



VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ

FAKULTY OF FINE ARTS

VÝTVARNÁ TVORBA

FINE ART PRACTISE

ATELIÉR SOCHAŘSTVÍ 1

STUDIO SCULPTURE 1

WHITE CUBE²

WHITE CUBE²

**DOKUMENTACE DIPLOMOVÉ PRÁCE
DIPLOMA THESIS DOCUMENTATION**

**AUTOR PRÁCE
AUTHOR**

Bc. KLAUDIA KORBELIČOVÁ

**VEDOUcí PRÁCE
SUPERVISOR**

prof. akad. soch. Michal Gabriel

**OPONENT PRÁCE
OPONENT**

Doc. MgA. František Kowolowski

BRNO 2017

Kludia Korbeličová

WHITE CUBE²

Kľúčové slová

White cube, site-specific, interaktívna inštalácia, priestor, architektúra, galéria, aktér-performer, pozorovateľ, človek-stroj, tma, svetlo, zvuk sôch

Anotácia

Diplomová práca s názvom *white cube²* je site specific interaktívna inštalácia. Ide o zmenšený model intervencie *white cube²* umiestnený do priestoru galérie (bývalý priestor galérie Aula Fakulty výtvarných umení na Údolní 19 v Brne) a je určená pre jedného človeka. Táto interaktívna inštalácia je zhotovená z dreva a mapuje symbol bielej kocky. Návštevník po odhodlaní vojsť do tajomnej bielej kocky vstupuje do jej vnútra po kolenách, kde sa ocitá medzi sochami. Tie sa začnú rozpohybovať ako mechanizmy z charakteristickým zvukom, či presnejšie hlukom. Divák sa tak stáva aktérom výstavy a sochy sa stávajú divákmi, pozorovateľmi. Vo vnútri kocky môže návštevník intenzívnejšie vstrebávať dojmy z intervencie a z ruchu dejúceho sa okolo neho. Sochy tak odľahčujú komunikáciu medzi autorom, dielom a aktérom. Vo všeobecnosti v projekte *white cube²* pracujem s priestorom galérie ako s celkom. Vytváram architektúru v architektúre, priestor v priestore, galériu v galérii.

Dokumentácia VŠKP

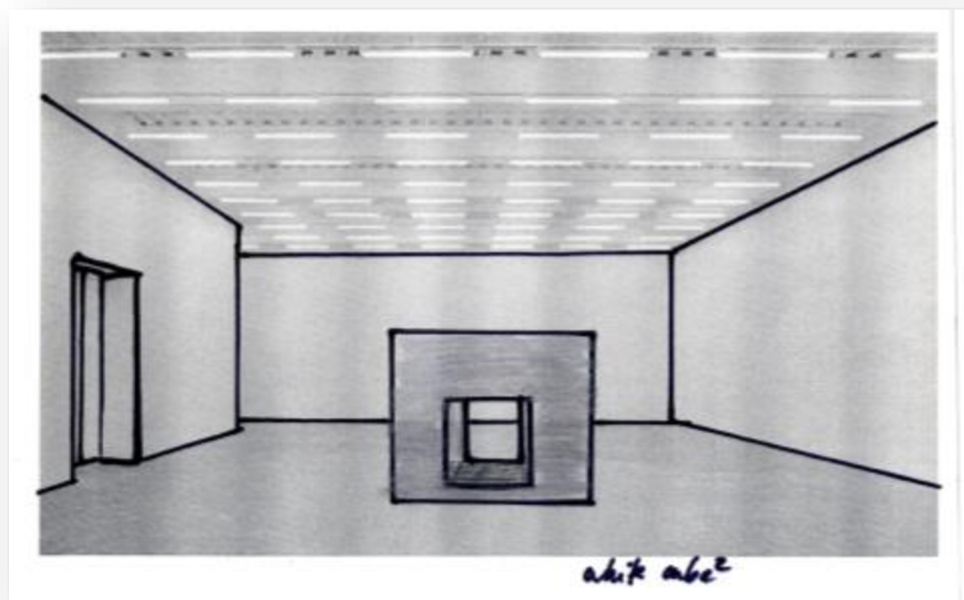
Obsah:

Obrazová časť dokumentácie VŠKP:	str. 5 – 7
Textová časť dokumentácie VŠKP:	
Site specific interaktívna inštalácia white cube ²	str. 8
White cube-priestor galérie.....	str. 9
Galéria určená pre jednotlivca–white cube ²	str. 10
Powers of ten–sila desiatich.....	str. 13
Homo simulacrum mechanicus.....	str. 14
White cube ⁴	str. 16
Záver.....	str. 17
Forma, rozsah white cube ²	str. 18
Použitá literatúra.....	str. 19

Obrazová časť dokumentácie VŠKP:



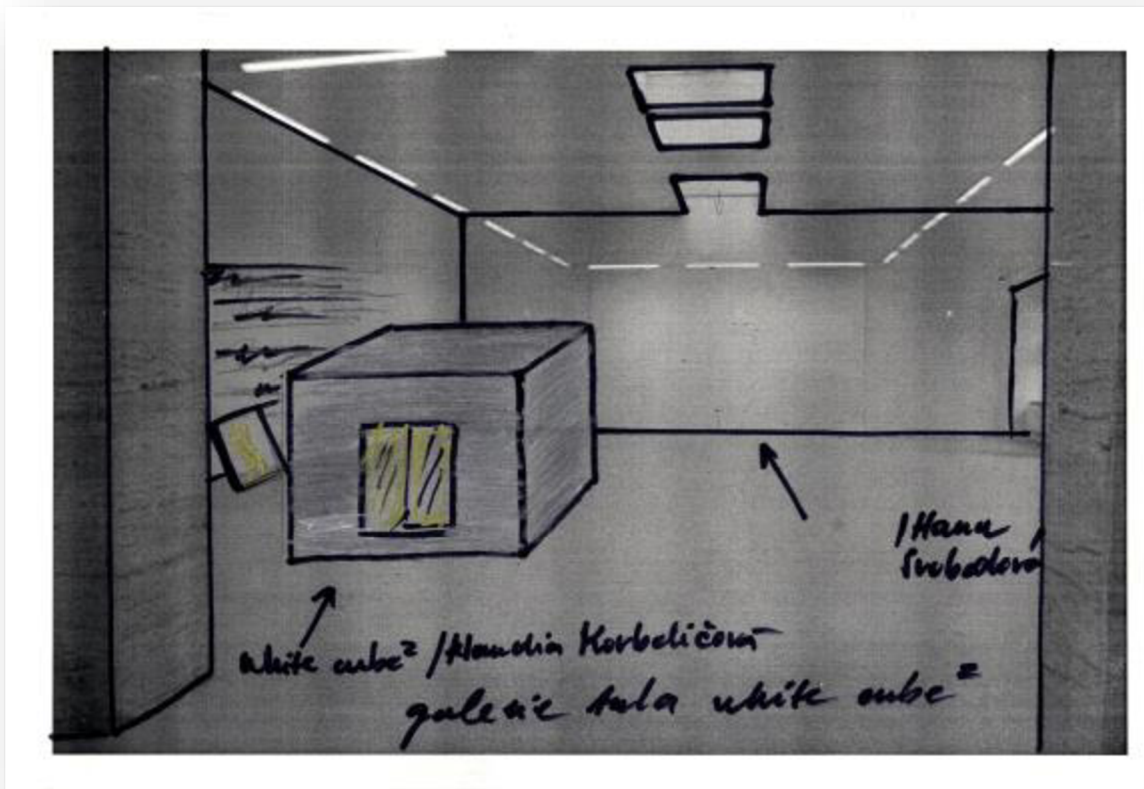
Úvodná stránka grafického materiálu na výstavu diplomovej práce white cube²
(prvá výstava: bývalý priestor galérie Aula FAVU)

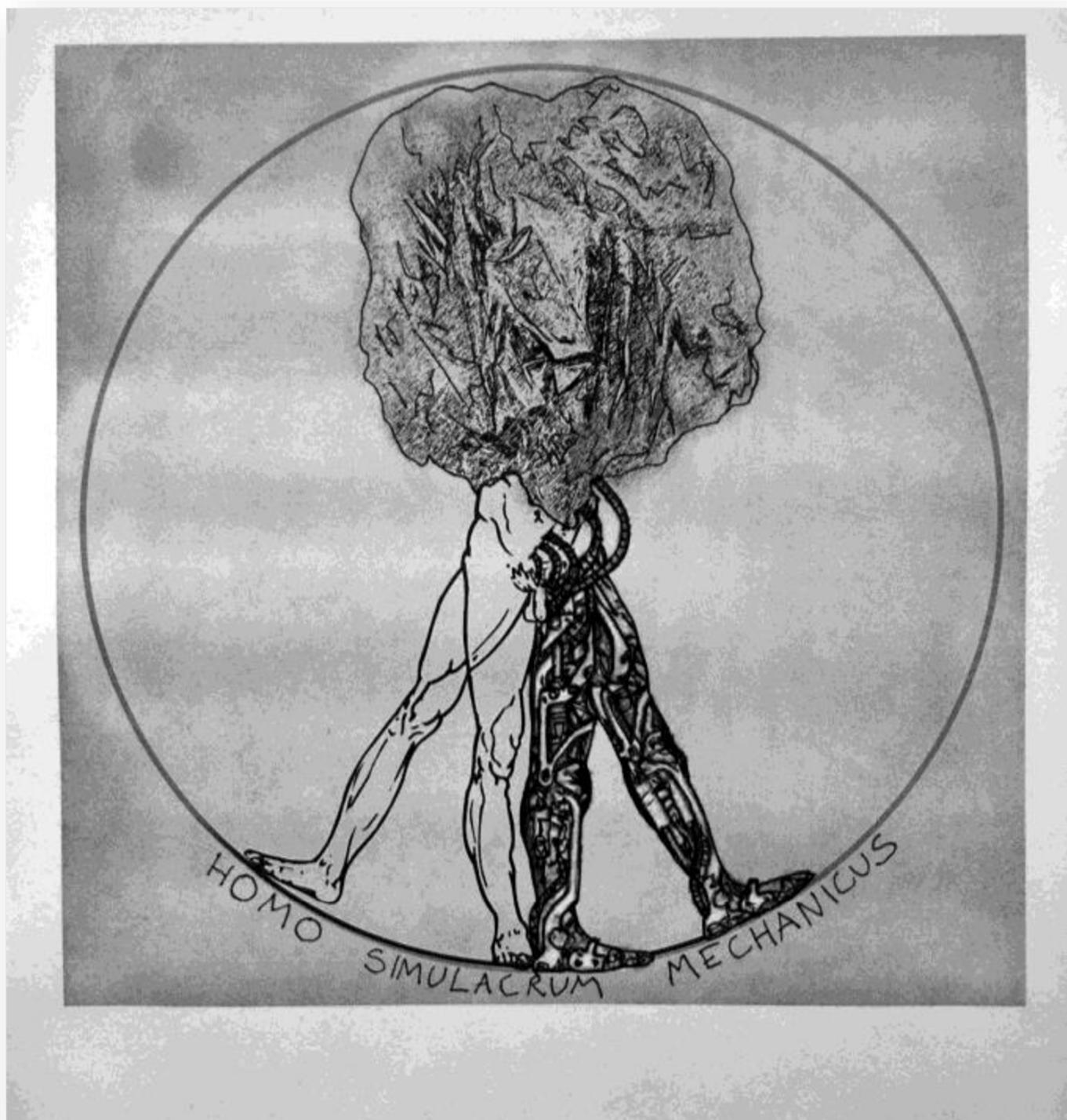


white cube² v priestore bielej kocky, 2017, kresba, tlač 210 x 297 mm



white cube² na oboch obrázkoch umiestnený v priestore galérie Aula , 2017, kresba , tlač 210 x 297 mm





„HSM“, 2017, kresba, tlač, 297 x 210 mm

Textová časť dokumentácie VŠKP:

Site specific interaktívna inštalácia *white cube*²

V diplomovej práci kontinuálne nadväzujem na svoje predošlé práce *ADAM* (2016) a *ROZPAD OSOBNOSTI podľa Durkheima* (2017), kde som sa zameriavala na vizuálnu podobu sôch ako fyzických objektov. V týchto projektoch riešim mužský gender. Zobrazenie mužských nôh (ako symbol muža a jeho svalovej hmoty, sily). Týmto spôsobom stvárnenia sôch odkazujem k výtvarnej histórii, aj tým že na odlievanie sôch používam starú formu svalovca s ktorou prišiel každý sochár do styku. Je to práve muž, pretože už v dejinách sa všade objavuje muž ako prvý: od Adama po prvého muža na mesiaci, preto mi aj táto socha pripomína akéhosi kozmonauta, muža z vesmíru, z budúcnosti. Aj napriek tomu, že sa práca dotýka rodovej otázky, neskúmam ju pod vplyvom feministických úvah, skôr chcem zo ženského pohľadu ukázať ako vnímam „mužský element“ a budúcnosť muža. Vo svojej diplomovej práci *white cube*² vytváram sochu–prototyp muža z budúcnosti. Táto inštalácia reprezentuje moju úvahu o človeko-bohu, človeko-stroji v danom priestore galérie. Pri vytváraní projektu *white cube*² som sa upriamila na inštitucionálny priestor galérie. Do priestoru galérie Aula vkladám druhú galériu, v ktorej sú inštalované sochy „Intervence do galerijního prostoru pak je ekvivalentem sochařského nakládání s prostorem.“¹ V galériách sledujem zastaralý spôsob inštalovania sôch na sokloch. Ten sa snažím nabúrať svojou inštaláciou, a zmeniť tak konzervatívny pohľad spôsobu percepcie sôch ako umeleckých objektov. Stieram hranice medzi návštevníkom inštitúcie a inštaláciou sôch tým, že sa zbavujem soklov a vkladám sochy na zem do *white cube*², aby tak divák mohol z iného uhla nazerať na sochy a stať sa tak súčasťou inštalácie. Tento spôsob inštalácie mám už potvrdený zo svojich starších prác napríklad na výstave *ARMÁDA* (2015), kde boli sokle použité ako objekt a stali sa tak súčasťou inštalácie a tvorili fiktívne mesto medzi ktorým sa divák mohol prechádzať.

Diplomová práca *white cube*² je nielen site specific interaktívna inštalácia, ale disponuje aj prvkami interaktivity s divákom. Ide o zmenšený model intervencie *white cube*² umiestnený do priestoru galérie. Prvá výstava sa odohrá v bývalom priestore

¹ Brožka, Petr: Fenomén prázdne galerie, dizertační práce, Brno 2014, FaVu.

FAVU – v galérii Aula. *White cube*² je určená pre jedného človeka.² Táto interaktívna inštalácia je zhotovená z dreva a mapuje symbol bielej kocky. Návštevník po odhodlaní vojsť do tajomnej bielej kocky vstupuje do jej vnútra po kolenách, kde sa ocitá medzi sochami. Tie sa začnú rozpohybovať ako mechanizmy z charakteristickým zvukom, hlukom. Návštevník výstavy sa tak stáva aktérom výstavy a sochy sa stávajú divákmi, pozorovateľmi. Vo vnútri kocky môže návštevník intenzívnejšie vstrebávať dojmy z intervencie a z ruchu dejúceho sa okolo neho. Sochy tak odľahčujú komunikáciu medzi autorom, dielom a aktérom. V galérii sa bude nachádzať kustodka-prefromerka.³ Textový vstup/textová časť o výstave je prvok spájajúci a ukazujúci priestor galérie reálnej i zmenšenej. V galérii sa pod textovou časťou bude nachádzať aj mramorová doska s vygravírovanou zlatou sochou a jej popisom o aký druh človeko-stroja sa jedná. Vo všeobecnosti v projekte *white cube*² pracujem s priestorom galérie ako s celkom.

White cube – Priestor galérie

Podstata *white cube*² je spojená s myšlienkou galerijného priestoru. Vo vnútri galérie vytváram architektúru v architektúre, priestor v priestore, galériu v galérii. Práve priestor v architektúre je pre architektúru niečím esenciálnym. Architektonicky tvoriť znamená vytvárať vnútorný priestor k žitiu a k prebývaniu. Takto väčšinou chápe svoju úlohu moderná architektúra. Stvárnijem metaforu modelu bielej kocky a tú duplikujem do jej vnútra. „Architektura je konkretizáci existenciálneho priestoru.“⁴ Biela kocka je dnes už známy model vytvárania galerijného priestoru. Čisté biele steny minimalizujú vizuálny vplyv na jednotlivé výstavné dielo. Biela kocka, ako ju definuje vo svojich textoch Brian O’Doherty, „nie je iba na bielo vymaľovaný výstavný priestor.“⁵ Je to taktiež nedosiahnuteľný ideál a zároveň spôsob, ako galériu a umenie v nej vystavené vnímať, ako s ním zaobchádzať a ako mu porozumieť. Keď sa potenciál tohto modelu vyčerpá, nasleduje snaha o známy a čiastočne i uskutočnený ideál zničiť.

Základný formálny princíp *white cube* podľa O’Dohertyho spočíva v tom, že: „dovnútra nesmie prenikať vonkajší svet, takže okná sú obvykle zaslepené, steny sú

² (Vysvetlené ďalej v texte: Galérie pre jedného človeka)

³ *Ibidem.*

⁴ PĚTOVÁ, M.: Prostor jako prostor (k) jednání. In: *Prostor a jeho člověk*. Praha: Vesmír, 2004. s. 256.

⁵ O’DOHERTY, B. *Uvnitř bílé krychle. Ideologie galerijního prostoru*. Přeložil Pavel Černovský. Praha: tranzit.cz, 2014, s. 71.

natrené na bielo. Jediným zdrojom svetla, pri ktorom divák môže vnímať okolie, je strop. Umenie môže slobodne, ako sa hovorí, ožiť vlastným životom.“⁶ Z toho vyplýva, že umenie vlastne patrí budúcim generáciám. „Umenie tu existuje v akejsi výstavnej večnosti, ktorá v sebe síce nesie dosť ‚doby‘ (neskoro modernú), ale žiadny čas.“⁷ Ideálna galéria zbavuje umelecké dielo všetkých signálov, ktoré by akokoľvek spochybňovali fakt, že ide o „umenie“. Umenie je potrebné izolovať od všetkého, čo by obmedzovalo možnosť hodnotiť dielo len ním samotným. Galerijný priestor získava charakter všetkých priestorov, kde sa prostredníctvom neustáleho opakovania uzatvoreného systému hodnôt konzervujú určité konvencie.

Galéria určená pre jednotlivca–white cube²

White cube na druhú je zmenšený model galérie v galérii, ktorá by bez reálneho priestoru galérie nefungovala. Zmenšený model galérie využívajú umelci pre predstavu o rozložení sôch, objektov, fotografií, malieb v danom priestore a taktiež preto, aby ich videli v merítke – v správnom pomere k dimenzii galerijného priestoru. Dnes umelci bežne používajú rôzne 3D programy, kde do virtuálneho priestoru osádzajú svoje diela. Tieto modeli sa konštruujú pre predstavu vzťahu diela k priestoru, alebo ako ukážka pred výstavou v spolupráci s kurátorom výstavy, niekedy aj kvôli vzdialenosti umelca a galérie (kedy takýto vyhotovený model pomáha skrátiť čas pri inštalácii diela na mieste).

Proces vytvárania podobného modelu, aký som práve popísala, sa v mojom projekte zastavil zámerne v jeho medzištádiu. Vo *white cube*² ide o zmenšený model galérie, ktorý sa stáva samostatným objektom. „Modely a umělecká díla se vztahují k něčemu jinému, k něčemu, co samy nejsou. Modely přitom pomáhají lépe pochopit realitu, situaci nebo myšlenku. Nejsou to žádná umělecká díla, nýbrž slouží spíše jako podklad pro to, aby se vlastní práce vyvíjela dál, nebo aby vznikla určitá distance k vlastním projektem. Napomáhá to k zamyšlení nad prostorem, hravému zkoumání nějaké ideje, reflexi, nebo také prověření. Model se proměňuje v objekt, který potvrzuje autorčin záměr. Spoluvytváří prostor a fyzicky začleňuje diváka do jednoho celku.“⁸

⁶ O’Doherty, Brian: Uvnitř bílé krychle. s. 58.

⁷ O’Doherty, Brian: Uvnitř bílé krychle. s. 8.

⁸ František Kowolowski, Nepublikovaná poznámka k mojej výstave *Teleport* 2015)

Táto interaktívna inštalácia mapuje symbol bielej kocky, ktorá je určená len pre jednotlivca. „Jedinec“, ktorý vstúpi do white cube² stáva sa jeho súčasťou. „Divák zvažuje, testuje, je mystifikován, demystifikován. Někdy vrávorá mezi matoucími rolemi: je to uzlíček motorických reakcí, špatně adaptovaný poutník, účastník živého obrazu, opožděný herec a někdy dokonce spouštěč světél a zvuků v umělecky zaminovaném prostoru.“⁹ Divák vstupuje do stiesneného priestoru-boxu. Návštevník po odhodlaní vojsť do tajomnej bielej kocky vstupuje do jej vnútra po kolenách. Návštevník sa tak stáva aktérom výstavy a sochy sa stávajú divákmi, pozorovateľmi. Divák a artefakt si tak vymieňajú úlohy. Vo vnútri kocky môže návštevník intenzívnejšie vstrebávať dojmy z intervencie a z ruchu. Divák sa nachádza v úrovni sôch v ich „obklopení“. V súkromí môže na ne z blízka nazerať z inej perspektívy. Sochy tak odľahčujú komunikáciu medzi autorom, dielom a aktérom, keďže sa tieto hranice stierajú. Táto interaktívna inštalácia získava prostredníctvom štruktúry sôch a ich špecifického zvuku status cez kontext uzatvoreného boxu. Po vstupe návštevníka do tmavého priestoru sochy ožívajú a rozsvecujú sa. Prostredníctvom týchto faktorov som chcela navodiť akúsi nejasnosť, úzkosť a strach z neznámeho.

Podobne som tieto faktory využívala aj vo svojich predchádzajúcich site specific inštaláciách. Jedna z nich sa uskutočnila na výstave ARMÁDA (Industra gallery, Brno, 2015), kde sa návštevníci výstavy prechádzali medzi soklami, ktoré predstavovali fiktívne mesto, nad ktorým vybuchujú slastné čokoládové drony. Audio nahrávka so zvukom výbuchu bola premietaná na fóliu medzi soklami „fiktívnym mestom“ a navozovala úzkosť. Performatívny prvok explózie sa odohral deň pred zahájením výstavy (kôli bezpečnosti). Celý akt výbuchu sa tak odohral bez prizerajúcich sa divákov, ktorí boli v očakávaní, že performancia s výbuchom nastane priamo pred nimi. Na vernisáži som odohrala performanciu len zo zlomokom výbuchu.

V ďalšej výstave o rok neskôr som tieto skúsenosti zúžitkovala a pustila sa tak do projektu site-specific inštalácie pre Nitriansku galériu s názvom *War is a business mode – Vojna je obchodný model*, kde už výbuchy nastali pred očami divákov, samozrejme za použitia a nasadenia si ochranných prvkov, keďže výstava sa odohrávala v CO kryte. Pri tejto výstave som zaznamenávala cez kamerový systém divákov a ich

⁹ O’Doherty, Brian: Uvnitř bílé krychle. s 38.

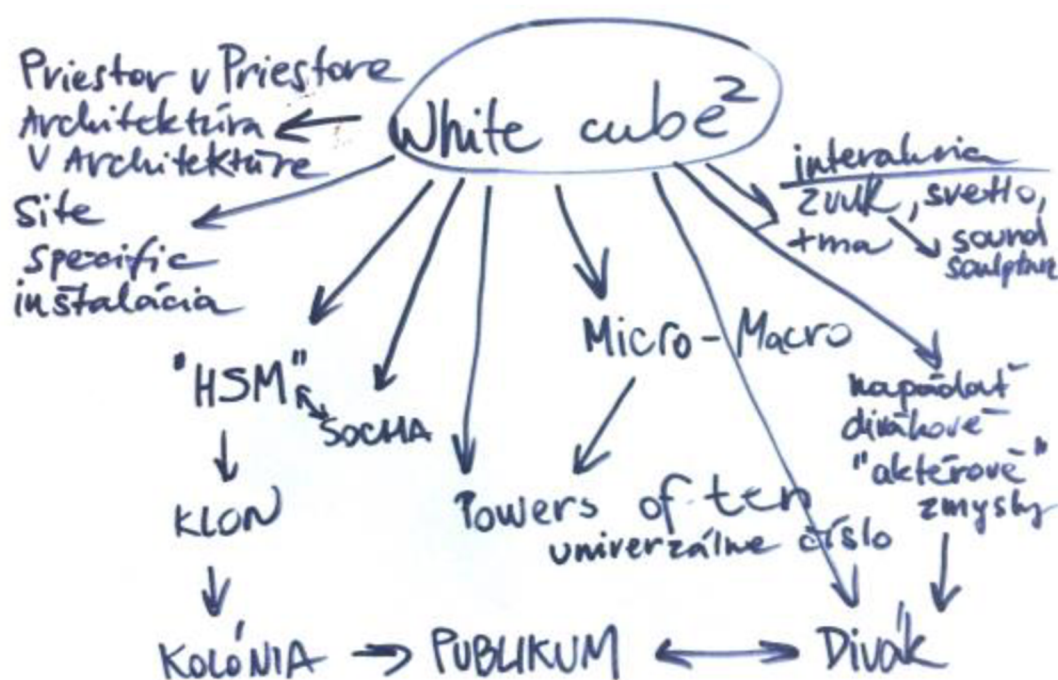
správanie sa pri výbuchu a po ňom. Keďže v bunkri bolo chladno a vlhko, čokoláda sa nerozprskla tak ako na predošlej výstave, a preto je na zázname zachytená psychika divákov, ktorí očakávali že budú kompletne zasiahnutí čokoládovou „sprchou“. Návštevníci dostali presné inštrukcie o tom, čo sa bude odohrávať na výstave, v grafických materiáloch zverejnených na sociálnych sieťach.

Pri mojej diplomovej inštalácii sa však diváci a návštevníci budú musieť sami rozhodnúť, či vstúpiť do vnútra *white cube*². Počítam aj s takými divákmi, ktorým sa bude priečiť vstúpiť do stiesneného priestoru-kocky. Nechávam to na rozhodnutí divákov. Túto nutnosť prekonať strach a vstúpiť do inštalácie som zažila vďaka umeleckému štúdiu Numen / For Use, ktoré zavesilo v galérii Dox (výstava s názvom *Skvĕlý nový svět*, 2015) šesť metrov nad zemou obrovský elastický labyrint tunelov, kde sa ľudia museli vyzuť a vojsť do inštalácie vytvorenej z lepiacej pásky a fólie. Tým pádom bol strach ešte enormnejší, keďže inštalácia bola polo priehľadná a do inštalácie vstupovali v obmedzenom počte. Nie každý sa odvážil vstúpiť do inštalácie a prekonať tak strach z neznámeho a získať nový „príjemný“ zážitok.

Vo všeobecnosti v projekte *white cube*² pracujem s priestorom galérie ako s celkom. Malé „Univerzum“ reprezentované projektom *white cube*² nastoľuje otázku v inštitúcii o prepojení návštevníka výstavy a sochy/inštalácie; kto je divák? a kto pozorovateľ?. Azda existuje nadčlovek, človek-stroj, ktorý na nás nahliada z inej planéty, tak ako sa my pozeráme v galérii na umenie vo všeobecnom zmysle. Mením zaužívaný model tradičnej role diváka jako recipienta diela a snažím sa ho narušiť tým, že role vymieňam. Táto inštalácia predstavuje moju scifi myšlienku o človeko-bohu, človeko-stroji v danom priestore galérie.

Kustodka sa objaví v mojej diplomovej inštalácii jako performerka to z toho dôvodu že mapujem model bielej kocky. Kustodka neodmysliteľne patrí k galériám, múzeám, pamiatkovým budovám, knižniciam. „Kustodka je zamestnancem inštituce, který plní dle instrukcí své povinnosti. V přesně vymezeném čase pracovní doby dozírá na prezentované artefakty. Tráví tu, na „svém pracovišti“, tj. ve výstavě, placený čas. Stává se tedy prvkem, který ač není součástí výstavního záměru, je součástí výstavního prostoru, podobně jako protipožární opatření, šipky nouzového východu nebo klimatizace. Chtě nechtě vstupuje kustodka do kontextu výstavy jako kontrolní orgán, je dokladem zvýšené obezřetnosti vůči divákovi, je v podstatě aktem nedůvěry vůči

návštevníkovi, ktorý potenciónálne ohrozuje miesto prezentácie.¹⁰ V Diele *white cube*² počítam s kustodkou a beriem ju ako performerku projektu, ktorá podľa koncepcie inštitúcie je prítomná alebo nieje. Ak sa vo *white cube* nachádza kustodka, tak aj vo *white cube*² sa nachádza kustodka² a je súčasťou projektu, poukazuje na model galérie, pri ktorom usmerňuje návštevníkov, aby vstupovali do *white cube*² po jednom.



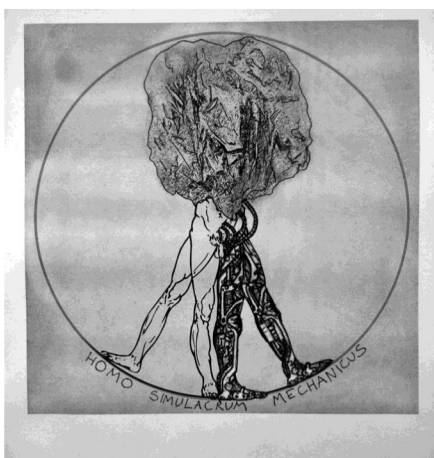
Myšlienková mapa na téma *white cube*², 2017, kresba fixom, 210 x 290 mm

Powers of ten (Sily desať a relatívna veľkosť vecí vo vesmíre)

Desať. Presne toľko sôch sa nachádza vo *white cube*². Ide o číslo, ktoré je veľmi dobre znázornené vo filme *Powers of ten* (jeden z najznámejších filmov od Eameses z roku 1977). Hlavnú úlohu zohráva zväčšovanie a zmenšovanie mierky, tak ako v mojom prípade. Galaxia v Galaxii – Priestor v priestore. Často sa opakujúca scéna z sci-fi filmov ukazuje pohľad z vesmírnej lodi na zmenšujúcu sa zemeguľu, z ktorej sa postupne stáva horizont, nafukujúca lopta, pomaranč, pinpongová loptička a nakoniec hviezda. „S každou zmenou merítka dochádza k posunu od konkrétnych reakcií k zovšeobecneniu. Na miesto jednotlivca nastupuje ľudstvo a z človeka sa stáva ľahko

¹⁰ Vaňous, Petr: Dvojí kód Kustodky, Od nevinného žertu ke kritickému gestu, *Modern Art Revue*, 2011 (květen)

nahraditeľná časť z celku–smrteľný dvojnožec či skôr spleť dvojnožcov rozprestrená kdesi dole ako koberec.“¹¹ Takým rozprestreným piknikovým „kobercom“ začína aj film *Powers of ten*, ktorý nás prenáša z Chicaga na vonkajšie okraje vesmíru. Každých desať sekúnd sa pozeráme na východiskový bod, vždy desaťkrát vzdialenejší, kým z našej galaxie nebude vidieť nič viac než smietka svetla a mnoho ďalších galaxií. Po návrate na Zem sa pohľad závratnou rýchlosťou presúva dovnútra – do rúk spiaceho človeka na pikniku – každých desať sekúnd desaťkrát zväčšeného. Cesta končí vnútri protónu atómu uhlíka, ktorý je v molekule DNA vnútri bielych krviniek. Práve kôli tomuto filmu som sa rozhodla pre číslo 10. Tieto sochy, klony „HSM“ sú pre mňa symbolom niečoho čo sa odohráva v galaxii a je jedno v akej.



„HSM“ 2017, kresba, tlač, 297 x 210 mm

Homo simulacrum mechanicus

„HSM“ je mojím označením pre sochu-klon vo vnútri inštalácie *white cube*². Ide o skratku slov **Homo** – človek , **simulacrum** – napodobenina/ odraz (osoby alebo veci), **mechanicus** – technický/mechanický/mužský rod. Simulakrá sa používajú ako vo výtvarnom umení či filozofii, tak v literatúre, hudbe, filme, umelé bytosti (automat, chrliče, hologramy, homonculus, terakotová armáda, roboti, RUR-Karel Čapek,...), v karikatúrach, ikonografiách. Slovo *simulacrum* bolo najskôr zaznamenané v angličtine v neskoršom 16.storočí a používa sa k popisu reprezentácie ako napríklad sochy alebo obrazu, najmä boha. Simulakrom chcem v mojej tvorbe označiť imitáciu muža. Klon v tomto prípade je mechanicky navrhnutý tak, aby fungoval tým istým spôsobom ako jeho predloha. Sú to dokonalo-nedokonalé klony (tak ako aj ľudia, ktorí niesu

¹¹ Brian, O'Doherty: Uvnitř bílé krychle. s 14.

dokonalí). S vyvinutou inteligenciou, dorozumievaním sa medzi sebou telepaticky aj riadia svoju motoriku a dokážu sa teleportovať. To všetko znázoňuje „bublina“/ zlatá vrchná časť sochy.

Sú to ľudia?, Sú to stroje? Táto otázka ma láka aj z historicko-sociologického hľadiska. V Sovietskom zväze túžili dokonalom tvorovi (človeku) – nadčloveku, ktorý by naplnil idol nestarnúceho dokonalého jedinca, či už mentálne tak aj fyzicky. Napríklad Alexandr Alexandrovič Bogdanov, ruský filozof a lekár v roku 1924 experimentoval s transfúziou krvi. Považoval to za kľúč k večnej mladosti. Sám Bogdanov po 12. transfúziách z druhými ľuďmi zomiera. Biológ Ilja Ivanovič Ivanov chcel skrížiť človeka s opicou a vytvoriť ich hybrid. Moja socha predstavuje Nového človeka, nového lepšieho človeko-stroja, nadinteligentnú forma života. V inštalácii zoskupenej do kolónie desiatich sôch sa odohrá interakcia s divákom rozsvietením a zapnutím motorčekov, čím začnú sochy v malom uzatvorenom priestore vydávať zvuk – šušťanie. Pulzujúce sochy s príznačným zvukom, šumom.

Zvuky sôch a ich možnosti ma začali zaujímať na výstave Ars Electronica (2015), kde mi utkvelo v pamäti dielo od umelca Nilsa Völker. V kontexte výtvarného súčasného umenia by som jeho veci porovnávala k mojím klonom. Aj tu ide o nafukovanie, vyfukovanie, prenášanie zvuku do priestoru so zámerom vytvoriť silný kontrast k vystavovanému priestoru so selektívne nahustenými a defláciou kontrolovanými rytmami. Taktiež pracuje aj s izotermickou fóliou, ktorú využíva pre jej kvality tak ako ja. Zaujímavé jednoduché a funkčné prvky využíva aj umelec Zimoun, ktorý stavia architektonicky zmysľajúce platformy zvuku. Skúma mechanický rytmus zvuku a jeho prúdenie v pripravených systémoch, zariadení v priemyselných objektoch. Cez jednoduché a funkčné materiály, formuluje napätie medzi vzormy Moderny a chaotickými silami života. Emotívna hĺbka a akustický šum prírodných javov sa v Zimounových minimalistických stavbách bez námahy ozýva.

White cube⁴

Do ďalších výstav počítam s rozšírením, rozrastením tejto témy o nové artefakty a white cube. V nich by sa vždy odohrával pozmenený spôsob interaktívnej inštalácie s novým poddruhom človeko-stroja, alebo zobrazenie teleportácie (nadväznosť na moju predošlú prácu *TELEPORT*, 2015). Odohrať by sa mali v Brne, Bratislave a v Prahe. Výstava v roku 2018 v Trnavskej synagóge, ktorú spoločne pripravujeme s kurátorkou, autorkou Mariannou Brinzovou, bude obsahovať aj prvky, ktoré sú obsiahnuté v mojej diplomovej práci, no v inom kontexte a vo väčšej mierke s minimalistickým riešeným objektu.

Záver

Cieľom diplomovej práce white cube² je naznačiť možnosť ontologického uchopenia architektonického priestoru galérie a jej vystavovania sôch. Tejto časti predchádza priblíženie diskurzu o inštalovaní a celkovej koncepcii white cube². Práca sa zaoberá vnútornou problematikou priestoru galérie, jednak vzťahom modelu galérie v galérii a jednak zmenou zaužívaného modelu tradičnej role diváka ako recipienta diela.

Forma, rozsah, práce *white cube*²

Pri tomto projekte pracujem nielen zo sochou ako takou, ale s celkom, s ideou galérie s použitím médií ako je socha, text a objekt. *White cube*² je site-specific interaktívna inštalácia osadená do priestoru galérie. Pozostáva z hlavného prvku, ktorým je drevený box (s rozmermi 2 x 2,3 x 2 m) s dvomi otvormi pre návštevníka, aby mohol vojsť do vnútra po kolenách a vyjsť na druhej strane. Po vstupe do vnútra sa zapne senzor pohybu a ten rozpohybuje sochy. Sochy tým pádom začnú interagovať s divákom. Rozžiaria sa a mechanizmi spustia ventráčiky ktoré su v sochách. Tie pôsobia na izolácie, ktoré sú súčasťou sôch, tie začnú pulzovať, šušťať. Návštevník sa tak ocitá medzi zvukom, ruchom publika (sôch) a z návštevníka sa stáva aktér a je vnorený do inštalácie v rovnakej výške sôch ako je on sám.

Do priestoru galérie Aula vkladám mramorovú dosku. Na nej je vygravírovaná pozlátená socha nachádzajúca sa vo vnútry *white cube*². Mramorová doska bude oprená o stenu, na ktorej sa bude nachádzať text o výstave.

Použitá literatura:

O'Doherty, Brian: *Uvnitř bílé krychle. Ideologie galerijního prostoru*. Praha: tranzit.cz, 2014.

Brožka, Petr: *Fenomén prázdné galerie* (dizertační práce). Brno: Fakulta výtvarných umění VUT, 2014.

PĚTOVÁ, Marie: Prostor jako prostor (k) jednání. In: *Prostor a jeho člověk*. Praha: Vesmír, 2004. s. 256.

Vaňous, Petr: Dvojitý kód Kustodky, Od nevinného žertu ke kritickému gestu. *Modern Art Revue*, 2011 (květen)