

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR VIDEO

VIDEO STUDIO

4 ELEMENTS

DIPLOMOVÁ PRÁCE

MASTER'S THESIS

AUTOR/KA PRÁCE

AUTHOR

Bc. et BcA. Veronika Špundová

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

doc. MgA. Jan Šrámek Ph.D.

BRNO 2023

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST
OBRAZOVÁ ČÁST

s. 4 – 11

s. 11 – 15

TEXTOVÁ ČÁST

Abstrakt

Diplomová práce *4 Elements* prostřednictvím dvou textilních objektů, které jsou pro potřeby její obhajoby performativně přineseny a instalovány do prostoru parku Lužánky v Brně, rozkrývá a dále rozvíjí designovanou realitu a mytologii čtyř barevných elementů – principů – rolí – identit – anti hrdinských démonů – avatarů: #ccff00, #000000, #c0c0c0 a #cc99ff, jakožto aktérů se symbolickým potenciálem, s nimiž experimentuje jako s formou vizuálního scénáře pro budoucí LARP hru.

Součástí díla je kruhový objekt, který je transportním obalem pro druhý kulovitý objekt s tím, že oba fungují jako díla ve vzájemném propojení i samostatně. Kruh je kempingovou dekou, mapou či bránou do designované reality 4 elementů a koule soustřeďuje kolem své osy jejich kolážovité imaginativní memetické obrazové medailony. Textilní oddenky či dlouhá vlákna vedoucí z obou objektů provazují objekty s krajinou, s dalšími planetárními aktéry. Dílo vychází z myšlenkových směrů jako je posthumanismus, nový materialismus, materiální feminismy, na klimatickou krizi a postantropocentricky zaměřená současná filozofie či mediální teorie a vizuální studia.

Úvod

Potřeba vyjít ven

Dílem *4 Elements* rozvíjím svůj umělecký výzkum a designérskou praxi v podobě zabydlování imaginativní reality barevnými elementy #ccff00, #000000, #c0c0c0 a #cc99ff, jakožto aktéry se symbolickým potenciálem. Tento výzkum jsem začala už v roce 2018. Nápad vytvořit instalaci v exteriéru, která by byla zároveň zárodkem konceptu hry formovalo několik skutečností.

Už při realizaci bakalářské práce *Svatyněka #ccff00 #000000 #c0c0c0*¹ (2021) jsem si uvědomila, že je pro mě stěžejní citlivé, neinvazivní a dočasné fyzické umístění mých prací do exteriéru jakožto „nebezpečného“, divokého prostoru, kde se může stát cokoli a kde mohou zasáhnout i náhodní lidé i mimolidští aktéři (např. doprava, počasí, hmyz, bahno atd.), a tím dílo nějakým způsobem pozměnit, ovlivnit či dotvořit. Neméně důležitý se pro mě stal v bakalářské a nyní i magisterské diplomové práci motiv cesty z jednoho fyzického místa na místo jiné, a s tím spojený narativní, participativní a až eskapistický rozměr. Po obhajobě a následných dvou výpravách s dílem, které bylo předmětem bakalářské práce, jsem tyto aspekty začala vědomě rozvíjet i v následujícím projektu *Rave Run – Work, Butterfly! (together)*² (2022), při němž se ve skupině 10 zúčastněných lidí šlo běhat noční krajinou okolo lomu Hády v Brně, a to v autorských kostýmech uzpůsobených společnému běhu a poslechu DJ mixu speciálně připraveného pro danou trasu. Tuto potřebu posílila nebo způsobila i covidová pandemie, nemluvě pak o migrační krizi spojené s vojenským napadením Ukrajiny Ruskem nebo ještě dříve s válkou v Sýrii. Ačkoli na tyto problematiky v předchozích dílech ani v diplomové práci nijak přímo neodkazují, je určitě třeba je zmínit alespoň jako širší kontext, který však významně spoluutváří geopolitické, společenské a informační klima připravovaného díla. Důležité je pak vědomí tvorby v době klimatické krize a v dominující západní, kapitalistické, postkoloniální, patriarchální a antropocentrické realitě, ve které jsou násilně vytěžovány a destruovány životní podmínky a umlčovány hlasy utlačovaných lidských i nelidských planetárních aktérů. V tomto ohledu se diplomovou prací a její textovou částí odkazují na poznatky z teoretických děl autorek a autorů jako

¹ŠPUNDOVÁ, Veronika. *Dokumentace závěrečné práce: The Symbolism of Colors as a Speculative Fiction* [online]. 2021 [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: https://www.vut.cz/www_base/zav_prace_soubor_verejne.php?file_id=224137
Fotodokumentace dostupná z: <https://bit.ly/40kPFkn>

²Fotodokumentace dostupná z: <https://bit.ly/3UMshv5>

jsou Ursula K. Le Guin³, Bruno Latour⁴, Lukáš Likavčan⁵, Peter Sloterdijk⁶, Jiří Sirůček⁷, Mark Fisher⁸, Vilém Flusser⁹, Anna W. Tsing¹⁰, Rosi Braidotti¹¹, Dona Haraway¹², Anastasia Denisova¹³ a dalších¹⁴, kteří mě inspirují při tvorbě.

Potřebu vyjít ven ale pociťuji i v jiném smyslu. Příliš uzavřeným, odcizeným a rigidním prostorem se pro mě stala nejen galerijní *white cube*, (z které jsem začala utíkat nejen do exteriérů, ale i on-line prostorů různých sociálních sítí), ale také celá instituce a forma volného umění jako taková. Po devíti letech strávených na uměnovědné a umělecké škole, dvou letech v akademickém senátu technické vysoké školy, po několika realizacích uměleckých děl, výstav, projektů a spoluprací v České republice i zahraničí, tedy po docela velké investici energie do tohoto oboru, který mi s největší pravděpodobností nebude schopen ani zajistit důstojné prostředky a podmínky pro běžný život dospělé, vysokoškolsky vzdělané a práceschopné osoby, jsem prostě unavená a demotivovaná. Volné umění jako obor, kategorie, forma, médium i komunita lidských akterek a aktérů či „scéna“ situovaná kolem těch institucí současného umění, které jsou svou strukturou, vedením, historií, postavením i pověstí v širší společnosti, nebo minimálně v českém kontextu chápány jako svatostánky „vysoké kultury“¹⁵, toto volné umění (v angličtině *fine art*) mi začalo najednou připadat samo dost unavené, neudržitelné, odcizené, místy až elitářské a paradoxně málo skutečně progresivní. Možná i proto, jak hluboce je podfinancované, podceňované a nepohodlné pro politické elity. Možná i proto, pod jakým

³LE GUIN, Ursula K. *Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Words, Women and Places*. Grove Press, 1989. ISBN 9780802111050.

⁴LATOUR, Bruno. *Facing Gaia: Eight Lectures on the New Climatic Regime*. Polity, 2017. ISBN 978-0745684345. nebo LATOUR, Bruno. *Zpátky na zem: Jak se vyznat v politice Nového klimatického režimu*. Praha: Neklid, c2017 (česky 2020). ISBN 978-80-907562-4-3.

⁵LIKAVČAN, Lukáš. *Úvod do komparativní planetologie*. Display, 2022. ISBN 978-80-907883-7-4. (překlad Vít Bohal)

⁶SLOTERDIJK, Peter. *In the World Interior of Capital: Towards a Philosophical Theory of Globalization*. Polity, 2013. ISBN 978-0745647692.

⁷SIRŮČEK, Jiří. *Neklidné hranice: Posthumanistická planetární (po)etika*. Display, 2022. ISBN 978-80-907883-6-7.

⁸FISHER, Mark. *K-punk: Výběr z textů*. Ostravská univerzita, 2022. ISBN 978-80-7599-253-6.

⁹FLUSSER, Vilém. *Do universa technických obrazů*. OSVU, 2001 (org. 1985). ISBN 8023875698. nebo FLUSSER, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Fra, 2013. ISBN 978-80-86603-79-7.

¹⁰TSING, Anna Lowenhaupt. *The Mushroom at the End of the World: On the Possibility of Life in Capitalist Ruins*. Princeton University Press, 2015. ISBN 978-0691162751.

¹¹BRAIDOTTI, Rosi. *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press, c2013. ISBN 978-0-7456-4158-4.

¹²A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist–Feminism in the Late Twentieth Century in HARAWAY, Donna. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991. ISBN 978-0-415-90387-5.

¹³DENISOVA, Anastasia. *Internet Memes and Society: Social, Cultural, and Political Contexts*. Routledge, 2019. ASIN B07PYNHS9.

¹⁴například ARKENBOUT, Chloë, Jack WILSON a Daniel DE ZEEUW. *Critical Meme Reader: Global Mutations of the Viral Image (INC Reader #15)*. Institute of Network Cultures, 2021. ISBN 9789492302762. Dostupné z: [CriticalMemeReader-1.pdf](#)

¹⁵Přestože se samy tyto instituce snaží proklamovat antipatie k tomuto dávno překonanému dualistickému a elitářskému rozlišování kultury na vysokou a nízkou, vystavováním volného umění vytvářeného na zplošťující estetizovaný „instagramový“ způsob v kombinaci s nadužívaným akademickým jazykem kurátorských a teoretických textů k výstavám, jakým (ne)promlouvají k veřejnosti, svědčí nejen spíše o opaku, ale hlavně o nedostatečné sebereflexi a schopnosti skutečně se otevřít současnému světu v celé jeho diverzitě a problematičnosti.

paralyzujícím tlakem toxických algoritmů a uživatelských mechanismů soukromých sociálních sítí vlastně je. Toho všeho je na mě už dost na to, abych začala hledat nějaké možnosti úniku z těchto nepříliš funkčních struktur. Nepotřebuji tyto struktury bořit, ale spíš z nich vyjít ven a případně se pokoušet vytvářet nové. Je na čase nějakými způsoby vylézt z fisherovského *Upířího hradu*¹⁶ nebo z *Weltinnenraum*¹⁷, přetrvávajícího globálního skleníku modernity. S pocitem nejistoty k návratu zpět.

Cíle práce

Cílem práce *4 Elements* je znovu představit a nově využít barevné elementy jako koncepty a symbolické aktéry, které aktivně a opakovaně vstupují do dění a vzájemně se ovlivňují i s ostatními aktéry, kterými myslím široký neohraničený prostor zabydlený fyzickými i virtuálními těly různorodých entit – stíny stromů veřejného parku, aktuální počasí, návštěvnice a návštěvníky parku, jejich množství a vzdálenost od místa obhajoby, složení komise, její aktuální nálada a politické názory, vlhkost trávníku a půdy, počet mravenců, ruch veřejné dopravy, podoba a míra mnou pocíťovaného tlaku a stresu z ukončování jubilejního desátého roku vysokoškolského studia, množství sdílených *stories* z této události, změna cílené reklamy ve *feedech* přítomných, satelitní snímky místa obhajoby, otvírací doba hospody poblíž, štěkot psů... Elementy bych ráda představila tak, jak o nich jako vypravěčka a autorka uvažuji, tedy jako formu mytologie či ideologie, kterou konstruuji v kritické reakci na klimatické, společenské, geopolitické, technologické, institucionální a jiné, i osobní, každodenní problémy současnosti, a v návaznosti jako námět herního scénáře budoucí LARP hry.

Umístěním diplomové práce do Lužánek, tedy do volně přístupného veřejného parku v centru města Brna, tematizováním samotné cesty a přepravy díla za účelem obhajoby před institucí, pro kterou je práce zároveň vytvářena, formálním a materiálovým přizpůsobením děl k jejich přenosu a k environmentu, v kterém se mají nacházet, i úsilím o postupný odklon blíže k vývojářské praxi produkce hry či zážitkového LARP eventu s možnými přesahy bych chtěla vykročit směrem ven a prošlapat cesty k nějakým novým, jiným a udržitelnějším strategiím, formátům a médiím, které by dokázaly hlouběji, intuitivněji, zábavněji a participativněji vyprávět a zprostředkovávat informace, oslovovat a propojovat širší spektra publika nebo v budoucnu dokonce podněcovat k tvorbě *fandomů*, subkultur, hráčských komunit apod., jako se to daří v různých ohledech třeba hudební, módní, filmové, literární nebo právě herní produkci.

Popis díla

Vak, nádoba, transport a infrastrukturní prostor

Dílo *4 Elements*, které budu obhajovat jako svou diplomovou práci, se ocitá v pohybu a procesu, a to na mnoha úrovních. V procesu hodnocení, v procesu svého trvání, v procesu transportu a dalších... Začíná v podstatě již srazem s hodnotící komisí v budově FaVU, tedy na půdě vzdělávací instituce, do které jsem vložila svoji důvěru, rozhodla se ji studovat a ucházet se o titul MgA. Od tohoto momentu setkání až do příchodu na místo instalace a slovní obhajoby v parku budu mít na svých zádech připevněný veliký vak – textilní objekt uchovaný v textilním objektu. Oba budou hlavními ohnisky, *corpus delicti*, celého díla.

V této fázi je pro mě důležitý motiv nádoby a tematizace transportu díla z místa na místo. Jak píše Ursula K. Le Guin v textu *The Carrier Bag Theory of Fiction* z roku 1986,

¹⁶FISHER, Mark. *K-punk: Výběr z textů*. Ostravská univerzita, 2022. ISBN 978-80-7599-253-6, str. 162-172.

¹⁷SLOTEDIJK, Peter. *In the World Interior of Capital: Towards a Philosophical Theory of Globalization*. Polity, 2013. ISBN 978-0745647692, str. 169-170.

„Všichni jsme už slyšeli o všech těch holích, oštěpech a mečích. O tom, čím se dá mlátit, rýpat a tlouct. O těch dlouhých, tvrdých věcech. Neslyšeli jsme ale o věci, do které se dá něco vložit. O nádobě na uchovávání. Toto je nový příběh. Novinka.“¹⁸

Dále poznamenává, že nástroj nádoby pro uchovávání je nejspíš starší než první zbraně mající něčemu nebo někomu ublížit a odkazuje se také na Elizabeth Fisher, která píše v kapitole s názvem *The Carrier Bag Theory of Human Evolution*¹⁹ o měchu či přepravní tašce jako o přehlíženém nástroji významně ovlivňujícím lidské dějiny a evoluci člověka. Právě tento motiv jsem chtěla v této fázi práce zvýraznit a poukázat na nádobu jako na významný starobylý nástroj péče, který je hoden piedestálu, aniž by na něm musel fakticky spočívat. Rozkrýt a problematizovat to, co galerijní *white cube* i digitální instagramový *cube* jako pomyslné piedestály stále úspěšně zakrývají, zplošťují a odcizují, aby to mohly následně kapitalisticky monetizovat a tokenizovat. Chtěla jsem nádobu a její funkci oslavit a zpřítomnit jejím použitím, bytostně implementovat narativní pohyb transportem skrze *infrastrukturní prostor*²⁰, jehož je dílo i všechno ostatní součástí. Le Guin sice píše o prastarých nádobách na oves, tou dnes však je i termotaška na zádech prekarizovaného pracujícího zajišťujícího rozvoz restauračního jídla skrze některou z *gig economy*²¹ platform.

Koule, kruh, sférický kosmogram

Po příchodu do parku a kolektivním nalezení vhodného místa proběhne instalace díla a to tak, že vak v parku položí na travnatou zem a rozevřou jej. Tím se z vaku vykutálí sférická vláknovitá planeta – mič – cibule – medúza, kterou si přítomní budou moci prohlížet manipulováním, stejně jako vak, z kterého se vyprázdněním a rozložením stane kruhová kempingová deka a vstupní brána – mapa – plánec, na který si budou moci lehnout. Oboje se bude povalovat na trávě, já si nejspíš lehnu na deku a toto dílo před komisí slovně obhájím.

V této fázi je pro mě důležitý právě opakovaný motiv kruhu, koule, sférického tvarosloví či zacyklení jak v případě obou textilních objektů, tak v případě barevných elementů a jejich rozmístění na těchto objektech. Objekty chápu jako *kosmogramy*²², tzn. jako figuru planety, model kondenzovaného kosmologického řádu znázorňujícího abstrahované vztahy mezi čtyřmi různými elementy a vnitřní logiku způsobů existence těchto elementů. Je mojí odpovědí na to, co popisuje Likavčan spolu s některými dalšími citovanými autorkami a autory v knize *Úvod do komparativní planetologie*. Vysvětluje zde, co je pro něj z filozofického hlediska figura Globálního, Pozemského a pro něj důležitého Planetárního, anebo tzv. Země-bez-nás či Přízračné země²³ v reakci na současnou

¹⁸LE GUIN, Ursula K. *Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Words, Women and Places*. Grove Press, 1989. ISBN 9780802111050. Dostupné také z: <https://otherfutures.nl/uploads/documents/le-guin-the-carrier-bag-theory-of-fiction.pdf> nebo <https://34.sk/teoria-fikcie-v-mechu> (překlad Ján Solčáni)

¹⁹FISHER, Elizabeth. *Woman's Creation: Sexual Evolution and the Shaping of Society*. Anchor Press, 1979. ISBN 978-0385005517. Dostupné také z: <https://otherfutures.nl/uploads/documents/le-guin-the-carrier-bag-theory-of-fiction.pdf> nebo <https://34.sk/teoria-fikcie-v-mechu> (překlad Ján Solčáni)

²⁰LIKAVČAN, Lukáš. *Úvod do komparativní planetologie*. Display, 2022. ISBN 978-80-907883-7-4, str. 29. (překlad Vít Bohal)

²¹HOMFRAY, Šárka. *Izoluj a panuj.: O zakázkové ekonomice a změně přístupu k zaměstnaneckým právům* [online]. 2021 [cit. 2023-04-19]. Dostupné z: <https://a2larm.cz/2021/08/izoluj-a-panuj-o-zakazkove-ekonomice-a-zmene-pristupu-k-zamestnaneckym-pravam/>

²²LATOUR, Bruno. *Facing Gaia: Eight Lectures on the New Climatic Regime*. Polity, 2017. ISBN 978-0745684345, str. 151. nebo LIKAVČAN, Lukáš. *Úvod do komparativní planetologie*. Display, 2022. ISBN 978-80-907883-7-4, str. 32. (překlad Vít Bohal)

²³LIKAVČAN, Lukáš. *Úvod do komparativní planetologie*. Display, 2022. ISBN 978-80-907883-7-4. (překlad Vít Bohal)

geopolitickou a klimatickou situaci na planetě Zemi. Zaujalo mě jeho pojmání určitého odcizení jako potřebné abstrakce, díky které je možné obsáhnout celoplanetární, nadindividuální (a nadlidské, i když bych sama napsala spíš nelidské) měřítko a která nám může napomoci se s takovými rozměry vyrovnat, udržet se s nimi v kontaktu a kriticky je reflektovat²⁴. V takovém duchu jsem uvažovala i při práci na díle *4 Elements* i při postupném konstruování elementů.

Elementy, vlákna, memy

Tímto se dostávám k třetí fázi popisu díla, kde se zaměřím na elementy samotné. Opět se opřu o Likavčanův text, v kterém dále píše

„Země, na které stojíme není ani Matka Příroda, ani Gaia, ani Glóbus: spíše jde o chaotické monstrum zašpiněné od těl mrtvých organismů.“²⁵

Cituje také Bena Woodarda:

„Země jako bouře sil, temně produktivní monstrum, se vůbec nepodobá té Zemi, kterou se zabývá ekologie nebo populární kultura; v jejich diskusích planeta uvízla mezi pozicemi objektu hodného uctívání a vykořisťování zároveň.“²⁶

Planeta zahrnující i lidi je podle těchto autorů prostě mnohvrstevnatým prostorem, který je nejednoznačný, neobsažitelný, exteriorní, nelidský či ancestrální. Zkrátka není antropocentrický, není „pro nás“. Není, nikdy nebyl a ani nikdy nebude plně přístupný našemu myšlení a poznání. Žijeme už nějakou dobu v omylu. Nebo v něm žije alespoň dominantní západní společnost. Diplomová práce se přesně takovou dekonstrukcí lidského v nelidské zabývá. Konstruuje a zpřítomňuje pro tuto realitu symbolické elementy – ideologii vycházející ze zbytků lidskosti v nelidské, „nedourčené“ realitě. *4 Elements* je designem pro člověka na ústupu. Barevné elementy nazvané podle jejich hex kódů, #ccff00, #000000, #c0c0c0 a #cc99ff, jsou principy – rolemi – identitami – antihrdinských démony či avatary, které na sebe člověk je schopen dočasně nebo i trvale převzít a tím jimi prozkoumávat. Tyto elementy chápu jako určité proměnné a aktéry, kteří se mohou v čase proměňovat, zanikat či vznikat. Pokusím se je popsat níže v poetičtější textové formě a za pomoci doprovodu fotodokumentace objektů *Hi there!* (2022), které svým vznikem časově předchází diplomové práci *4 Elements* a na které zde popisovaná diplomová práce navazuje. Na stěnách těchto objektů jsem pracovala s podobenstvími poskládanými z digitálních obrazových i textových materiálů získaných z různých koutů sociálních sítí a obecněji z internetu. Z obrázků fotobank, z filmových skečů, které mi do *feedu* automaticky a podle mé nálady doručily algoritmy, z memů²⁷ - čili z obsahu, který se šíří prostorem a chová stejně jako přízračná, nekontrolovatelná a nelidská planeta, ale i vlastních fotografií a vektorových kreseb, z toho

²⁴Tamtéž, str. 88.

²⁵Tamtéž, str. 92.

²⁶Tamtéž nebo WOODARD, Ben. *On an Ungrounded Earth: Towards a New Geophilosophy*. Punctum Books, 2013. ISBN 978-0615785387, str. 86.

²⁷ Ze soudku mediální teorie a vizuálních studií mě velmi zaujalo, jak nad obrazem, technickým obrazem a fotografií nadčasově přemýšlel Vilém Flusser ve svých knihách *Do univerza technických obrazů* nebo *Za filozofii fotografie*. O memech pak zajímavě pojednává Anastasia Denisova v knize *Internet Memes and Society: Social, Cultural, and Political Contexts* nebo třeba kolektiv autorek a autorů v on-line dostupné publikaci *Critical Meme Reader: Global Mutations of the Viral Image (INC Reader #15)*.

všeho intuitivně a v *postinternetovém*²⁸ stylu budují ontologii jednotlivých barevných elementů a nechávají je promlouvat samy za sebe. S provazy a vlákny proudícími a táhnoucími se z textilních objektů je to podobné, zaplétají se do sebe dle vlastních trajektorií. V rámci diplomové práce využívám stejných postupů. Objekty budou fungovat velmi podobně, jen budou větší, zacuchanější, propletenější navzájem i s *bordelem* na zemi. Nevím, co přesně se stane, kdo nebo co přijde...

#ccff00

První byla žlutá, ačkoli o to, co bylo první vůbec nejde. Tato barva je pro mě symbolem naprosté marnosti, ale i marnivosti lidského pokolení. Nevím, co víc může symbolizovat člověka jako druh než právě barva, která objímá hrudě aktivistů, policajtů, popelářů, sportovců, pracovníků úklidové služby, stavařů nebo hyperpopových hvězd. Každý a každá určitě někde po kapsách objeví kousek tohoto podivného odstínu nebo nám to dokonce v některých zemích zákon káže, pokud chceme jezdit autem, na kole nebo jen tak chodit po chodníku. Nevím, co víc zvýrazňuje absurdnost lidského konání, při němž *human* samozvaně bojuje za vlastní lepší svět tím, že se před ním schovává za narcistně žlutou plachetku nebo si ho rovnou sám pro sebe a v mnoha případech i pro další aktéry na této planetě ničí, protože přes žlutou plachetku nevidí. Jenže člověk sám sebe staví rád do nebezpečí, protože je to vášnivě zábavné, toxické, šílené a nechutné... Přesně takové, jako je kýbl neonově žlutého slizu, který se dá koupit v hračkářství.



fotodokumentace textilního objektu #ccff00 z instalace *Hi there!* (2022)

#e0e0e0

Pak je tu stříbrná, což je taky taková hračička do kapsy. Reflexní prvek, který odráží světlo. Je to jednoduché, ale funguje to. Je to maňásek, nástroj, aparát, technologie, kterou se lidé rádi obklopují, protože si myslí, že ji sami pro sebe vytvořili z ničeho, aby je nějak zachránila nebo co. Jenže to tak není. Technologii jsme jedno. Existuje samostatně i v nás. Je to dřív živá, teď neživá a časem možná

²⁸Inspirovují se například díly Katji Novitskové, Joey Holder, Joshuy Citarely i dalších současných autorek a autorů prezentovaných například prostřednictvím digitální platformy *Do Not Research* <https://donotresearch.net/>, ale třeba také nadčasově fungující tvorbou Stana Filka a jeho zacházením s barevnými elementy.

zнову oživlá entita s vlastní inteligencí v geologických časoprostorových měřících na této planetě. Člověka nepotřebuje nijak přesáhnout, protože už to dávno dělá. Je to proměnlivý aktér. Koluje skrze jako informace i materie, někdy užitečná, jindy ne. Občas pomáhá, jindy kazí. Nakonec se sama někam znovu uloží, sedimentuje a nehnutě vyčkává na jednom místě i miliardy dalších let, dokud ji něco znovu nevykope, nevytěží, nevyčistí, nezpracuje, nepoužije, nezneužije. Dokud znovu neožije. Nebylo tomu tak vždycky? Prochází to námi, ale bez nás. Hladíme to prstem. Mazlíme se s algoritmy přes skleněnou destičku.



fotodokumentace textilního objektu #c0c0c0 z instalace *Hi there!* (2022)

#000000

Temno. Tajemno. Absence světla. Černá obrazovka. *Vantablack*. Jsme neschopni rozeznat hranice i rozsah tohoto prostoru. Ale je možné si představovat. Bojíme se, ale někdy se bojíme rádi. Dark web, černá díra, temná hmota, dno hlubokého oceánu, kam nedosáhne paprsek denního světla. Noc, kterou toužíme nekontrolovaně prospat i protančit, ale nenávidíme, abychom náhodou cosi nezaspali. Bezbrannost. Nedosažitelnost. Nedostupnost. Skrytost. Záhada. Přitažlivá negace. Black metal. Magie.



fotodokumentace textilního objektu #000000 z instalace *Hi there!* (2022)

#cc99ff

Odstín *Hydrangea Purple*. Tůňka naplněná tekutinou, co se na hladině leskne všemi barvami spektra. Fluidní princip tekoucího, lepkavého, slizkého, vlhkého a propojujícího. Jedno s druhým. Láska. Závislost. Role. Hra. Faleš. Akceptace druhého. Přijetí jiného. Trochu růžová, trochu modrá. Mix obou. Vztah. Manipulace. Nutná obtíž. Zamilovanost. Vzájemnost. Kooperace. Sounáležitost.



fotodokumentace textilního objektu #cc99ff z instalace *Hi there!* (2022)

Hra a karty

Tímto se dostávám k poslední fázi popisu díla, kterým bych zároveň zakončila celý tento možná až příliš dlouhý text. Jak už jsem psala na začátku, diplomová práce je pro mě vlastně herním scénářem, výchozí

či přestupní stanicí, z které bych se ráda ubírala spíš do jiných směrů, než je vystavování statických předmětů volného umění v galeriích i jinde. Takovým směrem je i moje touha zpracovat elementy do podoby hratelného díla, ve kterém by mohli jeho účastníci a účastnice na sebe dočasně přebírat role elementů. Toho bych chtěla docílit prostřednictvím vývoje systému hracích karet s vlastnostmi např. na pomezí karetní hry *Magic*, tarotových karet či *kešek* používaných v geocachingu a které by zároveň vycházely z vizuálních motivů textilních objektů prezentovaných v rámci této diplomové práce. Hrál by se opět někde v exteriéru, ale i v interiéru. Mohlo by se přecházet z jednoho do druhého. Mojí vizí je vytvořit herní svět, který bude možno opakovat a rozvíjet, aby si ho mohlo zahrát postupně třeba i nekonečno hráček a hráčů, uživatelék a uživatelů...

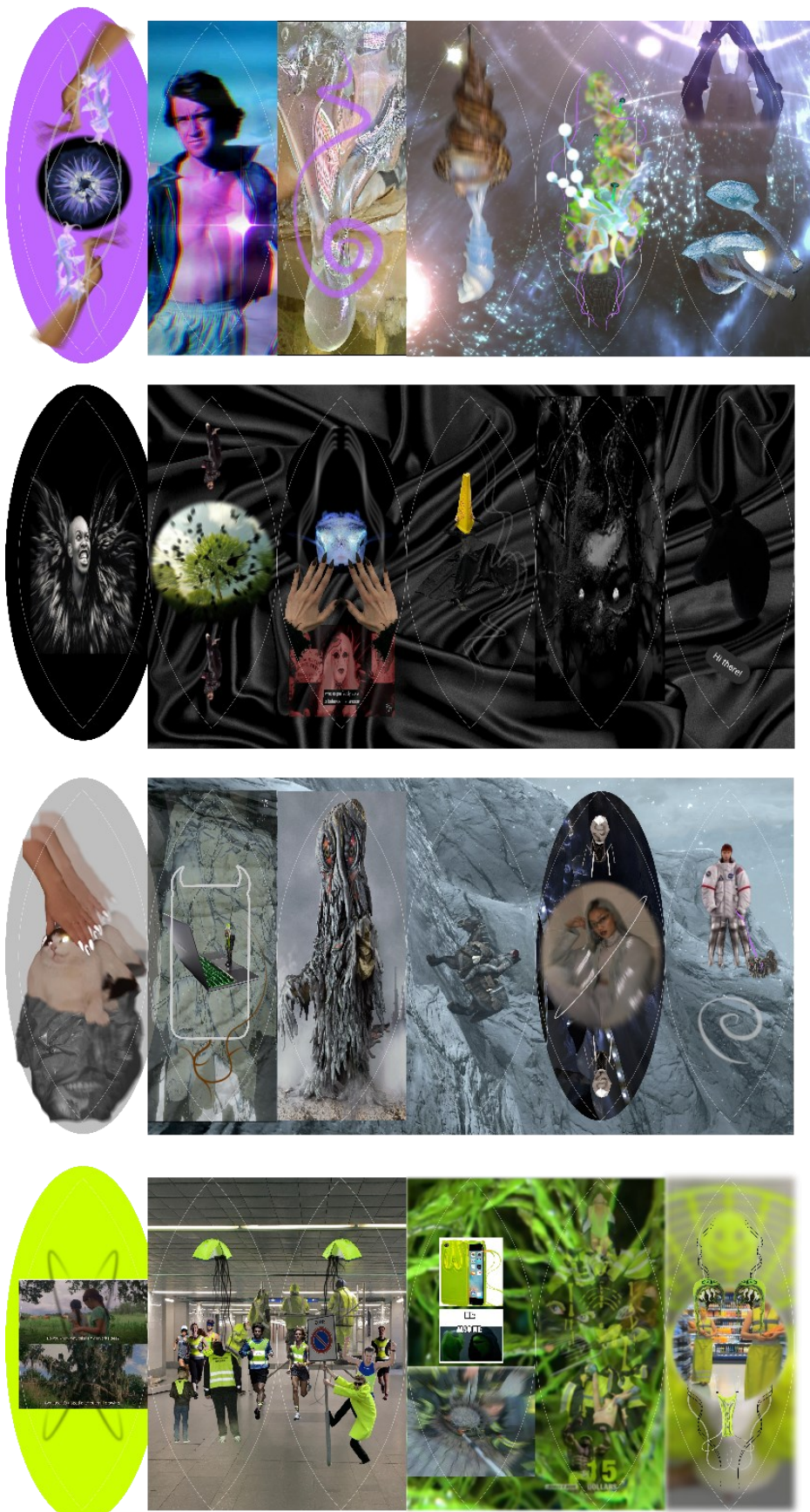
OBRAZOVÁ ČÁST



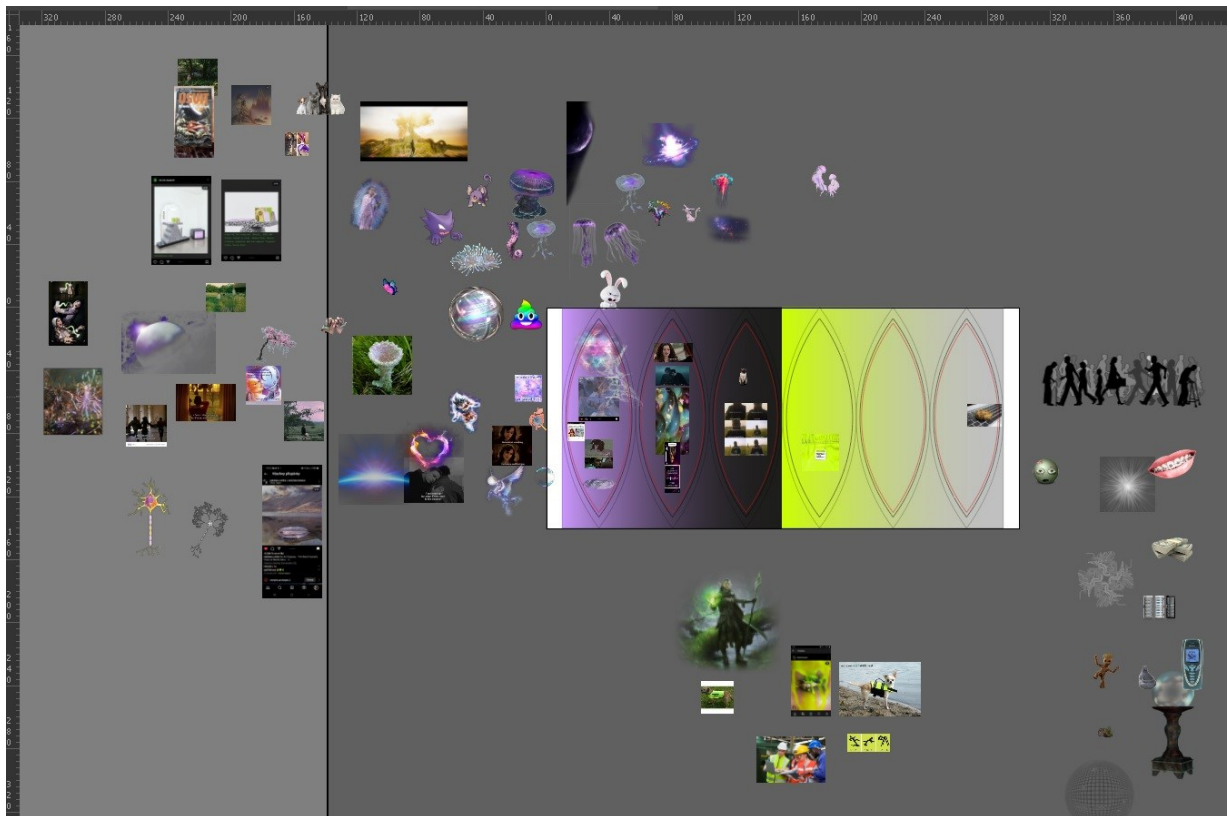
skica rozmístění diplomové práce *4 Elements* v prostoru parku Lužánky



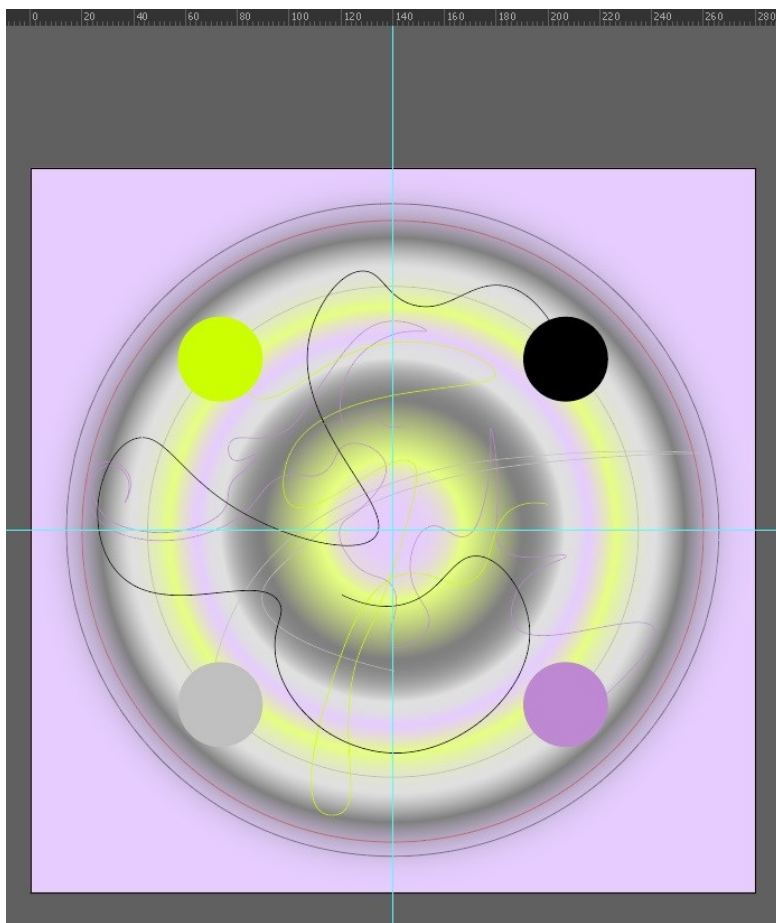
fotodokumentace textilních objektů z instalace *Hi there!* (2022), z nichž vychází diplomová práce



návrh stěn textilních objektů z instalace *Hi there!* (2022), z nichž vychází diplomová práce



proces navrhování stěn kulovitého textilního objektu diplomové práce *4 Elements* (2023)



proces navrhování motivu kruhového textilního objektu diplomové práce *4 Elements* (2023)