromily tím, že vám rostou přímo pod rukama a vaše možnosti jsou nekonečné.

Jednou z prvních Klauzurních prací na FDULS byl soubor sádrových odlitků, ve kterých se promítaly různé sporty. Cílem díla bylo zachytit a uchovat stopu sportu, který je mně a mé rodině tak blízký.

Obrázek 5 Klauzurní práce 1.ročník



Zdroj: Vlastní

Obrázek 6 Klauzurní práce 1.ročník



Zdroj: Vlastní

Další z projektů, který bych zde ráda zmínila, nese název Konverzace 21.století. Zaujalo mě, jaké množství zpráv si lidé dokáží napsat, než vůbec vyjádří, co chtějí. Nespočet bezvýznamných zpráv, které jsou na denním pořádku každého z nás. Zde jsem promítla mou osobní konverzaci, která by před několika lety, kdy se ještě k dopisování používaly například korespondenční lístky, vypadala následovně:

20-ti minutová online konverzace = 46 korespondenčních lístků.

Obrázek 7 Klauzurní práce, 2. ročník



Zdroj: Vlastní

1.3 Závěrečný ročník BcA. na FDULS

Poslední ročník na FDULS pro mě byl velkou výzvou a krokem do neznáma. Čekala mě bakalářská práce a státní závěrečné zkoušky. Jelikož mě baví instalace, které jsou v přímé interakci s člověkem, byla volba tématu Světelný objekt site-specific jasná. Již v zimním semestru jsem se rozhodla rozpracovat bakalářský projekt. Vytvořila jsem model v poměru 1:10 celkové velikosti finálního díla a ucelila myšlenky celého projektu.

Obrázek 8 Rozpracovanost Bakalářské práce



Zdroj: Vlastní

1.4 Bakalářská práce

Světelný objekt site-specific, buňka o velikosti 220x220x220cm, ve které se mísí vztah mezi lidskou a rostlinnou buňkou. Biologickou stránku jsem konzultovala s odborníkem v oboru biologie Janem Walterem, díky kterému jsem získala vědomosti o chování buněk. Bakalářská práce nebyla pouhým uměleckým dílem, ale z části i vědeckým pokusem. Kostka plná živých organismů, kam se člověk může zavřít a nechat na sebe působit okolní vlivy. Na první pohled oáza klidu a pohody, opak byl však pravdou. Díky uzavřenému prostoru postupně člověk spotřebuje všechny kyslík a zároveň zvyšuje koncentraci CO₂, rostliny nestihnou spotřebovat CO₂ ze vzduchu. Produkce kyslíku nestačí potřebám člověka. Díky lidskému

výdechu roste procento CO₂, které je při určité koncentraci pro člověka smrtelné. Jelikož by byl pokus velmi nebezpečný, doporučila jsem vždy divákům být v kostce jen chvíli. Našli se ale i odvážlivci, kteří v uzavřeném prostoru zůstali déle a sami přiznali, že po pár minutách cítili nepříjemné příznaky-bolesti hlavy či pocit na omdlení.

Na celý povrch kostky se promítaly přírodní živly například voda, oheň nebo počasí, které byly doprovázeny ruchy prostoru Multilabu, kde bylo dílo umístěno.

Díky cenným radám vedoucího bakalářské práce MgA. Jana Morávka, asistenta ateliéru MgA. Lukáše Kellnera a pomoci celé mé rodiny jsem úspěšně dokončila projekt, který pro mě byl do té doby jeden z největších a nejtěžších.

Celý záznam instalace najdete na YouTube:
<https://www.youtube.com/watch?v=lnsU-guvhaE>

360° záznam z interiéru buňky: <https://www.youtube.com/watch?v=YXp2BtTbSoQ>

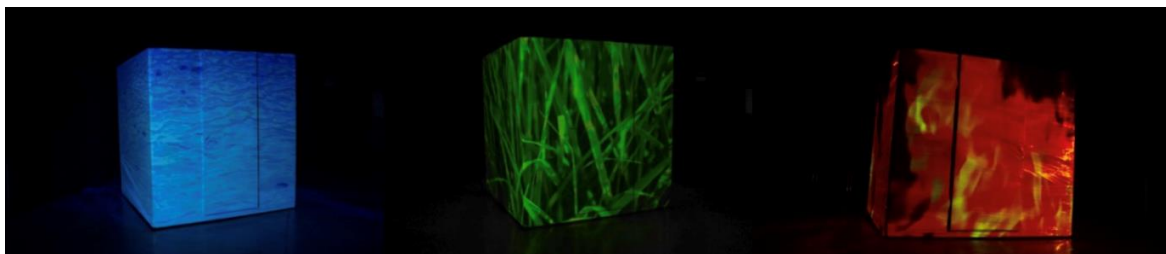
Video projekce přírodních živlů zde: <https://www.youtube.com/watch?v=WUVdI8k1bGc>

Obrázek 9 Bakalářská práce, Buňka



Zdroj: Vlastní

Obrázek 10 Bakalářská práce, Buňka



Zdroj: Vlastní

DIPLOMOVÁ PRÁCE

1.1 Volba tématu a cíl práce

Výběr tématu pro mou diplomovou práci byl rychlý. Podobně jako u bakalářské práce jsem se i nyní chtěla věnovat instalaci. Baví mě interakce s dílem a práce, která vám roste pod rukama. Když jsem přemýšlela nad ztvárněním tématu diplomové práce, stále jsem nemohla najít tu správnou cestu. Nakonec jsem se rozhodla promítnout do díla samu sebe a všechny pocity, které za poslední dobu mám. Díky tomu se mohu co nejpřirozeněji umělecky vyjadřovat.

Cíl práce je pro mě splnit všechny daná kritéria a vize, která jsme si na začátku projektu domluvili s vedoucím práce a také, aby celková práce diváka zaujala a splnila svůj záměr.

1.2 Hlavní myšlenka projektu

Prvotní myšlenky ohledně projektu byly různorodé, ale ubírající se stejným směrem. Věděla jsem, že chci pracovat s hrou Nebe, peklo, ráj. Vytvořit instalaci, založenou převážně na vizuální stránce či dát větší váhu interaktivitě s divákem? Tyto a další otázky jsem si pokládala denně a jsem moc ráda za rady vedoucího práce MgA. Jana Morávka a MgA. Lukáše Kellnera, kteří mě dokázali nasměrovat tou správnou cestou.

Nakonec jsem se rozhodla pro instalaci, kde je divák v přímé interakci a dalo by se říci, že i on sám tvoří samotné dílo. Téma „Můj život“, které vkládám do skládanek Nebe, peklo, ráj vyplynulo přirozeně ze životních situací, kterými si procházím. Každý si ve svém životě projde nebem, peklem a rájem. Já osobně chápu v tomto pořadí nebe jako část života, kdy je náš život plný pozitivních aspektů, pak přijde peklo, kdy si říkáme, že vše okolo je špatně a klademe si otázky typu: „Proč se to děje právě nám?“ Po pekle ale vždy přijde ráj a naše osobnost se dostane blíže k tomu, vážit si více maličkostí. Postupem času se ale opět dostaneme do nebe, pak pekla a nakonec ráje. Takhle se náš život točí stále dokola a jako celek udržuje rovnováhu.

Já jsem měla od malička svůj život v nebi a ráji. Peklo se objevilo jen málokdy. Bohužel se vyvíjíme a asi každý by si měl v životě prožít i peklo a tím zůstat v životní rovnováze. I mne potkalo toto nehezké období, plné změn a zvratů. Někdy se s tím snažím bojovat a jindy se učím situaci přijmout.

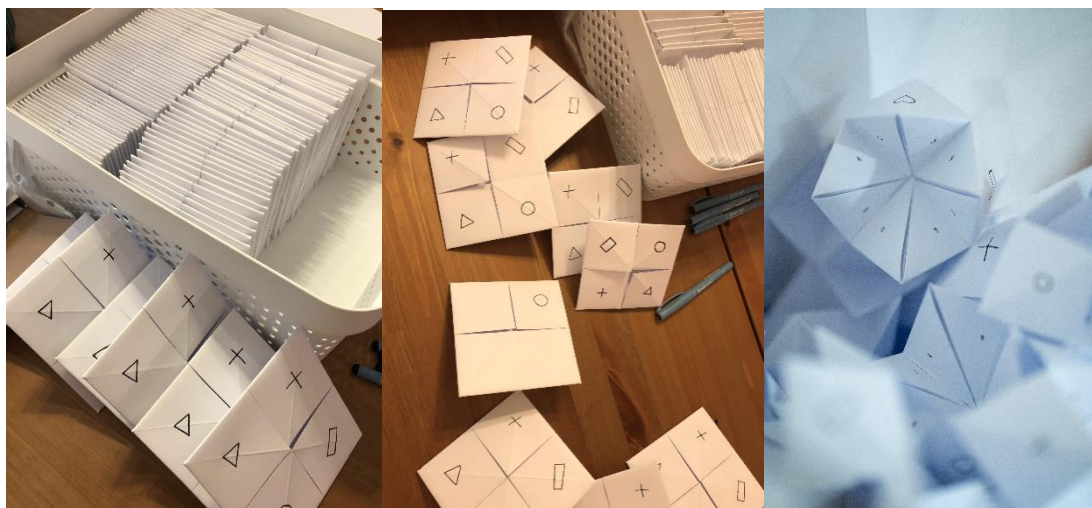
Příběhy z mého života vložené do jednotlivých skládanek se spojí s příběhy dalších lidí, kteří se zapojí a budou součástí celé instalace. Vznikne tak propojení několika reálných příběhů naší společnosti.

1.3 Nebe, peklo, ráj

Nebe, peklo, ráj – skládanka, která má původ v japonském origami. Myšlenkou skládanky je předpověď budoucnosti, kdy se přes čísla, barvy nebo slova, dostanete až k vaší finální předpovědi. Hrála jsem ji již na základní škole, kdy jsem jako začínající teenager chtěla vědět, kdo bude můj vyvolený nebo čím budu, až budu velká.

Nyní mé zážitky, vložené do skládanky, budou spojovat jak budoucnost, tak minulost. V každé z nich budou pravdivé informace, ze kterých si divák, díky hře, složí příběh nebo získá indicie o mém životě. Proč jsem zvolila právě tuto formu prezentace? Skládanka Nebe, peklo, ráj neodhaluje informace ihned na první pohled, což pro lidskou zvědavost může být zajímavé.

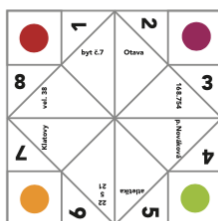
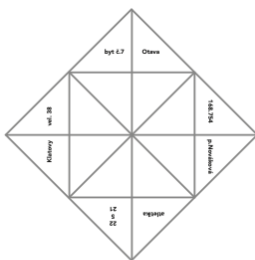
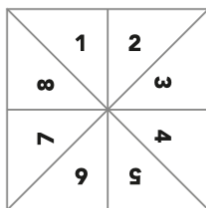
Obrázek 11 Proces skládání



Zdroj: Vlastní

Jednotlivé skládanky v automatu nesou skrytou informaci o mém životě. Pro lepší pochopení jsem vytvořila náhledy, jak se Nebe, peklo, ráj hraje. Na začátku hry si divák vybere barvu nebo znak. Vyslabikuje název barvy či znaku a tím se mu zobrazí druhá část s čísly. Vybere si číslo a opět pohybem zobáčeků napočítá do vybraného čísla a pokračuje. Zobrazí se čtveřice čísel, ze kterých si již může vybrat své finální. Nyní se odhalí, co se skrývá pod číslem. Zde jsou umístěny informace o mém životě. Zopakováním hry, divák získává další a další informace, ze kterých si následně může vytvořit příběh z mé minulosti či budoucnosti.

Obrázek 12 Skládanka Nebe, peklo, ráj



Zdroj: Vlastní

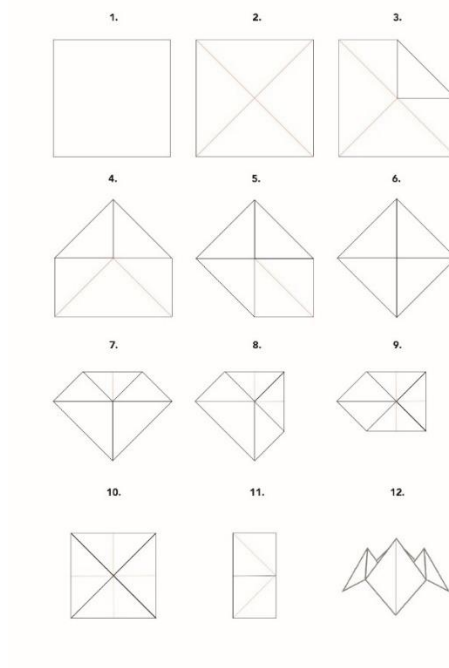
Obrázek 13 Nebe, peklo, ráj



Zdroj: Vlastní

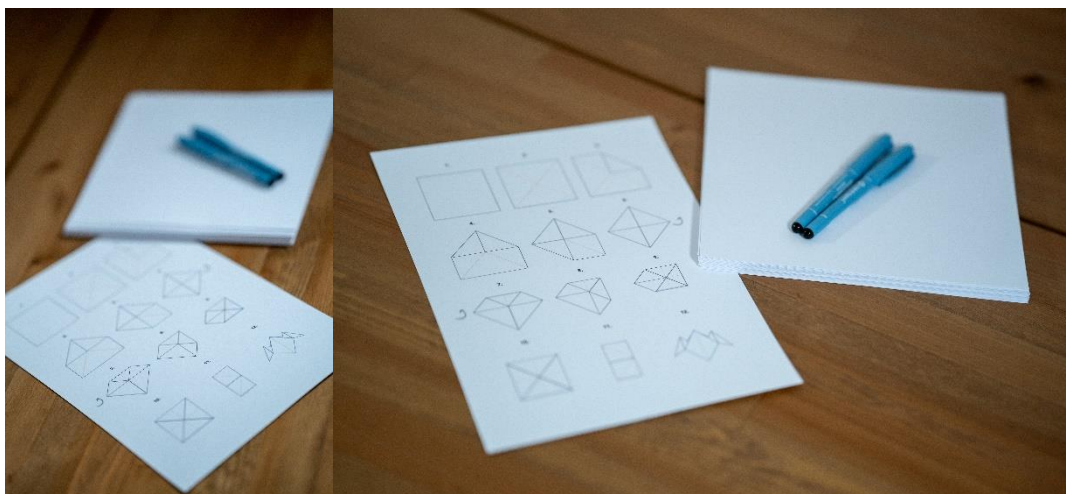
Další z hlavních aspektů díla jsou archy papíru s návodem skládanky, do kterých si divák může vepsat svůj příběh, skládanku složit, zahrát si ji a následně hodit do automatu, kde se promísí s ostatními.

Obrázek 14 Návod skládanky



Zdroj: Vlastní

Obrázek 15 Návod



Zdroj: Vlastní

1.4 Proces přípravy

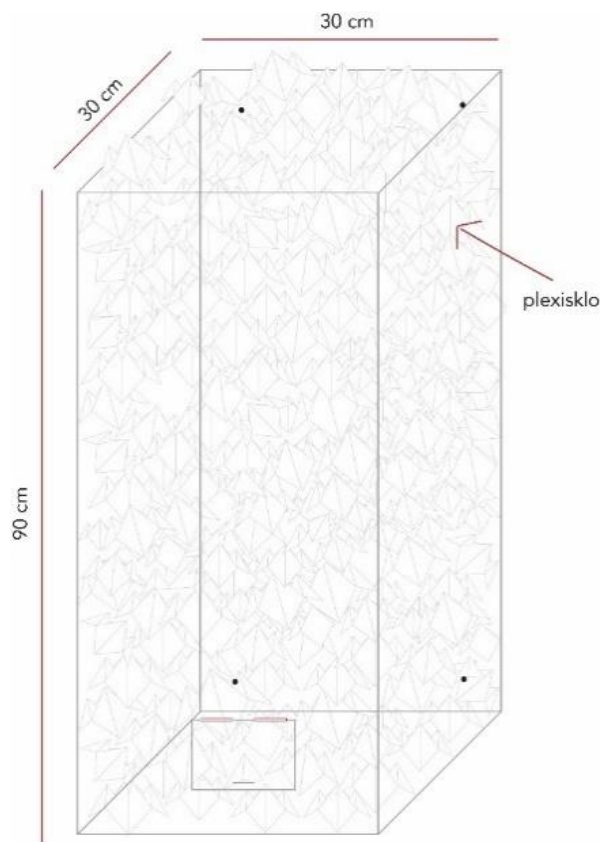
Prvotním bodem přípravy bylo promyšlení obsahu hry. Jaké informace a jakým stylem budou vepsané do jednotlivých skládanek. Dále naskicování samotného vizuálu instalace. Poté jsem přemýšlela nad zpracováním, velikostí a materiálem automatu. Po vizuální stránce jsem měla vše celkem rychle promyšlené, ale s technickou stránkou jsem se musela poradit.

DIPLOMOVÁ PRÁCE – PROCES TVORBY

1.1 Konstrukce automatu

Na počátku plánování jsem věděla, že chci čistou, průhlednou nádobu plnou skládanek Nebe, peklo, ráj. V představách jsem měla velký stojící kvádr z plexiskla o rozměrech 70x70x200cm, bohužel po zjištění pořizovací ceny, jsem rozměry musela upravit. Konečný rozměr je 30x30x90cm, kdy se díky zmenšení hmotnosti mohl upevnit na zeď a tím působit více jako automat. Materiálem zůstalo transparentní plexisklo.

Obrázek 16 Návrh nádoby automatu



Odklápěcí dvířka s horním pantem.

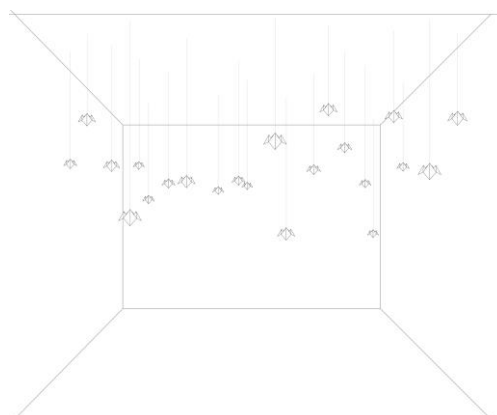
Zdroj: Vlastní

1.2 Instalace

Jak instalovat dílo? Rozhodovala jsem se mezi dvěma možnostmi.

První byla zavěšení několika stovek skládanek na vlasce do různých výšek ve volném prostoru. Divák si může projít celou instalaci a sám si intuitivně zvolit skládanou, kterou si zahraje. Díky tomu bude sbírat další a další informace a příběhy.

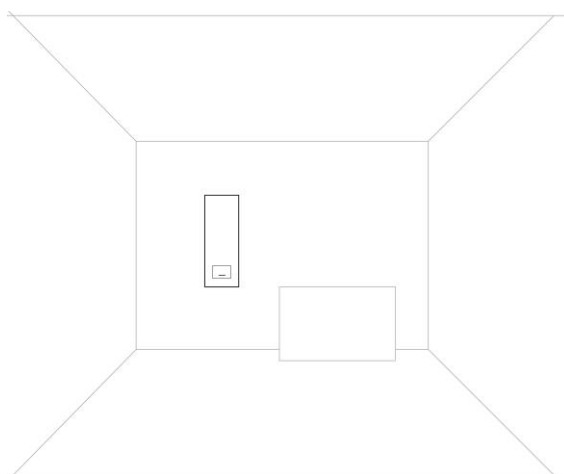
Obrázek 17 Návrh instalace



Zdroj: Vlastní

Nakonec však vyhrála druhá možnost-nádoba z plexiskla umístěná na zdi inspirovaná automaty na hračky. Divák otevřením dvířek získá náhodnou skládanou s překvapením uvnitř. Po dokončení hry skládanou hodí díky otevřené horní části nádoby zpět a tím se stává automat nekonečným. Doplnkovou částí díla je několik předvyrobených šablon skládanou, umístěných vedle automatu.

Obrázek 18 Instalace



Zdroj: Vlastní

1.3 Finální podoba díla

Průhledný kvádr o rozměrech 30x30x90cm upevněný na zdi s dvířky ve spodní části. Plexisklo zajišťuje maximální transparentnost díla, kterou zároveň potlačují skládanky skrývající informace a příběhy. Doplnkem se pak stávají předvyrobené archy papírů, které divák může využít k vytvoření své skládanky.

Obrázek 19 Finální podoba automatu



Zdroj: Vlastní

Obrázek 20 Finální podoba automatu



Zdroj: Vlastní

Obrázek 21 Automat, archy a návod na skládanky



Zdroj: Vlastní

DIPLOMOVÁ PRÁCE – REFLEXE

1.1 Reflexe procesu tvorby

Od výběru tématu až po finální dokončení diplomové práce jsem narazila na několik problémů a překážek, které jsem musela operativně vyřešit. Tím jsem získala další zkušenosti, které mě v budoucnu již nepřekvapí. Jeden z hlavních problémů byla inflace, která navýšila celkovou cenu díla. Díky tomuto cenovému navýšení jsem byla nucena zmenšit finální velikost automatu. Společně s firmou PLEXIVÝROBA Kozler jsme ale nakonec vše zvládli. Další náročnější částí díla bylo vyrobení přes 150 kusů skládanek a následné vepsání příběhů. Naštěstí se tento proces ukázal jako zábavný a pro moji duši velmi přínosný.

ZÁVĚR

Jsem ráda, že jsem se opět rozhodla pro instalaci, kde se promítla jak tvůrčí, technická, tak praktická část a celý proces diplomové práce mě obohatil o nové zkušenosti. A to od prvních skic, přes doladění detailů v plexi výrobě, skládání několika kusů hry Nebe, peklo, ráj až po instalaci na daném místě. Přes všechny komplikace, které práci provázely, jsem s výsledným dílem spokojena a mohu říci, že jsem se při tvoření skládanek odreagovala a odpočinula.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

1. JAROŠÍKOVÁ, Andrea. *Světelný objekt site-specific: Buňka*. Plzeň, 2020. Bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara.
2. Rozhovor s Janem WALTREM, nar. 1996, biolog, Plzeň 15.1.2020

RESUMÉ

Heaven, hell, paradise, a game which is remembered by all of us from our childhood. This game is the basis and the title of the whole work. The main idea and goal of the project is to create an interactive installation for the game Heaven, Hell, Paradise, in which not only my life but also yours will be mixed. It will show the situations of everyday life but also the darker sides of everyone's life. The ability to make your own Heaven, Hell, Paradise game to create another one of the stories also helps to interact with the piece. All of our stories will blend into one community. The automatic machine in the shape of a block of 30x30x90 cm made of plexiglass will be hanging on the wall. At the bottom part of the automatic machine there is a door that opens, which makes one of several games literally fall out at you. We can play the game and find out the story of one of us.

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

Obrázek 1 Superbia_dark.....	10
Obrázek 2 Superbia_light	10
Obrázek 3 Superbia_dark.....	11
Obrázek 4 Superbia_light	12
Obrázek 5 Klauzurní práce 1.ročník	13
Obrázek 6 Klauzurní práce 1.ročník	13
Obrázek 7 Klauzurní práce, 2. ročník	14
Obrázek 8 Rozpracovanost Bakalářské práce.....	15
Obrázek 9 Bakalářská práce, Buňka	16
Obrázek 10 Bakalářská práce, Buňka	16
Obrázek 11 Proces skládání	18
Obrázek 12 Skládanka Nebe, peklo, ráj.....	19
Obrázek 13 Nebe, peklo, ráj	19
Obrázek 14 Návod skládanky	20
Obrázek 15 Návod	20
Obrázek 16 Návrh nádoby automatu	21
Obrázek 17 Návrh instalace	22
Obrázek 18 Instalace.....	22
Obrázek 19 Finální podoba automatu	23
Obrázek 20 Finální podoba automatu	24
Obrázek 21 Automat, archy a návod na skládanky.....	24

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Detail skládanek v automatu

Příloha 2

Nebe, peklo ráj za plexisklem

Příloha 3

Detail dvířek

Příloha 4

Celek automatu

Příloha 5

Automat, návod a archy pro tvorbu hry Nebe, peklo, ráj

Příloha 1

Detail skládanek v automatu



Příloha 2

Nebe, peklo ráj za plexisklem



Příloha 3

Detail dvířek



Příloha 4

Celek automatu





Příloha 5

Automat, návod a archy pro tvorbu hry Nebe, peklo, ráj

