



- 1** Co ovlivňuje mou tvorbu a motivuje mě v tom pokračovat?
- 2** Jaké výrazové prostředky pro svou tvorbu volím nejčastěji?
- 3** Jakou úlohu by měla zastávat má díla či projekty pro publikum?
- 4** Co mi dalo studium na FUD UJEP?

Pavel Mrkus

děkan FUD

Vážení přátelé,

držíte v rukou katalog diplomových prací absolventů Fakulty umění a designu Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem. Vydáváme jej jako zprávu o nejnovějším dění na fakultě, o nejmladších osobnostech a nejaktuálnějších tématech, která budou zaznívat v uměleckém a designérském světě příštích let. Tento katalog vydáváme také proto, abychom naše absolventy vyslali na profesionální dráhu s největší možnou akcelerací, a proto, abychom zaznamenali situaci jejich výkonů ve chvíli, kdy opouštějí chráněné zázemí svých školních ateliérů a možnosti spolehnout se na podporu a vedení svých pedagogů. Diplomové práce, které zde představujeme, završují několikaleté vzdělávání v uměleckých oborech Fotografie a intermediální tvorba,

Design a Grafický design. Jsou vpravdě a často nejen posledním a nejvýznamnějším dílem na půdě školy, ale také prvním na poli samostatné tvůrčí dráhy nastupující generace umělců, designérů a fotografů.

Vystavením diplomových prací ve veřejných galerijních institucích jako jsou Dům umění Ústí nad Labem a Galerie Emila Filly zároveň poskytujeme diplomantům příležitost vstoupit do dialogu mezi sebou navzájem a do dialogu s veřejností, na kterém si mohou ověřit reálnou reflexi svých pozic. Výstavní formáty v obou galeriích představují designérské a umělecké přístupy k řešení často velmi blízkých, ne-li téměř shodných, společenských i osobních témat. Je pozoruhodné, s jakou frekvencí práce diplomantů zasahují do oblastí environmen-tální krize, udržitelného designu, či kritického zkoumání vlastní relevance uměleckého jazyka v současné době rozjitřené společenské či klimatické atmosféry.

S přesvědčivostí a zdravým sebevědomím mladých autorů, které tímto katalogem vyprovázíme, s jejich společensky i osobně zodpovědnou prací založenou na odborných kvalitách, mají naši absolventi šanci uspět ve světovém kontextu umění a designu první poloviny 21. století.

Na tuto misi jim přeji mnoho odvahy a štěstí. Přeji jim ale také možná malý a nesamozřejmý zázrak v podobě nalezení dobrého tvůrčího zázemí v týmech, partách či spolupůrcích, neboť právě na schopnosti spolupráce závisí úspěch dobrého díla.

Eva Mráziková

kurátorka výstavy

v Galerii Emila Filly

Vytvořit výstavu, která má syžet velmi rozvolněný a neurčitý, nespojený s kurátorským konceptem nebo obsahovou spřízněností artefaktů, je obtížné, zavazující, ale také inspirativní. Koncepce instalace je důležitou integrální součástí výstavy a velmi zásadně ovlivňuje vyznění výstavy, děl, kurátorského záměru. Jak ale přemýšlet o výstavě v době, kdy řada artefaktů ještě nemá finální podobu, je v procesu vzniku? Tematicky se studenti dotýkají podobných okruhů (to jsem ale právě chtěla svým způsobem „rozbít“) – fotografické nebo grafické reflexe urbánního prostředí, v němž se pohybujeme (sídliště, architektura, vesnice apod.), se v designu zabírají zkoumáním různých (tradičních) materiálů vzhledem k funkčnosti, ve volném umění se objevují postkonceptuální reflexe historických děl nebo skutečností (s využitím uměleckého, herního nebo společenského světa).

Prostor Galerie Emila Filly je sám o sobě dost specifický – velký, industriální, s vysoko vyklenutým dřevěným stropem, vpravo i vlevo zatížen stavbami projekčních black boxů.

Martina Johnová

kurátorka výstavy

v Domě umění Ústí nad Labem

Představte si svět bez umění – to se pak ocitáme na nulovém bodě. Umění sice nepotřebujeme k životu jako vodu, ale stejně je zásadní součástí společnosti, jejího fungování i přežití. A právě letošní výstava diplomových prací prezentuje hledání různých alternativ k tomu, co a jak v osobním i profesním životě děláme, zachycuje obecnější vývoj, proměnu i vliv uměleckého zázemí. Vystavené práce v Domě umění Ústí nad Labem a Galerii Emila Filly představují společnou přehlídku výtvarného umění a designu, která odráží směřování i ducha Fakulty umění a designu Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem. Umělecká díla a designové projekty, které můžete vidět na výstavě i v tomto katalogu, naplňují diváka napětím a očekáváním. Letošní výstava diplomantů se pohybuje mezi zprávou o minulosti a vhledu do budoucnosti. Je to výstava realizována dnes – ve světě digitálního obrazu, globálních problémů a sociálních sítí. Už neformuluje sevřenou perspektivu setrvávající u tradičních přístupů a médií jako dřív. Můžete sledovat náměty, jakými jsou tělesnost či zpráva o vlastní identitě, dekonstrukce paměti, archeologie nebo práce s náměty počítačových her či vizuálním smogem; z formálnějšího hlediska si všimněte práce s interiérem, materiálem a dynamickým způsobem práce s vizuální komunikací.

Na druhou stranu je galerie dostatečně členitá, aby v ní jednotlivá díla mohla získat svůj prostor, ale přitom stále byla součástí výstavy jako integrálního celku. Celá letošní přehlídka diplomek se snaží v pozitivním slova smyslu „narušit“ tradiční strukturu společné prezentace ateliérů či kateder a představit práce studentů v prolínající se instalaci. Koncepce instalace výstavy vznikala tedy za běhu, na druhou stranu studenti mohli pracovat dopředu s určitým prostorem pro své dílo.

Řada z nich tak mohla vytvořit kvalitní instalaci svého díla, pracovat se site-specific aspekty a využít tohoto potenciálu pro svou práci. To samo o sobě je další cennou zkušeností, která k završení studia na umělecké škole patří. Prezentovat svou práci v kontextu ostatních tvůrčích výstupů, v celku výstavního prostoru, uvažovat nad konkrétními požadavky umělecké nebo designové práce a jejího zprostředkování divákovi.

Díla, vztahující se k akcelerationismu, ekologické krizi či návratu k udržitelnému způsobu života, působí jako ústřední motivy vystavených prací. Mezi řádky lze číst názory na podobu člověka, který se naučil oddělovatsám sebe od přírody a následkem z ní vytvořil vytěžený a zneužívaný zdroj. Proto je v současné době důležité podporovat zájem o environmentální témata provázaná se současnou teorií nebo filozofií. Aby sloužila jako kritický rámec pro uměleckou tvorbu, jež by nebyla lhotejná vůči stávajícím politickým tlakům na ekonomický růst, způsobujícím katastrofální dopad na kvalitu života na Zemi.

Vzhledem k velikosti galerijního prostoru Domu umění Ústí nad Labem je volba devatenácti vystavujících docela odvážným krokem. Odpovídá tomu i umístění prací – jsou téměř všude, leč právě práce s prostorovou instalací není náhodná. Vstupní část výstavy otevírá prosvětlenou cestu kolem amorfních objektů a nenápadného komentáře k rušivému světelnému znečištění. Hlavní výstavní sál představuje vzdušnou instalaci s podmanivě komponovaným zvukem, kterému ustoupila prostorově rozmanitější díla. Od pozorného vnímání vlnění a vibrací se divák ve svižném tempu přesune do vizuální zóny plné projektů z oblasti grafického designu. A závěrečná část výstavy pak pracuje s citlivým nasvícením a intimním prostředím spojeným s tématem zpovědi o vlastní identitě. Svět potřebuje své charismatické hrdiny a hrdinky. Mohou jimi být studenti i vy všichni.

Bar 1	Bar 2	Bar 3	Bar 4
Bar 5	Bar 6	Bar 7	Bar 8
Bar 9	Bar 10	Bar 11	Bar 12
Bar 13	Bar 14	Bar 15	Bar 16

MARTINA BENEŠOVÁ

Oděvní a textilní design
* 1991
rampepurdacka@seznam.cz



POMALÁ MÓDA – CELOROČNÍ KOLEKCE

Práce tvoří kolekci, která je postavena na principech udržitelné textilní produkce. Využívá strategie nulového odpadu při tvorbě střihů, je tvořena z přírodních a certifikovaných materiálů. Snaží se podnítit cirkulární ekonomiku a poskytnout alternativu, která je šetrná k naší přírodě. Je komfortní pro samotného nositele, a to za pomoci jednoduchého a čistého designu, který je zároveň praktický a ekologický.

1 Vzhledem k tomu že se věnuji oděvní a textilní tvorbě, je pro mě nedílnou součástí i to, jak ovlivňuje naše životní prostředí v rámci znečišťování vod chemickým barvením tkanin a neuvěřitelně velkého odpadu při vzniku oděvů. Nadměrná produkce a konzumní společnost ve mně vyvolává otázky na téma environmentálního hospodaření se surovinami, které máme. A proto volím šetrnější volbu střihů a použitých materiálů. Ráda bych nastínila novou vizi oblékání, která vede k udržitelnosti, pohodlnosti a hlavně k tomu, abychom si jednotlivých oděvních součástí více vážili.

2 Začala jsem dekonstrukcí střihů, poté jsem kritizovala sériovou nadměrnou produkci v nadnárodních řetězcích. Dnes se věnuji cestě, která mi z výše uvedeného vyplývá. A proto tvořím eticky, zodpovědně k přírodě, organicky a bez odpadu. Volím materiály jako je bambus, len, konopí, ramie a organická bavlna.

3 Vzniklé oděvy by měly nabízet a zároveň poskytnout alternativu, která reaguje na konzumní společnost. Lidé by měli být lépe informováni o této problematice a měli by být zodpovědní za svůj nákup. Zpomalit, vážit si přírody, podporovat lokální výrobce a omezit nákup bavlny. I když to není tak úplně lehké, jsou tu alternativy jiných textilií, které nedevastují přírodní krajinu z důvodu nadměrného zavlažování v místech, kde není voda, dále zamoření půdy a podzemních vod kvůli použitým pesticidům a následně zdravotní problémy jak farmářů, tak budoucích nositelů těchto oděvů. Proto se publiku snažím vysvětlit ekologický dopad druhého největšího průmyslu na světě hned za potravinářským, kterým je právě tento textilní sektor. Poté se mohou lidé svobodně rozhodnout jakou cestu si zvolí, důležité je však mít na výběr a poskytnout možné řešení.

4 Studium mi rozšířilo obzory na poli umělecké sebereflexe. Navázala jsem mnohá přátelství a měla spoustu skvělých zážitků i mimo ateliér Oděvní a textilní design. Celá tato fakulta je pro mě srdeční záležitostí. Všele doporučuji všem.



JANA SKALOVÁ

Sklo
* 1992
Skalova40@seznam.cz

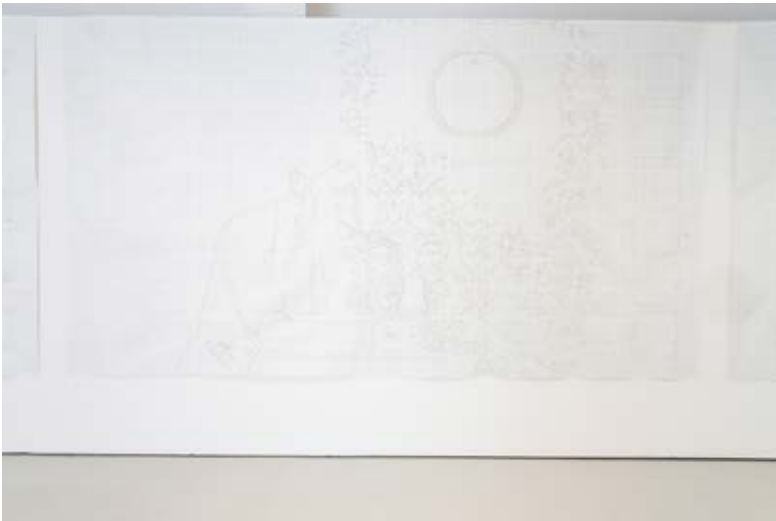
NA POMEZÍ KLASICKÉHO A NOVÉHO – UMĚLECKÁ MÉDIA
Práce úzce navazuje na mou předchozí tvorbu. Opět zde osciluji mezi inspiračními zdroji nalezenými ve světě nových médií a klasickými výrazovými prostředky, jimiž tyto předlohy zpracovávám. Výchozím bodem se tentokrát stalo několik znepokojivých záběrů z počítačové hry. Celek tvoří tři velkoformátové obrazy složené z listů čtverečkováného školního sešitu. Síť čtverečků nahrazuje pixely, jednotlivé listy papíru odkazují k tiskové volbě Dlaždice. Vzniká statická a jen v černých obrysech vyvedená verze originálního prostředí.

1 Ovlivňuje a motivuje mě zřejmě prostá nutnost dát fyzickou podobu nějaké neurčité představě, aby se z ní člověk nezbláznil. A také potřeba tvořit. Nedovolila bych si ovšem tvrdit, že musím tvořit právě a jen umění a nemůžu jinak. Kdyby to nebylo umění, bylo by to něco jiného.

2 V kontrastu k novomediálním předlohám, z nichž vycházím, volím klasické výrazové prostředky, obvykle malbu nebo kresbu.

3 Upřímně nemám ponětí. Vim jen, jakou úlohu by má díla zastávat neměla. Ničeho se v tomto směru nebojím víc než přemoudřelého umění.

4 Studium mi dalo společnost několika zajímavých lidí, společnost několika milých lidí, nemálo podnětů a pocit kolektivní viny.



SIMONA PEKAŘOVÁ

Přírodní materiály
* 1993
sim130@seznam.cz



FUNGI

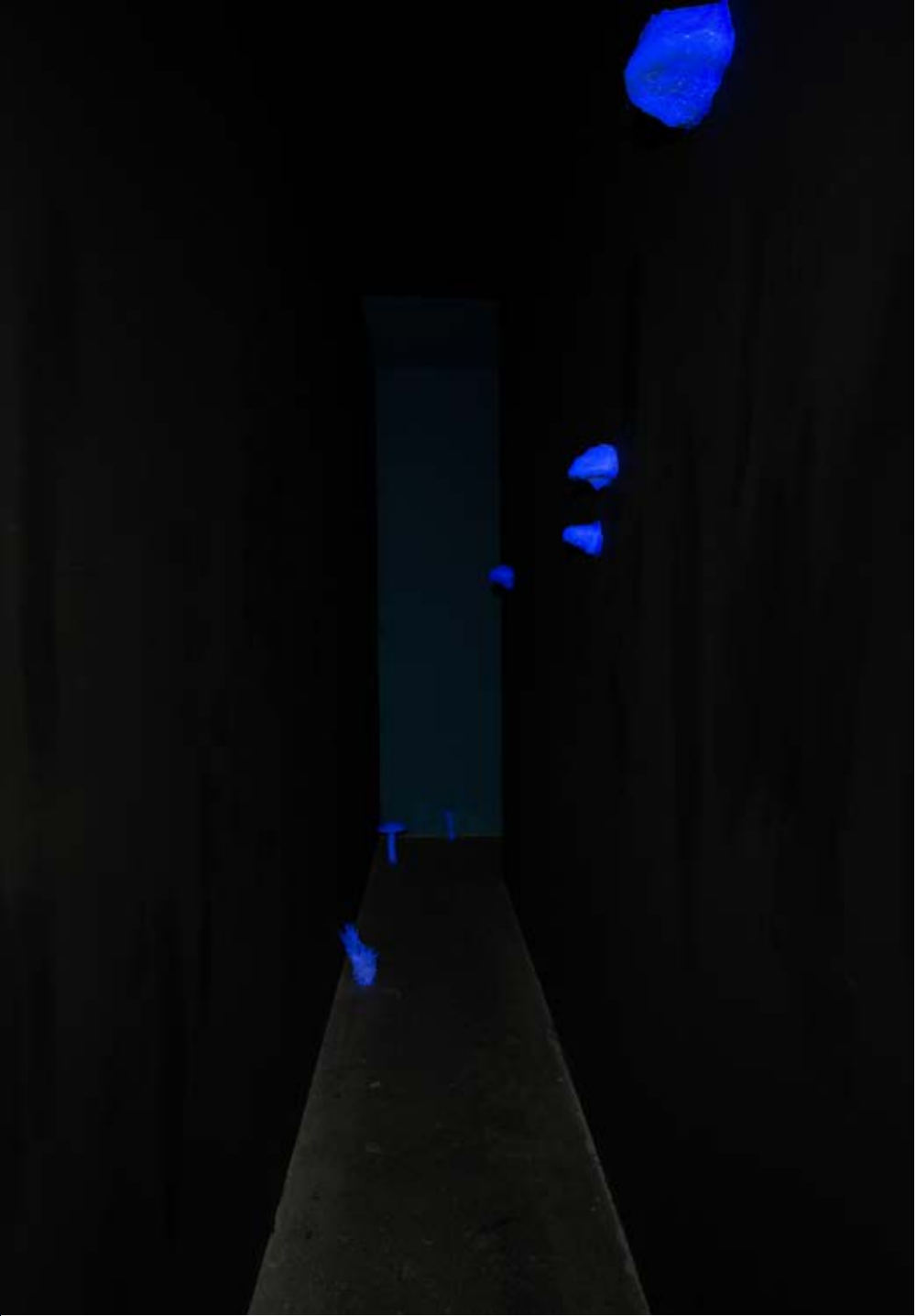
Instalace je vizuální metaforou prospěšnosti symbiotického vztahu mezi člověkem a houbou s ohledem na uchopení a výtvarné zpracování tohoto motivu ve výtvarném umění jinými umělci. Téma hub je ústředním motivem díla, ale také nositelem myšlenky otevřeného hledání nových symbióz člověka s dalšími organismy. Instalace se snaží diváka zapojit do pomyslného „hledání“ a objevování světa Fungi a podnitit jeho představivost. Samotné houby jsou do instalace transformovány v podobě takové, aby vyjádřily neuchopitelnost a „magično“, které s sebou houby nesou.

1 Mou tvorbu ovlivňují události a témata, která se odrážejí ve vztahu lidí k planetě, přírodě a další vztahy které se dějí a tvoří kolem. Ovlivňují mne také osobní zážitky i potřeba vizualizovat myšlenky a předávat je dál.

2 Často se výsledná práce skládá z několika materiálů a technologických postupů. Přikláním se k materiálům a technologiím, které jsem schopná sama zpracovat. Pracuji s textilem, dřevem, kovem, plasty, sklem, živými rostlinami, ale také s již existujícími, nejlépe nalezenými věcmi.

3 Snažím se výběrem tématu podnitit zamyšlení ohledně té které záležitosti. Svým uměleckým výstupem a jeho vizualitou u diváka vyvolat emoce. Ráda diváka zapojuji do interakce s dílem, kde se vytváří nové vztahy, a dílo se stává jakousi scénou. Zároveň si myslím, že by umělecké dílo mělo reflektovat a reagovat na současné dění.

4 Studium na FUD UJEP? Těchto šest let se těžko shrne do jednoho odstavce, ale vůči jiným vzdělávacím institucím mi opravdu něco dalo. Především to jsou přátelství, která mimo obohacení osobního života, také přináší spoustu zkušeností, kontaktů a znalostí odrážejících se v mé tvorbě. Stejně tak zázemí a technické vybavení fakulty má podíl na vývoji mé tvorby. Jsem ráda, že jsem se díky studiu na FUD dostala k institucím s ním spojeným a mohla se tak podílet na různých akcích pro veřejnost. Přátelská atmosféra a svobodomyslnost tvoří fakultu jedinečným místem, které se i pro mne stalo z části rodinou.



JANA ŠULCOVÁ

Přírodní materiály
* 1992
jana.sulco@seznam.cz

VZPOMEŇ SI

Diplomová práce na téma Skrytá změna se zabývá drobnými, ne vždy patrnými, změnami v uměleckém díle a jeho vnímání. Pracuje s pozorností diváka věnovanou uměleckému dílu, ale i dílu ve veřejném prostoru a s jeho vnímáním nepatrných změn. Autorka divákovi předkládá běžnou situaci, která se neustále nepatrně proměňuje. Záleží na divákově pozornosti, zda tuto změnu v zaběhlém systému zaregistruje či nikoliv.

1 Touha experimentovat, objevovat nové možnosti – překonávat své osobní limity formující událost/zážitek.

2 Pro svou tvorbu nejčastěji volím formu interaktivního umění propojené s uměním instalace. Ve svých dílech pracuji nejčastěji s klasickými materiály jako je dřevo a kov, které doplňuji o technické komponenty (ARDUINO, motory, zdroje). V některých mých pracích je i určitá nemožnost uchopení samotného díla, určitá hra s fyzikálními vlastnostmi se v některých pracích prolínají.

3 Interakce s divákem – většina mých děl není pouze vizuální, ale reaguje na samotného diváka (artefakt, který zprostředkuje jedinečný zážitek). Pracuji i s určitým napětím a překvapením.

4 Znalosti, které jsem získala prací s novými postupy. Studium mě oprostilo od konvencí a dalo mi možnost uvažovat svobodně a projevovat své názory.



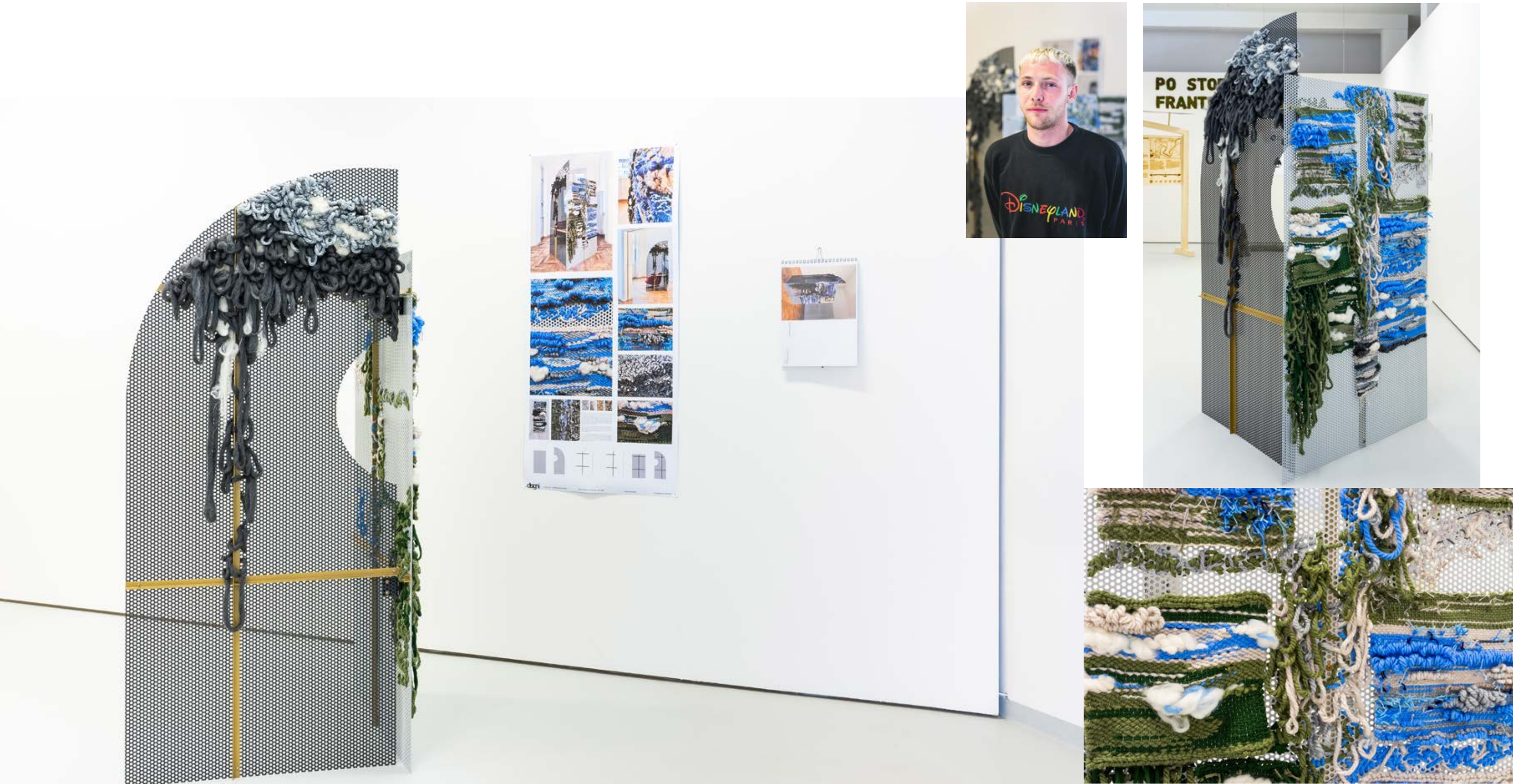


JAROSLAV ČERVENÝ

Design interiéru
* 1993
jcerveny93@gmail.com

VYUŽITÍ TEXTILU V INTERIÉRU VČETNĚ REALIZACE
Diplomová práce se zabývá využitím textilních materiálů a jejich následné modelace jakožto estetického prvku využitého na ocelovém paravánu v interiéru. Návrh autorských dekorů, nacházejících se na paravánech, vychází z fotografií přírodních struktur, jako jsou kůra, lišejníky, mechy a další.

- 1** Mou tvorbu ovlivňuje prakticky všechno, s čím přicházím do styku.
- 2** Záleží na daném projektu. Baví mě práce s textilními a přírodními materiály.
- 3** Snažím se spíš zabývat problémem, jakou úlohu by produkt zastávat neměl.
- 4** Studium na Fakultě umění a designu mi dalo šest velmi výživných let, během nichž jsem poznal spoustu skvělých lidí a hlavně sám sebe. Velkou měrou k tomu přispěla možnost ročního pobytu na Lotyšské akademii umění v Rize.



JANA SKALOVÁ

Design keramiky
* 1993
janaskalova@seznam.cz

HMOTA VZPOMÍNEK

Diplomová práce rozvíjí téma kosti a jejích možných modifikací. Série tří objektů svým tvarem reaguje na tvarosloví kostí či kosterních pozůstatků. Tři objekty – Humerus, Scapula a Sternum – představují koncept sériovosti, mutací a využití materiálního experimentu v sochařském objektu.

1 Má tvorba je spíš definicí mého pohledu na dané téma/problematiku/ událost, řeším všeobecná témata, které se snažím rozvíjet z jiného úhlu, než je běžně chápáno.

2 Zajímám se o materiální stránku věci. Nejdříve řeším koncept, a poté k němu zvolím nejvhodnější materiál či technologii. Výsledek je většinou objekt či instalace.

3 Snažím se, aby byla má práce lidem blízká, ale také se snažím donutit je přemýšlet nad danou věcí jinak, než jsou zvyklí. Nediktuji jim, co si mají o mé práci myslet, ale nechávám je, ať si na ni udělají vlastní názor.

4 Studium mi umožnilo zjistit, co mne doopravdy baví a naplňuje. Také to bylo příjemných sedm let, kdy jsem se nemusela starat o takové ty pozemské starosti a strasti...



SEBASTIAN VLASÁK

Design keramiky
* 1990
nudlec@gmail.com



BROUK – KUPÉ, KOMISE, SPRCHA
Vystavené dílo se pokouší formou bajky vyjádřit současnou problematiku týkající se transsexuality v České republice. Narativním způsobem ilustruje okamžiky založené na reálných prožitcích a pomocí personifikace sedmi zvířecích figur přibližuje divákovi tři okamžiky, které jsou konfrontací trans osoby se svým okolím. Scény jsou konstruovány pro zastavení se, procítění a zamyšlení se nejen nad světem takové osoby, ale nad oběma úhly situace.



1 Mou tvorbu ovlivňuje nejvíce vliv okolí, ze kterého vycházím, společně s přírodou, ve které nacházím nejvíce inspirace a fascinace. Konkrétně na tomto projektu mě ovlivnil zážitek z dlouhé a krkolomné transformace díky vrozené transsexuální odchylce. Překonání vlastního limitu pro mě bylo rozhodně samotné vyoutování se v ateliéru a sběr odvahy nezůstat ve své komfortní zóně, ale jít s kůží na trh, a snad tak pomoci ve svém okolí tuto problematiku lépe pochopit. Mou změnu postoje z názoru nikomu nic nesdělovat změnilo společenské klima a to, že se v poslední době aktivně řeší problematika genderu, ale často vzdáleným způsobem pro většinovou veřejnost, která je schopna nepochopením se velmi ostře vymezovat, až útočit. To, jak se tolik osobní věc zpolitizovala, a občas slouží dokonce jako rukojmí jinému zájmu, ve mě vyvolalo potřebu zlepšit a přispět k tématu transsexuality v Čechách. A to začít u sebe a ve svém blízkém okolí.

2 Vyhovuje mi práce s materiálem, modelace a figurální tvorba. Především z hlíny, nebo modelovacích hmot. Také se ve volném čase věnuji ilustraci. Především v akvarelu. Malbu i modelaci uplatňuji ve zvláštním oboru jakým jsou BJD.

3 Ve svých plastikách nabízím pohled ze dvou úhlů pohledu, se kterými může divák otáčet a vnímat tak zprostředkovanou situaci různými způsoby. Chtěl bych vyzvat k zamyšlení a především vcítení se do situací, které v tomto případě nabízím. Nerad bych dotčeně apeloval ke změně postojů, ale chci přispět ke snaze ukázat toto většinou bulvární téma více civilně, a tím snad nabízet cestu k reálnějšímu pochopení pomocí ilustrace. Autoři v tomto tématu většinou používají šok, drama. Já chci naopak téma odlehčit. Proto na první pohled nebudí moje práce asociace k genderu a sexualitě.

4 Studium mi vedle znalostí a dovedností také dodalo impulz ke svobodnému životu.



KATEŘINA KRUŠKOVÁ

Produktový design
* 1989
kruskova.katerina@gmail.com

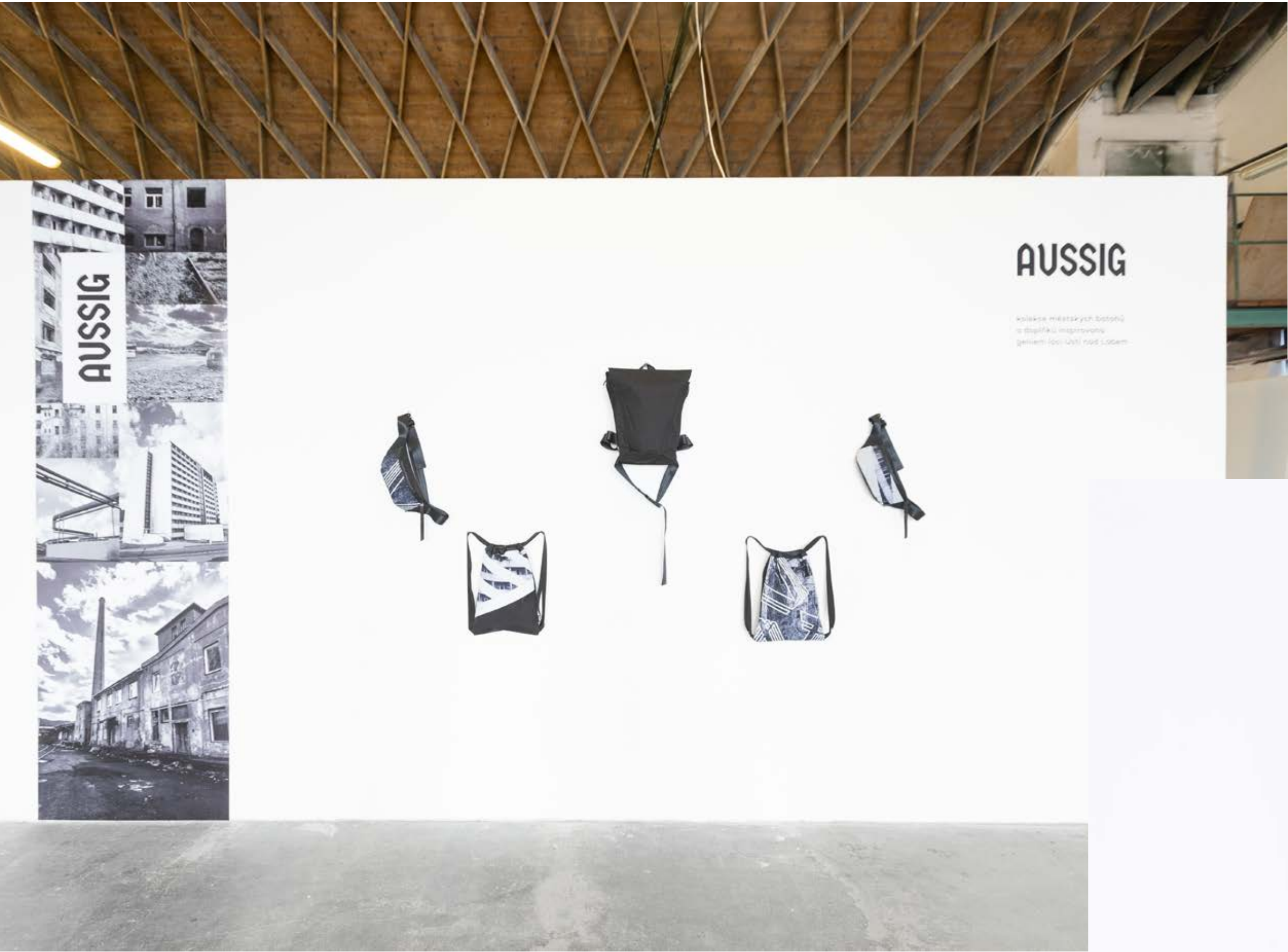
KOLEKCE BATOHŮ A MÓDNÍCH DOPLŇKŮ AUSSIG JAKO
ROZLOUČENÍ SE S GENIEM LOCI ÚSTÍ NAD LABEM

1 Touha překonávat své osobní
limity a experimentovat, objevovat
nové možnosti.

2 V poslední době jsem si oblíbila
práci s textilem, baví mě kombinace
různých materiálů, tisků a struktur.

3 Důležitá je kvalita produktu
a jeho funkčnost.

4 Čas a prostor, abych mohla
vyrůst jak osobnostně, tak profesně.



DANIEL ŠTOČEK

Produktový design
* 1993
dstocek@seznam.cz

OZDOBNÁ STĚNA ZE SKLA

Cílem mé diplomové práce bylo vytvořit oboustranou ozdobnou stěnu ze skla založenou na univerzálním principu použitelném pro více tvarových možností a nosných konstrukcí s minimální nutnou investicí do forem. Proces navrhování probíhal ve spolupráci s firmou Lasvit.

1 Mou tvorbu ovlivňuje naprosto vše, co mi přijde přijatelně zajímavé. S motivací to vidím stejně.

2 Vše, co je v konkrétním případě vhodné či nutné.

3 Má díla by měla plnit co nejlépe svůj účel ve své kategorii, ať již půjde o konkrétní užité produkty či volnější projekty.

4 Základní rozhled, zkušenosti a kontakty v oboru designu i mimo něj.



Country	2010	2011	2012	2013
Algeria	100	100	100	100
Angola	100	100	100	100
Argentina	100	100	100	100
Australia	100	100	100	100
Austria	100	100	100	100
Bahrain	100	100	100	100
Belgium	100	100	100	100
Brazil	100	100	100	100
Canada	100	100	100	100
Chile	100	100	100	100
China	100	100	100	100
Colombia	100	100	100	100
Costa Rica	100	100	100	100
Czechia	100	100	100	100
Denmark	100	100	100	100
Egypt	100	100	100	100
Ecuador	100	100	100	100
El Salvador	100	100	100	100
France	100	100	100	100
Germany	100	100	100	100
Ghana	100	100	100	100
Greece	100	100	100	100
Guatemala	100	100	100	100
Hong Kong	100	100	100	100
Hungary	100	100	100	100
India	100	100	100	100
Indonesia	100	100	100	100
Italy	100	100	100	100
Jamaica	100	100	100	100
Japan	100	100	100	100
Kenya	100	100	100	100
Korea	100	100	100	100
Latvia	100	100	100	100
Lithuania	100	100	100	100
Malaysia	100	100	100	100
Mexico	100	100	100	100
Moldova	100	100	100	100
Morocco	100	100	100	100
Netherlands	100	100	100	100
New Zealand	100	100	100	100
Nigeria	100	100	100	100
Poland	100	100	100	100
Portugal	100	100	100	100
Romania	100	100	100	100
Russia	100	100	100	100
Saudi Arabia	100	100	100	100
South Africa	100	100	100	100
Spain	100	100	100	100
Sweden	100	100	100	100
Switzerland	100	100	100	100
Taiwan	100	100	100	100
Tanzania	100	100	100	100
Thailand	100	100	100	100
Turkey	100	100	100	100
Ukraine	100	100	100	100
United Kingdom	100	100	100	100
United States	100	100	100	100
Vietnam	100	100	100	100
Zambia	100	100	100	100
Zimbabwe	100	100	100	100

ADÉLA KAŠOVÁ

Grafický design I
*1994
adel.kase@gmail.com

NAUČNÁ STEZKA FRANTIŠKA MALOCHA

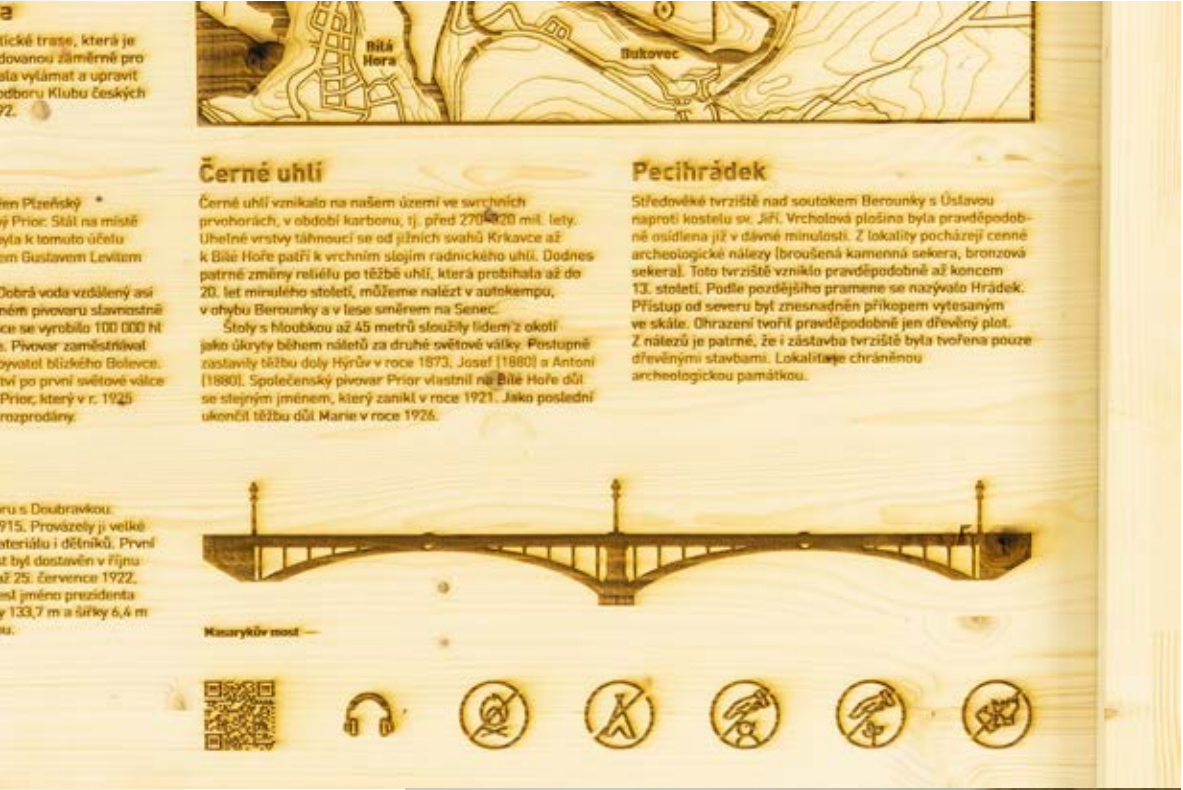
Diplomová práce se zabývá vizuální stránkou naučné stezky, ale i dalšími souvisejícími aspekty. Naučná stezka „Po stopách Františka Malocha“ vede z Plzně-Bílé Hory do obce Druztová. Na trase dlouhé 9 km se nachází 11 informačních tabulí, jejichž novým vizuálním ztvárněním jsem se zabývala. Pro správnou funkčnost tabulí bylo potřeba vytvořit jednotnou sazbu, ilustrace, piktoqramy, ale i mapu. Součástí každé tabule je QR kód, který odkazuje na webové stránky s daným zastavením, zde se nachází fotografie z lokality, text, který jsou součástí tabule a namluvené texty. Velice důležitou částí diplomové práce je i samotné vyhotovení, které je zaměřené na ekologické řešení, kdy bylo použito především dřevo a tisk nahradilo gravírování.

1 Mou tvorbu především ovlivňují mé životní zkušenosti. Snažím se postupně se svými grafickými návrhy růst a zdokonalovat se. Avšak moje práce moc nepodléhá trendům, které aktuálně ve světě grafického designu letí. K práci grafické designérky mě motivuje především možnost sdělování informací nevšedními způsoby. Velice zajímavá je i různorodost práce a velké spektrum možností, kde je jistá záruka toho, že má práce nikdy nebude jednotvárná.

2 Pro svou tvorbu většinou volím jednoduché výrazové prostředky. Především se jedná o jednoduché ilustrace, fotografie či grafické zkratky doplněné o jednoduchou a čistou typografii.

3 Mé grafické návrhy by měly pozorovatele především upoutat a přinutit k zamyšlení nad daným problémem, který se snažím sdělit pomocí vizuálních prvků.

4 Mé dvouleté studium na FUD UJEP mi dalo nové zkušenosti, seznámila jsem se s novými lidmi, kteří mě inspirují nejen v mé tvorbě, ale i v životě. Zároveň jsem se díky studiu naučila velmi efektivně pracovat s časem.



DOMINIKA VŠEDNÍ

Grafický design I
* 1993
dominika.vsedni@gmail.com

VIZUÁLNÍ STYL HOROLEZECKÉHO KLUBU

Diplomová práce se zabývá jednotnou vizuální identitou horolezeckého klubu – HK Stáří. Horolezecký klub Stáří sídlí v Praze a zahrnuje přátele z Prahy a jejího okolí se stejnými zájmy, jako jsou horolezectví, turistika, příroda. K tomuto klubu je dále přidružena Pikovická jehla, kterou spravuje člen klubu. Hlavním záměrem diplomové práce je vystihnout charakteristický vzhled, podporující atmosféru klubu a jeho zaměření. Dále se práce zaměřuje na vytvoření identity horolezeckého průvodce a informační tabule pro Pikovickou jehlu.

- 1 Překonávání svých vlastních limitů, zároveň touha zkoušet nové a nové. A určitě touha experimentovat.
- 2 Často volím ruční tvorbu – stříhání, kresba, lepení, tisk. Ráda se nechávám inspirovat dětskou tvorbou a světem dětské fantazie.
- 3 Výzva k zamyšlení, zároveň uspokojení divákova oka.
- 4 Určitě to byly znalosti a dovednosti, které jsem postupně získávala. Během studia jsem objevovala a více posouvala i samu sebe a své hranice.



JANA HOLEČKOVÁ

Grafický design I
* 1994
holejda2@seznam.cz

CHARITATIVNÍ KAMPAŇ

Předmětem diplomové práce je vytvoření charitativní kampaně, která je zaměřena na nemocné cystickou fibrózou. Práce by měla pomoci rozšířit povědomí o této nemoci mezi veřejností. Forma kampaně je především mediálního charakteru za použití sociálních sítí.

1 Nejvíce mě asi ovlivňují společenské problémy a sociální témata. Dle mého názoru je pro tvorbu umělce velice důležitá společenská zodpovědnost.

2 Obávám se, že v tomto ohledu nezvládnou odpovědět. Myslím si, že nemám specifický výrazový prostředek pro svou tvorbu. Spíše se snažím ve své práci zaměřovat na hlavní koncept, od kterého se odvíjí i výrazové prostředky.

3 Ve svých projektech se zaměřuji na diváka. Snažím se ho donutit k zamyšlení se nad daným tématem a v nejlepším případě se ho snažím přimět k jisté změně v chování a chápání.

4 To nejdůležitější, co mi studium na FUD dalo, jsou moji přátelé, díky kterým jsem prožila ty nejlepší chvíle na fakultě. Samozřejmě však nelze opomenout studijní znalosti a zkušenosti, které jsem díky studiu nashromáždila.

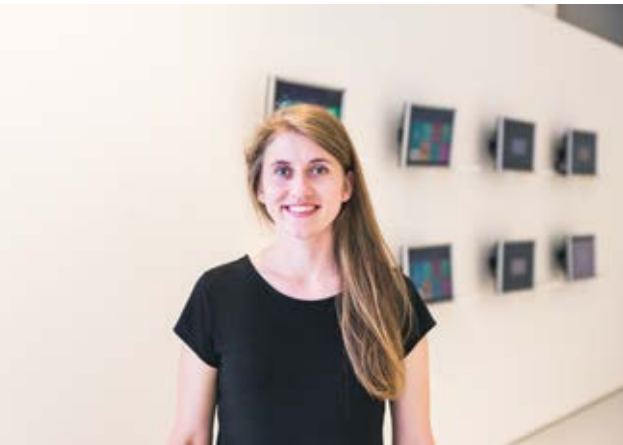


#slanapusa



PETRA KALOUSKOVÁ

Grafický design I
* 1993
pe.kalouskova@gmail.com



OBCHODNÍ ZNAČKA V POHYBU

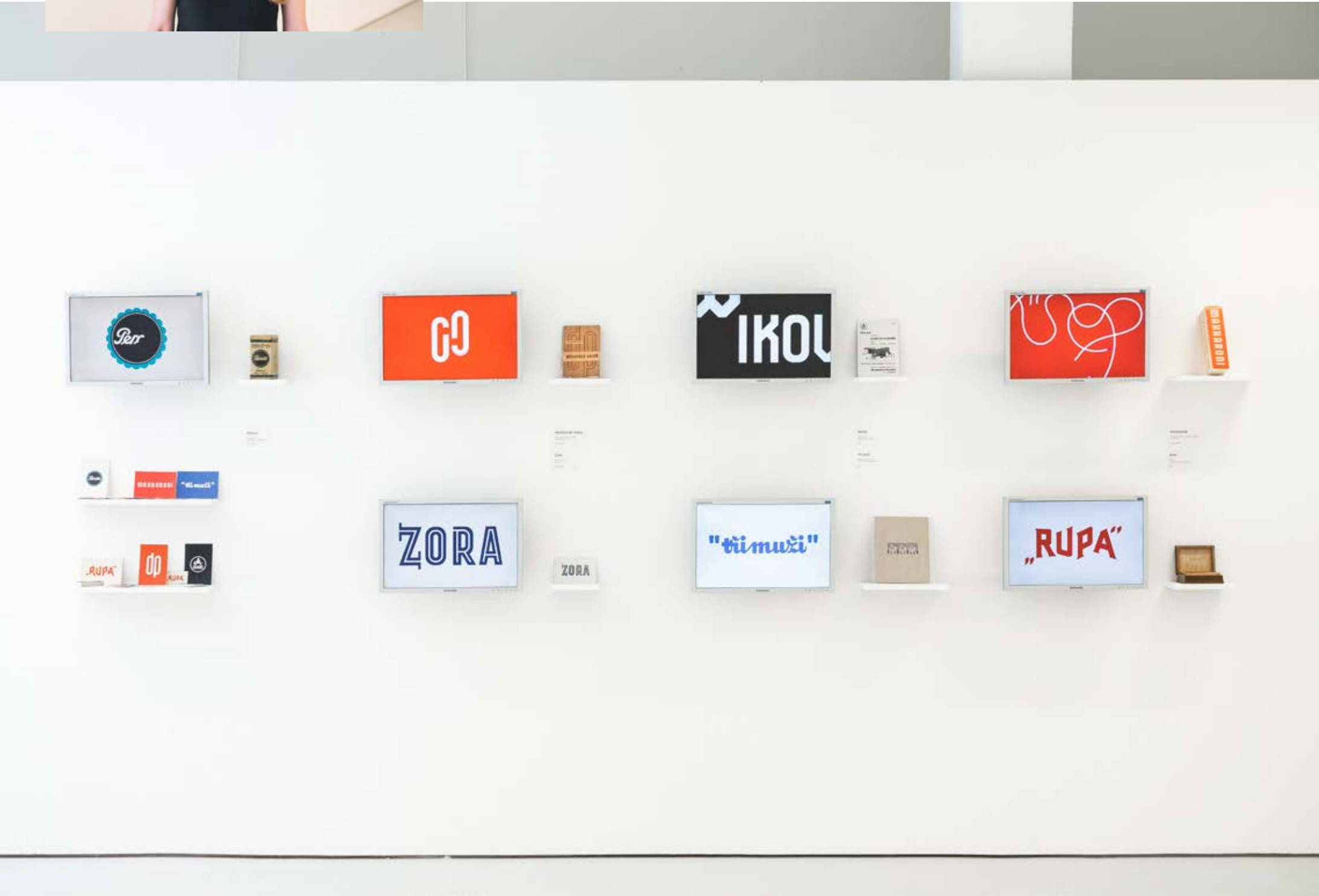
Tématem diplomové práce je konfrontace prvorepublikových značek s technologií dnešní doby. Rozvedení firemních značek z období první republiky do dnes populární animované podoby (motion design) zkoumá otázky jedinečnosti a nadčasovosti jejich tvarosloví. Ukazuje se tak, že fundamentální principy grafického designu jsou platné nehladě na dobu a médium původního vytvoření. Výstupem diplomové práce je 7 krátkých animací založených na charakteru a konstrukci jednotlivých značek, případně jejich příběhu. Animace je možné zhlédnout v rámci webové prezentace projektu na znackavpohybu.gd1.cz

1 Grafický design je jako obor nesmírně rozsáhlý a zahrnuje řadu disciplín a částí, které se navzájem ovlivňují a propojují. A právě to mě na designu baví, že se pokaždě řeší věci jinak a ten obrovský rámec možností mě motivuje v jeho studiu a v praktikování pokračovat. Náměty se snažím čerpat z každodenního života. Všimám si věcí kolem sebe, jak vizuálního materiálu, tak funkčních věcí, a přemýšlím, jak by se daly zlepšit.

2 Podle mého názoru vyžaduje současná podoba vizuální komunikace po grafickém designerovi, aby byl pružný a univerzální. Musí být schopen obsáhnout velké spektrum výrazových prostředků, ať analogových, či digitálních. Nemyslím si, že by designéři měli mít nutně jeden svůj vyhraněný styl, naopak. Já osobně své výrazové prostředky a média podřizuji potřebám konkrétního zadání, snažím se ke každé práci přistupovat individuálně. Nicméně bych se v blízké budoucnosti ráda zaměřila více na motion design a obohatila svoji tvorbu o prvky animace.

3 Jako dobře odvedenou práci vnímám, pokud publikum na vizuální podobu reaguje, sdělení je pro něj srozumitelné, ideálně ho baví a nějakým způsobem obohacuje.

4 Studium na FUD mi přineslo spoustu odpovědí na otázky ohledně vlastního směřování. Velmi inspirující a prospěšná pro mě byla jak teoretická průprava, tak i praktická výuka v ateliéru. Pobyt v ateliéru GD1 mi umožnil navázat spoustu důležitých kontaktů, naučil mě vnímat grafický design a vizuální komunikaci obecně jako prostředek k řešení problému či vyjádření názoru. A především ve mně probudil zvědavost a osobní potřebu se neustále vzdělávat.



ZUZANA BELKOVÁ

Grafický design I
* 1990
belkova.zuz@gmail.com

OBALOVÝ DESIGN

Diplomová práce se zabývá spojením přírodní kosmetiky a obalového designu v praxi. Je zde představen koncept ekologického nakupování biokosmetiky. Ten obsahuje dvě úrovně přístupů ke zpracování obalů, zodpovědných k životnímu prostředí. Součástí práce je příručka, webová stránka, komponenty obalů (etikety apod.) a potisky korespondující s tímto konceptem z hlediska grafického designu.

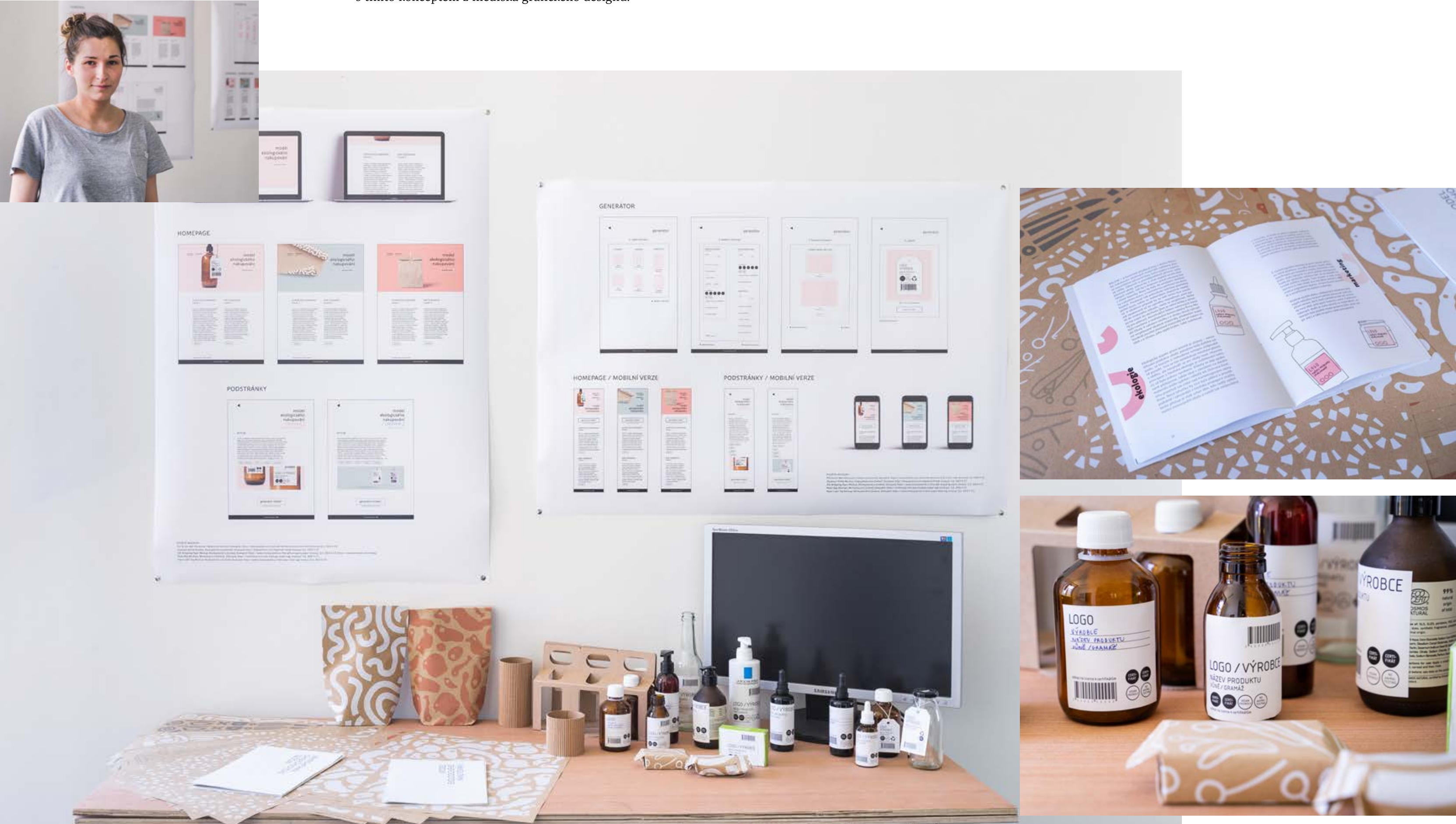
- 1

Zážitky, události a aktuální problémy, chuť experimentovat.
- 2

Vektorovou grafiku.
- 3

Měla by vyzývat k zamyšlení, zaujmout a zprostředkovat vizuální zážitek.
- 4

Svobodnější výtvarný projev, osobní a profesní kontakty, znalosti a dovednosti, nový pohled na tvorbu.



MARTIN BOSÁK

Grafický design I
* 1990
m.v.bosak@gmail.com

INTERPRETACE PÍSMO

Diplomová práce se zabývá interpretací rukopisu skladatele Oskara Nedbala a jeho následnou reformulací do zcela nové podoby autorské abecedy. Tento záměr je odůvodněn snahou vytvořit pro táborské Divadlo Oskara Nedbala živější akcidenční písmo, které by se používalo při produkci limitovaných tiskovin a merchandisu, ale mohlo také eventuálně sloužit při výzdobě vybraných interiérů divadla.

1 U každého projektu je mým hlavním motivem celková zvědavost, ale také touha vizuálně vyjádřit určité osobní postřehy, ovšem na sdílnější, abstraktnější rovině, které mohou porozumět i ostatní. U mé diplomové práce byly důvody trochu prozaičtější, tam jsem si chtěl navrhnout písmo, které by nějakým způsobem oživilo běžnou produkci Divadla Oskara Nedbala v Táboře.

2 Většinou jde o ucelenější figurativní motivy, které představují metaforu nebo absurditu, prostředky, které jsou hojně používány i v literatuře a umění.

3 Mělo by jít především o nástroj komunikace nějaké myšlenky, či zážitku, který pomocí absurdity nebo vizuální přesmyčky a humoru divákovi novým způsobem odkryje či nově orámuje určitou vlastní životní zkušenost.

4 Šest velmi krásných let života, během kterých jsem našel hodně kamarádů. Zároveň jsem velmi pevně a natrvalo přimknul k určitým životním zásadám a étosu, které se v rámci ateliéru GD1 kultivují.



ANETA CHMELOVÁ

Grafický design I
* 1994
a.chmelova@atlas.cz



LESNÍČEK – HRA PRO DĚTI

Diplomová práce se zaměřuje na vzdělávání předškolních dětí, konkrétně pak v oblasti života zvířat, rostlin a hub v českých lesích. Tato hra obsahuje osm autorských knih, jejichž součástí jsou tematické magnety, které se do nich dají vkládat. Tyto magnety fungují také jako pexeso, na kterém si děti mohou procvičit paměť i své znalosti o lese, které získaly po přečtení knih.

1 Mou tvorbu ovlivňuje z velké části příroda. Mé projekty jsou úzce spjaty se zvířaty, světovými událostmi a velkými tématy v oblasti ekologie. Je důležité šířit mezi společnost aktuální témata, jako například globální oteplování, či velkou spotřebu plastu.

2 Záleží na daném tématu, někdy volím kresbu, a jindy zase čistou grafiku.

3 Svými díly bych chtěla divákovi sdělit nějakou hlubší myšlenku. Grafický design je jedno z hlavních propagačních médií, které dokáže velice efektivně nést velká témata.

4 Svou diplomovou práci jsem ukončila šestý rok na Fakultě umění a designu. Studium na FUD je nedílnou součástí mého života, kdy jsem si uvědomila, že grafický design je to, čemu bych se do budoucna chtěla plně věnovat. Škola mi umožnila setkat se se známými osobnostmi, jako například Jossi Lemel. Jossi je grafický designér z Izraele, který se s námi podělil o své grafické zkušenosti, ale také o osobní zkušenosti, které v člověku zanechají emoce. A to jsou ty momenty, kterých si vážím nejvíce. Velké díky patří profesorovi Karlu Míškovi, který je nejen skvělý grafický designer, ale především skvělý člověk, který se vždy snaží, abychom se mohli setkávat se světovými umělci, poznávat jejich kulturu a vnímat grafický design ve světovém měřítku, a ne pouze lokálně. Také jsem díky FUD mohla studovat půl roku v Portugalsku, což mi bylo velkým přínosem, jak v grafickém designu, tak v anglickém jazyce, ale především k navázání kontaktu s novými přáteli, za kterými se vždy ráda vracím.



ZUZANA KARBUŠICKÁ

Grafický design I
* 1993
zuzka.karbusicka@seznam.cz



PIRÁTI – SPOLEČENSKÁ DESKOVÁ HRA

Diplomová práce se zabývá grafickým zpracováním a celkovou realizací společenské deskové hry Piráti. Hra se skládá ze 121 kusu hracích kartiček, které jsou ze dřeva. Je určena pro 4 hráče od 7 let a maximální věk není omezen. Pikto-gramy jsou na dřevě tištěné technikou sitotisku. Hlavním záměrem je šířit mezi dětmi i dospělými produkt s líbivým designem, použitým na přírodním materiálu, který rozvíjí naši fantazii, zabaví nás a učí nás něčemu jinému, nežli jen koukat do telefonů a počítačů

1 Určitě mou tvorbu ovlivňuje společnost, ve které se pohybují. Moji spolužáci, kamarádi a profesori mě stále utvrzují v tom, že vizuální komunikace – konkrétně design jako takový – má v naší kultuře velmi důležitou úlohu. Stále máme co dohánět oproti západní části Evropy, důležité je nebát se experimentovat a propagovat náš design v zahraničí. Rodí se tu mnoho mladých talentů s velkým potenciálem.

2 Jakožto grafická designérka tvořím design v grafických programech. Také ale ráda kreslím, ilustruji ručně, a proto spousta mých grafických prací vzniká v ruce, má kresebný ráz. Myslím, že řemeslo jako takové je dnes již opět více ceněné, a v kombinaci s čistou vektorovou grafikou může vytvořit velmi zajímavý efekt.

3 Má tvorba, konkrétně má diplomová práce, kterou je produkt, který si lidé budou kupovat by jim měl ukázat, že i společenská hra může být udělaná vkusně a zapůsobit nejen svým charakterem hry jako takové, ale že i její design může být současný a ilustrace více stylizované. Díky zvolenému materiálu – dřevu, chci poukázat na to, že hry nemusí být tvořeny jen z plastu či kartonových desek, ale ukázat lidem, že materiál hraje důležitou roli a je dobré vybočit ze všedních zvyklostí. Cílem také je to, aby rodiče, kteří koupí tuto hru svým dětem, je tím učili dívat se na vizuálně zajímavé věci, které rozvíjí jejich vizuální gramotnost.

4 Na FUD jsem studovala šest let. Byla to bezpochyby úžasná léta mého života. Být studentem a studovat, co vás baví, je úžasná možnost. Navíc jsem poznala super lidi – mé spolužáky, kteří zůstanou mými přáteli na celý život. Hledala jsem v nich inspiraci, navzájem jsme si pomáhali a tvořili různé projekty dohromady. Profesori na naší fakultě mě rozhodně hodně naučili a jejich přístup byl profesionální, a zároveň jsem si připadala jako v rodinném prostředí. Během mého bakalářského studia jsem využila možnosti vycestovat v rámci Erasmus+, a to na rok do Španělska a během magisterského studia na pracovní stáž do Bulharska. Obě tyto stáže mi přinesly mnoho zkušeností a nových přátel z různých koutů světa.



TEREZA TVRDÍKOVÁ

Grafický design I
* 1989
tvrdikova.terka@gmail.com



PŘEDMĚTY TOUHY

Objekt řeší předmět interní touhy autorky. Předmět touhy, jehož se jí nikdy nepovede dosáhnout. „Problémem je moje vlastní kůže. A skutečnost, že ve svém životě nebudu nikdy vlastnit zdravou kůži. Je to taková ironie života. Ať jste seburputnější, ať jste sebelepším člověkem. Jsou předměty touhy, které nikdy nedokážete nasýtit!”



1 Osobnostně mě formovalo studium vysoké umělecké školy, pro které jsem se rozhodla po studiu ryze technologické střední a vyšší školy. Při studiu na vyšší odborné škole jsem absolvovala půlroční pracovní stáž, kdy jsem se na sto procent rozhodla studovat uměleckou školu, a alespoň studovat něco, co mě vnitřně obohatí. Proto jsem nesmírně ráda, že jsem se dostala do velmi kreativního prostředí ateliéru GD1. Dalším milníkem byla semestrová stáž v ateliéru Přírodních materiálů a také předmět Prostorová tvorba. V neposlední řadě nesmím zapomenout na výtvarný obor základní umělecké školy v Litoměřicích pod vedením Jany Veselé. Ta dodnes podporuje mou uměleckou dráhu.

2 Jako výrazový prostředek nejraději využívám materiál a prostor. Klasický a typický 2D formát tak typický pro grafický design mě při studiu vysoké školy přestal bavit. Materiál využívám jako takovou 3D designérskou platformu. Touha experimentovat je pro mě hnacím motorem. Pro zdravotnost grafického oboru je potřeba posouvat hranice tak, aby v praxi obor i designér nevyhořel. Mojí motivací je posunout hranice chápání co je grafický design. Co by mělo být výstupem grafického designu. Bavím mě překonávání hranic, překonávat osobní limity coby „grafického designéra“. To, co druhému přijde zbytečné, je pro mě balzámem pro duši. Nepovažovala bych se za vizionáře grafického designu. Svoji práci se jen bavím, takže většinou zpracovávám témata, která mi jsou emočně blízká. Výstupy mé práce jsou doklady o neotřelém přístupu v ateliéru GD1. Otevřeném a svobodném pohledu vedoucího ateliéru a podpory asistentů. Klíčová slova touha, učit se nové věci, materiál, koncept, emoce a zvědavost.



3 Ve svých dílech jsem se snažila konfrontovat diváka jiným způsobem typickým pro vizuální komunikaci. Takovým způsobem, jaký divák většinou neočekává od grafického designu. Alespoň při studiu si sáhnout na absolutně svobodný interdisciplinární pracovní proces. Přesně opak toho, co je od grafika očekáváno v běžné praxi. Bavit je experimentem a na chvíli zapomenout na budoucí těžkosti spojené s výkonem povolání grafického designéra.

4 Na FUD UJEP jsem nastoupila v roce 2012 a okamžitě jsem byla konfrontována s možností čerpat tvůrčí energii se kterou byl FUD nasycen. Prožít studentský život v dobách největšího rozkvětu FUD. Budovat ateliérovou pohodu a hlavně najít svojí tvůrčí osobnost! Přednější pro mě než titul je, že mi fakulta dovolila být kdykoliv ve svém ateliéru GD1. A vytvořit nejen artefakty, ale i nejcennější mezilidské kontakty s kolegy z ateliéru. Snad stejné radosti dokáže zprostředkovat naše aktuálně spící fakulta i dalším budoucím studentům.



BARBORA SLÉHOVÁ

Grafický design II
* 1992
slehovabarbora@gmail.com

AUTORSKÁ KNIHA DOMO MASO
Čtyři vyprávění, čtyři zvířata, čtyři příbuzní.
Autorská kniha o chovu a zabíjačkách čtyř zvířat z výpovědi starších zkušených generací. Tipy a triky našich babiček, dědečků a nejen jich. Víte kolik toho snese slepička za rok? Tušíte, jak množit husy? Nikdy jste neviděli králíkárnu, či jste nikdy nebyli na zabíjačce prasete? Autentické výpovědi mých příbuzných a nejen jich.

1 Vytvářím svůj život a život tvoří mojí práci. Práci často překonávám životní události... Díky tomu nezapomínám, co jsem zažila.

2 Projekt od projektu... Ilustrace, typografie, animace, foukací fixy, grafitový prášek, spreje.... často vítězí obyčejná tužka. Snažím se najít médium, které se hodí pro práci a ne, že je to hezké, trendy... Pokud to není potřeba. Myslím, že role grafického designera musí být flexibilní a trochu poddajná... Měl by myslet na to, pro koho ten projekt dělá...

3 Asi je to všechno se vším... Poslání, pobouření, udivění... Baví mě, že si v tom každý najde, co chce. Já sama stojím opodál a jsem zvědavá, co si kdo myslí... Pak si o tom ráda povídám. Jsem takový pozorovatel vlastní tvorby.

4 Prostor a čas se rozhlédnout po světě umění nejen v Čechách, ale i v zahraničí. Studium zkrotilo moji svobodnou tvorbu, aby se mohla vmáknout i do reálného života. Seznámila jsem se s lidmi, na které nebudu chtít zapomenout... A nejen to. Spousta cenných kontaktů, informací a zkušeností. A hlavně to, že každé místo má svého genia loci, kterého je dobré objevit a využít, jako třeba Ústí nad Labem a naše škola.



DAVID BABKA

Grafický design II

* 1991

davidbabka@gmail.com

MÝTY O BEZDOMOVECTVÍ

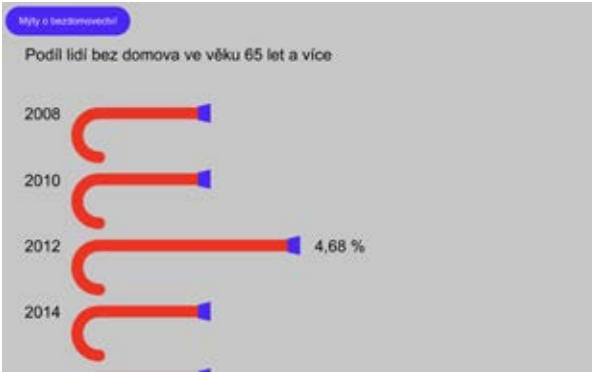
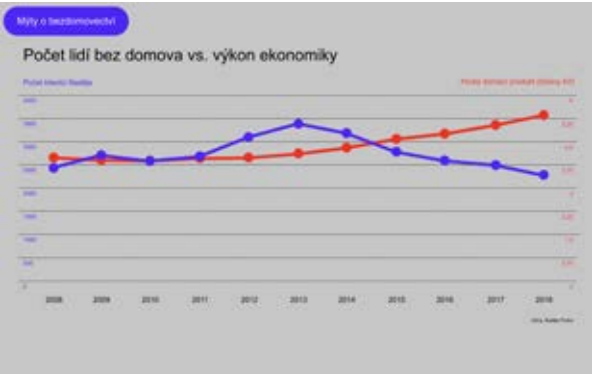
Web, který skrze animovanou infografiku ukazuje zajímavá fakta o bezdomovectví. Cílem projektu je přispět k odstranění mýtů, které se kolem tématu vyskytují.

1 Všechno. Díky grafickému designu můžu přežít, a ještě se u toho bavit.

2 Snažím se to vždycky přizpůsobovat danému účelu. Mám ale asi příliš rád červenou a F Grotesk. Často mě baví, když můžu věci trochu vyhrotit – jako hodně lidí v GD2. Poslední dobou jsem se konečně odvážil experimentovat v digitální, virtuální a 3D říši.

3 Chtěl bych, aby lidé v mých věcech mohli vždycky vidět alespoň malý přesah někam jinam, najít v nich určitou vizuální kvalitu a ideálně kus něčeho vizuálně nového. Baví mě projekty, které zasahují do aktivismu, přijde mi smysluplné vyžívat moc grafického designu směrem, který považuji za správný.

4 Potkal jsem tu hodně zajímavých a inspirativních až bláznivých lidí a většina z nich se stala mými přáteli.



KATEŘINA ČERNÁ

Vizuální design
* 1992
katkacerna925@gmail.com

PROBUZENÍ / ANIMOVANÁ POHÁDKA

Film pracuje s černobílým a barevným světem a je metaforou k černobílému pohledu na svět. Cílová skupina není specifikovaná, mladší diváci si mohou odnést čistou pointu – obarvení černobílého světa, starší divák může vnímat hlubší metaforu a vzbudit v sobě možné otázky s ní spojené. Záměrem je poukázat na důležitost pohádek v jakékoli době.

1 Motivaci může být doslova vše. Od sledování nezdařilé reklamy nebo špatného plakátu, přes bujarost a křehkost flóry a fauny pozemské i vodní, po trýznivé globální (ale i lokální) politické či přírodní katastrofy. Inspirace je opravdu bezbřehá nádrž a je všude kolem nás. Stačí jen, abychom se do ní vnořili a nesmáčeli pouze kotníky.

2 Nejraději kombinuji technologická média s řemeslem. Pokud mohu, беру vše jako výzvu a ráda se učím novým technologiím a postupům, i když tomu často předchází trnitý začátek. Ta radost je pak o to větší.

3 Každý projekt/dílo nese jinou zodpovědnost a požaduje jiný přístup. Obecně se snažím o spíše křehčí vizualitu, která nebude šokovat, ale bude v nás vzbuzovat to, co máme všichni hluboko (ať už v jakékoli vrstvě) skryto.

4 Jako největší přínos vnímám čas. Kdybych nastoupila do zaměstnání, nebo se věnovala projektům mně zadaným, neměla bych takový prostor se rozvíjet a zkoumat oblasti designu, ale i sama sebe. Myslím, že najít si vlastní směr by bylo o dost složitější, neboť opakované konzultace, chyby, kritika, ale i sledování spolužáků a fyzické bytí na akademické půdě nás, ať chceme či ne, opravdu formuje.



LENKA DURASOVÁ

Vizuální design
* 1993
durasova.lenka@gmail.com

CO JE PRO TEBE LÁSKA? AUTORSKÁ KNIHA
Diplomová práce je výsledkem několikaměsíčního zabývání se tématem lásky. Uchopením asi nejzatíženějšího lidského slova, které oplývá mnoha emocemi, názory a výklady, vznikla autorská kniha s názvem „Co je pro tebe láska?“. Jedná se o sborník výpovědí anonymních respondentů na jednu jedinou otázku, jež je titulem knihy. Sedmdesát unikátních textů, které pracují jen a pouze s vlastní zkušeností a subjektivním přístupem každého jedince. Přijímám, nesoudím a předkládám k vlastnímu posouzení.

Jsem vizuální designérka. Pracuji napříč výtvarnými disciplínami a experimentuji s materiálem pro dosažení ideálně předané informace. Specializuji se na tvorbu knih, propagačních materiálů, tiskovin a vizuálních identit. Ráda využívám prostředků tradičních grafických technik, fotografie a videa. Zajímám se o vytváření funkčních systémů, navrhování mobilních aplikací, webů a komplexních projektů.

1 Řekla bych, že každý silný impuls v mém životě, dobrý i špatný, je motivací v mé tvorbě. Ať už se jedná o inspiraci nebo přímou reakci na danou situaci/zážitek/emoci, tak se pro mě stává jistým způsobem sebereflexí. To mi umožňuje neustálou konfrontaci v současném světě a posouvání své osobní hranice.

2 Prostředek je pro mě „jen“ komunikační nástroj, nástroj pro předání myšlenky. Proto ne zřídka sahám do různých výrazových odvětví pro efektivní ztvárnění daného projektu. Ale ve všeobecnosti mohu říci, že upřednostňuji práci s prostorovým materiálem, prostorem jako takovým a jakousi mechanizací objektů.

3 Ráda bych byla toho názoru, že se publikum dokáže do jisté míry ztožnit s mými projekty, chci jej oslovit a možná přiblížit téma jiným způsobem, nabídnout jiný úhel pohledu. Avšak tuto skutečnost vždy prověří až čas a patřičný, nejen můj, odstup.

4 Kdybych stála znovu před volbou jít studovat na FUD UJEP, šla bych do toho znovu. Ne nutně kvůli převratným vědomostem, ale kvůli možnosti obklopit se zajímavými lidmi, kteří ochotně předávali své zkušenosti a dovednosti. Ta možnost zázemí, prostoru a být součástí našeho ateliéru je nenahraditelná.



KATEŘINA JAVŮRKOVÁ

Vizuální design
* 1993
katkajavurkova@seznam.cz

PANOPLY – OSLAVY Z PAPIŘU

Ve své diplomové práci jsem vytvořila koncepci designového papírnictví Panoply zaměřeného na ozdoby vhodné pro nejrůznější typy oslav, ale nejen pro ně. Společným jmenovatelem všech navržených produktů je láska k slavení a k papíru. Všechny produkty jsou z recyklovatelných materiálů a vyrobené v Česku. Dalšími základními vlastnostmi produktů, které jsem si stanovila, byla snadná manipulace a opětovná využitelnost. Proto jsem navrhla ozdoby tak, aby se po oslavě daly znovu složit a uschovat pro další příležitosti. Přes běžné skládačky papíru a origami jsem dospěla až k vlastnímu autorskému principu skládání. Ten se nakonec ukázal natolik variabilní, že mi umožnil založit na něm většinu ozdob a zároveň dosáhnout široké škály prostorových tvarů. Vznikla jedna abstraktní geometrická řada produktů Panoply Originál a tematická řada Panoply Speciál – Vesmír. Vedle produktů značky Panoply, které prodává Panoply Obchod, jsem navrhla koncepci služby Panoply Pop-up, která nabízí ozdobení jakékoliv akce na klíč za použití vlastních produktů.

- 1

Lidi kolem mě. Vždy, když potkám někoho, kdo dělá svoji práci skvěle a umí si ji užít.
- 2

Ráda kombinuji ilustraci s typografií.
- 3

Artefakt, který zprostředkuje jedinečný zážitek – apel vedoucí ke změně postojů.
- 4

Studium na FUD UJEP mi dalo prostor pro osobní a profesní rozvoj a čas na to, uvědomit si, kým chci v životě být. Získala jsem rozhled ve svém oboru a potkala spoustu zajímavých lidí, kteří mě ovlivnili.



VERONIKA TILŠEROVÁ

Vizuální design
* 1992
vtilserova@gmail.com

ZDE MŮŽE BÝT COKOLIV
Pokus kráčet s časem kamene – setkání navzdory rychlému tempu. Zastavení v toku dat, událostí a času, mezi zrnky písku a kresbou v mramoru.

1 Formující události a zážitky všedních dní. Motivuje mě, když mě tvorba mentálně a duchovně obohacuje, nutí mě se „posouvat“. Obvykle vlastní tvorba přináší určitou výzvu, často v podobě náročné činnosti (dlouhodobé rukodělné aktivity související s řemeslem a vysokou časovou náročností).

2 Propojení grafického designu obohacené o přesahy do oblasti volného umění (objekt, instalace, architektonické pojetí prostoru, konceptuální uvažování).

3 Doufejme, že mé dílo dokáže zprostředkovat svědectví o individuálním pojetí světa a prožívání života, které snad může někoho inspirovat pro jeho vlastní konání.

4 Studium na FUD UJEP mi věnovalo znalosti a dovednosti, osobní i profesní kontakty a hlavně čas na sebepoznávání.



TEREZA VÁŇA JIRKŮ

Vizuální design
* 1992
terezajirku@email.cz

ENVIRONMENTÁLNÍ MIGRACE, KNIHA NATURE Á LA CARTE
Migrace je fenomén starý jako lidstvo samo, vždyť už praotec Čech putoval, aby našel horu Říp. Ne jinak tomu je i s environmentální migrací. Zhoršení nebo změny životního prostředí a jimi způsobená migrace provází lidstvo celou jeho historií. Bohužel, změny ekosystému způsobené člověkem jsou stále rozsáhlejší. Dlouhodobá devastace krajiny, intenzivnější přírodní katastrofy nebo plánovaná rozvojová činnost zapříčiňují odchod čím dál většího počtu lidí. Tito lidé často opouštějí místa, kde žili po generace, stávají se environmentálními uprchlíky. Tato publikace si klade za cíl stručně seznámit čtenáře s jednotlivými příčinami environmentální migrace a jejími důsledky.

1 Mou tvorbu ovlivňuje mnoho faktorů, ať už je to příroda, kultura, prostředí ve kterém žiji, lidé, události nebo informace, které se ke mně dostanou. Ráda zkouším nové věci a překonávám své limity. Každý nový projekt je pro mě výzva.

2 Ráda pracuji s digitální ilustrací, myslím, že ta se stala pro mou tvorbu signifikantní. Kombinuji různé postupy, ale vždy se snažím pro každý projekt najít vhodný prostředek.

3 Byla bych ráda, kdyby má díla vzbuzovala otázky a podněcovala zájem dozvědět se něco víc o daném tématu. Mým cílem není nabízet jednoduchá řešení, ale spíše nastínit různé úhly pohledu. Je pak na divákovi, jak s informacemi naloží.

4 Mám zkušenosti z různých univerzit humanitního zaměření, studium na FUD UJEP patří k těm, které budu vřele doporučovat. Získala jsem zde cenné informace, zkušenosti, které využiji ve své profesi. Měla jsem možnost vyzkoušet si výtvarné postupy, do kterých bych se sama nepustila, učila jsem se od profesionálů ve svém oboru, ale především jsem si díky studiu rozšířila obzory.



Country	Percentage of population aged 65 and over in 2019
Spain	20.5
Italy	20.2
France	19.8
Germany	19.5
Sweden	19.2
Denmark	18.8
Switzerland	18.5
Belgium	18.2
United Kingdom	17.8
Canada	17.5
United States	17.2
Japan	16.8
China	16.5
India	16.2
Brazil	15.8
South Africa	15.5

BARBORA KOVÁŘOVÁ

Fotografie
* 1992
barborakovaro@gmail.com

VERTIKÁLNÍ MĚSTO – KOLDŮM/LITVÍNŮV

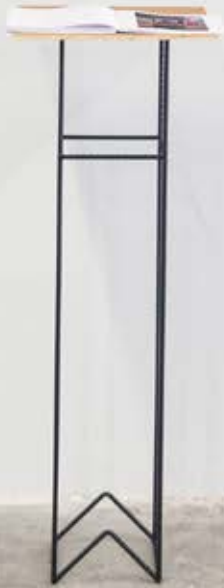
Vertikální město. Monumentální hmoty litvínovského Koldomu se tyčí na úpatí Krušných hor. Dvě třináctipodlažní věžová křídla s 352 byty až pro 1400 osob spojuje ve středu centrální budova, ve své době poskytující obyvatelům bohatou kolektivní vybavenost – jídelnu, restauraci, mateřskou školku a jesle, prádelnu, obchod, kadeřnictví, krejčovský salon, množství kluboven, ateliérů a dílen. Koldomáci měli žít pod heslem „pracovat spolu, žít spolu“. Začátky v Koldomu starousedlíci popisují doslova jako „ráj na zemi“, od 50. let se však mnohé změnilo. Kolektivní provozy i široké chodby komplexu, dříve určené pro setkávání, dnes zejí prázdnotou. Dávno uschlé stromky v květináčích a opadané listy na kobercích v dlouhých chodbách, opadané omítky na podlaze i prázdné hrnky v kadeřnictví nacházím po třech letech stále na stejném místě tak, jak jsem je objevila při své první návštěvě. Pro prozkoumání specifické atmosféry a architektury Koldomu podnikám dvuměsíční studijní pobyt. Postupně navazuji sousedské vztahy, objevuji rozmanitost interiérů jednotlivých bytů i pestrou historii samotného domu a jeho obyvatel.

1 Nejvíce mě ovlivňuje touha po objevování nových prostředí a míst, což je dáno mým dlouhodobým zájmem o architekturu. K ní jsem našla cestu právě i díky fotografii. Hledání a nacházení bizarních výjevů, roztodivných zátiší a opuštěných prostor, které vypovídají o své minulosti. Právě takové obrazy jsem nalézala při objevování kolektivního domu v Litvínově. Autorská fotografická kniha, která je výsledkem mého dlouhodobého zájmu a kvazi-výzkumu litvínovského Koldomu a zároveň diplomové práce, je, spíš než dokumentem, mou výpovědí a subjektivním pohledem na prostory tohoto domu a na život, který se v něm přeci jen odehrává.

2 Fotografii. Pro práci o Koldomu jsem zvolila formát autorské fotografické knihy, která se pro prezentaci daného projektu zdála jako nejvhodnější.

3 Architektury, které jsou hlavními motivy mých fotografických souborů, jsou často opuštěné nebo běžně nepřístupné objekty, vykazující ale značné architektonické a estetické kvality. Tím, že je fotografuji, se je snažím dostat do širšího povědomí a divákovi poskytnout pohled do míst, kam se běžně nepodívá, např. zákulisí krematorií. Hledat estetiku a krásu tam, kde by jí jiní nehledali. Kniha Vertikální město – Koldům/Litvínov se snaží divákovi zprostředkovat prohlídku kolektivního domu a jeho objevování tak, jak jsem ho prožila já sama. Vzhledem k tomu, že některé jeho prostory již značně chátrají, spatřuji význam své práce i v dokumentační rovině, která zanechá svědectví současného stavu architektury, její výzdoby i genia loci.

4 Vynikající zázemí pro rozvoj praktických a teoretických znalostí, ale i sama sebe. Nejen možnost zahraničních stáží, ale i možnost zamilovat si Ústí a sever. Nejvíc si cením mnohých přátelství a skvělých lidských osobností, na kterých FUD stojí.



TEREZA KUNDEROVÁ

Fotografie
* 1994
tereza.kunderova@gmail.com

SPÁVÁM S OČIMA OTEVŘENÝMA
Velmi upřímně jsem si od začátku přála, aby v rámci diplomové práce vzniklo dílo, které bude čistě osobní kontemplací o věcech niterných. Zároveň bylo však již od počátku mým přesvědčením, že i „rozostřené“ intimní svědectví konkrétního člověka může komunikovat s divákem stejně intenzivně jako projekt jasně informativního charakteru – avšak velmi odlišným způsobem. Diplomová práce je tedy výpovědí osobního charakteru v podobě autorské knihy založené na setkání obrazu a textu v médiu knihy jakožto autonomních jednotek společně budujících jediný příběh. Obsahem knihy jsou určující témata, lidé a momenty mého života. Jedná se o fotografie a texty v těsných i volnějších vzájemných souvislostech, postupně nalézané a kumulované, fungující coby paralely skutečných pocitů.

1 Existence specifických myšlenek, které se derou na povrch, avšak nedaří se je příhodně vyjádřit jiným způsobem než tvorbou. Mám takové tušení, že se objevovat nepřestanou.

2 Téměř veškeré projekty se vyznačují procesualností. Často pracuji s fotografií coby zástupným symbolem pro sdělení, která mají s charakterem viděného vnitřní spojitost, nikoli nutně spojitost vizuální. Ke zhotovení snímků mne většinou vede jakési napětí, které vnímám při pohledu na daný výjev, v hlavě ihned automaticky propojený s určitou myšlenkou či osobním tématem. Tehdy cítím nepotlačitelnou potřebu fotografovat.

3 Na základě důvěrně vlastních příběhů nabízím divákovi jejich schematické scénáře. Přestože pro mne, coby autora, reprezentují konkrétní momenty, nepředkládám je formou výpovědi pouze k chápání dle jediného správného schématu. Jejich snahou je rozšířit roli diváka i do role tvůrce osobního pohledu na základě viděného. Ponechávám širší prostor pro možnosti interpretace s touhou diváka motivovat nejen ke čtení, ale rovněž zavést jej prostřednictvím díla i do hlubších zákoutí vlastní mysli, a tedy k dosazování osobních témat do rámce cizího příběhu. Vznikají otevřená vizuální (i verbální) sdělení, od kterých nikoho nemusí odrážovat strach z nepochopení či dezinterpretace. Díla, u kterých je jedinou slepou uličkou při pokusu o uchopení uzavřená mysl.

4 Tvrzení v přesvědčení, že vše stojí a padá na setkání s profesně i lidsky „správnými“ osobnostmi. Po téměř dvaceti letech cesty školským systémem konečně klid v duši. A v neposlední řadě krásné přátelství plné porozumění, podpory a fatální lásky k párkům v rohlíku.



JÁCHYM MYSLIVEC

Fotografie
* 1992
jachymmyslivec@gmail.com



NELZE STAVĚT NA NEJISTÝCH ZÁKLADECH
Před ukončením jedné etapy a ještě daleko od následující stojíme v trhlině mezi světy. Ohlížíme se za známým a nové se teprve rýsuje. V této mezeře prosakuje podivno, které nebylo skrze uspořádanost v předešlém a známém vidět.

1 Možná fádní odpověď, ale vše, či cokoli. Výraznou roli pak zastává literatura, ať odborná či beletristická, ta je pro mne momentem, který propojí mé inspirace. V tomto rámci, pak objevuji dané téma či poetičtěji řečeno, příběh. Objevování a rozkrývání je fascinující proces, o který se podělit je radost.

2 Vycházím a pracuji hlavně s fotografií, kterou studuji. Často si však v průběhu práce vypomohu instalací, někdy videem či textem.

3 Pokud soubor diváka alespoň zaujme, pobaví či informuje, jsem potěšen. Snažím se budovat příběh, inspirovaný vlastní zkušeností, ale zobecněný, abychom se s divákem mohli setkat nad tématem práce. Předat si zkušenost, či rozkrýt určitý úhel pohledu či taj, kterého si doposavad nevšímal.

4 To, co by mělo jakékoli dobré studium. Tedy zkušenosti a vědomosti, ale hlavně zálibu v tom, co jsem studoval. Možnost věnovat se sedm let fotografii.



ADÉLA BACHTÍKOVÁ

Aplikovaná a reklamní fotografie
* 1989
abachtikova@gmail.com

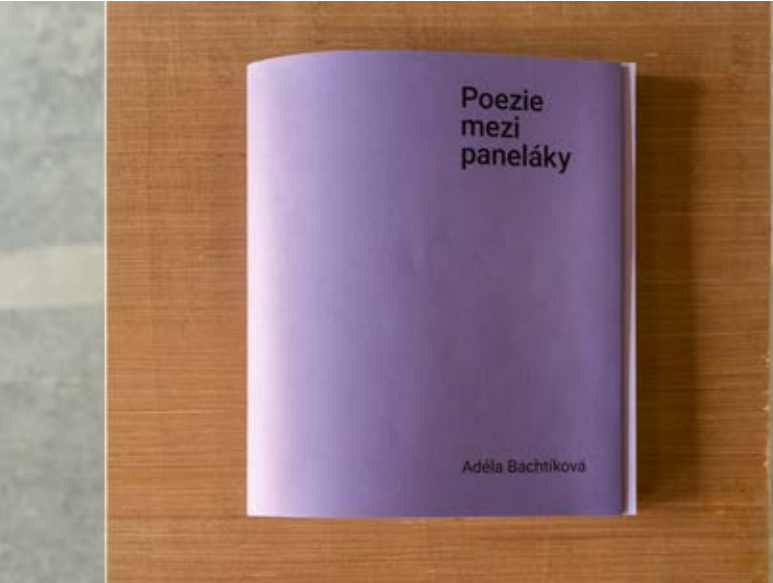
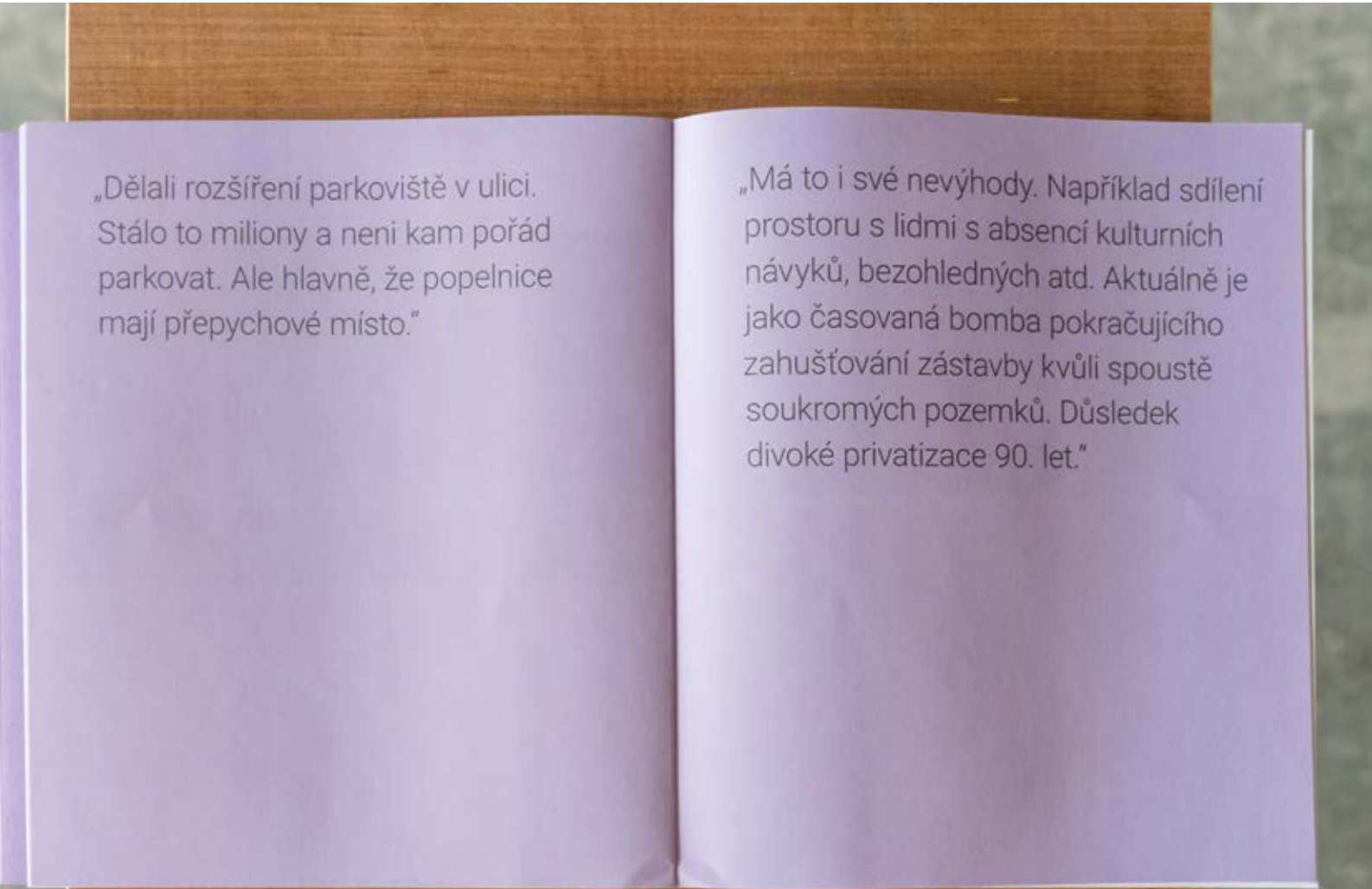
FOTOGRAFICKÁ REFLEXE PANELOVÝCH SÍDLIŠŤ
Teoretická část práce se zabývá historií hromadné bytové výstavby a ve druhé části je přímo zaměřena na panelové sídliště Jihozápadní město v Praze. Třetí část je výčet fotografů, kteří se tématu sídliště věnovali. Praktická část je potom fotografická kniha, která je právě o tomto sídlišti a bude doplněna o příběhy lidí z něj.

1 Mou tvorbu ovlivňuje nejvíce prostředí, ve kterém se pohybuji. Místo, kde bydlím, kde jsem vyrostla a místa, která navštívím.

2 Fotografii.

3 Artefakt, který zprostředkuje jedinečný zážitek – výzva k zastavení a zamyšlení.

4 Přátele a profesní kontakty. Možnost studovat v zahraničí.



ALEKSANDRA CHYTRA

Photography in English
* 1978
chytra.aleksandra@gmail.com

FOOD AS VISUAL

Ve své diplomové práci, na téma „Jídlo jako vizuální fetiš“, pojednávám o zobrazování jídla jako kulturního a společenského jevu. Pozornost zaměřuji na mapování přístupu v umění a v kontextu sociálního využití. Rozebírám fenomén jídla z hlediska zraku a jeho vizuální a společenské hodnoty.

1 Snaha porozumět světu a sama sobě, někdy jen radost z tvorby.

2 Fotografie mám ráda v celé škále jejich možností, od fotografií z kamery obscure po precizní barevné digitální fotografie. Od dokumentárních fotografií po inscenované.

3 Některé by měly zastávat úlohu prostředku k zamyšlení, jiné k vizuálnímu potěšení.

4 Propojení různých aspektů mého fotografického tvorby a spolupráce se zajímavými lidmi.



ŠÁRKA CVEJNOVÁ

Digitální média
* 1991
sarka.cvejnova@gmail.com

PTAČÍ BUDKY

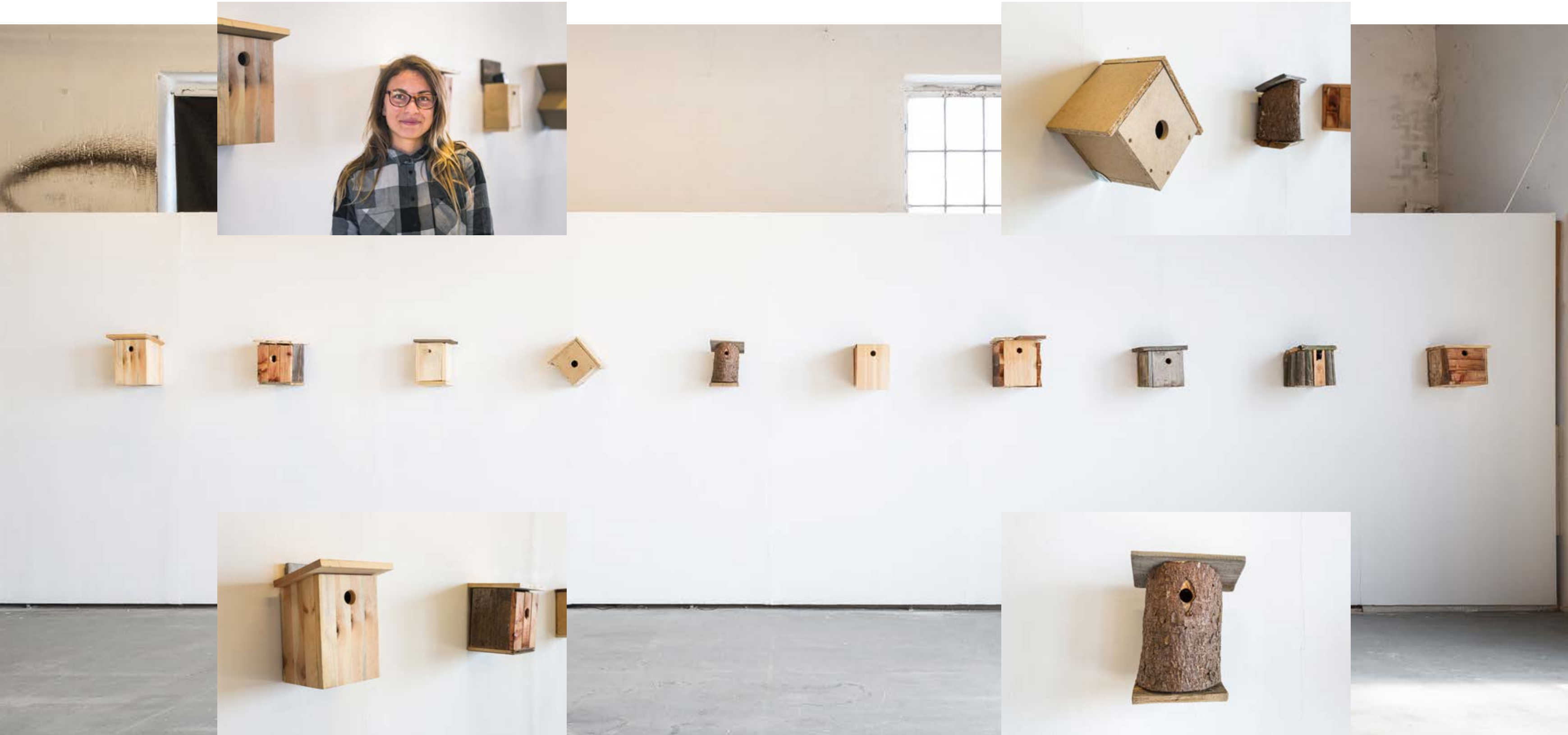
Během studia umělecké školy studenti žádají své rodiče o rady či o pomoc, a tak i rodiče mohou mít vliv na výsledné dílo. Koncept díla však rodiče mívají a podstatné je pro ně splnění školní práce. Proto jsem oslovila studenty a jejich rodiče, kterým jsem položila několik otázek o umění, a následně spolu zhotovili ptačí budku.

1 Moji tvorbu ovlivňuje snad vždy osobní situace, v které se sama nacházím. Nerozumím ji, nebo mi přijde něčím zajímavá. Takovou situaci pak řeším do hloubky a doufám, že se doberu k nějakému pochopení.

2 Pro mě nejpřirozenějším výstupem je prostorový objekt. Mám ráda hmatovost a práci s materiály. Protože mě zajímají lidé, často skončím u zvukových nahrávek rozhovorů v kombinaci s nějakým objektem. Příkladem je moje diplomová práce, která obsahuje dřevěné ptačí budky se zabudovaným zvukem.

3 Byla bych ráda, kdybych diváka přivedla k zamyšlení. Poskytla mu šanci se zamyslet nad věcí jinak, než byl doposud zvyklý.

4 Asi jsem nikdy reálně neuvažovala, že bych se živila či zabývala konceptuálním uměním v mém profesním životě. Ale nic jiného než umění bych studovat nechtěla. Důležitou složkou studia pro mě vždy byly studentské programy, díky kterým lze vystoupit. Toho jsem využila několikrát a byl to pro mě neocenitelný přínos. Věřím, že magisterský titul vypadá dobře a bude se v budoucnu hodit! Chachá! Pokud ho tedy získám...



GABRIELA KRONČÁKOVÁ

Digitální média
* 1993
gabakrondakova@volny.cz

CESTA

Věnuji se vzpomínkám a rodinné archeologii. Zabývám se rekonstrukcí minulosti, která je znovu prožívána v nových souvislostech a jiném kontextu, a která se ve vzpomínce stává přítomností. Také mne zajímají proměny vzpomínky a vlivy, které ji v průběhu času mohou pozměnit. Zrestaurovala jsem původní rodinnou fotografii a pokusila se oživit vzpomínku na konkrétní situaci čtyřem osobám, které jsou na fotografii zachyceny. Pohled všech čtyř směřuje stejným směrem, ovšem fotografie již neukazuje, kam a na co hledí. S každým z nich jsem nahrála zvukový záznam, ve kterém každý popisuje svoji osobní vzpomínku na danou událost. Původní rodinnou fotografii jsem pak doplnila právě dle odlišných výpovědí všech čtyř osob.

1 Ovlivňuje mne především můj prožitek, který vkládám do jiného kontextu, hledám odpovědi a otázky. Motivuje mě touha nových možných propojení a přístupů.

2 Zajímají mě různé možnosti vnímání okolního světa. Často pracuji s video instalací, objektem a fotografií, důležitou částí je pro mě práce se zvukem.

3 Možnost se pozastavit nad všedními situacemi a vnímat je v jiném kontextu.

4 Během studia byla pro mě důležitá tvůrčí svoboda, hledání kreativních řešení a mít čas přemýšlet nad situacemi. Konzultace byly pro mě přínosné v hledání a konfrontování jiných přístupů.



MARTIN KRUPA

Digitální média

* 1988

martinkrupa@seznam.cz

BEZ NÁZVU

Tříkanálová projekce, která se za pomoci filmových postupů snaží vytvářet bezčasovost, iluzi děje a vztahů mezi jednotlivými postavami.

1 Jednoznačně je to možnost experimentovat a zkoušet být chvíli vynálezcem, filmařem nebo programátorem. Prostě je to pro mě taková možnost si hrát.

2 Nejblíží formou mi je pohyblivý obraz, ve kterém poslední dobou mají velkou roli neherci, jsou cestou k hledání univerzálního příběhu, který ztrácí čas nebo děj.

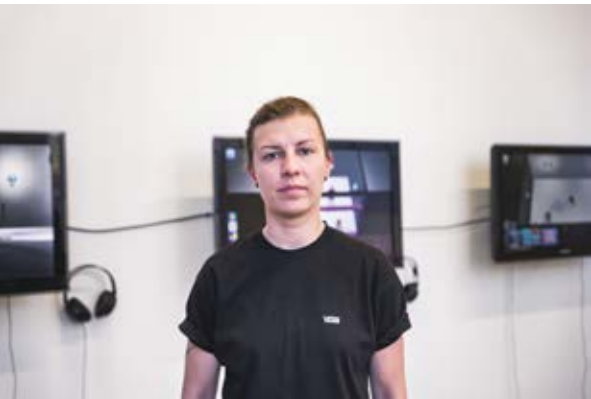
3 Snažím se, aby se divák na chvíli zastavil a trochu si popřemýšlel. A nebo někdy je to jen vizuální zážitek.

4 Studium mi přineslo několik dobrých přátel a mnoho osobních zážitků. Určitě také praktické znalosti, ale hlavně pocit potřeby otevřené hlavy, která přemýšlí jak nezakrňt a nestát se tak hloupým člověkem.



LUCIE RŮŽIČKOVÁ

Digitální média
* 1991
lucie-ruzickova@post.cz



UMĚLECKÉ PROJEKTY ZAMĚŘENÉ NA VIRTUÁLNÍ HERNÍ PROSTOR
Diplomová práce se zabývá jen sice nenápadným, ale neustále se rozšiřujícím okruhem výtvarného vyjádření, čerpajícího z témat spojených s virtuálním herním prostředím. Analyzuje souvislosti a důvody tohoto uměleckého projevu. Sleduje aktuální výrazové prostředky a témata, na která se současní umělci zaměřují. Závěrem porovnává přístupy a zdůvodňuje je v rámci historických kontextů společně s praktickou částí.

- 1

Mou touhu ovlivňuje touha experimentovat, objevovat nové možnosti a překonávat své limity.
- 2

Nejčastěji se ve své tvorbě pohybuji v oblasti fotografie, videa či prostorové instalace.
- 3

Mé projekty by měly zastávat úlohu artefaktu, který zprostředkuje jedinečný zážitek a vyzývá k zamyšlení.
- 4

Studium na FUD UJEP mi přineslo znalosti a dovednosti, osobní a profesní kontakty a v neposlední řadě titul, který zlepší mou pozici na trhu práce.



MARIE SCHEERBAUMOVÁ

Digitální média
* 1993
m.scheerbaumova@seznam.cz

KDE DOMOV MŮJ? (NÁRODNÍ SEBEUVĚDOMĚNÍ)
Šperk byl vytvořen z nalezených českých granátů, které byly v době národního obrození symbolem Čech. Pozdrav „nazdar“ je spojen s rokem 1851, kdy byla zahájena sbírka na obnovu vyhořelého Národního divadla a dobrovolníci tehdy vybírali příspěvky do kasiček s nápisem: „Na zdar důstojného Národního divadla“. Heslo „Národ sobě“ je také spojeno s Národním divadlem. Za použití těchto symbolických prvků se snažím dotknout české národní identity. Šperk bude vystaven přímo v prostorách Poslanecké sněmovny. Rovněž jsem svůj šperk nabídla firmě Granát Turnov s možností jeho zavedení do výroby.

- 1 Formující událost/zážitek
a touha experimentovat, objevovat
nové možnosti.
- 2 Performance, objekt.
- 3 Apel vedoucí ke změně postojů.
- 4 Druhý domov, plný odborníků,
kamarádů, porozumění a inspirace.



ONDŘEJ PLACHÝ

Interaktivní média
* 1994
ondrej.plachy.4@email.cz

**AKT SPONTÁNNÍ ANGAŽOVANOSTI – ZÁZNAM
PERFORMANCE VE VEŘEJNÉM PROSTORU**
Kdokoliv z nás se může pod záštitou vyššího dobra rozhodnout k proniknutí až do našich domovů, až do našich snů. Ale kdo o to stojí? Co je vyšší dobro? Kde jsou hranice soukromí? A jak často se tak vlastně děje?

1 Mou tvorbu ovlivňuje hlavně prostředí, ve kterém se pohybuji. Snažím se reflektovat jak své bezprostřední okolí, tak politické a sociální problematiky, které doléhají na běžné lidi z periferií České republiky. V takovémto prostředí se pak snažím vytvářet alternativní prostor pro chápání normality, běžnosti, materialističnosti a nesmyslnosti.

2 Nejčastěji využívám jaksi nenápadné performativní site-specific činnosti přímo ve veřejných prostorech, které později v galerii prezentuji pomocí fotografií či videí. Například v díle „Pohnout městem“ jsem kolem Hradce Králové rozestavěl čtyři automobilová kola tak, aby jejich rozmístění naložilo celé město na potenciální vozík, který jsem se poté pokoušel odtáhnout. Následně jsem vystavil videozáznam dokumentující můj marný pokus o odtahování. Nebo u díla „Proneseno.cloud“ jsem do veřejného prostoru internetu umístil e-shop nabízející vrácení drobných ukradených předmětů „pouze“ za uhrazení cesty a finančního daru libovolné dobročinné organizaci, který sloužil jako „vykoupení z hříchu“. Ačkoli jsem však byl připraven ve svém volném čase provést nabízenou službu a web jsem propagoval na internetu, nikdo se mi neozval.

3 Jelikož pracuji obvykle public artovým stylem, vždy řeším komunikaci jak s návštěvníky galerie, tak s potenciálně laickým publikem, které na dílo či jeho fragment díla narazí přímo ve veřejném prostoru. Mimo galerii se snažím v divákovi vzbudit zájem o zvláštní, netypický artefakt či situaci, která mu navrhuje alternativu k stereotypnímu vnímání okolního světa, nebo alespoň naruší jeho představu o normalitě. V galerii pak prezentuji své postupy a snažím se vzbudit zájem o opouštění sterilní white-cube a přímější interakci s širokou veřejností.

4 Studium na FUD mi hlavně otevřelo možnosti uvažování nad konkrétními problémy a pomohlo mi si vytvořit reálnější představu o funkci a možnostech kreativně se angažujícího člověka. Amen.



OTÝLIE DIATKOVÁ

Performance
* 1992
otylie.diatkova@gmail.com

V ČASECH DOBRÝCH I ZLÝCH

Ve svých dílech se dlouhodobě věnuji problému násilí na ženách a jevu lhostejnosti ve společnosti. Diplomovou prací je instalace z projekce a objektu, instalace působí velmi čistým dojmem. V projekci je záběr na omývajíc se ruce a do části projekce je vržený stín svatebním závojem, který je střídmě ozdoben. Důležité jsou detaily, které se odkryjí po chvíli pozorování. Ruce se totiž neomývají vodou, ale kapajícími slinami. A závoj, který symbolizuje přechod ženy pod ochranu muže? Do něj jsou všité kousky kůže z chodidel – puchýře, které vznikly trénováním bojového umění. Znečištění, omývání, svatba, kůže, násilí, obrana. Projekce vede dialog se závojem, který odkazuje k problému, že nejčastěji dochází k násilí ve společných domácnostech – pachatelé nejsou neznámí, jak se velká část společnosti domnívá, ale jsou z přímého okolí oběti. A současný zájem o způsoby sebe-obrany tento problém přímo reflektuje. Ruce se symbolicky nad těmito problémy očišťují – dokud jim nejsme vystaveni v osobní rovině, víme, že existují. Naším „očištěním se“ od problematiky je, že takové věci zkrátka neděláme. Pokud se vůbec obět násilí svěří (nebo případ nahlásí), tak dochází velmi často k zlehčování, zesměšňování nebo k viktimizaci oběti. Ráda bych, aby se tento problém přestal vnímat jako tabu, nebo jako okrajové téma.

1 Společnost se neustále vrací k otázkám, kolik svobody a možností mají ženy mít. Týká se to vzdělávání, volebního práva, umožnění potratů, výběru povolání, mateřství, reklamy, krásy; což se odvíjí od tisíciletých konstrukcí a zasahuje do všech sfér života. Život ženy je neustále zpochybňován a společností transformován do mnoha rolí. K umělecké činnosti mě motivují právě tato pravidla, která se snad už zdají jako přežitek, nicméně neustále jsou nevědomě vyžadována. Společnost musí začít plně akceptovat svobodu žen (a od toho se odvíjející svobodu mužů). V posledním století ženy získávaly stále více možností a svobody. Často se setkávám s názorem, že ženy a muži už si přece jsou rovni. V současnosti ovšem dochází k alarmujícím událostem, které potvrzují, že rovnost ještě nenastala – a práva, která byla již vybojována, jsou zase odebírána (např. zpřísnění zákona o interrupcích v USA, cenzura uměleckých děl, genderově podmíněné násilí).

2 Nejčastěji využívám médium performance a videa, jako záznamu. V posledních letech se také přikláním k tvorbě objektů a instalací.

3 Díla konfrontují diváka s jeho vlastními postoji a chováním a měla by vést k reflexi názorů.

4 Studium mi umožnilo svou bodnou tvůrčí činnost, pokládání otázek a díky pravidelným konzultacím s umělci a teoretiky posouvání vlastního uměleckého vyjádření. Jako nejdůležitější vnímám konfrontace vlastní tvorby s profesně zkušenějšími kolegy.



VERONIKA SCHMIDTOVÁ

Performance
* 1993
verourka@gmail.com



LICHEN-ANALOGIE

Lišejníky jsou symbiotickým společenstvím houby a řasy. Tyto dva odlišné organismy tvoří jeden celek, stejně tak jako domácnost obvykle tvoří dva nebo více autonomních subjektů. Instalace podává intimní svědectví o soužití dvou různých bytostí a skládá se z objektů, které vznikly transformací věcí z mého sdíleného bytu.

1 Hodně mě ovlivňuje mé bezprostřední okolí a prostředí, ve kterém žiji, především pak moje rodina. Pěstuji s mými příbuznými velmi živé vztahy a konfrontace s jejich způsobem vnímání všední reality je pro mě bohatým inspiračním zdrojem. Většinou se jedná o na první pohled úplně obyčejné banální situace, které mě ale určitým způsobem iritují a nutí mě pořádně je prozkoumat a něco s nimi provést. Už dlouhou dobu mě také fascinují tradice, zvyky a rituály, které rodina, jedinec nebo i celá společnost často vnímají jako jakési návody nebo správné způsoby toho, jak dělat různé věci.

2 Většinou dělám objekty nebo instalace. Důležitá je pro mě ale také performativní složka práce a nejvíc ze všeho samotný proces tvorby. Inklinuji k obsesivním (neúměrně časově náročným) rukodělným činnostem, jako je například vyšívání, pletení nebo jiné „klasické domácí práce“. Je to pro mě určitá forma meditace, takové zpřítomnění skrze proces tvoření.

3 Byla bych ráda, kdyby moje projekty nabídly divákům nový a čerstvý pohled na všední realitu, kdyby trochu posunuly hranice jejich zaběhnutého vnímání a poskytly jim možnost pozastavit se a uvidět své okolí i sami sebe z nové perspektivy.

4 Naše fakulta mě uvedla do divokého světa současného umění, který by mi jinak (jako holce ze všeobecného gymnázia) zůstal patrně uzavřený. Získala jsem zde základní znalosti, díky kterým jsem schopna porozumět současným výstavám a aktuálním uměleckým trendům a dovednosti, díky kterým jsem schopná tyto trendy konfrontovat se svojí vlastní tvorbou. Jako velký přínos hodnotím také rozvoj kritického myšlení a kreativity. Důležitost a praktičnost získaného titulu zatím nedokážu posoudit, ale pracovní a studijní zkušenosti ze zahraničí, které škola všele podporuje, jsou rozhodně velkým osobnostním i profesním přínosem. V neposlední řadě je okolo FUD skvělá komunita lidí, díky nimž je studentský život v Ústí nezapomenutelnou a neopakovatelnou zkušeností, kterou bych rozhodně za nic nevyměnila!



JAN KROMBOLZ

Time-Based Media
* 1987
notoricnatty@seznam.cz

O. GUTFREUND SOUZZVUK
Multikanálová zvuková instalace „O. Gutfreund Souzzvuk“ pracuje s autentickými nahrávkami fyzického rozeznění Gutfreundova reliéfu Souzzvuk a rozvádí sochařské a tvůrčí principy v něm obsažené do instalace pracující s prostorovým zvukem formou akusmatické skladby.

1 Nejvíce mou tvorbu ovlivňuje sledování a naslouchání konkrétních prostorů, které mne obklopují, a přemýšlení nad jejich kontextuálním ukotvením v dnešním světě. Nejvíce mne motivuje jemnými zásahy do těchto prostor poukazovat na méně zjevné skutečnosti.

2 Tvorba objektů a sites-pecific instalací a v neposlední řadě práce s prostorovým zvukem v rozličných formách – od zvukových objektů přes multikanálové instalace po kvadrofonní audio performance.

3 Formu možnosti se zastavit a přemýšlet nad všedními situacemi v jiném kontextu.

4 Intelektuální a materiálové zázemí pro rozvoj mé osobnosti a tvorby.



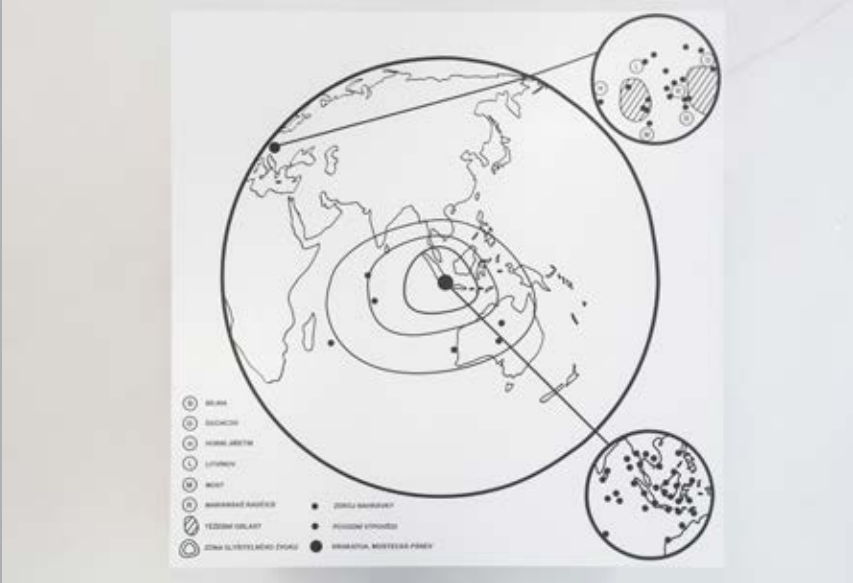
KRAKATOA — POZNÁMKY O MIZEJÍCÍM SVĚTĚ II.
Největší zaznamenaná vulkanická erupce v našich dějinách se udála v oblasti Sundského průplavu v průběhu roku 1883. Sopečný ostrov Krakatoa, ležící západně od ostrovů Jáva a Sumatra v indonéské provincii Lampung, se stal pro svou intenzivní aktivitu jednou z nejznámějších sopek. V dobové studii „The eruption of Krakatoa and subsequent phenomena“ z roku 1888 jsou zaznamenány veškeré dostupné poznatky a vědecké studie okolo výbuchu sopky, včetně subjektivních popisů zvukových a světelných jevů v atmosféře. Tyto výpovědi se staly výchozím materiálem pro vytvoření současné interpretace tohoto fenoménu. Neboť bázeň z existence zvuku, který se může stát v jednom momentu i smrtícím, je pro mne fascinací a zároveň snahou vypořádat se s tísnivou situací živelné tragédie formou audio-mimetické reprezentace. Asociace pro prostředí, ve kterém se momentálně nacházím (Ústí nad Labem), je pro mne spjata se stigmaty těžby hnědého uhlí a znečištěným ovzduším. Na základě dobové studie s geografickými parametry vytvářím zvukovou prostorovou instalaci, založenou na čase a dostupných hodnotách, které upravuji ve zmenšeném měřítku modelové situace otevřeného prostoru galerie Domu umění Ústí nad Labem. Akustické epicentrum instalace je uzpůsobeno k sezení, čímž nabízí divákovi setrvat v této situaci a prožít tak alespoň okamžik zcela ojedinělé události v bezpečné vzdálenosti. Pro lepší pochopení geografických vztahů, které jsou zastoupeny ve zvukové složce, je instalace doplněna mapou, na níž jsou vyznačeny místa výpovědí svědků, oblast zvukového šíření výbuchu a současně také místa lokálních nahrávek, které se staly vstupním materiálem pro tvorbu zvuku.

1 Jednou z největších motivací pro mne je touha po informacích. Má tvorba je jedním z několika prostředků, kterými ověřuji své domněnky a nebo potvrzuji myšlenky, či informace jinde získané. Součástí tvorby je vždy osobní výzkum, který mi pomáhá pochopit nové věci a jevy, a stát se tak o poznání moudřejší. Je to vlastně touha neustále hledat nové podněty, zakoušet neznámé situace a vyhnout se stereotypu.

2 Poslední dobou cílím na smyslové prožívání – zejména na sluch. Pracuji formou instalace, zvukové instalace, performance.

3 Snažím se vždy zpracovat nějaké myšlenky (svoje a nebo je přebíráám), témata, která jsou pro dnešní dobu aktuální. A prezentovat je tak, aby vyzývaly k zamyšlení a dokázaly v divákovi generovat otázky, případně doplnit informace o světě, ve kterém společně žijeme.

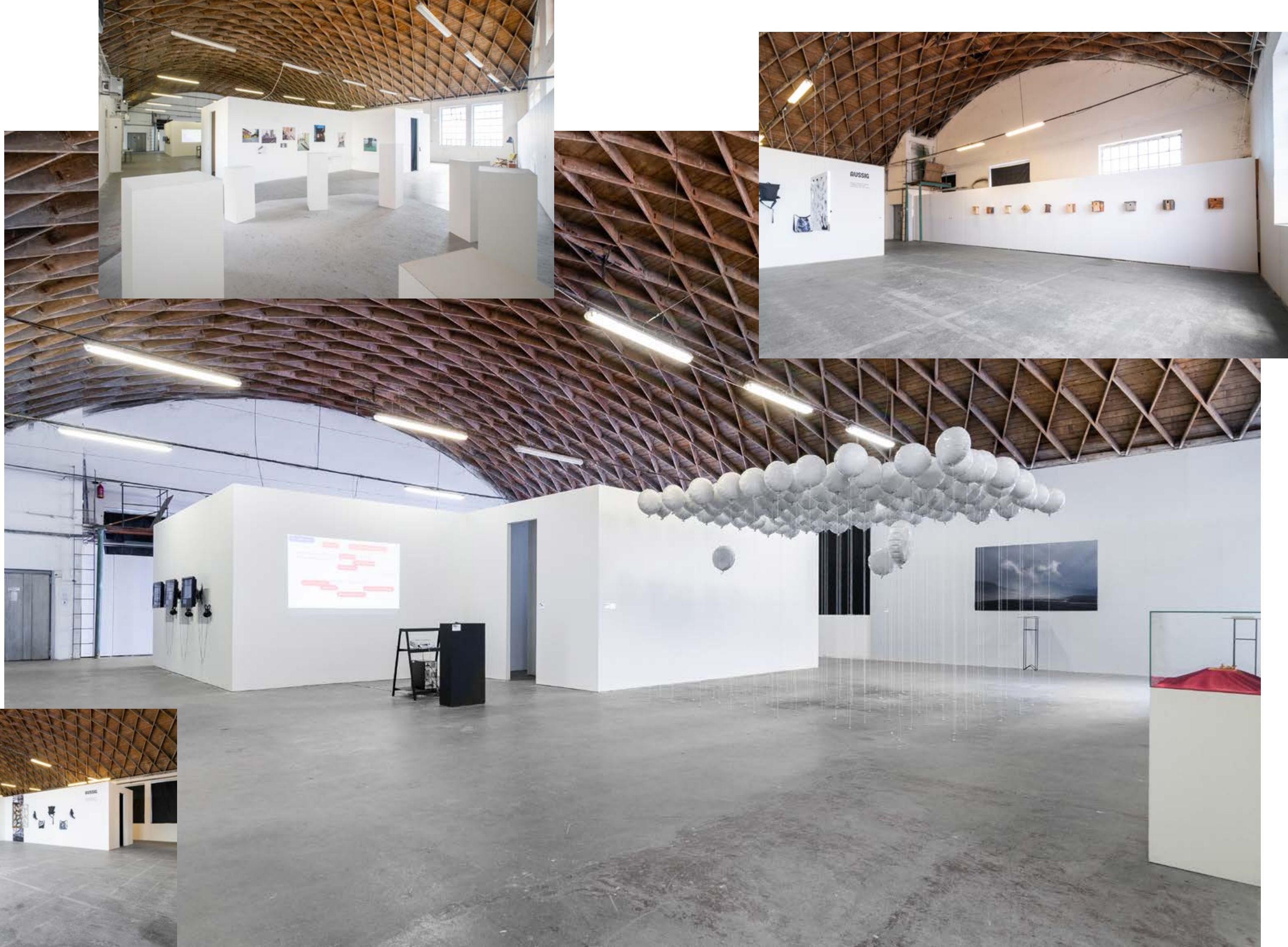
4 Dostatek volného prostoru a času. Čas, kdy jsem se mohla nudit a jen tak poznávat svět. Naučila jsem se kreativně přistupovat k řešení úkolů a objevovat tak nové přístupy a pohledy na věc.



VÝSTAVA STUDENTSKÝCH
DIPLOMOVÝCH PRACÍ
V DOMĚ UMĚNÍ ÚSTÍ NAD LABEM



**VÝSTAVA STUDENTSKÝCH
DIPLOMOVÝCH PRACÍ
V GALERII EMILA FILLY**



Z PROCESU INSTALACE
VÝSTAVY DIPLOMOVÝCH PRACÍ



Koncepce katalogu	Eva Mráziková, Martina Lišková
Texty	Martina Johnová, Eva Mráziková, Pavel Mrkus
Fotografie	Jiří Dvořák
Grafický design a sazba	František Kast (<i>Praha—Helsinki</i>)
Jazyková úprava	Martina Lišková, Eva Mráziková, Klára Mrkusová
Tisk	Quatroprint, Brno
Náklad	200 ks
Počet stran	104
Vydání	první
Rok vydání	2019

Fakulta umění a designu
Univerzity Jana Evangelisty Purkyně
v Ústí nad Labem
Pasteurova 9, 400 96 Ústí nad Labem

www.fud.ujep.cz
FB fb.com/fud.ujep
IG instagram.com/fud_ujep
fud@ujep.cz

Edice FUD

ISBN 978-80-7561-186-4

[Redacted]

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]
[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]