

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Daydreaming

SCÉNICKÝ PROJEKT

Julie Tampierová

Plzeň 2022

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Multimediální design

Specializace Multimédia

Bakalářská práce

Daydreaming

SCÉNICKÝ PROJEKT

Julie Tampierová

Vedoucí práce: MgA. Lukáš Kellner

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 BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Julie TAMPIEROVÁ**
Osobní číslo: **D19B0135P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimediální design, specializace Multimedia**
Téma práce: **SCÉNICKÝ PROJEKT**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Jako téma své bakalářské práce jsem si zvolila práci se svými sny.

Výstupem by měla být virtuální scéna inspirována prostředím mých snů. Divák by měl mít možnost si projít jednotlivá prostředí a nahlédnout tak do mého vlastního podvědomí. Inspirací jsou rpg hry, kde jsou divákovi prezentovány různé textové možnosti. Cílem prohlídky je probuzení.

Cílem mojí práce je vytvořit imaginární interaktivní prostředí, které reflektuje moje sny, do kterých tak divák dostává možnost nahlédnout.

Výstupem práce bude interaktivní scéna, kterou bude divák mít možnost ovládat.

Rozsah průvodní zprávy: min. 3 normostrany

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

FREUD, Sigmund. *Výklad snů*. Praha: Albert, 1937.
Ernest Adams and Andrew Rollings. *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall, first edition, 2006.
GONZALEZ-WIPPLER, Migene. *Sny a jejich význam*. Brno: J. Alman, 1999. Cesta k poznání. ISBN 80-86135-08-X.
Jesse Schell. *The Art of Game Design: A book of lenses*. Morgan Kaufmann, 2008.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Jan Morávek**
Katedra výtvarného umění
MgA. Lukáš Kellner
od 13. 4. 2022

Oponent bakalářské práce: **MgA. Jan Kokolia**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2021**
Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2022**



L.S.

MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

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

V Plzni dne 27. dubna 2022

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

Plzeň, duben 2022

.....

podpis autora

Ráda bych poděkovala vedení ateliéru Multimédií za možnost realizace této práce a speciální poděkování patří BcA. Jakobovi Noskovi za úžasnou technickou a psychickou podporu.

Obsah:

1. Úvod do tématu práce	6
2. Průběh a forma zpracování	7
2.1 Koncept	7
2.2 Kresba	8
2.3 Převedení do 3D prostoru	8
2.4 Instalace	8
3. Popis výsledného díla	8
4. Seznam použitých zdrojů	9
5. Resumé	10
6. Seznam příloh	11

1. Úvod do tématu práce

Sny jsou něco co zná každý z nás. Neznám jediného člověka, který by mi řekl, že se mu v životě nic nezdálo. Sny nám otevírají bránu do světa, jež vytváří naše podvědomí. Je to jako se dívat na televizi, ale nemít k dispozici ovladač a nemít možnost se rozhodnout, zda se na onu televizi vůbec chcete dívat.

Sny mohou být fantastické, můžete v nich létat, plavat v hlubinách oceánu či snídat na vrcholu toho nejvyššího mrakodrapu. Takové sny se však v paměti neuchovávají tak snadno. Člověk si spíše zapamatuje ty strašlivé, neboli (jinak zvané) noční můry. A každý z nás má do paměti vrytý alespoň jeden takový sen, možná dokonce i z doby, když byl malé dítě. Pro dítě takové sny mohou být tak děsivé, že se bojí večer usnout, zvláště pokud se sny pravidelně opakují.

Jeden z těchto snů si pamatuji velmi dobře, utíkám ve studeném lese před lvem a schovávám se do červeného stanu, který na mne působí jako bezpečí. Dno stanu se však začne vzdouvat a po odkrytí látky se vynoří lví hlava a já vím, že už nemám jak utéct. Tím tento sen končí, ale další den se mi zdá znovu a znovu. Sny jako tento však nikdy nepřestaly a i nyní se občas budím s hrůzou ze spánku a cítím se stejně jako tenkrát, jako malé dítě hledající útěchu a stírám si z čela studený pot.

Nyní skoro každé ráno začínám den tím, že popisuji, co se mi v noci zdálo, svému příteli a. Ale vždycky jsem si přála mít možnost mu tyto sny nějak doopravdy ukázat, a to ne jen slovy. Což mne zároveň přivedlo k myšlence možnosti sdílení snů mezi lidmi a jak by asi toto sdílení mohlo fungovat. Tím se zrodil nápad ke zpracování této práce. Velmi rychle přišlo rozhodnutí pro ni využít prostředí virtuální reality. Když se nad tím člověk zamyslí, sen je vlastně svým způsobem druh virtuální reality. A jak lépe ukázat lidem prostředí z vaší hlavy, než-li člověka samotného oním prostředím obklopit? Vybrala jsem si proto čtyři sny, každý z jiného časového období v mém životě.

„Je-li snová myšlenka přetvořena do řeči obrazné (vyjádřena abstraktně by byla nepoužitelná), vzniknou mezi tímto novým výrazem a ostatním snovým materiálem snáze než předtím styčné body a 170 totožností, které snová práce potřebuje a které tvoří tam, kde nejsou, neboť konkrétní výrazy mají v každém jazyce následkem svého vývoje více spojitostí než výrazy pojmové.“

2. Průběh a forma zpracování

2.1 Koncept

Původním plánem bylo vyobrazit sny jako příběh, ale po mnoha konzultacích jsem dospěla k názoru, že mnohem podstatnější jsou daná prostředí ve kterých se sny odehrávají. Především z toho důvodu, že ne všechny mé sny jsou dějově zajímavé. Soustředila jsem se tedy na co nejautentičtější zobrazení oněch prostředí. Sny jsem si nakonec vybrala čtyři. Původně jich mělo být více, ale v rámci konzultací jsme se shodli, že více jak čtyři by byly pro diváka neúnosné. Prvním snem, jež jsem si vybrala je již zmíněný sen o červeném stanu. Tento sen se mi opakovaně zdál v průběhu první až druhé třídy na základní škole a je tak jedním z nejstarších snů, které si pamatuji. Druhým snem je ledová chodba v níž jsou zamražené lidské hlavy. Tento sen je zhruba z období páté třídy na základní škole, pravděpodobně velmi ovlivněn pohádkou o sněhové královně od Hanse Christiana Andersena. Třetím snem je prostředí plné tenkých pruhů masa, na jejichž koncích se nacházejí zuby. Tento sen je zhruba z období třetího ročníku na střední škole. Posledním čtvrtým snem je slunečná louka s řadou postav v gumových uniformách. Tento sen jsem přidala až poměrně na poslední chvíli, jelikož se mi zdál v rámci zimního plenéru v tomto ročníku a zapůsobil na mne tak silně, že jsem se jej rozhodla vyměnit za jiný sen, jež byl původně v plánu.

2.2 Kresba

Práce s virtuální realitou pro mne byla velkou novinkou a také zajímavou výzvou. Většina prostředí tvořených pro virtuální realitu se vytváří pomocí 3D modelování a přestože v období, kdy jsem na práci začínala pracovat, jsem základy práce ve 3D uměla, nebyly dostatečné pro zhotovení takové práce. V rámci konzultací jsme se tedy dohodli, že veškeré objekty pro tento 3D prostor zhotovím ve 2D kreslené formě a pro sestavení využiji tak zvaný parallax efekt. Dnes bych již takové zpracování v klasické 3D formě zvládla, ale ve výsledku využití této formy přispělo k vytvoření více snové reality. Pro kresbu jednotlivých objektů jsem využila program Procreate na iPadu. Proces kresby jsem limitovala na použití maximálně čtyř jednoduchých štětců a snažila jsem se vše udržet v jednoduché rychlokresbě. Což se ukázalo jako nejtěžší část procesu, některé objekty jsem tak musela kreslit několikrát za sebou, protože se mi nedařilo udržet míru jednoduchosti a nezaseknout se na detailech. Nakonec jsem si tedy nastavila časový limit, maximálně pět minut na jeden objekt, což dosti usnadnilo celkový proces. Celkový počet kreseb se pohybuje kolem šedesáti objektů.

2.3 Převedení do 3D prostoru

Po zhotovení všech objektů nastal čas sestavení scén pomocí programů 3Ds Max a Unity. Nejprve jsem pomocí 3Ds Maxu převedla jednotlivé kresby na textury a jednotlivé plány. Tyto plány jsem pak převedla do programu Unity, kde jsem z nich sestavila jednotlivé scény. V momentě, kdy byly jednotlivé scény připravené, nastal čas na dodání různých efektů, viz například třpyt ve snu o ledové chodbě. Všechny efekty jsou použity velmi subtilně, aby byla zachována jednoduchost kresby. V rámci tohoto procesu nastal taktéž čas na dotvoření prostoru pomocí zvuku. Zvuk jsem vytvářela pomocí programu Logic Pro. Tyto krátké zvukové nahrávky byly následně umístěny do virtuálního prostoru jednotlivých scén. Ve výsledku tak tedy vznikly čtyři virtuální prostředí, jimiž může člověk jednoduše procházet pomocí joysticku. Prostředí se navzájem prolínají pomocí mlhy, která se v mých snech často opakuje a slouží tak jako spojující prvek pro všechna prostředí.

2.4 Instalace

Pro zobrazení virtuální reality se tradičně používají VR brýle, které člověku umožňují se plně ponořit do virtuálního prostředí. Nesou sebou však jednu velkou nevýhodu a to jejich způsob prezentace v rámci výstavy. Samy o sobě působí velmi nevýrazně a nepřívětivě, tato skutečnost poté velké množství diváků odradí. Zároveň zde hrozí poškození brýlí při neopatrné manipulaci. Rozhodla jsem se tedy hledat alternativní řešení, jak brýle využít, ale zároveň pracovat s prostorem, ve kterém budou umístěné. Prvotní nápady směřovaly k využití postele, ale tato varianta pořád neodstraňovala moment, kdy divák musí s brýlemi manipulovat. Druhým nápadem bylo vytvořit jakýsi stroj, případně portál, jež člověku umožní jednoduše do prostředí vstoupit. Tento stroj by tak sloužil nejen jako ochrana samotných brýlí, ale zároveň by tvořil most mezi světem reálným a snovým. Jako základ tohoto stroje jsem se rozhodla použít starý elektrický sušák z roku 1960 značky Elektrosvit. Na stroji se nachází veliká kopule, ve které budou brýle umístěné. Kvůli velikosti a křehkosti tohoto stroje bude finální instalace provedena až na místě v rámci obhájeb.

3. Popis výsledného díla

Výsledkem této práce se stává instalace, která umožňuje divákovi nahlédnout do mého podvědomí. Účelem této práce je zobrazit krásu lidské mysli a umožnit její sdílení s dalším člověkem. Sny jsou nekonečným zdrojem inspirace a fascinace pro lidstvo již od jeho počátku. Z mého pohledu se jedná o naprosto nevyčerpatelný zdroj, který nám neustále přináší nová díla, která skoro vždy zůstanou originální, každý sen je jedinečný. Idea této práce spočívá v možnosti tyto neuvěřitelné inspirační materiály sdílet. A kdo ví? Možná se jednoho dne dostaneme do bodu, kdy něco takového bude možné. Je to krásná, i když možná naivní představa. Ale pojďme se společně zasnít nad světem, v němž by se sny daly sdílet stejně jednoduše jako příspěvky na sociálních sítích.

4. Seznam použitých zdrojů

Knižní literatura

FREUD, Sigmund. Výklad snů. Praha: Albert, 1937.

Ernest Adams and Andrew Rollings. Fundamentals of Game Design. Prentice Hall, first edition, 2006.

GONZALEZ-WIPPLER, Migene. Sny a jejich význam. Brno: J. Alman, 1999. Cesta k poznání. ISBN 80-86135-08-X.

Jesse Schell. The Art of Game Design: A book of lenses. Morgan Kaufmann, 2008.

5. Resumé

Daydreaming je instalace, která umožňuje divákovi nahlédnout do podvědomí mých snů a pohrává si s myšlenkou možnosti jejich sdílení. Divák se pomocí stroje dostane do virtuálního světa, tvořeného 2D kresbami. Tyto kresby dohromady vytváří 3D prostředí čtyř snů z různých etap mého života.

Daydreaming is an installation allowing people to look inside the subconscious reality of my dreams and plays with a thought of being able to share them. The viewer is presented with a machine that transports them in a virtual reality world created out of 2D drawn images. These images create a 3D environment of four dreams from through out my life.

6. Seznam příloh

Příloha 1

Náhled první scény

Příloha 2

Náhled druhé scény

Příloha 3

Náhled třetí scény

Příloha 4

Náhled čtvrté scény

Příloha 5

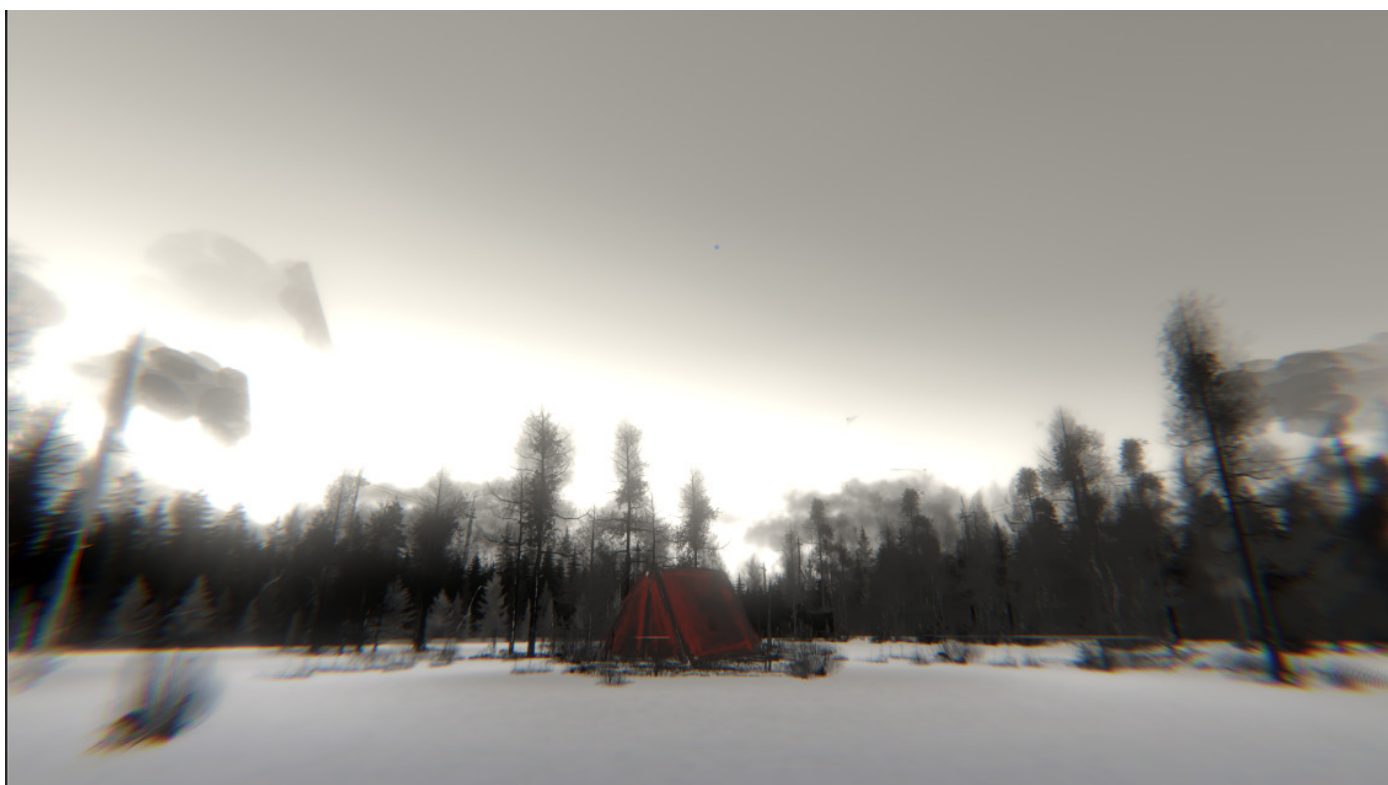
Prvotní skicy scén

Příloha 6

Skica instalace

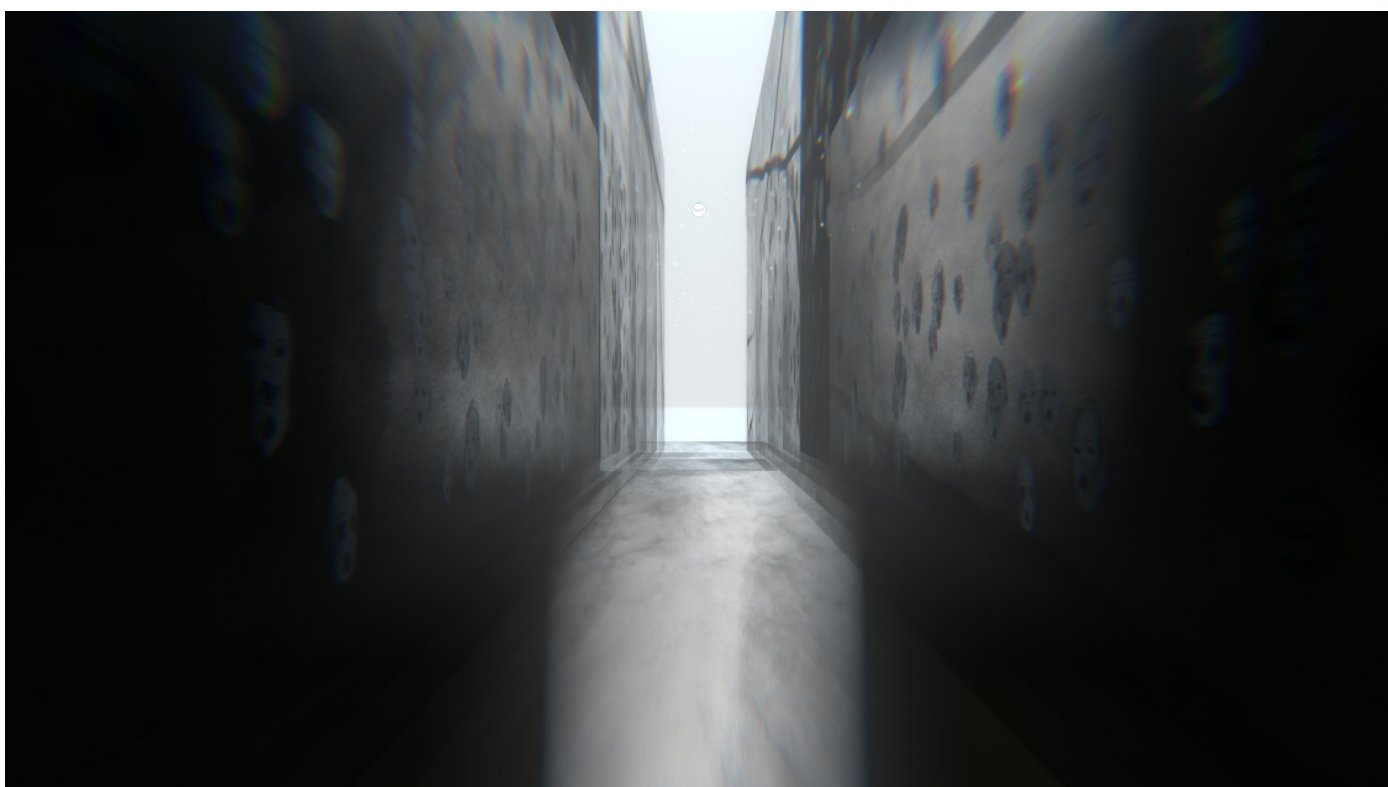
Příloha 1

Náhled první scény



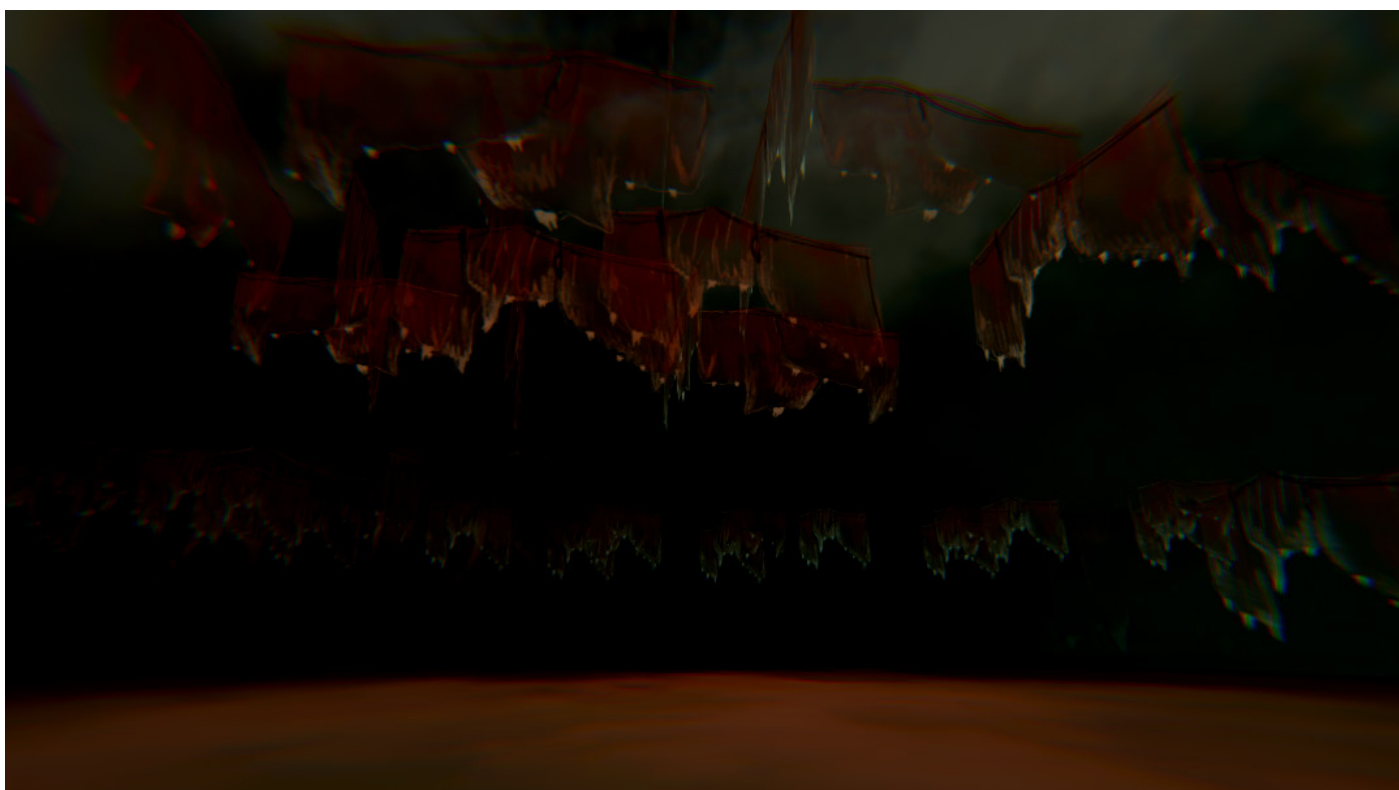
Příloha 2

Náhled druhé scény



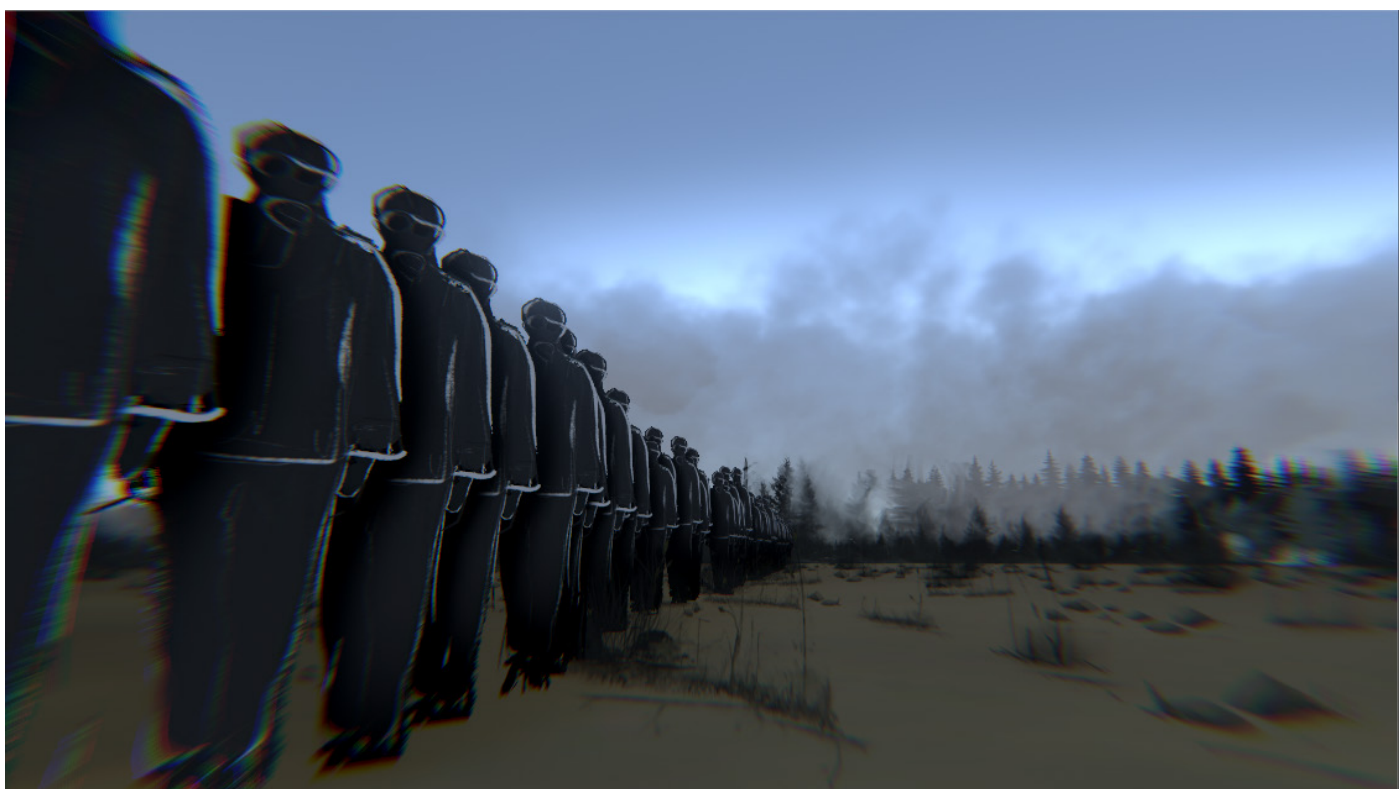
Příloha 3

Náhled třetí scény



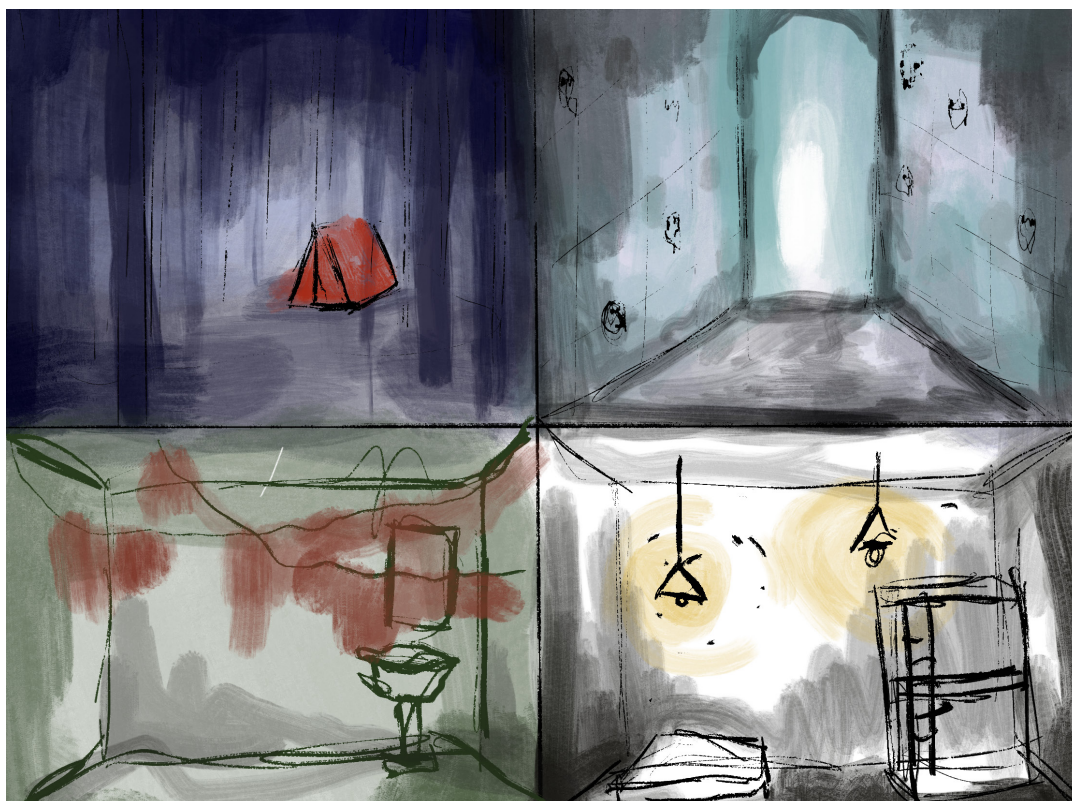
Příloha 4

Náhled čtvrté scény



Příloha 5

Prvotní skicy scén



Příloha 6

Skica instalace

