

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

FENIGMA

Interaktivní VR instalace

BcA. Sylva Ježková

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Audiovize
Specializace Multimédia

Diplomová práce

FENIGMA

Interaktivní VR instalace

BcA. Sylva Ježková

Vedoucí práce: MgA. Jan Morávek
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Sylva JEŽKOVÁ**
Osobní číslo: **D21N0021P**
Studijní program: **N0211A310006 Audiovize**
Specializace: **AU – specializace Multimédia / MgA.**
Téma práce: **Fenigma – interaktivní VR instalace s herními prvky**
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Téma se zabývá archetypy, které poškozují ženy, napříč historií. Ty se rozdělí do tří scén, obsahující symbolické sochy pro jednotlivé archetypy, obohacené o imerzivní audio. Postup scénami zajistí jednoduché skládanky.

Po důkladné rešerži a konceptuálních návrzích se instalace vyvine v prostředí engine Unity 2020, pomocí programovacího jazyka C# a dalších programů, jako například Blender a Clip Paint.

Výstupem bude digitální verze instalace pro Windows s podporou VR a prezentační video.

Průvodní zpráva bude obsahovat minimálně tři normostrany.

Rozsah teoretické části: **min. 15 normostran**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

DWORKIN, A. (1976). *Woman Hating*. Plume. ISBN: 0525474234.
DWORKIN, A. (1983). *Right Wing Women*. TarcherPerigee. ISBN: 9780399506710.
JUNG, C. G., ADLER, G., FORDHAM, M., READ, H., MCGUIRE, W., & HULL, R. F. C. (2014). *The Collected Works of C.G. Jung: Complete Digital Edition*. Princeton University Press. ISBN: 9781400851065.
RELKE, J. (2007). *The Archetypal Female in Mythology and Religion: The Anima and the Mother*. Europe's Journal of Psychology, 3(1). <https://doi.org/10.5964/ejop.v3i1.389>.

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

Datum zadání diplomové práce: **16. října 2022**
Termín odevzdání diplomové práce: **28. dubna 2023**



L.S.

MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

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

V Plzni dne 24. října 2022

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

Plzeň, duben 2023

.....

podpis autora

Ráda bych poděkovala MgA. Janu Morávkovi za skvělé vedení práce. Čas strávený nad společnými konzultacemi byl stěžejní pro stávající konceptuální propracování díla. Dále MgA. Lukáši Kellnerovi za nemalou část zmíněných konzultací, bez kterých by proces tvorby ztěžil probíhal hladce. Velké díky sestře Janě Ježkové za originální hudební stopy, rodině a přátelům za neustálou podporu a laskavost. Také bych chtěla poděkovat komunitám Unity, Blenderu a nezávislých herních vývojářů za jimi vybudovanou rozsáhlou síť podpory při řešení technických problémů a vůbec možnost používat volně přístupný špičkový software.

Obsah

Úvod	5
Příprava	6
Koncept a progrese	6
Zdroje inspirace	7
Scéna 1	9
Scéna 2	11
Scéna 3	17
Technologie	18
Aktuální verze	20
Závěr	22
Seznam zdrojů	23
Resumé	25
Seznam příloh	26

Úvod

Projekt Fenigma vznikl jako střet několika osobních zájmů a cílů.

Zaprvé, zájem o prohloubení technických znalostí – své vysokoškolské studium věnuji experimentaci a snaže nabýt co nejvíce zkušeností z herního vývojářství v oblastech, které považuji za atraktivní. V předešlých letech jsem si jako úplný začátečník vyzkoušela nízkopolygonové a pixelové workflow. Po dostatečném osvojení základů je nyní čas pokročit na komplexnější způsoby tvorby – modely s vyššími počty polygonů a s nimi přicházející možností digitálního sochaření.

Zadruhé, aplikace teorií a postřehů z feministických proudů, kterými jsem se v době před magisterským studiem zabývala. Mnohé z poznatků v tomto období obohatily můj pohled na societu a formovaly pohledy nové.

A zatřetí, prolnutí výše zmíněných cílů s tématy, které mě dlouhodobě zajímají, zejména systémy typologie osobnosti jako C. G. Jungovy psychologické typy a Enneagram.

Příprava

Koncept a progrese

Fenigma je digitální interaktivní instalace cílená na počítače a zaměřená pro podporu virtuální reality. Instalace se zabývá tématem demystifikace ženství interaktivní cestou, kdy hráč řeší jednoduché skládky pro postup scénami. Pro vyprávění je využito symboliky archetypů, které poškozují ženy napříč historií.

Mapa a prostředí celé instalace jsou inspirovány ženským reprodukčním systémem a obsahují tři scény (viz. příloha 1).

Scéna první začíná nejobecnější dichotomií archetypů. Ty se v následující scéně druhé rozdělují každý na čtyři pod-archetypy. Ve finální scéně se všech osm spojí do reálné ženy (viz. příloha 1).

Celý proces představuje vývoj konceptualizace ženství od černobílých odsudků po plné spektrum lidskosti, které se stále připisuje přednostně mužům. Tato myšlenka je podporována level designem. Hráč¹ začíná jako pomyslný zárodek myšlenky v symbolické děloze (scéna 1). Prostředí je snové a abstraktní. Zde se nachází primární dichotomie, tzv. Panna a Děvka, nebo také Anděl a Démon. Ty představují nejjednodušší odsudek – žena je dobrá nebo špatná.

Po postupu scénou první se nacházíme ve scéně druhé. Ta se odehrává ve vagině. Nyní se nacházíme na cestě mírně komplexnější konceptualizace, v procesu k pochopení složitosti lidského charakteru, který je stejně mnohovýrovňový bez ohledu na pohlaví. Prostředí je méně abstraktní a dvojice archetypů se zde větví na nuančnější podtypy. Vidíme zde čtyři podtypy Anděla a čtyři podtypy Démona. Pro dokončení scény je nutné projít interakcí se všemi sochami v jejich samostatných scénách. Poté se otevřou dveře na konci vaginy a je možné projít ven z celého ústrojí.

Ve finální scéně se objeví realistický model ženy. Jako plnohodnotná osoba obsahuje všechny archetypy, se kterými jsme se seznámili. Tvoří spolu celistvý lidský charakter, který v harmonii obsahuje celé spektrum kladů i záporů. Zde instalace končí.

¹ Pojem "hráč" v textu používám, protože ho u interaktivního díla považuji za vhodnější výraz než "divák", i když jde o instalaci.

Zdroje inspirace

Zdroje, ze kterých při tvorbě čerpám, nelze vždy jednoduše určit, jelikož jde o akumulaci celoživotních myšlenek a postřehů. Tedy alespoň to tak osobně vidím. Z důvodů, že mě zajímají rozdíly ve vnímání a vzorci uvažování mezi jednotlivci, se právě zajímám o již zmíněné typologické systémy osobnosti. Dle systému C. G. Junga se právě můj vlastní typ zaobírá primárně subjektivní percepcí, která se snaží kondenzovat celé vzorce informací (na úkor detailu) do zjednodušených všeobecných symbolů (archetypů).^[1] Tato preference pro zpracovávání dat je velice zřejmá u všech mých prací. Systém kognitivních typů by tedy mé dílo ovlivnil i bez mého vědomí, ale tím, že mi jeho znalost dává větší nadhled nad vlastními tendencemi, se stává zdrojem inspiračním.

Samotný pojem "archetyp" je úzce vázán na Jungovo dílo: *"archetyp – (z řec. archaios = starobylý, doslova tedy původní, prastarý typ) – klíčový pojem analytické psychologie C. G. Junga, používaný k označení nevědomých prvků v duševním životě člověka, které mají obecný charakter, tj. jsou společné všem lidem, mají formu obrazů spojených s pocity a vykonávají v psychice dynamický vliv. A. tvoří prvky obsahu tzv. kolektivního (hromadného) nevědomí a jejich projevy jsou stimulovány určitými životními, především konfliktními zkušenostmi."*^[2]

Důležitou inspirací pro návrhy soch byla kniha *Woman Hating*, kde radikální feministka Andrea Dworkin vysvětluje, že dobrá žena je pasivní a mrtvá (ať už figurativně nebo doslova) a špatná žena je aktivní a živá.^[3] Autorka udává názorné příklady ze známé literatury a světových dějin. Ať už jde o pohádky pro děti nebo kruté svazování chodidel, které se v Číně praktikovalo celé tisíciletí, vzkaz ženám je jasný - submisivita a bezmoc jsou odměněné právem k „životu“ a nepodrobení se zaručuje smrt. Výsledek je téměř totožný – přijatelná žena je neaktivní a neživá, jakýsi receptivní objekt.

Rozeznání dobré a špatné ženy z *Woman Hating* bylo základem pro definující rysy dvou protikladných kategorií v projektu *Fenigma*. Pro výběr a upřesnění pod-archetypů z druhé scény jsem se informovala několika dalšími literárními zdroji, které v textovém doprovodu necituji: *(Dis)Identifying Female Archetypes in Live Art* (Magdalena Ilimi Anderson, B.A. (Hons), M.A.), *Content Analysis of Archetypal Portrayal of Females in Picture Books Read in Preschool Classrooms* (Karen Lynn Ellefsen), *The Archetypal Female in Mythology and Religion: The Anima and the Mother* (Joan Relke), *Toward a Typology of Female Portraits in Literature* (Carol Pearson, Katherine Pope), *Archetypes, Stereotypes and The Female Hero: Transformations in Contemporary Perspectives* (Terri Frontgia), *Feminist Archetypal Theory: Interdisciplinary Re-Visions of Jungian Thought* (Estella Lauter).

Při rešerši jsem narážela na opakující se tematiku, která se stala základem pro některé ze soch.

Scéna 1

Scéna první, nacházející se v pomyslné děloze, se skládá ze středové kompozice objektů, které připomínají tvar vertikálně překlopeného ženského reprodukčního systému. Pro postup do další scény je nutné projít několika fázemi odkrývání centrálního objektu (návrhy postupu viz příloha 2).

V počáteční fázi vidíme dva oblé tvary, které zdánlivě připomínají figury. Mezi nimi se nachází černá skříňka. Po interakci s obličejí figurálních tvarů se ukáží jednoduché posuvné skládané. Po vyřešení obou skládanek se černá skříňka a oblé tvary otevřou a je možné vidět zlatý plášť, který se pod skříňkou skrýval. Stejně tak se zjeví dvojice soch, které doteď byly uzavřené ve figurách se skládanými. V černé figurě byla situována socha Děvky / Démona a v bílé socha Panny / Anděla. V blízkosti obou je nový objekt pro interakci, dárková krabička. Panna uctivě nabízí svůj nepoškozený dar v dlaních, zatímco dar Děvky leží poškozený, otevřený pod jejíma nohama (viz příloha 2). Obě skulptury jsou částečně zahalené ve zlatém plášti. Po interakci s jejich dary se plátno uvolní a nastává další fáze. Plátno je odváto a sochy se rozpadají. Pod plátnem se nachází květ. Ten nyní rozkvétá a umožňuje nám skrz svůj střed opustit scénu 1.

Černá skříňka

Ženy byly a jsou často označovány jako nepředvídatelné a nelogické. Výstup a vstup jsou zřejmé, ale co se děje uvnitř je záhada, přesně jako je tomu tak u mechanismu černé skříňky. Stále se osobně potýkám s odsudky od mužů v tomto ohledu. Je tak lehké vše svést na „iracionální národu“ ženského pohlaví místo věnování úsilí do pochopení jasně vystvětlitelných výstupů jejich chování. I když už se v dnešní době nepoužívá diagnóza hysterie na každou „problémovou“ ženu, v povědomí mužů je hysterie, jimi považovaná za ryze ženskou vlastnost, stále pohodlnou výmluvou pro znevažování žen. Přece jen samotné slovo „hysterie“ pochází ze starořeckého ὑστέρη [hystera] – děloha.

[4]

Socha A – Panna / Anděl a Socha B – Děvka / Démon

Tuto silně křesťansky ovlivněnou dichotomii jsem vybrala, jelikož se s ní v životě neustále potýkám a i když se může zdát, že již není aktuální, je po rekapitulaci a analýze mnohých zkušeností a vzpomínek jasné, že aktuální je. Jde o zkušenosti z vlastního života, z pozorování světového dění, filmových produkcí, seriálů, literatury a, v tomto případě, zejména videoher. O podobných zkušenostech a postřezích dalších žen se dá lehce dočíst na internetu, v četných článcích na tuto tematiku.

Dichotomie Panny a Děvky má mnoho forem (dívka od vedle / diva, rohožka / bohyně, učenlivá, submisivní, domácí / chytrá, nezávislá, silná, obětavá, čistá, naivní /zlá, sobecká, ješitná).^[5] (Zde opět vidíme archetypy, které se opakují v různých zdrojích, ze kterých čerpám a které se promítají do koncepce soch v projektu.)

Socha A je symetrická, oddaná, zdvořilá a neurážlivá. Její pohled směřuje k zemi a nijak se neprosazuje. Je útlá, řádně oblečená a má svázané vlasy.

Socha B je v asymetrickém, dynamickém postoji, láká gestem hráče, aby se přiblížil a nepůsobí velice uctivě. Její prominentní křivky jsou plně odhalené a dlouhé kadeře volně padají okolo její siluety.

Vzhled scény 1 viz příloha 4.

Scéna 2

Scéna druhá je situována ve vagině, do které jsme uvedeni děložním hrdlem. Nachází se zde osm stojanů s malými soškami. Jsou to jakési abstraktní náhledy na plné sochy, které mají každá svou vlastní scénu. Do jednotlivých scén se dostaneme interakcí s miniaturoou. V každé scéně archetypu je nutné najít odznak jehněte nebo odznak hada. Po jeho nalezení je odznak vložen do dveří na samém konci druhé scény. Pokud je do dveří vloženo všech osm odznaků, otevřou se a je možné projít vaginou ven za plným zrozením.

Archetypy jsem mapovala na osobnostní typologický systém zvaný Enneagram (viz. příloha 3). Ten obsahuje devět bodů pozorovaných v lidské psychice. Body jsou propojené a navazují na sebe v proměnných vztazích mezi trojúhelníkem primárních typů (369) a hexadem sekundárních typů (124578). Každý jedinec má svůj hlavní typ, svou fixaci. Tyto fixace jsem použila jako podporu pro plánování celého projektu. V druhé scéně se setkáme s osmi soškami, které jsou volně vázané na osm typů Enneagramu z devíti.

Vzhled scény 1 viz příloha 5.

Socha I: "Good Mother"

Dobrá matka spadá pod archetyp Anděla.

Správná matka je obětavá, pracovitá, tichá, trpělivá, zodpovědná. Trpí v tichosti a plní všechny povinnosti, které se od ní očekávají. Není sobecká, sebestředná, hlasitá. Potlačí sama sebe pro větší dobro. Vzdá se svých snů. Stane se z ní jakási mlha, která podporuje ostatní. Ostatní mají vždy přednost, na sebe myslí až jako na poslední, zda-li vůbec.

Dobrá matka je archetyp, který se v příbězích objevuje často. Nejen ve fikci. Ve svém osobním životě znám mnoho matek, které obětovaly celé své já pro plnění této role. Občas vypráví o svých cílech a snech z mladých let jako by to bylo z jiného života. Je mi vždy líto, že jejich nadšení bylo s mateřstvím bezmilostně odříznuto.

Očekávání a nároky na matky jsou přísné a nelidské. Měly by mít prostor existovat jako živé bytosti a věnovat se také samy sobě. Po vši tvrdé práci se ještě potýkají s nátlakem komentářů o tom, jak již nejsou atraktivní a měly by na sobě pracovat. Vytahaná kůže, vyšší váha a střípy jsou přece „neatraktivní a znaky lenosti“.

Socha dobré matky je prezentována jako tělo ve velké geodě. Po stranách se nachází menší kameny zastupující potomky. Tuto tíhu nese na podpatcích a je situována v zenové zahradě. Emblem jehněte se nachází ze zadní strany sochy kde je vidět výřez do krystalového jádra – matčiny skryté barvitě osobnosti.

Návrh a model viz příloha 6.

Socha II: "Maiden"

Děvče spadá pod archetyp Anděla.

Dalším archetypem je děvče – čisté, nevinné, krásné. Jinými slovy, perfektní nedotčené zboží připravené být vlastněno a používáno.

Pověstná „dívka v nouzi“ je mladá, neposkvřená a zranitelná. Je to běžné používaný archetyp. V příbězích je tou postavou, která je unesena, v hlubokém spánku, prodána. Kvůli své nezkušenosti se ocitá v situacích, kdy potřebuje být zachráněna. Je motivací a překážkou pro postavu jinou, postavu mužskou.^[6]

Dívka se nachází na letní louce, kde sedí ve světlých šatech na růžovém květu. Drží košík, ve kterém je nutné nalézt odznak jehněte. Materiály aplikované na její model vypadají uměle, stejně jako ideál, který reprezentuje.

Návrh a model viz příloha 7.

Socha III: "Femme Fatale"

Femme fatale spadá pod archetyp Démona.

Nebezpečná svůdnice, která používá svou krásu a šarm, aby zneužila nic netušící muže a přivedla je k záhubě. Fatální žena je známá z detektivních novel a filmu noir 20. století. Objevuje se ale již mnohá staletí předešlá a můžeme ji najít například mezi řeckými pověstmi. Feministky bývá tento archetyp kritizován za vyobrazení převážně negativních vlastností spojených s ženami, ale také bývá uznáván pro inteligenci a nezávislost typickou pro tento charakter.

Model byl navrhnout tak, aby obsahoval znaky typické pro noir verzi fatální ženy (dýmka, uplé dlouhé šaty, vlnité vlasy) a tvarově signalizoval nebezpečí četnými ostrými tvary. V jedné ruce drží dýmku a druhá ruka se transformuje na střelnou zbraň. Z obou končetin stoupá kouř. Její tělo je železné. V částech výstřelu a hoření je železo rozehráté.

Na hlavě má klobouk s velmi širokou krempou. Z konců klobouku visí v některých částech řetězy z kulek.

Do návrhu je zakomponován archetyp zlatokopky, který pod femme fatale spadá. Subjekt stojí na velké minci a pod ostrým podpatkem leží odznak hada. Samotná velká mince je situována na podlaze ze zlatých mincí a v pozadí vidíme mincové vodopády a gejzíry.

Návrh a model viz příloha 8.

Socha IV - "Dead Beauty"

Zesnulá kráska spadá pod archetyp Anděla.

Je přímým ztělesněním tvrzení, že dobrá žena je mrtvá žena. Jak tomu je ve známých pohádkách – dobrá, pasivní matka zemře a dobrá, pasivní dcera se stane obětí zlé macechy či čarodějky. V některých případech dcera zemře také a udatný princ se zamiluje do jejího mrtvého těla. Šípková Růženka a Sněhurka jsou takovými příklady.

Dalším aspektem je posedlost krásnými mrtvými ženami, které, pro dostatečnou senzaci, pokud možno zemřely tragicky. „*Smrt krásné ženy je bezesporu nejpoetičtějším tématem na světě,*“ napsal Edgar Allan Poe, uznávaný otec moderního detektivního žánru, v roce 1846. To je potvrzeno v jeho díle; v centru prvních dvou detektivek v historii žánru – *Vraždy v Rue Morgue* a *Záhada Marie Roget* – jsou těla krásných mrtvých žen. Nejen mrtvé, ale zavražděné, zmrzačené, zlomené. To je čtenáři nejen neochvějně podrobně popsáno, ale jejich těla jsou terčem intenzivního zírání, stává se z nich jakási lahodná senzace a jsou pitvány „rysím okem“ Poeova detektiva, rytíře Auguste Dupina. *Muži hledí na mrtvé dívky, čtenář sdílí tento pohled a výslednou objektivizaci oběti.*“^[7] (vlastní překlad)

V posledních letech se stal velmi oblíbeným žánr zvaný "true crime" (opravdový zločin), ve kterém se, podobně jako v žánru detektivním, často setkáváme s krásnými ženskými oběťmi, tentokrát ale reálnými. Tato posedlost ale není nic nového, populární je například obraz Ofélie z W. Shakespearova Hamleta, zobrazena preraphaelitským malířem J. E. Millaisem. Ne všechny mrtvé krásky byly zavražděny, některé spáchaly sebevraždu. Evelyn McHale skočila z 89. patra Empire State Building a fotografie pořízená těsně po její smrti na limuzíně, na kterou dopadla, se stala slavnou jako "nejkrásnější sebevražda".^[8]

Skulptura kombinuje zmíněné příběhy. Je položena na vodní hladině a má přemístěnou jednu končetinu. Při obcházení modelu zjistíme, že jediná část jejího těla, kterou je

možné vidět je část nad hladinou a z druhé strany je jako prázdná skořápka. Levituje nad zemí v šikmém úhlu. Použitý materiál se jeví jako defaultní v 3D programu nebo enginu – z její osobnosti nezbylo nic, nyní je z ní jen idea tragédie a krásy.

Návrh a model viz příloha 9.

Socha V: "Witch"

Čarodějka spadá pod archetyp Démona.

Pronásledování čarodějnic má dlouhou historii, ale když se o něm bavíme, nejspíše máme na mysli intenzivní čarodějnické procesy, které probíhaly v dobách 15. - 18. století. Je neuvěřitelné, že pouhé označení ženy tímto slovem vedlo k jejímu uvěznění, mučení a popravě. Mohlo se tak stát už jen tím, že se objevila ve snech nějakého, samozřejmě, nevinného muže – jistý záměr ho svést a donutit hřešit. Přírodní úkazy jako nemoci, slabá úroda, ničivé bouře a další byly kladeny za vinu ženám, čarodějkám. Bylo tak všemu nevysvětlitelnému či podezřelému. Tyto ženy evokovaly strach, protože v očích mužů měly moc. Ukazují, co se podle jejich mínění stane, když žena moc dostane - stane se z ní monstrum, vrah, kanibal, ničitel.

Ve skutečnosti oběťmi těchto procesů byli obyčejní lidé, včetně mužů, kteří představovali hrozbu jen v mysli jejich stíhatelů.

S čarodějnicemi se v pohádkách setkáváme hlavně jako se zlomyslnými, shrbenými, zkroucenými stařenami. Tento dobře známý image sloužil jako částečná inspirace pro návrh mého modelu. Socha je vyhublá, kostnatá, její prsty se mění v ostré větve. Na nich visí pytlíčky se sušenými bylinkami. Místo obličeje má podhoubí a mezi dlaněmi levituje vševidoucí oko. Je zahalena v hadrech plných plísně, na ramenou jí vyrůstají houby. Prostředí je temné.

Návrh a model viz příloha 10.

Socha VI: "Obedient Rebel"

Poslušný rebel spadá pod archetyp Anděla.

Pro tento archetyp jsem se rozhodla čerpat z mainstreamového feminismu, neboli liberálního feminismu. V něm proudí myšlenka, že cokoliv, co žena dělá je čistě její rozhodnutí a tím nabývá síly a moci. Častými tématy jsou osvojení své sexuality a prostituce jako práce jako každá jiná. Tato domněnka ignoruje fakt, že žádné rozhodnutí se neděje ve vakuu a každý jednotlivec je ovlivněn mnohými faktory - jako

například faktem, že žijeme v patriarchální společnosti, která již od raného dětství ovlivňuje naše názory a myšlenky.

V době hojného používání Instagramu, Youtube, TikToku a podobně stačí otevřít úvodní stránku některé z těchto platforem a můžeme spatřit, že nespočet žen je přesvědčeno, že trendy jako brazilský zadek (BBL) a pokud možno nastavený do kamery, botox, neprakticky dlouhé nehty, OnlyFans, násilné sexuální praktiky jako škrcení a mnohé další, jsou feministickými prohlášeními a že tím „bojují“ pro lepší svět. To, že tím vším hrají do karet patriarchie jim uniká. Naplňují vše, co se od nich očekává a ještě více – samy se objektivizují, mrzačí, omezují.

Tyto ženy se považují za rebely, jsou ale přesným opakem a to je zobrazeno v Poslušném rebelovi. Skulptura je prohnuté tělo s oddělenými končetinami, které ji natahují a škrtí. Škrťící ruce symbolizují, že násilné sexuální praktiky, které jsou „cool“ jsou ve své podstatě formou sebepoškozování. Subjektem je téměř nahá černá žena s prominentními křivkami, čímž komentují fetišizaci, hypersexualizaci a objektifikaci černých žen v médiích. Výpovědi samotných černošek ohledně této situace tento fenomén v populární kultuře uvádí do perspektivy: *„Často jsem na internetu viděla hrozné věci, nazývající černé ženy ‚ebenovými princeznami‘, ‚královnami džungle‘, ‚královnami twerkingových pastí‘ a ‚dámy s velkým zadkem‘“ ... „Ženská těla jsou obecně objektivizovaná a sexualizovaná, ale černé rysy jsou považovány za krásné, zatímco černé ženy nikoli. Takže plné rty, přirozené vlasy, velké zadečky, odvážné křivky a tmavá pleť mnoha černých žen jsou považovány za neatraktivní u lidí, kteří přirozeně mají tyto rysy, ale když si bílé ženy přivlastňují nebo mají stejné rysy, jsou považovány za krásné. Bílé ženy jsou vzorem ctnosti a touhy, zatímco černé ženy jsou objekty fetišismu a brutality.“*^[9] (Překlad vlastní)

Návrh a model viz příloha 11.

Socha VII: “Prostitute”

Prostitutka spadá pod archetyp Démona.

Ženy, které jsou v jakékoliv formě prostituce většinou nejsou považovány za živé bytosti. Jsou objekt, idea, produkt, kus masa. Jak prostituce, tak pornografie, jsou neuvěřitelně dehumanizující. Velká část žen v prostituci a pornografii jsou obětmi obchodu s lidmi, donucené nebo placící za rozhodnutí „to zkusit“ v době, kdy úplně nevěděly, do čeho jdou. Jsou ve vysokém ohrožení újmy na fyzickém i psychickém zdraví a často jsou obětmi násilí. ^[10] Dalo by se říct mnohé o mentálním zdraví, míře sebevražd a úmrtí na zdravotní problémy v těchto průmyslech.

Prostituci a pornografii považuji za silně neetické, stejně jako chování člověka k ostatním živočišným druhům. Masný, mléčný a vaječný průmysl mají se sexuálním zneužíváním lidských žen mnoho společného - mléko a vejce nejsou totiž nic jiného, než produkty ženského pohlavního ústrojí. Masný průmysl s mléčným a vaječným úzce souvisí – když už samičky neprodukují dost, kolabují a nejsou výnosné, jsou bezmilostně poslány na porážku. Samci jsou umrtveni rychle, zatímco samice trpí sexuální exploatací, znásilňováním a mizernou existencí, kdy jsou jejich násilně počatí potomci od nich odebráni. Mléko přece není pro jejich děti, že? Je pro nás.^{[11][12]}

Zvířata “na jídlo” nejsou živí jednotlivci, jsou to objekty a produkty, stejně jako ženy v prostituci. Proto jsem se rozhodla vyobrazit sochu prostitutky jako tělo lidské kombinované s tělem oškubaného kuřete připraveného na zpracování v kuchyni.

Návrh a model viz příloha 12.

Socha VIII: “Bad Mother”

Špatná matka spadá pod archetyp Démona.

Žena, která naplno vyjadřuje svou životní energii a asertivitu, která není pečující, nesobecká a jemná. Přímý opak matky dobré. Představuje také smrt a destrukci, které je matka v obraně svých potomků schopná.

“Dobrym příkladem archetypu Příšerné matky je hinduistická bohyně Kálí s černou pleť. Její oči jsou popisovány jako rudé absolutním vztekem, vlasy má rozčuchané a z úst jí občas vyčnívají malé tesáky. Často je zobrazována nahá nebo jen v sukni z lidských paží a girlandě z lidských hlav. Její otevřená ústa s tesáky – s vyplazeným jazykem – jsou běžnou charakteristikou Hrozné matky, jejíž obraz často zdůrazňuje orál a úzce souvisí s mytologií vagina dentata. Erich Neumann uvádí jeden takový mýtus, v němž ,ryba obývá vaginu Hrozné matky; hrdinou je muž, který přemůže Příšernou matku, vylomí jí zuby z pochvy, a tak z ní udělá ženu.’ (Velká matka. Princeton: Princeton University Press. str. 168.).”^[13]

V tomto archetypu jsem chtěla nakombinovat elementy “děsivé ženskosti”, které tkví v síle a moci, jako u čarodějky. Model je velký, v pozici křiku na hráče. Místo lidských končetin má končetiny kudlanky nábožné, v dolní části těla se mění na hada, má špičaté zuby a je zdobena kostmi a lebkami. Místo vlasů má na hlavě hady.

Návrh a model viz příloha 13.

Scéna 3

Ve finální scéně čeká poslední typ, typ 9. Ten je popisován jako všeobsahující a je tak vyobrazen i v symbolu systému Enneagramu, jako jeho samá koruna. Ze své vysoké pozice vidí na všechny ostatní typy a dokáže nahlížet na svět z jejich pohledů.

Model a prostředí má být realistické a symbolizovat tak realistické smýšlení o ženách. Jde o několikavteřinový závěr.

Technologie

Jelikož jde o interaktivní dílo, technické detaily jsou velice důležitým aspektem celého vývojového procesu. Vždy se snažím naučit se co nejvíce nových postupů a schopností, což značně prodlužuje čas strávený nad tvorbou.

Digitální socha

Jedním z cílů bylo vyzkoušet si práci s digitálním sochařením. To probíhá tak, že se objekt dá formovat pomocí myši či grafického tabletu v trojrozměrném prostoru podobným způsobem, jako digitální kresba. Čím vyšší počet polygonů objekt obsahuje, tím detailnější úpravy je možné konat a tím vyšší je nárok na výkon počítače.

Můj zvolený 3D program je Blender, který je volně přístupný a každým rokem se rozrůstá díky své komunitě plné nadšenců. Blender obsahuje vše potřebné. Operuje se v něm v několika módech a jedním z nich je určený pro sochaření. Obsahuje více než dostatek užitečných nástrojů – kreslit, ostře kreslit, jít, jílové pruhy, vrstvit, nafukovat, chytit, uhladit, deformovat a mnohé jiné. Každý nástroj má pozitivní a negativní hodnotu (hmotu přidává či ubírá).

Po určitém počtu polygonů jsem narazila na hranici, kdy manipulace s objekty nefungovala hladce. Pro projekt byla ale úroveň detailu dostačující. Používání módu bylo velmi intuitivní a zábavné.

Unity 3D High Definition Render Pipeline a Shader Graph

Unity 3D je volně dostupný software pro tvorbu her, tzv. herní engine. Jeho možnosti, výkon a kvalita rapidně roste a drží krok s aktuálními technologiemi. Ty sice nejsou vždy potřeba, ale pokud vás cokoliv zaujme a napadne použít v dalším projektu, můžete se spolehnout, že Unity už má pro vás vše připravené.

Doposud jsem měla zkušenosti z prostředí Unity 2016, 2017 a 2018. Vytvořila jsem s jejich pomocí aplikace pro Windows, webové prohlížeče, Oculus Rift, Android a mobilní AR. V novějších verzích se ale mnohé změnilo. Pro Fenigmu jsem se rozhodla použít verzi 2020 a bylo nutné se opět vzdělávat v aspektech, které jsem považovala za samozřejmé. Jednou takovou změnou je použití tzv. "render pipelines". Pro projekt jsem vybrala HDRP (High Definition Render Pipeline), která nabízí prostředí pro vysoce kvalitní grafické prvky. HDRP jsem zde viděla poprvé a všechny nové možnosti a výrazy, na které jsem nikdy předtím nenarazila, ve mě vyvolaly nadšení. Možnosti, které HDRP nabízí jsou pro někoho jako já neocenitelné - volumetrická (objemová) světla a prostředí, které v předešlých verzích musely být outsourcované z jiných zdrojů jsou nyní automaticky

součástí projektu. Shader graph na tvorbu vlastních shaderů vizuálním způsobem místo čistého programování, je nyní také implementován. Použila jsem jej pro řadu materiálů v mé instalaci.

Substance Painter

Doposud byl Blender vše, co jsem potřebovala – je v ohledu trojrozměrné tvorby všestranný, z čehož ale vyplývá, že se nespécializuje na jednotlivé části několikakrokového procesu. Tento proces obsahuje tvorbu čisté sítě topologie z jednotlivých bodů v 3D prostoru, vysoce detailní verzi modelu (viz digitální socha), mapování modelu na 2D plochu (UV rozbalení) pro aplikaci textur, tvorbu textur, “rigging” – příprava kostry na animaci a samotnou animaci.

Pro některé sochy ve Fenigmě považuji kvalitní textury za důležité. Pomocí Blenderu a CLIP Paint Studia mi přišla jejich kresba a malba zbytečně obtížná a nedovolovala dostatečnou volnost. Rozhodla jsem se tedy udělat rešerši na vhodný program. Tím se stal Substance Painter. S pomocí několika studijních videí a intuitivního rozhraní jsem se naučila program používat do kontextuálně dostatečné míry a použila jsem jej pro složitější texturování některých modelů či jejich částí. Bylo potěšující, o kolik efektivnější Substance Painter byl oproti způsobům, které jsem do této doby používala.

Virtuální realita

Záměrem bylo nabídnout v aplikaci použití virtuální reality, která by podpořila hlubší prožitek z instalace. Aplikace má fungovat i bez VR a podle módu (normální mód, VR mód), který je možné si v počátečním menu vybrat, se aplikují drobné změny v ovládání a UI

Vzhledem k četným zcela novým balíčkům v Unity ohledně implementace jsem narazila na několik technických problémů a VR implementace v aktuální verzi není bez vad.

Aktuální verze

Verze prezentovaná jako má diplomová práce je z velké části vyvinutá, ale zdaleka ji nepovažuji za úplnou. Scéna 3 zatím zcela chybí, instalace končí po otevření dveří ve scéně 2. VR implementace je provizorní a potřebuje více péče.

V původní vizi jsem také chtěla, aby po interakci s podtypy v druhé scéně (po získání odznaku) celé prostředí prošlo proměnou, kde by byla odhalena pravá podstata daného archetypu. Příkladem – prostitutka by se počátkem jevila jako svůdná, nenasytná a sebestředná, ale po proměně by se hráč dozvěděl, že je matkou samoživitelkou bez dostatečného příjmu a aby svou rodinu uživila, musí být v prostituci dobrá a žádaná a image z prvního dojmu bylo klamavé. Proměny scén nyní nepovažuji za prioritu, ale ráda bych se jim věnovala po vyřešení naléhavějších záležitostí.

Další body, na kterých chci zapracovat:

- Náповěda – vzhledem k tomu, že jde o instalaci mířenou i na nehráče, nápovědu je důležité implementovat
- Optimalizace – aplikace obsahuje složité modely a většina z nich nemá nastavené LOD (level of detail) verze, které podporují výkon
- Textury, detail, vizuální stránka – je ještě mnoho detailů, které bych ráda upravila a vylepšila
- VR – propracovat
- Ozvučení – obohacení zvukových efektů (více efektů, 3D zvuk)

Přínos práce pro daný obor

Svou interaktivní instalaci považuji za přínosnou v jejím holistickém pojetí, skrze které chci otevřít diskuzi o archetypech, které nás doprovází skrze historii society. Právě díky použití archetypů jakožto obecných symbolů doufám v možnost intuitivního zapojení se, do vzešlé diskuze, pro jakéhokoliv jednotlivce. Témat k zamyšlení v kontextu feminismu je v Fenigmě nabídnuto hned několik a s trochou představivosti je možné najít další.

Implementace moderní technologie a virtuální reality vyžaduje osobnější zapojení skrze interakci. Ráda bych tím přilákala i hráče, jelikož hráči her jako komunita obecně nejsou zrovna známí pro uznávání žen.

Nemyslím si, že přináším něco nového do feministických témat jako takových, jde o způsob prezentace a mix mého osobního zabarvení a zájmů, které doufám, že k někomu promluví.

Závěr

Projekt Fenigma naplnil má očekávání po všech stránkách. Úspěšně jsem aplikovala teorie a ideje, které jsem plánovala implementovat. Při rešerši jsem si značně rozšířila obzory o tom, do jaké míry ženy jsou a byly utlačovány. Mé technické znalosti a dovednosti se značně rozšířily a byly aktualizovány o poznání nových verzí programů, které jsem již používala. Na samotném díle je stále několik, které stojí za dopracování a chci se jim nadále věnovat.

Seznam zdrojů

1. JUNG, Carl Gustav, HULL, R. F. C., ed. *Psychological types*. Přeložil H. G. BAYNES. London: Routledge, 2017. Routledge classics. ISBN 978-1-138-68742-4.
2. NAKONEČNÝ, Milan. Archetyp. *Sociologická encyklopedie* [online]. [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://encyklopedie.soc.cas.cz/w/Archetyp>
3. DWORKIN, Andrea. *Woman hating*. [1st ed.]. New York: Dutton, 1974.
4. Příspěvatelé Wikipedie, *Hysterie* [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2022, Datum poslední revize 11. 12. 2022, 07:25 UTC, [citováno 25. 04. 2023] <<https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Hysterie&oldid=22203591>>
5. MONSTERS & MUSES. The Virgin-Whore Dichotomy and Why Women Cannot Destroy it: (Because it doesn't just exist in movies, but inside the misogynistic minds of men). *Medium* [online]. [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://byrslf.co/the-virgin-whore-dichotomy-and-why-women-cannot-destroy-it-fb1bcf95a8ff>
6. TRIPPEER, Jordan. Exploring Female Character Archetypes – The Maiden. *Creative Screenwriting Magazine* [online]. [cit. 2023-04-25]. Dostupné z: <https://www.creativescreenwriting.com/exploring-female-character-archetypes-the-maiden/>
7. CLARKE, Clare. Our culture is obsessed with beautiful dead girls: How can I reconcile my love of crime narratives with my horror at real cases?. *The Irish Times* [online]. [cit. 2023-04-25]. Dostupné z:

<https://www.irishtimes.com/culture/books/our-culture-is-obsessed-with-beautiful-dead-girls-1.3512783>

8. Příspěvatelé Wikipedie, *Evelyn McHale* [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2022, Datum poslední revize 28. 11. 2022, 11:51 UTC, [citováno 25. 04. 2023]
<https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Evelyn_McHale&oldid=22058038>
9. HAPARIMWI, Charlene. As a black woman, I'm tired of being fetishized. *HelloGiggles* [online]. [cit. 2023-04-25]. Dostupné z:
<https://hellogiggles.com/fetishization-black-women/>
10. FOUNDATION SCELLES. *Current Assessment of the State of Prostitution* [online]. [cit. 2023-04-26]. Dostupné z:
<https://www.fondationscelles.org/pdf/current-assessment-of-the-state-of-prostitution-2013.pdf>
11. VEGAN OUTREACH. Modern Animal Farming. *Vegan Outreach* [online]. [cit. 2023-04-26]. Dostupné z: <https://veganoutreach.org/modernfarms-archive/>
12. *Animal Welfare Institute: Farm Animals* [online]. [cit. 2023-04-26]. Dostupné z:
<https://awionline.org/content/farm-animals>
13. LINTON, Jennifer. The Great Mother vs. the Terrible Mother: the dual nature of the Jungian archetype. *Lady Lazarus* [online]. [cit. 2023-04-26]. Dostupné z:
<https://jenniferlinton.com/2012/05/14/the-great-mother-vs-the-terrible-mother-the-dual-nature-of-the-jungian-archetype/>

Resumé

Fenigma is a digital interactive installation for computers. It includes optional virtual reality support. Main theme of the project is demystifying womanhood with the help of interactivity. The player is expected to solve simple puzzles to progress through the scenes. The narrative makes use of the symbolism of archetypes that damage women throughout history.

The installation includes three main scenes, which are mapped onto the anatomy of the female reproductive system. The first scene starts off in the womb and presents the simplest dichotomy of archetypes. With progress to scene 2, situated in the vagina, these two opposites split into four sub-archetypes each. It is required to interact with all eight of them in their separate scenes and obtain emblems of the lamb and snake. After completing this central task, the player is able to leave the vagina and be born anew. The whole process symbolizes development of conceptualization of women from the simplest, black and white judgements, to a more nuanced understanding of the human spectrum of character in the female sex.

Seznam příloh

Příloha 1 - Plán progrese scénami

Příloha 2 - Návrhy fází první scény

Příloha 3 - Enneagram rozvržení

Příloha 4 - Scéna 1

Příloha 5 - Scéna 2

Příloha 6 - Good Mother návrh a model

Příloha 7 - Maiden návrh a model

Příloha 8 - Femme Fatale návrh a model

Příloha 9 - Dead Beauty návrh a model

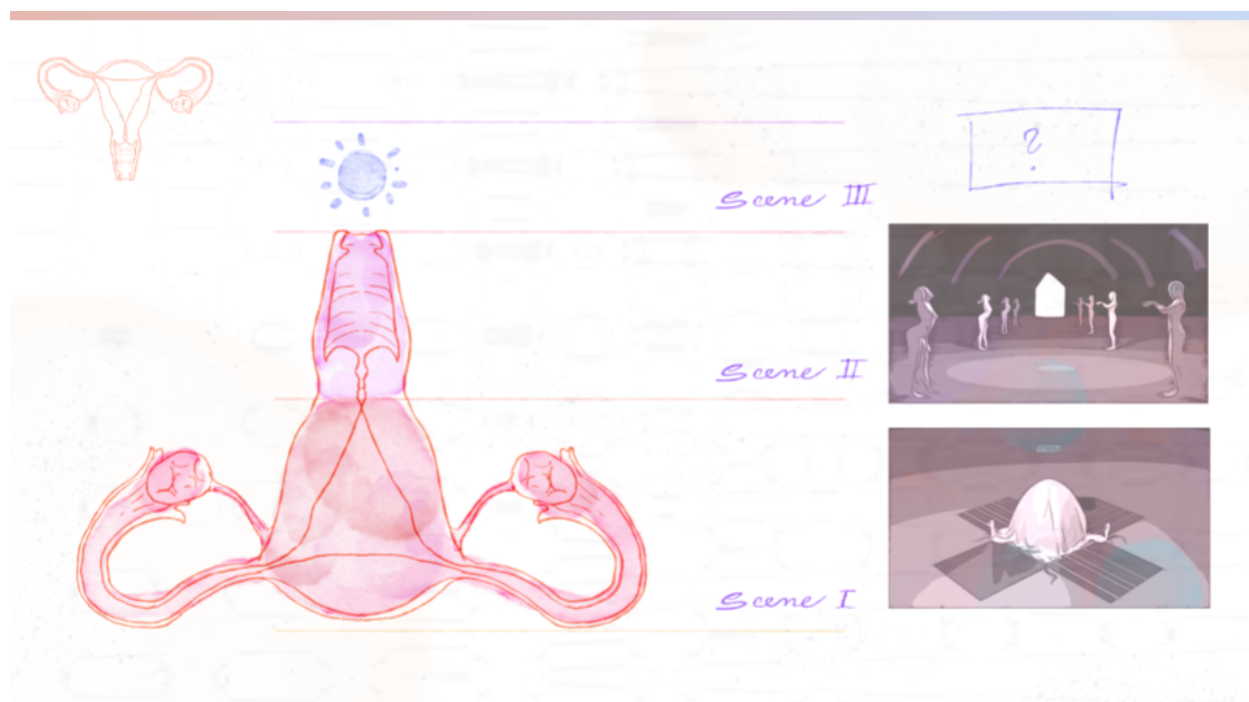
Příloha 10 - Witch návrh a model

Příloha 11 - Obedient Rebel návrh a model

Příloha 12 - Prostitute návrh a model

Příloha 13 - Bad Mother návrh a model

Příloha 1 - Plán progresce scénami



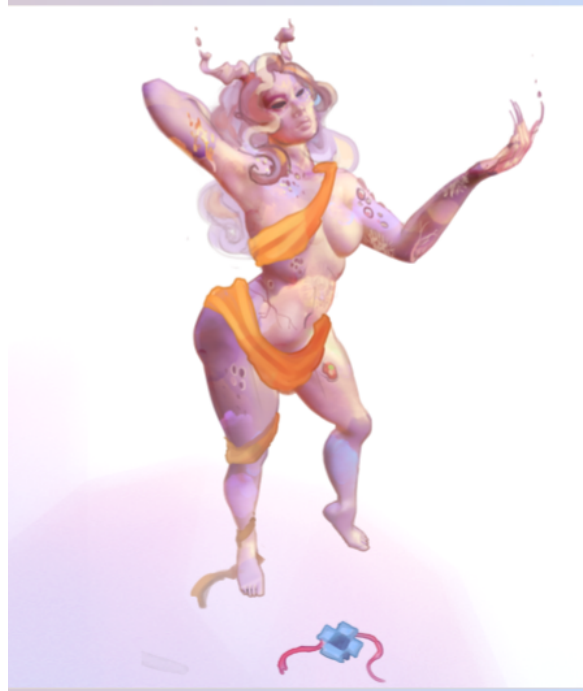
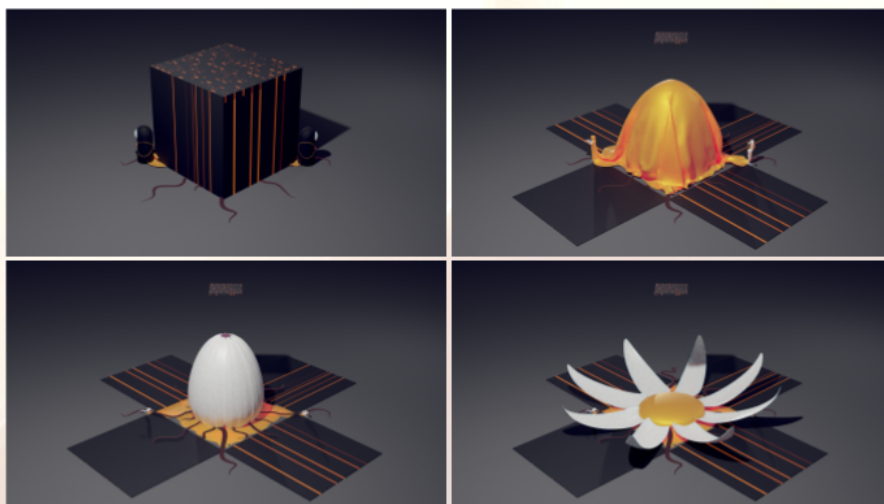
Progrese

Scéna první začíná nejobecnější dichotomií archetypů. Ty se v následující scéně rozdělují každý na čtyři pod-archetypy. Ve finální scéně se všech osm spojí do reálné ženy.

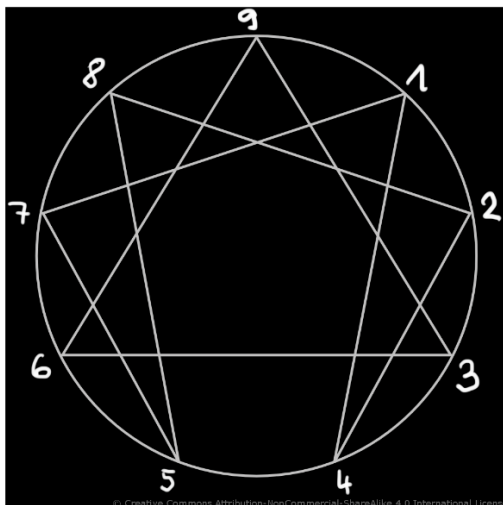


Zdroj: vlastní

Scéna I - návrhy prostředí



Příloha 3 - Enneagram rozvržení



Triady

- 1 - body, competency, frustration, compliant
- 2 - heart, positive, rejection, compliant
- 3 - heart, competency, attachment assertive
- 4 - heart, reactive, frustration, withdrawn
- 5- head, competency, rejection, withdrawn
- 6- head, reactive, attachment, compliant
- 7 -head, positive, frustration, assertive
- 8 - body, reactive, rejection, assertive
- 9 - body, positive, attachment, withdrawn

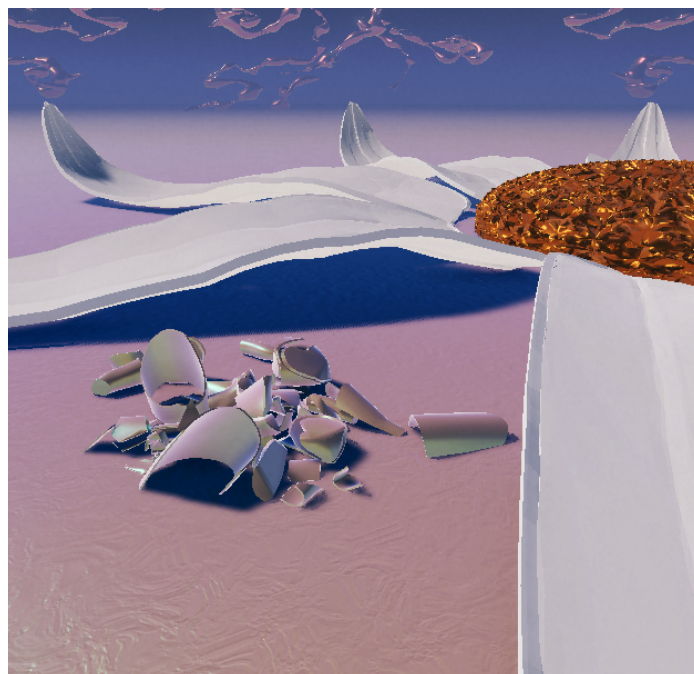
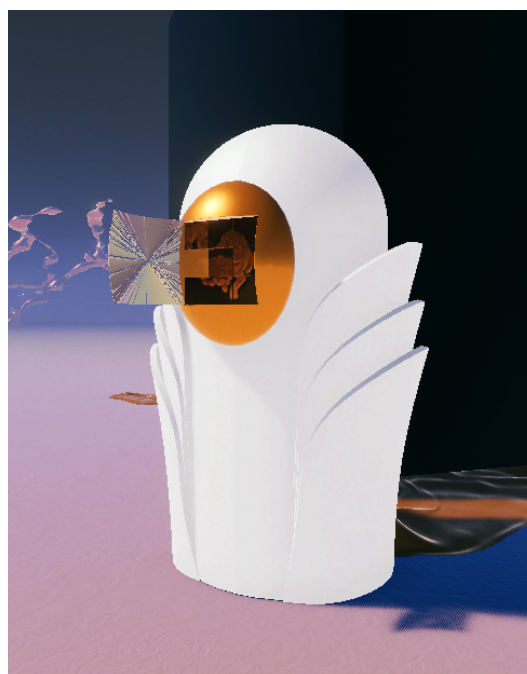
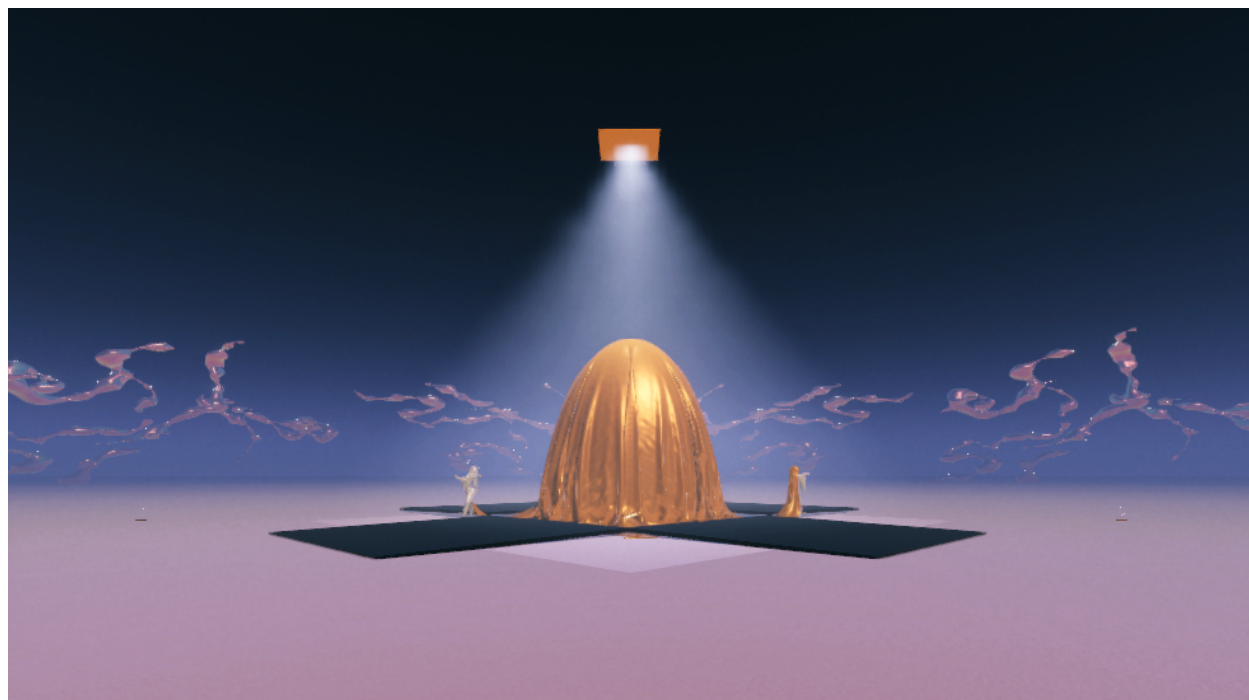
Korelace

- Good Mother - 1 - sebeovládání, snaha dosáhnout ideálu
- Maiden - 2 - naplňování potřeb ostatních a odmítání vlastních
- Femme Fatale - 3 - dosažení vlastních cílů a získání objektivní hodnoty
- Dead Beauty - 4 - tragická existence oddělená od tohoto světa
- Witch - 5 - samotářský objevitel nového vědění
- Obedient Rebel - 6 - hledání systémů podpory, problémy s autoritou
- Prostitute - 7 - impulzivní hon za požitky, útěk před emocionální bolestí
- Bad Mother - 8 - asertivní projev impulzů a živočišné stránky

* typy 1a 2 jsem mezi sebou několikrát měnila a mohou platit oba

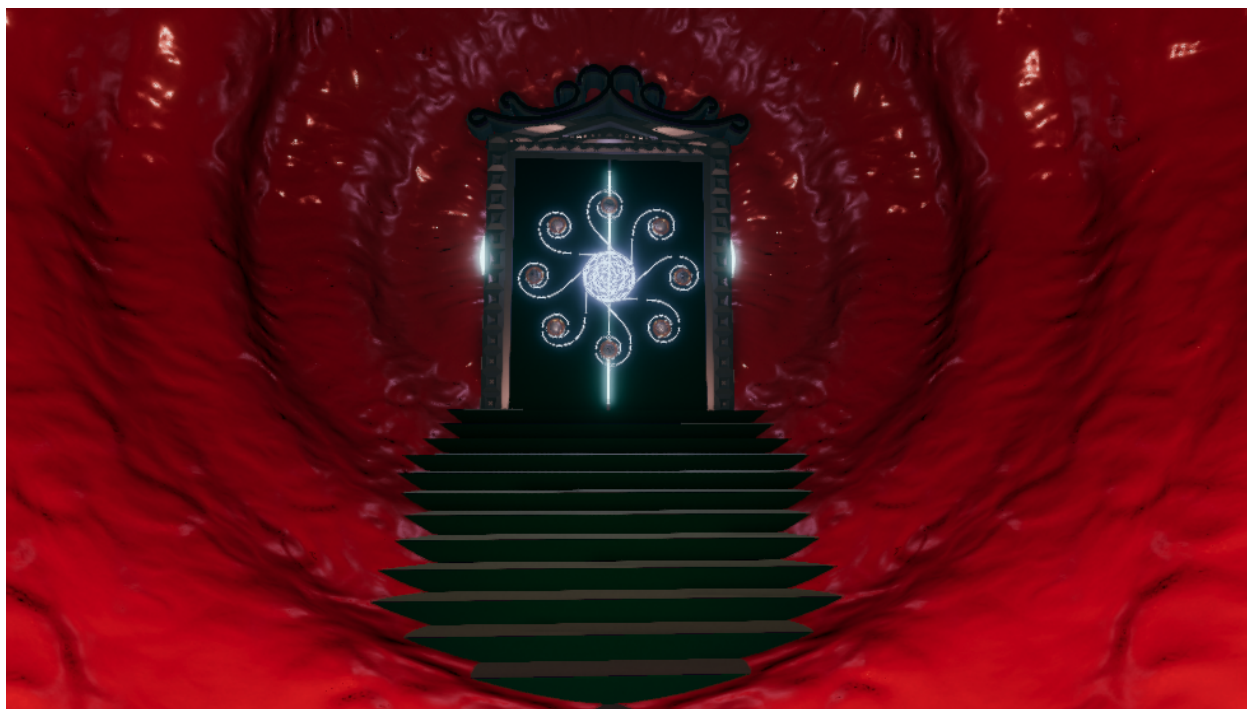
Zdroj: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Enneagram_logo_kep_cc.png, vlastní

Příloha 4 - Scéna 1



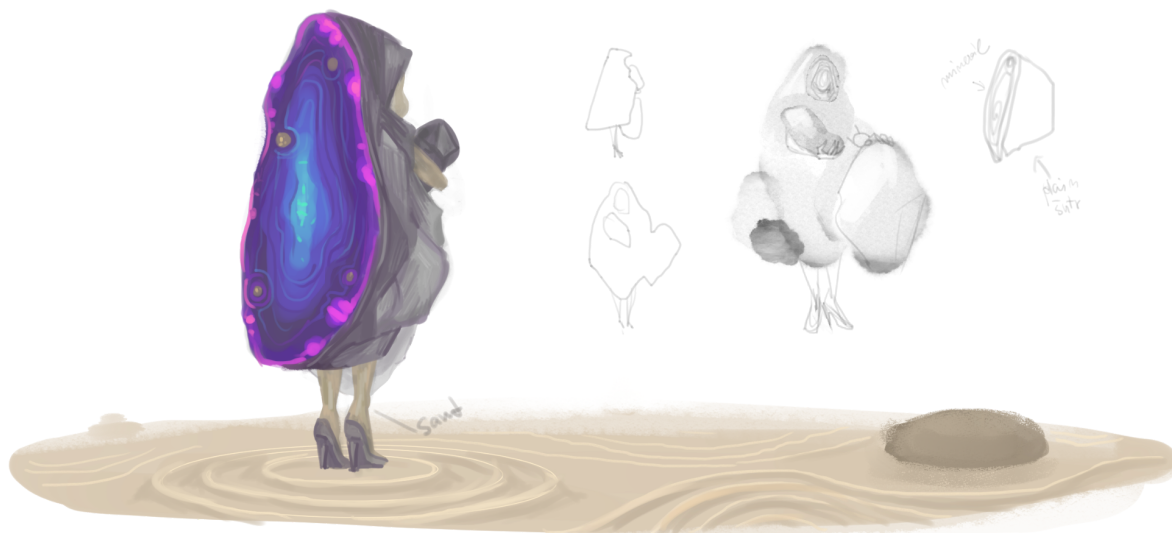
Zdroj: vlastní

Příloha 5 - Scéna 2



Zdroj: vlastní

Příloha 6 - Good Mother návrh a model



Zdroj: vlastní

Příloha 7 - Maiden návrh a model



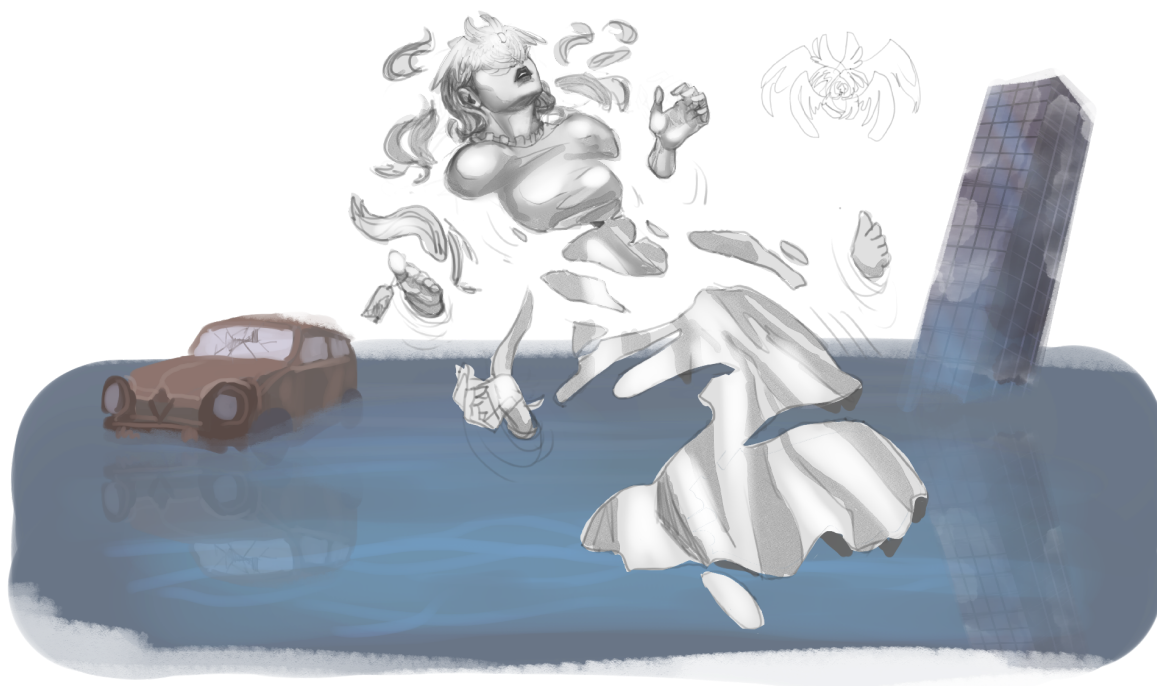
Zdroj: vlastní

Příloha 8 - Femme Fatale návrh a model



Zdroj: vlastní

Příloha 9 - Dead Beauty návrh a model



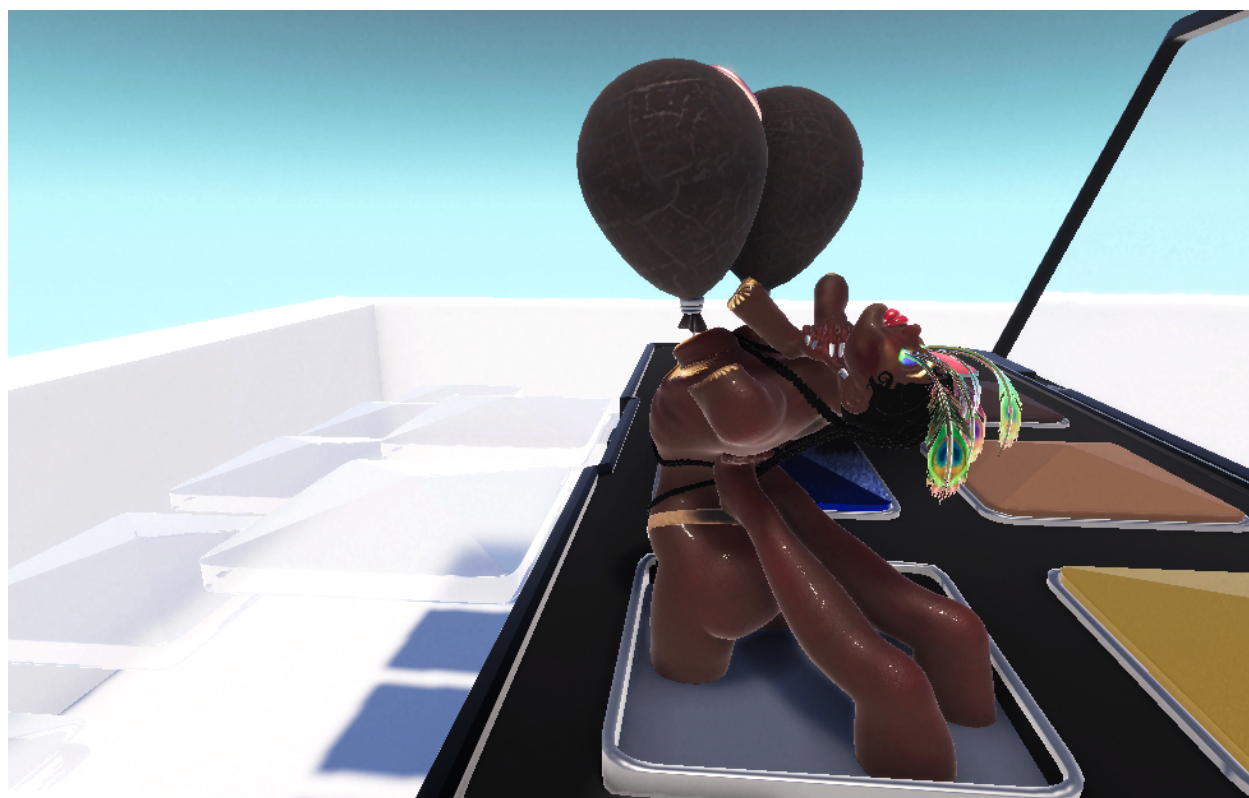
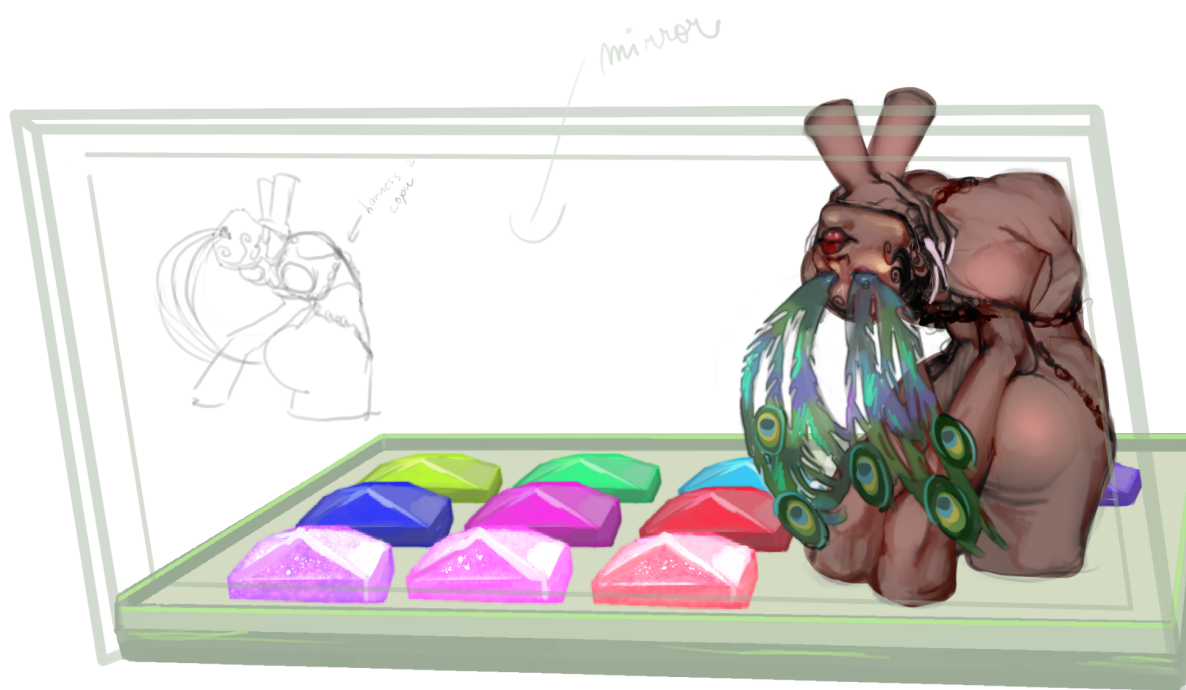
Zdroj: vlastní

Příloha 10 - Witch návrh a model



Zdroj: vlastní

Příloha 11 - Obedient Rebel návrh a model



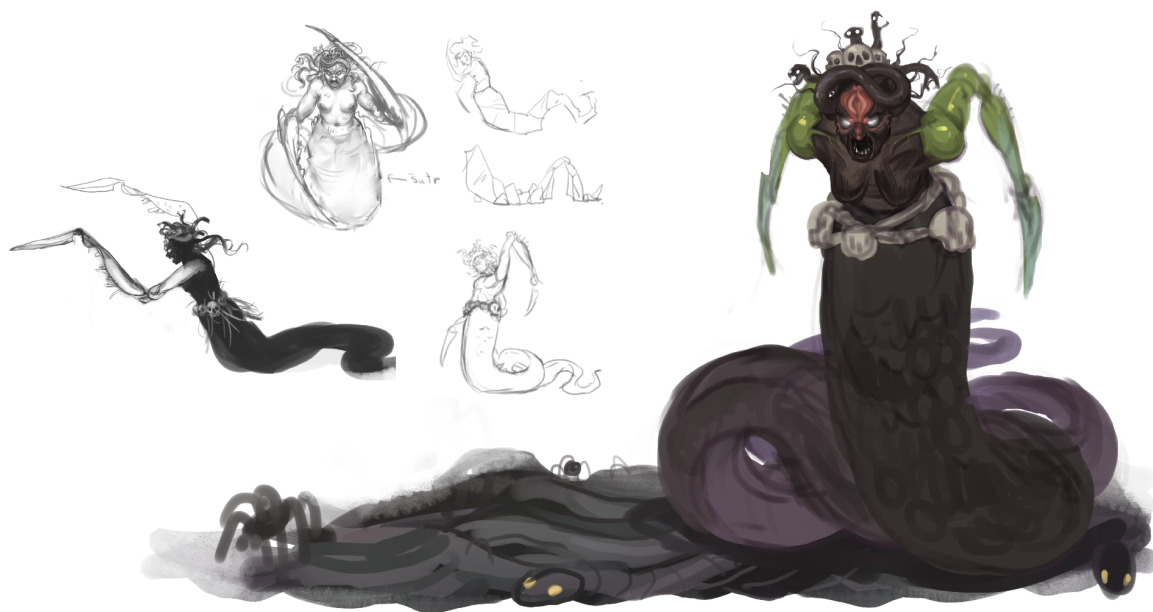
Zdroj: vlastní

Příloha 12 - Prostitute návrh a model



Zdroj: vlastní

Příloha 13 - Bad Mother návrh a model



Zdroj: vlastní