

DOKUMENTACE ZÁVĚREČNÉ PRÁCE



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FACULTY OF FINE ARTS

ATELIÉR VIDEO

VIDEO STUDIO

JIZVA

THE SCAR

DIPLOMOVÁ PRÁCE

MASTER'S THESIS

AUTOR PRÁCE

AUTHOR

BcA. Matěj Sláma

VEDOUCÍ PRÁCE

SUPERVISOR

Mgr. Martin Mazanec, Ph.D.

BRNO 2023

OBSAH DOKUMENTACE:

TEXTOVÁ ČÁST	s. 4 – 13
OBRAZOVÁ ČÁST	s. 14 – 19

TEXTOVÁ ČÁST

Abstrakt:

Diplomová práce *Jízva* je koncipována jako krátký film představující fiktivní historii nalezeného „monumentu“. V animovaném filmu (určeném ideálně pro promítání v kině) prozkoumávám souvislosti a význam „monumentu“ ve virtuálním prostředí, které jsem vytvořil na základě vlastní obrazové dokumentace a mapování konkrétních míst, která jsem poznal při mých expedicích městskou krajinou Brna a Haagu. Jedná se především o „ztracené“ prostory (označované také jako vágní terén nebo území nikoho), jejichž podobnosti ilustruji pomocí vlastní vizuální mapy. Východiskem práce je tedy osobní žitá zkušenost, na niž jsou jako další vrstvy kladeny obrazové dokumentace míst, mnou vytvořené 3D objekty a 3D skeny prostorů s prvky počítačových her. Ve výsledném snímku divák sleduje prohlídku virtuálního prostředí, kde se objektivní skutečnost záměrně prolíná s fiktivním světem vystavěným na autorské imaginaci.

Klíčová slova:

monument, fiktivní historie, městská krajina, mapa, ztracené prostory, terrain vague, non-place, území nikoho, chyby urbanismu, autenticita, objektivnost, potenciál, herní prostředí, RPG, imerzní prostředí, 3D nástroje, literatura New Weird, fantasy

Abstract:

Diploma thesis *Scar* is a short film about the fictional history of the found „monument“. In the animated film, I examine the context and meaning of the „monument“ in a virtual environment that I created based on visual documentation and mapping of specific places that I explored during my expeditions through the urban landscape of Brno and The Hague. These are mainly „lost“ spaces (also referred to as vague terrain or no man's land), which inspired me to create my own visual map of my urban explorations. The starting point of the work is personal lived experience, which I reflect by documenting places, creating 3D objects and manipulating 3D scans of „lost“ spaces with elements of computer games. In the resulting film, the viewer follows a guide–walk through a virtual environment where objective reality is intentionally blended with a fictional world built on the author's imagination.

Keywords:

monument, fictional history, urban landscape, maps, lost spaces, terrain vague, non-place, no man's land, urban planning errors, authenticity, objectivity, potential, game environment, RPG, immersive environment, 3D tools, New Weird literature, fantasy

Úvod:

Ve své diplomové práci vycházím z vlastního prozkoumávání a mapování specifických míst městského prostředí. Jedná se o „ne-místa“ nebo „ztracené“ prostory, které můžeme označovat také jako „vágní terén“ nebo „území nikoho“. V těchto často chaoticky uspořádaných kulisách se pro mě ukrývá přehlížený a pro mnohé vlastně neviditelný stav města, který můžu označovat za autentický. Zajímá mě moment, kdy se stáváme pozorovateli velmi rozporuplné scenérie, v němž nám „[m]ezery a prázdná místa umožňují vidět skrze panoráma města. Nejen že [nám] dávají možnost prohlédnout skrze prostor, ale především dovolují nahlédnout napříč časem.“¹ Historie některých míst zůstává dosud čitelná, a to díky skutečnosti, že tyto lokality ještě nebyly zcela překryty vrstvami nového *developmentu*, který by význam těchto míst přemazal. Skrze jednotlivé vrstvy tak můžeme číst zpětně vývoj urbánní historie napříč časem, sledovat současné proměny míst „za pochodu“ nebo si představovat budoucí potenciál a podobu těchto prostorů.

Na okrajích, ale někdy překvapivě i uvnitř „spojitého“ urbanismu města se objevují osobitá místa, kde se setkávají poslední architektonické vize budoucnosti se zbytky ruin jejich modernistických předchůdců, přičemž oboje konstantně čelí spontánní invazi živočišného a rostlinného života. Fascinuje mě pozorovat dočasný stav rozklížený mezi chřadnoucí minulostí a plánovanou budoucností. Moment stagnace, pozastavený tep místa ve fázi jeho vývoje, ve kterém čtu skrze neurčité indicie příběh místa, představuju si jeho podobu před dávnou dobou a tuším, že to, co vidím, není úplný celek, a kdybych se jako archeolog ponořil přímo dovnitř toho všeho, postupně bych odkrýval vrstvu po vrstvě promíchanou autentickou historií.

Pozadí a městské expedice:

Místa – prostory a lokace –, ze kterých ve své práci vycházím, jsou spojeny především s mým dospíváním v Brně. Až se zkušenostmi nabytými „v cizině“ jsem si ale začal uvědomovat, jaký dopad na mě mělo toto městské prostředí a jaký měly městské kulisy, v nichž jsem vyrůstal, specifický vliv na mé vnímání nových míst v cizích městech.

Při poznávání a prozkoumávání cizích „městských krajin“ jsem se postupem času začal (nevědomě) zaměřovat na místa podobající se mému domácímu prostředí, specificky na různá zpustlá zákoutí, slepé ulice, rozpadlé domy a prázdná území – prostory, jež jsou přehlížené, nechtěné, ležící na okraji zájmu, i přesto, že často sousedí přímo s rušným centrem společenského dění. Právě v těchto místech jsem

¹ Anna Beata Hábllová, *Nemísta měst: opomíjená, pomíjivá a míjená místa měst*, Brno: Host 2019, s. 44.

nacházel „vizuálně“ známý a blízký prostor sdílející podobnou atmosféru, materiály podléhající stejné degradaci a rostliny, které se tam staly nekorunovanými vládci. Fascinuje mě, jak se tyto podobnosti míst prolínají i přes to, že jsou od sebe stovky kilometrů daleko, bez ohledu na jejich geografické hranice či národnostní specifika dané země. Takové prostory seskládané vedle sebe by vytvořily „ztracenou“ krajinu, vizuálně sjednocenou, aniž ji někdo konkrétní navrhoval.

Konkrétně se diplomová práce *Jízva* váže k cestování mezi domovským Brnem a holandským Haagem, kam jsem vyjel na praktickou stáž, a nakonec s přestávkami zůstal téměř tři roky. V Haagu jsem naplno využil mého vztahu k cyklistice a kola jako ideálního prostředku pro mapování města. Při práci doručování expres zásilek jako *bike messenger* jsem měl možnost dokonale zmapovat zprvu neznámé prostředí, skrz na skrz napříč městem od korporátních center po industriální periferii. Každou jízdu jsem si zaznamenával přes GPS a během jednoho roku jsem v Haagu najezdil přes 4000 km. Na určitá místa jsem se následně vracel a rychlost messengeru, efektivně využívajícího přesnost map, jsem vyměnil za chůzi – pomalejší způsob zkoumání, umožňující zastavení a zanoření se do podstaty místa. Každý způsob pohybu přináší odlišné pohledy na město, akcentující napětí mezi rychlostí a pomalostí. Jeden se téměř automatizovaně podřizuje vnější logice plánů a tras – ten druhý se toulá, veden postupně vynořujícími se vjemy a poznávající místa bez vytyčeného cíle.

Důvěrná znalost městských prostředí Brna a Haagu ve spojení s intenzivním prožíváním městské geografie způsobovala, že se mi v mysli začaly krajiny obou měst prolínat. Překvapivě se však zdrojem pocitu prolínání nestal například unifikovaný urbanismus a architektura (stejná sídliště, stejná neoliberální architektura kanceláří, bank a obchodních domů...), oproti tomu se v mé mysli přitahovaly různé „ztracené“ prostory, na první pohled autentická a jaksi „neprůhledná“ místa, v nichž jsem zpozoroval podobné detaily a vycítil familiární blízkost prostorů.

Výchozí bod:

Výchozím bodem k mé diplomové práci je jeden konkrétní „monument“. Najednou ležel u kanálu v industriální části Haagu, kolem kterého jsem projížděl na kole každý den pracovat do nedalekém skladu. Pískovcový blok, pravděpodobně z původního místa odstraněný pomník, kus zdi nebo snad fragment z bývalého chrámu – usazený nepatřícně v industriálních kulisách překladiště se pro mě stal výchozím bodem pro projekt, kterému jsem později dal jméno *Jizva*.

V důsledku se v mé práci protínají obecná témata týkající se „neurčitých míst“ v městské krajině a dynamiky jejich proměn, poté se jedná o osobní fascinace prostory, které nás dokáží zmást svou zaměnitelností, a přitom nás lákají svými důvěrnými podobnostmi odkazující na další místa. Během opakovaných setkání pak vyvstává něco jako *identita* místa. Vzniklé napětí mezi zaměnitelností a jedinečností (*identitou*) podtrhuje i výtvarné zpracování „monumentu“, které odkazuje velmi volně k modernismu. V tomto smyslu nepatří s určitostí nikam, přesto je ale jeho jazyk srozumitelný pro výtvarné díla ve veřejném prostoru mnohých měst.



Skica z přípravné fáze tvorby 3D modelu „monumentu“.

Jedinou informací o monumentu, který stál na prázdném místě, původně sloužícím autoopravně jako odkladiště kontejnerů byla skutečnost, že se zde objevil v průběhu roku 2020. Přímo vedle něj sváží nákladní lodě na hromady písek a v obrovských silech míchají beton pro stavební projekty po celém městě. V průběhu dubna 2023 při dokončování projektu *Jizva* jsem jel na místo naposledy natáčet, ale „monument“ už na „svém“ místě nestál.

Na první pohled působil pískovcový bloku zašle, jako by byl unavený z častého stěhování a nepatřičného osudu, jenž ho z neznámých důvodů vykázal stát v ústraní. Vytržen ze své zdobné funkce veřejného prostranství – dočasně odložený tiše vyčkával, až ho nákladní loď odveze na jiné místo, nebo až se zhroutí přes okraj do kanálu a bude odpočívat zanořen v kalném bahně chemicky znečištěné vody.



Lokace nalezeného „monumentu“ hned vedle betonárna (nalevo).

Během půl roku, co jsem se s monumentem míjel každý den, jsem začal postupně rozvíjet vystávající myšlenky týkající se jeho bytí napříč časem. Společně s četbou literatury žánru *weird fiction*² jsem začal volným způsobem rozpracovávat rekonstrukci jeho fiktivní historie – představovat si kulturní kontext, období vzniku a účel tohoto „monumentu“ v pro mně neurčitěm bodě minulosti. Následně jsem jej zasadil do fikčního světa, ve kterém je na původním místě a představuji si ho jako jeden z fragmentů většího architektonického komplexu. Fascinuje mě, jak může celý proces imaginace a tvorby vzejít z něčeho jen tak mimochodem odloženého a pasivně se podřizujícího vnějším silám. Jde o zvláštní dozvuk těchto míst, který rezonuje celým projektem *Jízvy* – že ve své „ztracenosti“ tyto prostory přitahují pozornost a otevírají se představivosti způsobem, jakým to pevně definovaný urbanismus a „copy–paste“ neoliberální architektura neumí.

² Literární žánr *weird fiction* se vyznačuje překračováním hranic mezi realitou a fantazií a často kombinuje prvky hororu, sci-fi a fantasy. Nejvíce jsem pro diplomovou práci čerpal z knižní série *Bas-Lag* (2000-04) od China Mieville, který klade také silný důraz na sociální a politickou kritiku, což činí jeho díla zajímavými nejen z hlediska fantazie, ale také z hlediska společenského myšlení.

Postup praktické realizace diplomového projektu:

Při tvorbě diplomové práce jsem jako východisko využil vlastního archivu fotografií, videí a GPS záznamů. Pro následnou práci ve 3D prostředí jsem se snažil využít současných digitálních nástrojů³, které umožňují zaznamenávat různé obrazové vrstvy měst a následně tato data dále upravovat ve 3D prostředí. *GIS*⁴ data jsem použil pro tvorbu vlastní mapy podle konkrétních geografických lokací. Pro 3D skeny reálných míst jsem použil nástroj *RenderDoc* od MIT⁵ a využil dat z Google Earth. Kompletní prostředí fikčního světa dotváří má vlastní tvorba 3D objektů a architektonických modelů, jimiž podtrhuji imaginativní rovinu projektu. Celek takto vytvořeného světa funguje jako scéna a kulisy pro krátký animovaný film, ve kterém záběry kamery imitují pohled a pohyb hráče podobně jako v *RPG* počítačové hře.⁶ Cílem je tak navodit divákovi pocit imerze s prostředím, podobně jako by se místy sám procházel, a to i přes to, že s obrazem přímo neinteraguje a sleduje pouze záznam jiného „hráče“.

Vizuální mapa:

Na základě vztahu k „neurčitým“ a přesto „blízkým“ místům v Brně a Haagu jsem vytvořil schematickou mapu pro lepší orientaci a uchopení prostoru. Mapa je složená z konkrétních míst, která jsem prošel a zpracoval na základě vlastních GPS záznamů, avšak kombinuje prostory bez ohledu na jejich původní geografickou lokaci, nadmořskou výšku či světovou orientaci. Při tvorbě mapy jsem pracoval se záměrnou modifikací vizuálních dat a možností ovlivňovat vnímání prostoru kartografie zvýrazňováním, či naopak vynecháváním určitých prvků a reálií. Celé měřítko mapy prolíná jednotlivé prostory do navazujícího celku a ve videu slouží pro orientaci a jako jedna z vrstev skrze kterou můžeme číst a rozebírat prostor ve kterém se pohybujeme. I přes výrazné modifikace by měla mapa využívat nástroje,

³ *Open-source* software označuje počítačové programy, jejichž zdrojový kód je veřejně dostupný, což umožňuje každému uživateli nástroj využívat, upravovat si jeho vlastnosti a volně distribuovat výsledný obsah (za určitých podmínek).

⁴ *GIS* (*Geographic Information System*) je nástroj pro tvorbu map, který umožňuje sběr, analýzu a zpracování geografických dat a informací. *GIS* umožňuje vizualizaci a prezentaci geografických dat pomocí grafických prvků, jako jsou symboly, popisky a vrstvy. Jedna z metod pro tvorbu map je například digitalizace, která umožňuje vytvoření digitální verze papírových map, a georeferencování, které umožňuje spojení digitálních dat s reálnými geografickými umístěními.

⁵ *RenderDoc* slouží k zachycení, analýze a optimalizaci grafického výstupu v počítačových hrách a aplikacích s grafickým rozhraním, umožňující zkoumat jednotlivé vrstvy obrazu (například stíny, osvětlení, hloubkové mapy nebo textury) a identifikovat tak případné problémy. Program vytvořil Baldur Karlsson pod technologickou univerzitou MIT (Massachusetts Institute of Technology) v Cambridge, Massachusetts, USA.

⁶ *RPG* (*Role-Playing Game*), je druh počítačové nebo deskové hry, ve které hráči přebírají role fiktivních postav a interagují s virtuálním světem. Hráči obvykle vylepšují své postavy, plní úkoly a chozením ve virtuálním světě bojují s protivníky. *RPG* hry se vyznačují silným příběhem a umožňují hráčům ovlivnit vývoj příběhu svými rozhodnutími.

s nimiž se při tvorbě digitálních map běžně pracuje, divákovi evokovat dojem objektivnosti.



Skica vizuální mapy

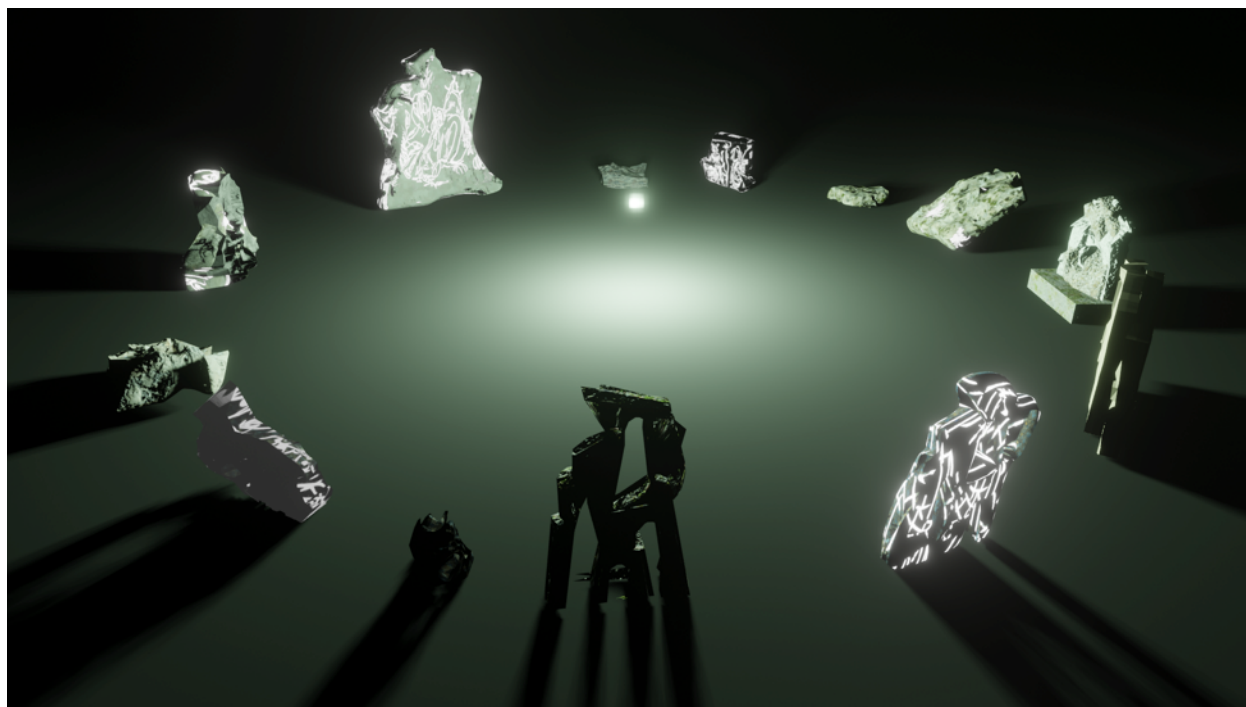
Hlavní část výsledného videa připomíná *RPG gameplay* zasazený do „herního“ prostředí. Divák sleduje prostřednictvím záběrů virtuální kamery procházení prostředími z pohledu první osoby, ve stejném měřítku jako by se procházel reálnými místy. Rekonstruuji tak vlastní expedice ve virtuálním prostředí, v němž je podoba reálných míst záměrně nabourána a doplněna o nové objekty a architektonické či krajinné prvky. Vedle dopravní stavby se tak najednou v půlce silnice začíná rozrostlá louka, nebo se po průzkumu probíhající demolice holandské stavby ocitneme na palouku českého lesa, kde se tyčí betonový blok pochroumaný časem a počmáraný chaotickými motivy.

Na určitých místech se virtuální prostředí prolíná s reálnou dokumentací konkrétních míst, zachycující jejich podobu a vývoj v čase kombinací různých vizuálních obrazů — vlastní časosběrný archiv fotografií a videozáznamů, webové nálezy, výtvarné ilustrace atd. Na motivy „komentované prohlídky“⁷ se divákovi postupně odkrývají souvislosti mezi jednotlivými místy, kde se ovšem skutečná fakta mlíží na hranici s autorskou imaginací. Podobně jako při práci s mapou se zaměřuji na různé možnosti zaznamenávání místa (nejen) pomocí vizuálních nástrojů. Při následné „synchronizaci“ obrazů, jako je záběr kamery či období pořízení snímku, se ve videu

⁷ Architektonické komentované procházky jsou organizované prohlídky města nebo určité oblasti, při kterých průvodce (či aplikace) poskytuje informace o architektuře, historii a kulturních aspektech míst. Zaměřují se především na budovy, jejich funkci, design a charakter daného místa. Účastníci se mohou dozvědět více o místní historii a kultuře, což umožňuje hlubší porozumění kontextu a významu daného místa. V brněnském kontextu například prohlídky pod vedením Šárky Svobodové — Městské zásahy Brno.

snažím zvýraznit rozdíly mezi jednotlivými způsoby záznamu a záměrně je ukazovat společně. V takto nastaveném „herním“ prostředí najednou místo porovnáváme ze záběrů z mobilního telefonu, skrze každoroční sběr dat pro Google Maps, nebo záznamy města z dronů od hobby nadšenců, publikujících svá videa na internetu.

Mou autorskou tvorbu v kontextu virtuálního prostředí představují tzv. „sesterské monumenty“, jenž jsou rozeseté na mapě. V sérii (asi) třinácti objektů se postupně každý o něco více liší, všechny však vycházejí ze stejného 3D souboru, který jsem na začátku ručně vymodeloval podle fotografie nalezeného „monumentu“. Tento výtvarný proces vystihuje moje uvažování o širší provázanosti mezi objekty a místy, a je důležitý pro zvýraznění myšlenky, že těžko definovatelná a „vágní“ místa mezi sebou sdílejí blízké podobnosti. Podobu těchto „soch“ propojují také nasprejované motivy – symboly a abstraktní cákance barvy představují jakýsi nečitelný, a přitom velmi povědomý komunikační jazyk, kterým odkazují ke stejné „neurčité podobnosti“ modernistického výtvarného zpracování „monumentu“. „Sesterské monumenty“ se objevují v různých stavech – některé na svých vyčleněných místech v perfektním stavu kontrastují s těmi, co jsou odložené na nejasných místech na dobu neurčitou, kusy bloků, se kterými nikdo neví, co a kam, masa z kamene zpracovaná podivným výtvarným způsobem, dříve možná sochařské dílo, jenž se dnes nikam nehodí. Ve videu fungují „sesterské monumenty“ v podstatě jako portály, díky nimž se můžeme přesouvat z místa na místo.



Skica z přípravné fáze tvorby série „sesterských monumentů“

Atmosféra:

V herní atmosféře a virtuálním prostředí videa jsou místa zahalená do měsíční mlhy, pohled „herní RPG“ kamery osvětluje pouze baterka. Ta zdůrazňuje záměrně nedokonalé tvary a textury budov a předmětů evokujících okrajový zájem o snahu vytvořit příjemné místo. Pohybujeme se v modelu světa vytvořeného v záměrně nízké kvalitě. Vidíme provizorní a rozpadlý obraz reality – sešlý podobně jako ideje některých urbanistických plánů, které plynutím času postupem upadaly a chátraly nepovšimnuty na okraji zájmu, a pro většinu lidí se nakonec staly nechtěnou „jizvou“ jejich okolí.

Rytmus neustále probíhajících proměn je kouzlo měst, v jehož základu se skrývá také zajímavý paradox. V dlouhodobém měřítku jsou to vždy architektonické a urbanistické zásahy, odrážející (vznešené) ideje a plány se snahou očistit město od nefunkčních prostorů a oživit město novým a lepším způsobem, jenž automaticky dávají vzniknout dalším nechtěným prostorům. Postupné přepisování starého → novým, snaha ovládnout nebezpečný chaos pomocí řádu a čistoty s sebou nese vždy určitou mýlku – tzv. „chyby urbanismu“.⁸ Tato skutečnost na mě působí velmi pozitivně, uklidňuje mě svou jistotou a s nadsázkou ho vnímám jako přirozený rytmus „městské přírody“, kde se pravidelný cyklus jedné věci odráží na té druhé.

Atmosféra a narativ videa je úzce napojen na soundtrack seskládaný z vlastních zvukových nahrávek a útržků produkce hudebních kutilů na internetu. Ve dvou scénách se ve videu ocitneme v kulisách připomínající (prázdný) hudební klub. Taneční kultura je pro mě jeden z příkladů, kde je neustále cítit tenze mezi asanací „nevyhovujících“ prostorů ve městě, a v důsledku nedostatku (nekomerčních) prostorů pro kulturní účely, jenž vytlačuje nezávislé akce mimo město. Takovéto prostory jsou důležitým prvkem kulturního a společenského rozvoje a z mého pohledu klíčovým aspektem spojování lidí v rozmanité a multikulturní společnosti moderního světa.

⁸ Tzv. chyby urbanismu jsou popsány v knize: Radan Haluzík, ed. *Město naruby: vágní terén, vnitřní periferie a místa mezi místy*. Praha: Academia, 2020 — kapitola 7: Neplánovaná divočina na cestě k socialistickému sídlišti: Vágní terén jako nezamyšlený důsledek masterplanu města (Radan Haluzík)

Závěr — potenciál:

Projekt Jizva je výrazně ovlivněn četbou *New Weird* a *fantasy* literatury, jenž zesiluje mé vnímání a dojem z míst, že „neviděné ještě neznamena neexistující.“ Prostředí z knih ze kterých vycházím obohacují mé vnímání města svobodnějším způsobem — předkládá nám alternativní pohled na město, jeho podobu a roli v současném světě.⁹ Oživuje naši představivost města jako místa, kde se stýkají různé kultury, vize a myšlenky v nečekaných souvislostech (např. taneční kultura). Neznámé a „zvláštní“ (věci) jsou v příběhu přirozeně přijímány s otevřeností, stejně jako jednání postav na základě emocí a pocitů. Pohyb skrze město může být ovlivňován neznámými silami, které dávají architektuře neobvyklé vlastnosti nebo mění logické a prostorové uspořádání města.

„Ztracená místa umožňují neočekávatelné, alternativní, spontánní setkávání a aktivity, které se odehrávají mimo naše komodifikované, zařízené a privatizované městské prostory. [...] Protože jsou tyto prostory obecně považovány za zbytečné, hodí se velmi dobře ke kritickému zhodnocení všeho, co leží mimo ně.“¹⁰ Vedle tvůrčího potenciálu „ztracených“ míst, jenž může pramenit z „věcí“ odložených na periferii (naší pozornosti), vnímám právě „nízké“ prostory jako přesvědčivý způsob jak reflektovat stav města, nejen v návaznosti na literaturu *New Weird*. Takový vágní terén může vyvolat u veřejnosti otázky týkající se jejich okolí, obyvatelé můžou zhodnotit stav a směřování jejich čtvrti, zjistit kdo tento kus města vlastní, anebo se dokonce zaktivovat při plánech jejich revitalizace. Jsou to právě „místa chaosu“ jenž si drží kritický odstup od udržovaného řádu, poskytují nám zpětnou vazbu fungování měst a odkrývají skrytý potenciál při uvažování nad směřováním města.

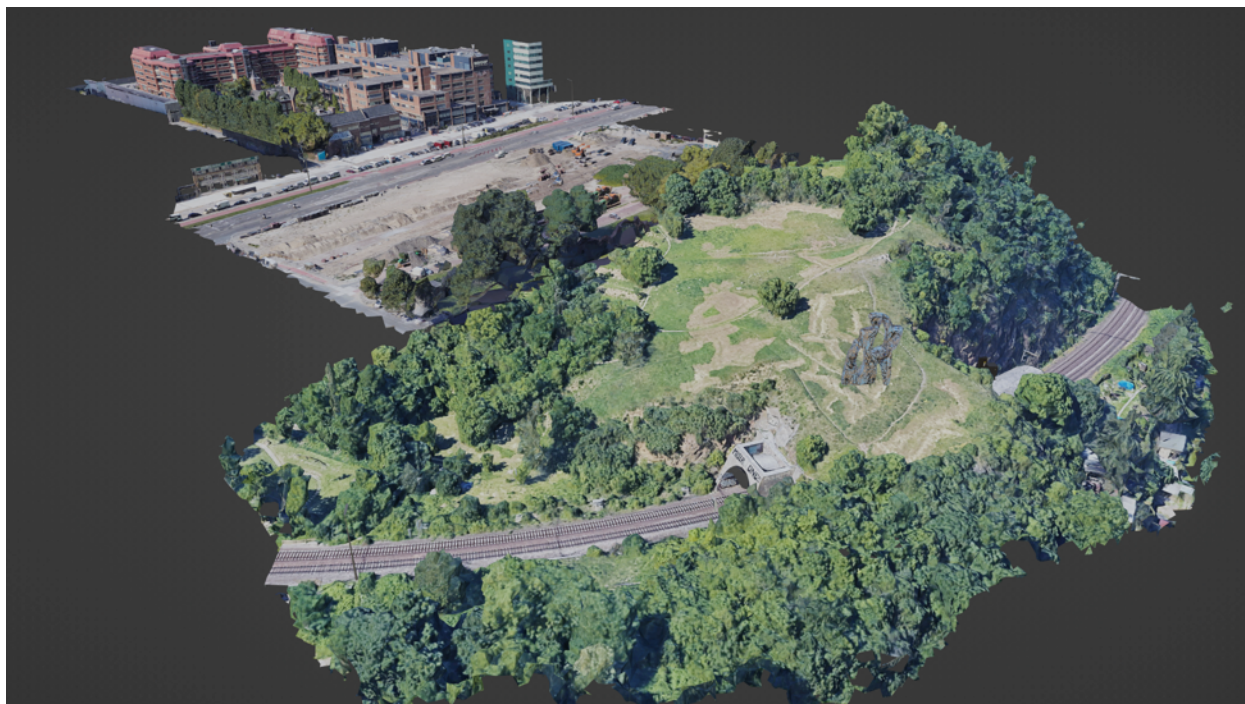
⁹ Například: China Miéville, *Jizva*, Plzeň: Laser 2004. — China Miéville, *The City and the City*, NY: Ballantine Books 2009. — Michal Ajvaz, *Druhé město*, Brno: Petrov 2005.

¹⁰ Anna Beata Hábllová, *Nemísta měst: opomíjená, pomíjivá a míjená místa měst*, Brno: Host 2019, s. 62.

OBRAZOVÁ ČÁST



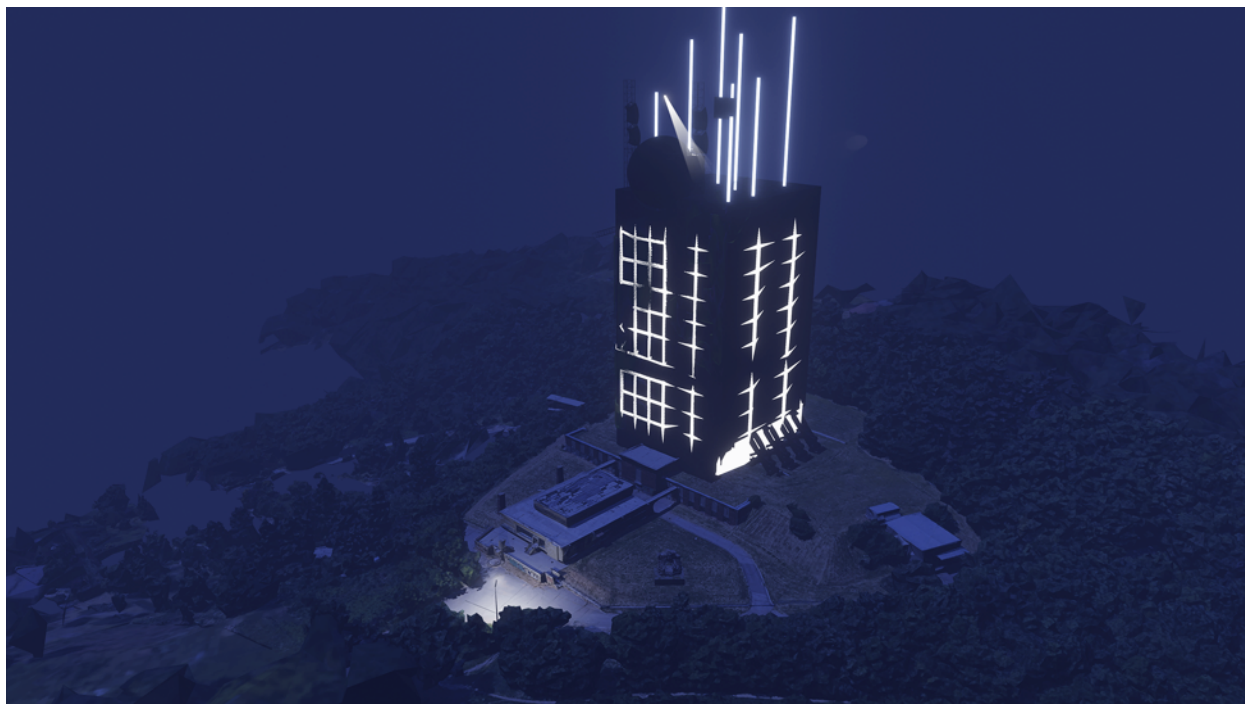
Jizva (*The Scar*), vizuální mapa, 2023



Jizva (*The Scar*), 3D virtuální prostředí (hybridní propojení míst), 2023



Jizva (*The Scar*), statický snímek z videa, pohled *RPG* kamery, virtuální prostředí, 2023



Jizva (*The Scar*), pohled z výšky na jedno z prostředí a fiktivní budovu, 2023



Jizva (*The Scar*), statický snímek z videa, pohled *RPG* kamery, „sesterská socha“ ve virtuálním prostředí, 2023



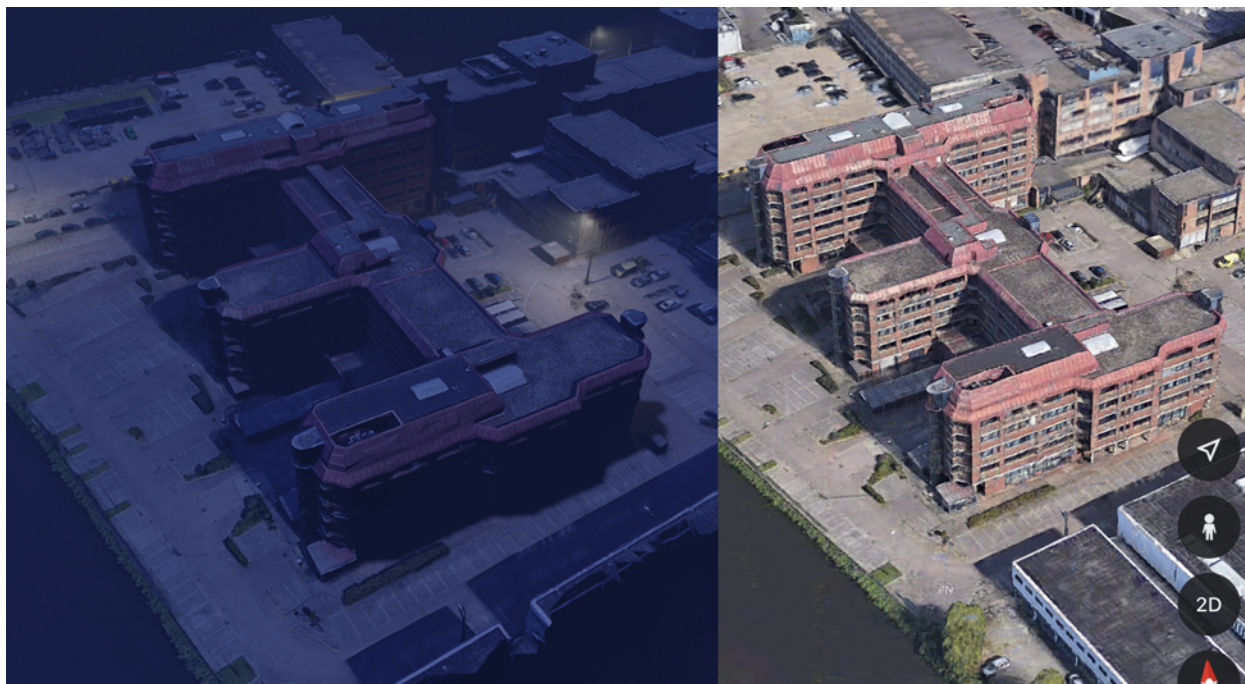
Jizva (*The Scar*), statický snímek z videa, pohled *RPG* kamery, „sesterská socha“ ve virtuálním prostředí, 2023



Jizva (*The Scar*), samostatný motiv umístěný na soše, 2023



Jizva (*The Scar*), porovnání vlastní dokumentace místa (nahore) s 3D modelem (dole), 2023



Jizva (*The Scar*), porovnání atmosféry 3D modelu ve videu (nalevo) s denním světlem (vpravo), 2023



Jizva (*The Scar*), porovnání vlastní dokumentace místa (nahore) s atmosférou 3D modelu (dole), statický snímek z pohledu *RPG* kamery ve videu, 2023

Seznam literatury:

Radan Haluzík (ed.) a kol. *Město naruby: vágní terén, vnitřní periferie a místa mezi místy*, Praha: Academia, 2020

Eyal Weizman, *Forensic architecture: violence at the threshold of detectability*, New York: Zone Books, 2017

Anna Beata Hábllová, *Nemísta měst: Opomíjená, pomíjivá a míjená místa měst*, Host, 2019

Jiří Sádlo, *Praha a Brno*, Praha: Kodudek, 2015

Michal Ajvaz, *Druhé město*, Brno: Petrov, 2005

Miéville, China. Bas-Lag (book series), New York: Ballantine Books:

Perdido Station, 2000

The Scar, 2002

Iron Council, 2004

Miéville, China, *The City and the City*, New York: Ballantine Books, 2009

Ursula K. Le Guin, *Vyděděnec*, Plzeň: Laser 1995

J. G. Ballard, *Bouračka*, Olomouc: Votobia, 1995