

Scény Zlin Design Week

Natália Beláková

Bakalářská práce
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Prostorová tvorba

Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Natália Beláková**
Osobní číslo: **K17092**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Prostorová tvorba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **Scény Zlin Design Week**

Zásady pro vypracování

1. Rozbor zadaného prostorového úkolu a vymezení jeho problematičnosti
2. Známé příklady stejných nebo podobných řešení (min. 3 příklady, včetně osobního vyhodnocení)
3. Historiografie daného problému
4. Koncept a vývoj návrhu (včetně osobního stanoviska)
5. Průvodní zpráva popisující vybrané a schválené řešení
6. Výkresová část a obrazová dokumentace
7. Dokladová část
8. Fyzický model vybraného řešení

Forma zpracování bakalářské práce: **Tištěná/elektronická**
Jazyk zpracování: **Slovenština**

Seznam doporučené literatury:

- BURIAN, Jarka a Josef SVOBODA, PŘÍHODOVÁ, Barbora, ed. *Scénografie mluví: hovory Jarky Buriana s Josefem Svobodou*. Brno: Masarykova univerzita, 2014. ISBN 978-80-905952-0-0.
- KOPŘIVA, Miloš, Michal NETUŠIL, Henri ACHTEN a Zdeněk HIRNŠAL. *Membránová architektura*. V Praze: České vysoké učení technické, 2015. ISBN 978-80-01-05693-6.
- MOJŽIŠOVÁ, Iva a Dagmar POLÁČKOVÁ. *Slovenská divadelná scénografia: Slovak stage design : 1920-2000*. Bratislava: Slovenská národná galéria, 2004. ISBN 80-8059-095-8.
- WOLF, R. Craig a Dick BLOCK. *Scene design and stage lighting*. Tenth edition. Boston, MA: Wadsworth, [2014]. ISBN 1111344434.

Vedoucí bakalářské práce: **Ing. arch. Kamil Koláček**
Ateliér Prostorová tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2019**
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2020**

doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Ing. arch. Kamil Koláček
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 26.6.2020

Jméno a příjmení studenta: Markéta Beldáková


.....

podpis studenta

ABSTRAKT

Bakalárska práca s názvom „ Scény Zlin Design Week“ je rozdelená na časť teoretickú a praktickú. Teoretická časť je venovaná analýze scén Zlin Design Weeku, scénografickým materiálom, svetlám, analýze udeľovaniu cien a priestorom v ktorých podujatia prebiehajú. V praktickej časti je popísaný vývoj návrhu, finálny návrh a je konštrukčne a priestorové riešenie. Výstupom praktickej časti je vytvorenie scény, ktorá bude využiteľná v akomkoľvek priestore.

Kľúčové slová: scéna, Best in Design, ZDW, textília, lešenie, festival, udeľovanie cien

ABSTRACT

This bachelor thesis “Scenes of Zlin Design Week” consists of a theoretical and a practical section. The theoretical section analyses scenes of Zlin Design Week and its space where events take place, scenographic materials, lighting equipment, and analyse the awarding of a prize, too. The practical part describes the development of a design proposal, structural and spatial arrangements, and a final proposal. The result of the practical part is the creation of a scene that could be applied in any space.

Keywords: scene, Best in Design, ZDW, textile, scaffolding, festival, awards

POĎAKOVANIE

V prvom rade moje poďakovanie patrí vedúcemu mojej práce Ing. Arch. Kamilu Koláčkovi, za vedenie mojej bakalárskej práce, za pripomienky a názory. V druhom rade by som sa chcela poďakovať nášmu bývalému vedúcemu doc. Ing. arch. Michaelu Klangovi, CSc., ktorý už nie je medzi nami, za všetky skúsenosti a inšpiráciu, ktoré nám stihol predať a príležitosti, ktoré nám poskytol.

V neposlednom rade ďakujem mojej rodine za podporu počas celej doby štúdia.

„Scénografiu môžeme definovať ako architektúru dočasnú, alebo pohybovú, kooperujúcu, imaginatívnu...“

Jozef Ciller

ČESTNÉ PREHLÁSENIE

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČASŤ	11
1 ANALÝZA	12
1.1 PRIESTOR	12
1.2 SCÉNOGRAFICKÝ PRIESTOR	12
1.3 SCÉNA.....	13
1.4 PRIESTOR A SVETLO	13
1.4.1 Svetelná technika.....	13
1.4.2 Symbolika farieb	16
1.5 VYUŽITIE LEŠENIA	18
1.6 TEXTÍLIE V SCÉNOGRAFIÍ	20
2 PRIESTORY ZDW	22
2.1 MESTSKÉ DIVADLO ZLÍN	22
2.2 KONGRESOVÉ CENTRUM ZLÍN	22
2.3 GARÁŽE 14/15 BAŤOV INŠTITÚT	22
3 HISTÓRIA ZLIN DESIGN WEEK	24
3.1 VZNIK	24
3.2 BEST IN DESIGN	25
3.3 KONFERENCIA DIZAJNU A MARKETINGU	25
3.4 ANALÝZA SCÉN ZLIN DESIGN WEEK	25
3.4.1 Scéna 2015	26
3.4.2 Scény 2016.....	27
3.4.3 Scény 2017.....	27
3.4.4 Scény 2018.....	28
3.4.5 Scény 2019.....	29
3.5 KONCEPT, OČAKÁVANIE, SMEROVANIE ZDW	30
4 PODOBNÉ PODUJATIA AKO INŠPIRÁCIA	31
4.1 UDELOVANIE CIEN U NÁS	31
4.2 UDELOVANIE CIEN V ZAHRANIČÍ.....	31
4.3 CE.ZA.AR	32
4.4 SLNKO V SIETI	33
4.5 ČESKÁ CENA ZA ARCHITEKTÚRU	34
4.6 IĎ DESIGN AWARDS	34
4.7 DEZEEN AWARDS	34
5 VÝSKUMNÁ ČASŤ	36
6 KONCEPT	38

II	PRAKTICKÁ ČASŤ	39
7	SCENA BEST IN DESIGN	40
7.1	VÝVOJ NÁVRHU	40
7.1.1	Zimný semester	40
7.1.2	Letný semester.....	41
7.2	POPIS RIEŠENIA.....	44
7.2.1	Konštrukcia	44
7.2.2	Sedenie.....	46
7.2.3	Textília	47
7.2.4	Svetlá	47
8	VÝHODY A NEVÝHODY	48
9	VIZUALIZÁCIE	49
	ZÁVER	50
	ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	51
	ZOZNAM SYMBOLOV A SKRATIEK	53
	ZOZNAM OBRÁZKOV	54
	ZOZNAM TABULIEK	55

ÚVOD

K zadaniu mojej bakalárskej práce som sa dostala ako členka tímu Zlin Design Week-u. Rovnako ako v roku 2019, tak aj v roku 2020 som bola členkou tímu ZDW, avšak v roku 2019 som pracovala v sekcii vonkajších inštalácií. Spolu s mojou spolužiačkou som vytvorila inštaláciu do podchodu pod Náměstím Práce. Práca pre ZDW ma veľmi bavila a preto som do toho išla aj v nasledujúcom ročníku, ale už ako manažérka jednej z art sekcií. V ročníku 2020 som sa stala manažérkou pre sekciu Scény Zlin Design Week-u. Žiaľ tento ročník sa pre vírus Covid-19 nekonal v pôvodnej forme. To nič nezmenilo na tom, že sme naše úsilie a návrhy pripravili na ďalší ročník tak, aby sa festival dizajnu mohol rovno konať.

Ako bakalársku prácu riešim priestor garáže pod budovou 14/15 v Zlíne. V tomto priestore navrhujem scénu pre udeľovanie cien Best in Design. BID je súťaž mladých umelcov a dizajnérov z celého sveta. Vedenie Zlin Design Weeku si tento rok vybralo pre udeľovanie cien garáže, pretože to chceli mať viac „pankové“, keďže to je pre mladých ľudí ako som ja a moji rovesníci.

V teoretickej časti je uvedená história ZDW a jeho doterajších scén. Taktiež uvádzam históriu scén, pre mňa inšpiratívnych, či už kvôli materiálom alebo vizuálu. Zaoberám sa podobnými podujatiami, ktoré sa tiež odohrávajú v netradičných priestoroch.

Riešením praktickej časti, je návrh priestoru prostredníctvom vizualizácií a 3d modelu. Navrhujem priestor prednej časti garáže 14/15. Tým, že tento priestor je bez akéhokoľvek zariadenia, navrhujem tam sedenie pre divákov, súťažiacich a porotu. Hlavnou problematikou, ktorou sa zapodievam, je vytvorenie priestoru pomocou emocionálneho vplyvu na účastníka a vytvorenie tak celkovej scény. Vytváram to pomocou svetiel, ktoré tvoria zaujímavý efekt na tkanine a tak vzniká iný dojem z priestoru garáží, čo teda bolo aj mojim cieľom.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 ANALÝZA

V tejto kapitole sa venujem definícii priestoru v architektúre a scénografií, významu scény, ďalej svetlu v priestore, farbám, ich symbolike a významu, konkrétne žltej, modrej, červej, zelenej a bielej farbe.

1.1 Priestor

Môže byť vo filozofii, v architektúre, v geometrii a vo fyzike. Priestor nie sú len štyri steny, podlaha a strop. Je to rozhranie, v ktorom sa pohybuje náš zrak, než utkvie na predmetoch, povrchu a ľuďoch. Priestor obklopuje javisko ľudskej aktivity, tvorí rámec nášho pohybu a trvalých skúseností. Obsahuje to, čo je na fyzický dosah alebo čo by mohlo byť dosiahnuteľné. (Andrea Simitchová, 2015, pp. 100-107)

Mohli by sme povedať, že priestor sa dá deliť na vonkajší otvorený, vonkajší obklopený a vnútorný. Význam slova priestor je v presnom znení súhrn všetkých miest, v ktorých môže byť umiestnená hmota. Charakterom, na ktorom sa dá stavať priestor je jeho koncepcia. Fungovaním a komunikovaním priestoru je jeho citovosť a úloha.

1.2 Scénografický priestor

Tajomstvo scénografie je v jej multidisciplinárnosti a interdisciplinárnosti. Scénografia je desaťboj intelektuálny, výtvarný a divadelný. Do hry vstupuje architektúra, dizajn, svetlo, skice, model, technické a výrobné nákresy a mnoho ďalších aspektov. Napriek všetkým obmedzeniam má scénografia dosť šancí na svoju autonómiu. (Inšitorisová, 2019, pp. 186-187)

Scénografický priestor nemusí byť nutne obmedzený len na filmové a divadelné dosky. Scéna ide vytvoriť bežne v každom priestore, potrebuje len svojich hercov, respektíve účinkujúcich a divákov. Pre mňa je tvorba scény, vytváranie atmosféry a dotvorenie celkového pôsobenia daného priestoru. Mala by vplývať na city a vnemy návštevníka a prebúdať v ňom emócie. Toto všetko sa dá dosiahnuť pomocou hry so svetlom, tieňmi, farbami, tvarom a bodom priestoru.

1.3 Scéna

Je umelecké stvárnenie priestoru, prostredia, deja. Pôvodné slovo scéna pochádza zo starogréckeho slova „skéné“, čo znamená budova. Vytvára prostredie, ktoré pomáha divákovi pochopiť tón, zvuk a účel rozprávania príbehu. Niekedy sa scéna alebo jej prvky stávajú súčasťou diania. Hracia časť, teda pódium, nemusí byť nutne ohraničené a zvýšené. (Kazimierz, 2001, p. 11)

Tradičná a najčastejšia kukátková scéna je scéna na pozeranie. Je určená k pozorovaniu. Priestor divadla je usporiadaný tak, že javisko je oddelené od hľadiska portálom a oponou. Pri tvorení scény si treba uvedomiť pre akú udalosť je určená, či pre divadlo, event, udeľovanie cien, film alebo televíznu reláciu.

1.4 Priestor a svetlo

Jedna z podstatných scénografických, umeleckých a technických funkcií je svetlo. Svetlo je časová záležitosť a ako sa pohybuje priestorom, je možné ho meniť. Vo svojej najjednoduchšej podobe odhaľuje, čo treba vidieť. Materiály, ktoré akoby zmenili textúru, môžu pôsobiť premenlivo a objemom, ako keby pozmenili proporcie, môžu pôsobiť skreslene. Plocha, na ktorú sa upiera svetlo, získava hierarchicky väčší význam než tá, čo ostáva v relatívnej tme, prítomnosť svetla na nej umocňuje tieň. Pôsobením svetla ide textúru odhaliť a zvýrazniť, alebo tiež zmierniť a uhladiť. (Andrea Simitchová, 2015, pp. 116-123)

1.4.1 Svetelná technika

Svetlo má silný vplyv na scenériu. Dobré osvetlenie spája vizuálne aspekty javiska a podporuje dramatickosť scény. Návrh osvetlenia sa začína nápadom. V divadle je táto myšlienka interpretáciou podľa scenára a v tanci tento nápad vychádza z choreografie, pohybu a hudby. Farba sa považuje za jeden najúčinnějších a najdramatickejších prvkov v scénografií. Použitím farebného svetla sa zlepší nálada scény. (Jiří Habel, 2013, p. 354)

- **Elipsoidný reflektor (ERS)** je veľmi efektívne a univerzálne príslušenstvo, ktoré sa do dnes používa. Vytvára koncentrované ostré svetlo a má vstavanú schopnosť lúča. (R. Craig Wolf, 2014, p. 362) Vrhá silný lúč svetla schopný tvoriť tvrdé a ostré tieň. Napriek tomu táto štruktúra poskytuje flexibilitu zmeny kvality svetla takmer akýmkoľvek spôsobom. Existuje mnoho typov ERS, ktoré sú navrhnuté pre nespočetné použitie v zábavnom priemysle. Reflektory sa dodávajú v rôznych tvaroch a veľkostiach. Každý konkrétny model má svoj vlastný súbor charakteristík. ERS sú vo všeobecnosti najrozmanitejším a najpoužívanejším typom javiskového osvetľovacieho prístroja. Môžu sa označovať aj ako profilové bodové svetlá. (R. Craig Wolf, 2014, p. 365)
- **Fresnelová lampa** je pomenovaná po vynálezcovi svojej jedinečnej šošovky Augustínovi Jeanovi Fresnelovi. Svetelný lúč je kvalitný s hladkým, rovnomerným poľom. Jeho tvar je široký a jemne lomený, vytvára mäkké tieň. Bežne sa využíva ako zadné svetlo, horné svetlo a bočné svetlo. Jedným zo spôsobov šírenia svetla je použitie buď cylindra, ktorý obmedzuje vychádzajúce svetlo alebo vrát, ktorých klapky fungujú akoby išlo o uzávery na ERS svetlách. Najčastejšie sa používajú na stredné vzdialenosti od javiska na osvetlenie plôch. (R. Craig Wolf, 2014, p. 372)
- **PAR** alebo parabolické hliníkové reflektorové svetlá sa používajú, keď je na scéne potrebné vytvoriť značné množstvo plošného svetla. Vytvára silný a tvrdý svetelný lúč s oválnym tvarom a mäkkými hranami. (R. Craig Wolf, 2014, p. 375) Tvar lúča žiarovky nie je nastaviteľný, nedá sa meniť alebo primerane regulovať. Dá sa upraviť jedine otočením žiarovky v puzdre alebo otočením šošovky. Kvalita PAR svetla je veľmi tvrdá. Vďaka ich jasnému svetlu vytvárajú dobré podsvietenie. Svietidlo je takmer nezničiteľné, preto je vhodné na cestovanie a jeho pomerne lacné žiarovky vydržia veľmi dlho. Používajú sa v kombinácií s dymovými alebo zákalovými strojmi pre zviditeľnenie lúča. V divadle sa využívajú ako vrchné, zadné alebo bočné svetlá. Najužitočnejším PAR svetlom je ale model PAR-16. Tieto svetlá však niekedy vytvárajú odlišné svetelné lúče. (R. Craig Wolf, 2014, p. 376)

- **LED osvetlenie** sú prístroje, ktoré používajú ako zdroj svetla diódy vyžarujúce svetlo. LED diódy sa stali veľmi populárnymi vďaka svojej farebnej univerzálnosti. Dnes už je mnoho druhov LED pásov. LED svetlá používajú tri alebo viac farieb. Obvykle červenú, zelenú a modrú, ktoré je možné zmiešať tak, aby hypoteticky vytvorili akúkoľvek farbu. (R. Craig Wolf, 2014, p. 374) LED svetlá majú štyri hlavné typy: PAR plechovky, reflektory, LED pásy a „pohyblivé hlavy“.
- **Svetelný pás**, tiež známy ako Cyclorama, sú dlhé skrine zvyčajne obsahujúce viac násobné svietidlá usporiadané pozdĺž, vyžarujúce kolmé svetlo. Môže byť použitá široká škála farieb. To sa dá dosiahnuť umiestnením rôznych farebných filtrov do každého obvodu. Lampy musia byť vedľa seba, aby sa rôzne farebné lúče zmiešali. (R. Craig Wolf, 2014, p. 380)
- **Followspot** teda reflektor, je špeciálne zariadenie určené na vytváranie jasného a koncentrovaného lúča svetla na veľkú vzdialenosť. Vyžadujú sa pre určitý štýl Broadway muzikálu. Svietidlá majú svojich operátorov, ktorí ich riadia. Nachádzajú sa samom konci hľadiska v najvyššom balkóne. Na koncertoch sa používajú na zameranie spevákov a hudobníkov. Môžu sa taktiež použiť na nejakú udalosť, kde je hlavným objektom osvetlenia moderátor. Niekedy je na účinkujúceho zameraný reflektor, ale čím väčšia je vzdialenosť, tým býva osvetlený väčším množstvom reflektorov. (R. Craig Wolf, 2014, p. 376)
- **Inteligentné osvetlenie** alebo pohyblivé svetlá. Začali sa používať v hudobnom priemysle na koncertoch v osemdesiatych rokoch 20. storočia. S postupným napredovaním digitálnych technológií sa stal aj tento druh svetelnej technológie prístupnejší. Tým pádom sa začali viac a viac používať v divadelných inscenáciách. Ich poprednou vlastnosťou je diaľkové ovládanie pohybu a charakteristický tvar vystúpeného lúča. Zvyčajne tiež obsahuje iné ovládače na tvarovanie, textúru a farbu svetla, ako sú gobo alebo dichroické kolesá. Pohyblivé svetlá sa zvyknú používať na predstaveniach na veľmi veľkých miestach, ako sú podujatia na štadiónoch a podobne. (R. Craig Wolf, 2014, p. 378)

1.4.2 Symbolika farieb

Farba je dôležitá ako podporuje citové aj zmyslové vnímanie diváka a účinkujúceho. Pre oko pozorovateľa je relatívne ako vníma samostatné farby, ich pôsobenie v rámci farebného kontextu. Farby sú spojené s tradičnými významami, ktoré sa ale posúvajú v závislosti na kultúre, v ktorej sa nachádzajú. Farby dokonca majú moc vytvárať prostredie, ktoré vnímanie a chovanie mení. Určité materiály a farby svetlo odrážajú, iné ho pohlcujú. Môže tiež nahradzovať svetlo alebo tmú, upokojiť, udávať smer alebo rozhábať inak uniformovaný povrch. (Andrea Simitchová, 2015, pp. 120-122) Farby, s ktorými pracujem, sú od tieňmi modrej, žltej, červenej a zelenej. Odvíjajú sa od farieb vizuálu ZDW 2020.

- **Žltá** farba dáva zo všetkých chromatických farieb najviac svetla. Je vhodná do pracovných priestorov, škôl a všade, kde je potrebné zvýšiť duševnú kapacitu a myšlienkovú aktivitu. Býva spojená so svetlom, slnkom, zlatom, jarou a mladosťou. Je to farba sebauvedomenia, ktorá pôsobí jasne, žiarivo, blízko a expanzívne. Pozitívne emócie, ktoré vyvoláva sú optimizmus, múdrosť, súlad, povzbudenie, radosť a negatívne emócie faloš, nedôvera, závisť, zbabelosť a ďalšie. (Dannhoferová, 2012, p. 47)
- **Červená** farba je emotívna farba životného tepla, tvorivej sily, zrelosti, aktivity a vôle. Pôsobí teplo, ťažko a blízko, vyvoláva pocit nebezpečenstva a vyhrážok. Vyvoláva pocit sily, dynamiky, energie, činnosti, pohybu, prudkosti, ale aj nebezpečenstva, krutosti, zlosti, hnevu, boja a agresie. Zosvetlením červenej farby vznikne ružová farba. Pôsobí veľmi jemne, mäkko a niekedy až pasívne. (Dannhoferová, 2012, p. 48)
- **Modrá** farba je predovšetkým opakom svojej komplementárnej oranžovej farby. Je pasívna a statická farba, býva spojovaná s reflexiou a diaľkou. Vyvoláva dojem hĺbky a stability. Upokojuje a pôsobí jednotne, chladne, tmavo. Symbolizuje nebo, oblohu, vzduch, chlad. Ľudia preferujúci túto farbu sú väčšinou zdržanliví, mlčanliví, vedia sa ovládať. (Dannhoferová, 2012, p. 49)

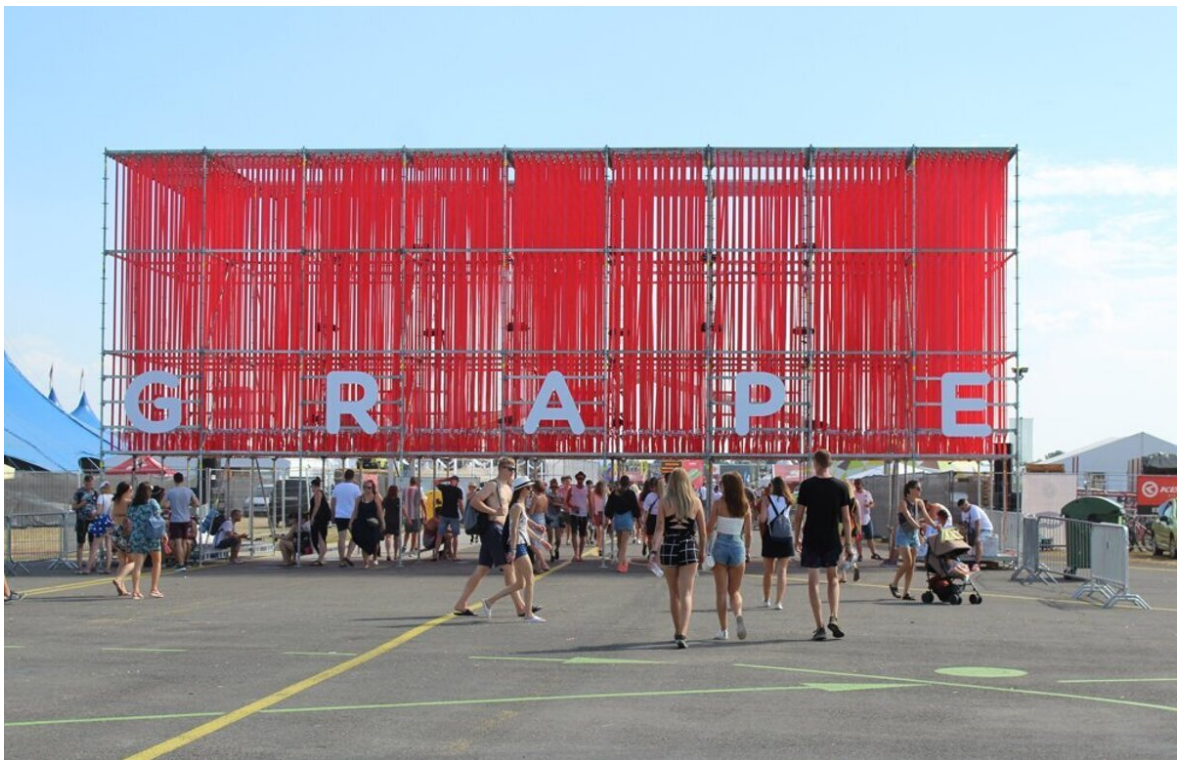
- **Zelená** sa označuje ako veľmi neutrálna farba. Kombináciou farieb žltej a modrej sa vytvorí zelená. Modrá a žltá sú protikladné sily, ktoré sa v zelenej vzájomne rušia. Preto táto farba vyžaruje ich vlastnosti. Absolútna zeleň, kde je modrá a žltá v rovnováhe, potom je táto farba vyjadrením úplne statického stavu bez emócií, bez želaní. Má upokojujúce a stabilizačné účinky. Pôsobí príjemne, chladne a uvoľnene, vyvoláva pocit harmónie, jednoty. (Dannhoferová, 2012, p. 50)
- **Biela** je spojovaná so svetlom. Zo všetkých farieb má najvyšší koeficient odrážavosti. Znamená to, že dokáže najlepšie odrážať svetlo. Preto pôsobí svetlo, ľahko a vzdušne. To je spojené s čistotou prepracovanosti, láskavosťou, jednoduchosťou, pokojom a nevinnosťou. Biela dokáže priestor aj človeka úžasne rozjasniť. Je archetypálne vnímaná ako farba čistoty a zrodzenia. (Dannhoferová, 2012, p. 46)

1.5 Využitie lešenia

Lešenie sa tradične využíva ako dočasná konštrukčná stavba pri stavbách, prerábaní budov alebo pri ich rekonštrukciách. Tradične býva vyrobené z ocele alebo z dreva. Využíva sa v exteriéri, ale aj v interiéri.

Lešenie nemusí byť použité tradične len na stavebné účely. Jeho schopnosť rozostavovania podľa potrieb je vynikajúca na vytváranie rôznych variant aj pre umelecké účely. Lešenie sa zvykne často využívať na festivaloch ako dobrý prvok pre inštaláciu, ktorou sa dá dosiahnuť nie len vizuálny efekt, ale aj ohraničenie, či oddelenie požadovaných plôch.

V roku 2019 bola na hudobnom festivale Grape v Piešťanoch vytvorená z lešenia vstupná brána, taktiež chillout zóna. Vstupná brána bola vytvorená z lešeňových rúr a množstva červených sťahovacích popruhov, ktoré viseli z konštrukcie, stvárňovali dojem búrky, ktorý ešte viac podporovali nahraté zvuky búrky v pozadí.



Obr. 1: Vstupná brána z lešenia, Festival GRAPE, 2019

Rovnako aj v knihe o Jozefovi Cillerovi môžeme vidieť obrovské množstvo scén dotvorených a vytvorených práve z lešeňových rúr. Ciller využíva lešenie ako samostatný prvok scény, kde plne priznáva hmotu lešenia ako dominanty scény alebo ako konštrukčný základ pre scénu.

Viacere Cillerové scénografie majú na prvý pohľad konzervatívnejší výzor. Napríklad v inscenácii Večer trojkráľový pre Slovenské komorné divadlo Martin vznikol hrací priestor pomocou drevenej rozkladacej steny, ktorá bola koncipovaná ako reštaurovanie fresky. Na obrázkoch v knihe je vidieť priznanie konštrukcie lešenia ako súčasť reštaurátorských prác. Ďalšou scénou, kde je znateľne vidieť použitie lešenia na vytvorenie tribúny na scéne je opera Carmen v Slovenskom národnom divadle. Lešenie a kovové rúry využíval rôzne, buď boli v tradičných tvarových formáciách alebo ich upravil podľa potrieb zvarením. (Inšitorisová, 2019, p. 256)

Použitie lešeňovej konštrukcie môžeme vidieť u mnohých scénografov, aj u Aleša Votalu v scéne štátnej opery Tosca v Banskej Bystrici. Lešenie plne priznal a nijakým spôsobom sa ho nesnažil zakryť. (Inšitorisová, 2019, p. 241)

V stavebnom priemysle sa používajú rozmanité druhy lešenia, cez klasické rúrové, teda priestorové, rámové a pojazdné lešenie. V scénografií sa najčastejšie používa práve rúrové, tyčové lešenie. Lešeňové rúry bývajú v rôznych dĺžkach, najčastejšie sú dlhé dva, štyri, šesť metrov. Šírka rúry býva päť centimetrov. Rozmery sú podľa noriem, pre ich flexibilitu a vzájomné spájanie.

1.6 Textilie v scénografií

Látka alebo textilía je neodmysliteľnou súčasťou scénografie, je to najčastejšie využívaný materiál scénografie už od prvých scén. Textilie sa využívajú v širokom umeleckom spektre a nie len v ňom. Látka má v scénografií široké použitie, výroba kostýmov, kulís z látky, umeleckých prvkov scény alebo ako opona divadelných priestorov. Textilía má moc viesť umelca k neustálemu experimentovaniu s materiálom, jeho správaním na svetle, rôznym tvarovaním, skladaním, vrstvením, strihaním. Na látku sa dá pomocou svetla, farieb, tlače vytvoriť akýkoľvek obraz a látka navyše pôsobí akoby plasticky.

Už vyššie som spomínala scénu Jozefa Cillera, Večer trojkraľový. Dekorácia tejto scény bola na začiatku inscenácie bez otvorov a zakrytá plachtami. Po ich strhnutí sa postavy prebúrali do vnútra hracieho priestoru. Prepíli si otvory v stene, ktorá symbolizovala fresku pri reštaurovaní. (Inštorisová, 2019, p. 254)

Textilie sa nevyužívajú len v divadelnej scénografií, rovnako sa využívajú vo filmových inscenáciách, ale aj rôznych podujatiach, ako sú gala večery a taktiež na koncertoch a pod..

V scénografií sa využíva široká škála textílií, aké len sú na trhu k dispozícii. Záleží skôr na ich charakteristickom správaní v spojení s osvetlením, ako odrážajú a pohlcujú svetlo, aké sú ich vlastnosti a cenová relácia.

Zamat je textíliou, ktorá sa používa aj ako clona alebo závesy na javisku. *Zamat* je veľmi luxusná látka. Vyrába sa z hodvábu alebo z bavlny, atď. Na dotyk je veľmi jemný, pôsobí ušľachtilo, má vysoký odlesk.

Tyl je sieťovaná metráž, prevažne zo syntetických materiálov. Väzba je rôzna a preto má všelijaké tvary, býva tvrdý alebo mäkký. Tvrdý sa využíva ako podkladový materiál. Z jemného sa vyrábajú exkluzívne doplnky alebo dokonca aj textilía na padák.

Mikrofázy, ako je *Alvoko*, *Berto*, *Flavia* sa vyznačujú extrémnou pevnosťou, ale zároveň sú veľmi jemné a tenké. Sú vhodné ako dekoračné tkaniny na výrobu vankúšov, závesov atď.

Tkané látky, je ich široká škála. Napríklad taký *Lisbon* je príjemný na dotyk, má vysokú odolnosť, taktiež má vodeodolnú úpravu „liquid blocked“.

Lutrasil je netkaná textilía, v závislosti od gramáže je buď priehľadná alebo matná až nepriehľadná. Je to 100% polypropylén, hygienicky bez nezávadnosti a hydrofóbny. Distribuuje sa v gramáži od 15g do 100g. (Velíková, 2007, p. 135)

DRUH TEXTÍLIE	TYP	CENA ZA METER
Zamat	velúr tenký	3,40 €
	hrubý	17 €
Tyl	tenký	1 €
	hrubý	5 €
Mirkofáza	————	6 €
Tkaná textília	————	10 €
Lutrasil	15g	0,16 €
	30g	0,34 €
	40g	0,36 €
	60g	0,54 €

Tabuľka 1: cenník textílií, STESA,s.r.o

2 PRIESTORY ZDW

Vedenie ZDW každoročne prenajíma tradičné priestory, buď Mestského divadla alebo Kongresového centra. Jeden rok dokonca využili priestor auly univerzitnej budovy U2. Tohtoročný priestor, ktorý si zvolilo vedenie ZDW, je trochu netradičnejší. To tým, že sú to kryté garáže pod platformou Baťovho inštitútu 14/15.

2.1 Mestské divadlo Zlín

Prvé ročníky ZDW prebiehala Konferencia práve v priestoroch Mestského divadla v Zlíne. Pôvodný historický názov divadla bol Divadlo pracujúcich. Nová budova divadla bola navrhnutá architektmi Miroslavom a Karlom Řepom, dokončená bola až v roku 1967. Divadlo disponuje tromi priestormi na prenájom. ZDW využívalo prenájom sálu Štúdia Z. Sál disponuje kapacitou okolo dvesto miest na sedenie, steny javiska a palubová doska sú čiernej farby. Výhľad na javisko je priamy. (Mestskédivadlo, 2020)

2.2 Kongresové centrum Zlín

V roku 2010 bola dokončená budova Kongresového centra, podľa návrhu architektky Evy Jiříčnej a jej tímu spolupracovníkov z firmy AI Design. Tím ZDW využíval možnosti prenájmu priestorov kongresového centra hlavne na predávanie cien Best in Design, neskôr aj na Konferenciu dizajnu a marketingu. Kongresové centrum ponúka možnosť prenájmu Veľkého sálu, Malého sálu, Salónky a Foyer. Na konanie akcií sa užíval Veľký sál, konkrétne jeho prízemie, priestory balkónov neboli potrebné. Kapacita sedenia v prízemí je 557 miest, celý sál má 881 miest. (Kongresovécentrum, 2020)

2.3 Garáže 14/15 Baťov inštitút

Priestor garáží sa nachádza pod platformou medzi budovami 14 a 15 a čiastočne na prízemí budovy 15. Tento priestor je menej tradičný oproti minulým priestorom. Nachádzajú sa v ňom rozličné industriálne prvky ako vzduchotechnika a elektrotechnika, vyhradené parkovacie miesta. Rôzne iné festivaly na podobnej báze používajú na obdobné akcie priemyselné priestory starých hál, tovární, garáží a podobne. Myslím, že pre festival dizajnu, ktorý tvoria študenti pre rovnako mladých ľudí, je takýto priestor oveľa zaujímavejší. Zväčša priestor platformy má tiež využitie pre potreby festivalu ZDW. Podrobné rozmery garáže sú v prílohe : výkres ST-01-B15, ST-02-B14.



Obr. 2: fotka garáže, současný stav

3 HISTÓRIA ZLIN DESIGN WEEK

Zlin Design Week je unikátny projekt Fakulty Multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, jeho základným stavebným kameňom je prepojenie a spolupráca študentov marketingových komunikácií a umeleckých ateliérov. Jedná sa o najväčší a zároveň najrozsiahljší projekt pod záštitou FMK. Každoročne sa na realizácii podieľajú desiatky študentov z rôznych ateliérov, študijných odborov fakulty. Od roku 2018 má ZDW zhruba sto členov tímu.

3.1 Vznik

Zlin Design Week vznikol v roku 2014 ako projekt Komunikačnej agentúry, ktorého cieľom bolo spojiť dva odbory, dizajn a marketingové komunikácie. Za samotným vznikom stojí pani doc. MgA. Jana Janíková, ArtD., ďalej Mgr. Josef Kocourek, Ph.D. riaditeľ KOMAGU a dve študentky univerzity, Markéta Daňková a Adéla Bačová, ktoré boli prvými manažérkami projektu. (Martina Kobližková, 2016)

ZDW dáva možnosť študentom pracovať na reálnom projekte a v pestrom kolektíve. Cieľom bolo prepojiť študentov všetkých ateliérov spolu s marketingovým odborom. Od prvého ročníka počet členov tímu značne narástol a posledne tri roky je to stočlenný tím študentov, ktorí zastávajú rôzne funkcie v tíme. Sú rozdelené na Marketingovú sekciu a Art sekciu, ktoré spolu úzko súvisia a nevedia bez seba fungovať. Tento festival je výnimočný práve tým, že ho celý vytvárajú študenti.

Prvý ročník sa však uskutočnil až v máji 2015, témou bola Generácia. Prvé výstavy, prvé úspechy, prvé zážitky, Zlín prvý krát ožil dizajnom. V roku 2016 sa zaplnili ulice dizajnom a témou druhého ročníku boli Prachy. Súdobý dizajn, práca firiem, tvorba dizajnérov a trendy z Čiech a zahraničia, to všetko bolo v roku 2017 zjednotené témou Obmedzenie. Štvrtý ročník festivalu návštevníkom ukázal, že dizajn je Hra. Minuloročnou témou bola Revolúcia a na tomto ročníku som sa podieľala aj ja. Keďže mi ZDW prirástlo k srdcu, tak aj tento ročník sa na ňom podieľam.

3.2 Best in Design

Best in Design je súťaž mladých dizajnérov z Čiech a okolitých štátov do 30 rokov. Každoročne prebieha ako súčasť festivalu Zlin Design Week. Súťažiaci mohli v minulosti súťažiť v štyroch kategóriách. Tento ročník je však iný, kategórie Industrial a Product Design boli zlúčené do jednej kategórie. Kategórie teda sú Fashion Design, Communication Design, Industrial & Product Design. Súťaž hodnotí odborná porota zo šiestich až siedmich členov. Výhercovia súťaže sú ocenení na otvorení festivalu Zlin Design Week. Prvé dva ročníky festivalu bolo udeľovanie cien vnímané ako Talent Design, až v roku 2017 sa zmenil názov na Best in Design. Čo festivalu ale ostalo je fakt, že každoročne sa týmto podujatím zahajuje týždeň festivalu. (ZlinDesignWeek, 2020)

3.3 Konferencia dizajnu a marketingu

Konferencia dizajnu a marketingu je stretnutím dizajnérov a marketákov, ktorí si vzájomne predávajú skúsenosti na pôde festivalu ZDW. Prebieha skoro celý deň. Rečníci sa striedajú, jeden z odvetvia dizajnu a druhý z marketingu. Na konferenciách prezentujú svoje zaujímavé úspechy alebo aj prešľapy. Konferencia je súčasťou ZDW od pilotného ročníku až do dnes. Počet rečníkov sa počas rokov menil, ale vždy je to aspoň šesť rečníkov. Konferencia väčšinu ročníkov prebiehala v sále Štúdia -Z v Mestskom divadle v Zlíne. Po konferenciách nasleduje party ZDW, ktorá sa ale odohráva už v iných priestoroch. (ZlinDesignWeek, 2020)

3.4 Analýza scén ZLIN DESIGN WEEK

Scény ZDW sa zväčša odvíjali od tém daných ročníkov festivalu, každý rok bola téma iná. Čo vlastne rozumieme pod termínom scény ZDW. Sú to dve scény, jedna týkajúca sa konferencie marketingu a dizajnu, druhá týkajúca sa udeľovania cien Best in Design. Návrhy scén pre tieto dve udalosti mali identický základ, pre druhú scénu boli len mierne upravené, či už zmenou sedenia, pretvorením rozmiestnenia alebo osvetlením kulís inými farbami a podobne. Scény vždy navrhuje tím ZDW. Vždy však chýbajú mená autorov scén a vysvetlenie čo scéna symbolizuje.

Žiaľbohu k scénam ZDW nie je žiadna iná dokumentácia alebo správa okrem fotodokumentácie. Je to veľká škoda, keďže na týchto scénach sa pracuje dosť dlhý čas a nebolo by

na škodu venovať sa aj samotným scénam a ich vzniku ako osobitnému umeleckému aspektu ZDW.

3.4.1 Scéna 2015

V štartujúcom ročníku, bola vytvorená scéna pre Talent Design v Kongresovom centre. Táto scéna bola z bielych pásov fatra fólií, ktoré vytvárali štyri mohutné osvetlené stĺpy alebo by sme mohli povedať komíny. Ako doplnok tejto scény bola performance tanečníkov v bielom oblečení, ktorí nad hlavami nosili biele kvádre taktiež od fatry. Celá atmosféra scény bola doladená osvetlením v studených odtieňoch modro-bielej.



Obr. 2: scéna, Galavečer ZDW, 2015

Drevené euro palety vyskladané do pol oblúka boli scénou pre Konferenciu dizajnu a marketingu. Množstvo paliet vo mne evokuje gradáciu, nárast či množstvo. Konferencia sa odohrávala v Mestskom divadle v Zlíne.



Obr. 3: scéna, Konferencia ZDW, 2015

3.4.2 Scény 2016

V druhom ročníku na tému prachy, boli scény opäť rozdielne. Sedenie z mestského mobiliára, tri valce osvietené na ružovo a sivá látka s potlačou boli scénou pre Talent Design. Scéna pre konferenciu ako linky zo špagátov, prechádzajúcich cez štyri plochy, ktorá sa odohrávala v Mestskom divadle .



Obr. 4: scéna, Talent Design, 2016



Obr. 5: scéna, Konferencia ZDW, 2016

3.4.3 Scény 2017

V ročníku 2017, keď bola téma obmedzenie, sa odohrávali scény rovnako v dvoch rôznych priestoroch v Aule budovy univerzity U2 a v Kongresovom centre. Obe tieto scény mali rovnaký základ, a to postavy ľudí vytvorené z pletivového výpletu. Aby siluety ľudí vynik-

li boli jasne osvetlené. Zatiaľ čo pre scénu konferencie bolo na pódiu niekoľko postáv, pre scénu Best in Design bola len jedna postava človeka s rozpätými rukami.



Obr. 6: scéna, Konferencia ZDW, 2017

3.4.4 Scény 2018

Papierové lietadielka, ktoré si dokáže pomocou návodu vytvoriť hádam každý, boli námetom na scénu pre tému hra. Na scéne sa vznášali nadrozmerne lietadielka vytvorené z polystyrénu. Hracie kocky s písmenami B, I, D a Z, D, W tvorili sedenie pre súťažiacich a moderátora. B, I, D ako skratka Best in Design a Z, D, W ako Zlin Design Week.



Obr. 7: scéna Best in Design, 2018

Práve pre konferenciu vytvoril tím ZDW scénu ako hru na pódiu. Rečníci začínali rečniť zo štartu a pomaly prechádzali do cieľa. Nie každý z rečníkov to však rešpektoval, čo bola

veľká škoda. Scéna mala byť akoby padajúce kocky domina, ktoré tam aj boli zobrazené v kulisách. Rečníci mali možnosť pohodlného sedenia od TON-u v priestoroch Mestského divadla.



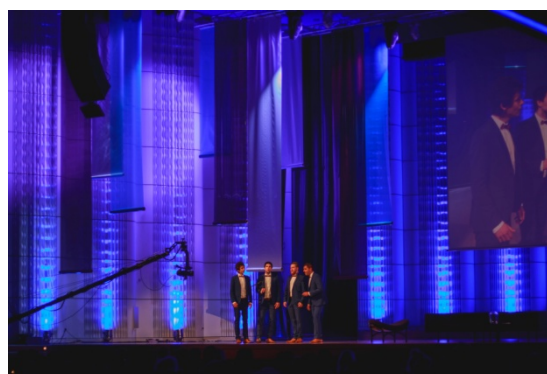
Obr. 8: scéna , Konferencia ZDW, 2018

3.4.5 Scény 2019

Minuloročnými scénami na tému revolúcia, boli scény vytvorené z fólií od Fatry. Medzi týmito scénami bol oproti minulým ročníkom minimálny rozdiel. Fólie boli inštalované zvisle v podobe farebných pruhov. Jediný rozdiel bol v osvetlení a v dĺžke pásov. Zatiaľ čo pri konferencií bola väčšina pásov spustená až celkom k podlahe, pri BiD scéne boli skrátené a zakončené závažím v podobe valcov. Scéna Konferencie bola ešte viac zdôraznená podsvietením do fialovo-ružových odtieňov a scéna BiD bola osvetlená skôr tmavomodro. Ako môžete vidieť na obrázkoch 8 a 9.



Obr. 9: scéna, Konferencia ZDW, 2019



Obr. 10: scéna, Best in Design, 2019

3.5 Koncept, očakávanie, smerovanie ZDW

Konceptom Zlin Design Week-u ako takého je vytvorenie priestoru pre zaujímavé myšlienky a nový dizajn, platformu pre vyjadrenie, prezentáciu a stretávanie. ZDW tvorí program, ktorý prepojuje výstavy so vzdelaním a zábavou.

Cieľovou skupinou sú mladí dizajnéri do 30 rokov, zväčša študenti. Môžu prezentovať svoje práce a meno cez výstavy alebo pomocou súťaže Best in Design. Majú možnosť stretnúť sa s ľuďmi z odboru a zástupcami firiem. Firmy, partneri a značky podporujú mladých dizajnérov v súťaži Best in Design .

ZDW ponúka zábavu nie len pre študentov, ale aj pre verejnosť. Je to spôsob prezentácie nie len ZDW, ale aj fakulty multimediálnych komunikácií. Festival ponúka mnoho výstav, rôzne workshopy, konferenciu, súťaž, party, jarné kino a pod..

Vízia ZDW je vybudovanie významného festivalu dizajnu v strednej Európe. Zámerom je nárast do kvantity, ale predovšetkým do kvality. Nech o festivale vedia dizajnéri aj z okolitých štátov, vysokých škôl a firiem.

Tohtoročnou témou festivalu je spolupráca. Téma, ktorá korešponduje s komunikáciou, podporou, rozmanitosťou, kreativitou. Spolupráca dizajnu a marketingu, dizajnérov a firiem, teórie a praxe, biznisu a neziskového sektoru.

4 PODOBNÉ PODUJATIA AKO INŠPIRÁCIA

Je mnoho cien za rôzne odvetvia. Udeľovanie cien je podľa môjho skromného názoru dôležitým ohodnotením nie len pre umelcov, architektov a dizajnérov, ale pre spoločnosť ako takú. Je to forma uznania a ohodnotenia ich práce a celoživotného diela. Pre mladých umelcov, dizajnérov, či architektov to môže byť dobrým odrazovým mostíkom v ich kariére. V tejto kapitole som sa zamerala na udeľovania cien u nás a v zahraničí. Tie, ktoré ma najviac oslovili popisujem aj podrobnejšie a boli mojou inšpiráciou. Film a scénografia sú prepojené, preto som sa pozrela aj na udeľovanie cien filmov. Nižšie uvádzam jeden z príkladov zo Slovenska.

4.1 Udeľovanie cien u nás

U nás sa prevažne udeľujú ceny za architektúru a to cena časopisu ARCH, cena Dušana Jurkoviča, Emila Beluša, obaja boli významní slovenskí architekti a cena CE.ZA.AR, ktorú budem nižšie spomínať podrobnejšie, ďalej je to stavba roka, cena profesora Martina Kusého a profesora Jozefa Lacka a nakoniec cena VISIO. (architektov, 2020)

Za dizajn sa na Slovensku udeľuje Národná cena za dizajn. (archinfo, 2020)

V Čechách sa tiež z väčšej časti udeľujú ceny za architektúru, ako za dizajn. V architektúre je to Česká cena za architektúru, Grand Prix architektů, Pocta České komory architektů a ďalšie. V Čechách je najznámejšou cenou za dizajn Czech Grand Design. (Architektov, 2020)

4.2 Udeľovanie cien v zahraničí

V zahraničí sa cien za dizajn a architektúru udeľuje oveľa viac ako u nás. Majoritne sa ceny za dizajn zvyknú udeľovať na festivaloch dizajn ako súčasť. Najznámejšími medzinárodnými cenami za architektúru sú Koyto Prize, Holcim Awards, Mies van der Rohe Award, Royal Gold Medal, Pritzker Prize a mnoho ďalších. (awards, 2020)

Ceny za dizajn z celého sveta, ktoré ma zaujali, sú: American Prize for Design, European Design Award, IF Design Awards, Royal Designers for Industry, Deezen Awards. V zahraničí je ich nespočetné množstvo. (awards, 2020)

4.3 CE.ZA.AR

CE.ZA.AR je cena Slovenskej komory architektov za architektúru. Prvý ročník bol zahájený v roku 2002. Predmetom súťaže je predstavenie architektonických diel verejnosti a informovanie o dianí na poli architektúry. Súťaž je postavená na ochote a aktivite architektov oboznámiť verejnosť so svojimi dielami. Cena sa udeľuje v kategóriách: Rodinné domy, Bytové domy, Občianske a priemyselné budovy, Rekonštrukcia a obnova budovy, Interiér a Exteriér. O udelení Ceny vo všetkých kategóriách rozhoduje sedemčlenná porota zložená z domácich a zahraničných architektov. (CE.ZA.AR, 2020)

Galavečer CE.ZA.AR sa už niekoľko ročníkov koná v priestoroch Starej tržnice v Bratislave. Stará tržnica je síce netradičnejšia, ale zato dosť používaná na obdobné akcie. Scénografom pre toto prestížne predávanie cien architektúry je mladý Slovenský scénograf Juraj Kuchárek. Študoval pod krídlami profesorov Cillera a Čorbu na VŠMU v Bratislave. Taktiež vytvoril scénu do rovnakého priestoru Starej tržnice na odovzdávanie národných filmových cien Slnko v sieti.



Obr. 11: Scéna CE.ZA.AR 2019, Juraj Kuchárek, Bratislava

4.4 Slnko v sieti

Táto súťaž, teda toto udeľovanie cien je trochu z iného súdka, ale keďže sa týka filmov, tak ani veľmi nie je, pretože scénografia a film súvisia spolu ruka v ruke. Slnko v sieti je Slovenské národné filmové ocenenie, ktoré môže udeliť Slovenská filmová a televízna akadémia v siedmych kategóriách. Slnko v sieti prebieha v priestoroch Starej tržnice v Bratislave. Ocenenie sa každoročne udeľuje v apríli, ale ako mnohé iné podujatia, aj toto bolo pre pandémiu korona vírusu odložené na iné obdobie. (sieti, 2020)

A práve už vyššie spomínaný scénograf Juraj Kuchárek, vytvoril niekoľko scén aj na udeľovanie cien Slnko v sieti. V roku 2017 vytvoril obrovskú zlatú guľu z dutých valcov, ktoré boli z vnútornej strany osvetlene a svetlá menili tóny a farby. Rovnako aj v roku 2019 bol návrh aj realizácia scény pod jeho vedením. Tento raz vytvoril akési symbolické slnko za pomoci svetelných trubíc, ktoré menili intenzitu svetla, ako menia intenzitu lúče slnka.



Obr. 12: Scéna Slnko v sieti 2019, Juraj Kuchárek, Bratislava

4.5 Česká cena za architekturu

Každoročným vyhlasovateľom českej ceny za architektúru je Česká komora architektov. Súťaže sa môžu zúčastniť jednotlivci alebo kancelárie s realizáciami na území ČR, najviac starými päť rokov. Diela nie sú hodnotené v jednotlivých kategóriách, udeľuje sa jedna hlavná cena. Prihlásené diela posudzuje medzinárodná sedemčlenná porota. Prvé vyhlásenie víťaza bolo v roku 2016. Medzi hodnotené diela patria stavby akýchkoľvek rozmerov, ich detaily a najmenšie časti, adaptácia, rekonštrukcia, vybavenie, stavby všetkých typologických druhov, aj stavby špeciálne. Krajina a tvorba verejného priestoru majú taktiež významný podiel na tvorbe súčasnej spoločnosti. (Architektov, 2020)

4.6 iF DESIGN AWARDS

Cena za dizajn iF bola prvýkrát predstavená svetu v roku 1953 a každoročne ju udeľuje iF International Forum Design. Je najstaršou nezávislou pečaťou dizajnu na svete. Pečať je symbolom vynikajúcich úspechov v dizajne, ktorý sa zameriava na inovatívnu silu dizajnu. Cena sa získava za disciplíny: Produkt, Obal, Komunikácia, Interiérová architektúra, Návrh služby, Profesionálny koncept, Architektúra. Do súťaže sa prihlási okolo 500 uchádzačov z viac ako 59 krajín sveta. Toto nemecké ocenenie sa každoročne udeľuje v hlavnom meste Berlín. (Guide, 2020)

4.7 Dezeen Awards

Ocenenie Dezeen Awards je každoročný program udeľovania cien spoločnosti magazínu Dezeen, ktorý sa koná už tretím rokom. Ceny sa udeľujú za najlepšiu architektúru, interiér a dizajn, ako aj za ateliéry a jednotlivých architektov a dizajnérov, ktorí produkujú tú najlepšiu prácu. Každoročne hodnotí ocenenie porota z rôznych krajín celého sveta a dohromady tvorí porotu 75 členov. Porotcovia hodnotia vzhľad, krásu, inováciu a prospešnosť. Výhercovia dostanú cenu, trofej navrhnutú holandským dizajnerským štúdiom Ateliér NL. (Awards, 2020)

Hostia na slávnostnom odovzdávaní cien Dezeen Awards 2018 sa tešili podmaňujúcemu zážitku, ktorý pripravila architektka Sarah Izod. Sarah vytvorila scénu s názvom „strange nocturnal forest“, v preklade to znamená zvláštny nočný les. Sarah využila celý rad prvkov na realizáciu svojho konceptu, vrátane obrovskej inštalácie, predstavujúcej biely strom, obklopený zavesenými stuhami. Scénu doplnila performance modelmi, chodiacimi na chodúľoch, oblečených vo veľkých bielych látkach. Pri návrhu scény sa inšpirovala jej obľúbenou knihou z detstva Kde žijú divé zvery. Podujatie sa uskutočnilo v pamiatkovej budove bývalej priemyselnej budovy v Londýne. (Jordahn, 2018)



Obr. 13: Scéna Dezeen Awards 2018, Sarah Izod, London

5 VÝSKUMNÁ ČASŤ

Vo svojej výskumnej časti som sa zamerala na scény festivalov a udeľovanie cien vo svete, ale aj u nás, respektíve v Českej republike. Zaujímalo ma, kde vo svete bývajú podobné podujatia a ako tieto podujatia prebiehajú. Kto je tvorcom scén pre tieto podujatia, či majú podujatia scény alebo v akých priestoroch sa predávajú ceny odohrávajú. Zamerala som sa na udeľovania cien za dizajn a architektúra a taktiež ma zaujali udeľovania cien za film, keďže scénografia úzko súvisí s filmom.

Najčastejšie sa ceny vo svete, ale aj u nás udeľujú za film. Mňa ale konkrétne zaujímalo udeľovania cien podobné Best in Design. Preto som sa zamerala na ceny za architektúru a dizajn. Kategórie, za ktoré sa ceny udeľujú, závisia od jednotlivých súťaží. Ako už vyššie spomínam, väčšina cien býva za architektúru, hlavne u nás. V zahraničí je to viac menej vyrovnané. V dizajne sa obvykle hodnotí odevný dizajn, priemyselný alebo produktový dizajn, digitálny a grafický dizajn.

Ceny za dizajn zvyknú byť súčasťou design weekov alebo dizajnových festivalov. Najviac ocenení je zo Spojených štátov a mnohé ocenenia v Európskych štátoch. Nemecko a UK sú známe mnohými cenami za dizajn a architektúru. Často galavečery udeľovania cien prebiehajú v hlavných mestách daných krajín: v Berlíne, Londýne, Prahe a Bratislave. (awards, 2020)

Podľa môjho prieskumu podujatí, u nás a vo svete majú scény iba podujatia prezentované galavečerom vysielaným cez televíziu alebo internet. V podobných podujatiach spomínaných vyššie majú tri z nich každoročne vytvorenú scénu. Z toho dve prebiehajú v Bratislave a jedna v Londýne.

Majorita scén, ktoré ma inšpirovali a uvádzam ich vyššie, boli tvorené za pomoci hry zo svetlom a inštalácií zo svetiel. Scénograf Kucharék využíval rôzne tyčové a valcové kovové konštrukcie. Britská mladá dizajnérka zase vytvorila scénu z látok, trubíc a stromu. Scénu prepojila s permance modelov.

Ďalej som sa zaoberala históriou scén ZDW. Zaujímalo ma od čoho sa odvíjal návrh scén. Pri niektorých sa charakter scén odvíjal od tohoročnej témy. Napríklad v roku 2018 je jasne vidieť, že témou bola hra. V niektorých to nie je až také znateľné.

Best in Design prebiehal po všetky doterajšie ročníky v priestoroch Kongresového centra, zatiaľ čo Konferencia dizajnu a marketingu menila miesta. Prvé ročníky prebiehali v Mestskom divadle, v roku 2017 v aule U2 a posledný minulý rok v priestoroch Kongresového centra. (czechdesign, 2020)

Za všetky ročníky ZDW využilo obrovskú škálu materiálov na scény. Niekoľkokrát sa v spolupráci s firmou Fatra využili ich fólie. Inokedy sa využili euro palety, látky a laná, kulisy z polystyrénu a drevotriesky. V jednom ročníku to boli kulisy z pletivového výpletu v kombinácií so svetlom.

6 KONCEPT

Scény každoročne utvárajú atmosféru podujatí ZDW. Scény týchto podujatí majú priblížiť divákovi o čo ide. Majú ho zaujať a vytvoriť v ňom potrebu fotografovať podujatie, následne zdieľať a tak priblížiť verejnosti.

Konceptom scény, ktorú navrhujem pre Best in Design je vytvorenie variabilnej scény, ktorá sa bude dať použiť v akomkoľvek priestore, či už verejnom alebo súkromnom. Mojim cieľom je vytvorenie návrhu scény nie len samostatného prvku, ale ako celku. Priestoru, ktorý je tzv. holý, nemá žiadne náležitosti, sálu s hľadiskom a javiskom. Vytvorenie scény spočívajúcej ako prvku, ktorý vymedzuje priestor v priestore. Scény, čo nie je len scéna za pódium a moderátormi, ale hrá s celým priestorom.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7 SCÉNA BEST IN DESIGN

V tejto kapitole pospisujem vývoj návrhu scény Best in Design, ako som sa k nej dopracovala. Ďalej sa zapodievam popisom finálneho riešenia scény, priestorom garáží, konštrukčným riešením a použitím materiálov.

7.1 Vývoj návrhu

Na návrhu som pracovala počas oboch semestrov. Návrhy prešli rôznymi zmenami a konceptmi. Na začiatku zimného semestra som sa dostala k téme mojej bakalárskej a počas roku som pracovala na jej návrhu až k dotiahnutiu do finálnej podoby v letnom semestri.

7.1.1 Zimný semester

K danému projektu som sa dostala po oslovení art direktorky Zlin Design Weeku. Ponúkla mi možnosť stať sa jednou z manažérok ZDW. Keďže som túto možnosť prijala, stala som sa hlavnou manažérkou sekcie Scén ZDW. Preto sa ku mne dostal tento projekt a ja som si ho zvolila ako tému bakalárskej práce.

Pôvodne som chcela pracovať na návrhoch oboch scén, scény súťaže Best in Design a scény pre konferenciu ZDW. Avšak ako manažerka som pracoval s tímom študentov z komagu a musela som dať príležitosť pracovať na niečom aj im. Na začiatku sme na návrhoch pracovali spoločne. Keďže priestor pre konferenciu a BiD bol pôvodne rovnaký, bolo ním Kongresové centrum.

Na začiatku novembra som sa dozvedela od vedenia ZDW, že priestor pre udeľovanie cien bol zmenený na priestor garáží Baťovho inštitútu 14/15. Táto informácia sa bohužiaľ ku mne dostala ako k poslednej. Komunikácia v tíme ZDW žiaľ nefunguje veľmi dobre. Po tejto informácií a porade s pánom Koláčkom som sa rozhodla rozdeliť scény. Keďže by nebolo vhodné používať a prezentovať nápady iných v mojej práci.

Na scéne konferencie pracoval štvorčlenný tím študentov z rôznych ateliérov pod mojím vedením. A na druhej, pre mňa primárnej scéne Best in Design, som pracovala len ja, bez môjho tímu.

Prvé návrhy sa odvíjali od pôvodného myslenia, že sa budú obe podujatia odohrávať v kongresovom centre. Preto bolo moje prvé zmýšľanie o nich, založené na rovnakom základe a ich vizuálnom prepojení. Najprv som teda navrhovala scénu, ktorá mala predstavovať tohtoročnú tému festivalu, ktorou bola spolupráca. V prvých návrhoch som poňala spoluprácu ako spoluprácu medzi firmami, ktoré prezentujú svoje produkty a prácu na festivale. Rozmýšľala som nad niečím ako obývačkou produktov. Neskôr som o nej rozmýšľala ako o spolupráci tímu o všetkých ľuďoch, ktorých nie je vo finále vidieť a ich prezentovaní.

Ako som už spomínala vyššie, v novembri som sa dozvedela o zmene priestoru. Priestoru, ktorý je v podstate jednoduchý, no o to technicky zložitejší. Začala som ním zaoberať ako celkom, v ktorom nestačí vytvoriť len scénu ako pozadie pódia, ale ako priestorom, v ktorom treba navrhnuť scénu, sedenie, pódium, svetla a všetko, čo je už v divadelných priestoroch hotové.

Prvé návrhy v týchto priestoroch boli skôr mierené na vyriešenie priestoru a jeho rozloženia. V návrhoch som pracovala len s rozmiestnením sedadiel a kulisami pri pódii.

Po ujasnení, v ktorej časti garáži bude program prebiehať a kde je priestor čo najvhodnejší, dospela som k záveru, že by bolo dobré priestor, v ktorom sa má podujatie konať, jasne vyčleniť. Začala som vytvárať tzv. priestor v priestore.



Obr. 14: pôvodný návrh, zimný semester

7.1.2 Letný semester

V letnom semestri som pokračovala v návrhoch a riešení scény už ako celkového priestoru. Začala som viac uvažovať o tom, akou formou by som mohla vymedziť priestor, v ktorom bude udeľovanie prebiehať od okolia. Počas druhého semestra som prišla na množstvo komplikácií, ktoré výrazne ovplyvňovali môj návrh. Hlavným problémom garáži je ich neštandardne nízky strop a vývoj môjho návrhu bol tým obmedzený.

Rozmýšľala som, akými materiálmi a formou by sa dal priestor nenútene vyčleniť. Chcela som vytvoriť priestor tak, aby na diváka pôsobil dobrým dojmom. Začala som pracovať

s rôznymi druhmi textílií a ich rozmanitou inštaláciu. Na základe hľadania tvaru textílie vzniklo niekoľko konceptov. Celý čas som kombinovala látku s nasvietením. Postupne som svetlu menila farebnosť, intenzitu, aj formu podľa toho, čo som chcela docieľiť.

V prvom koncepte som pracovala s líniou stĺporadia a vytvorila som za pomoci látok tunel cez prednú časť garáží. Textílie som vo forme pásov pustila zvisle dole. Pásky boli zavesené medzi stĺpmi na vypnutom lane. Textílie som podsvietila v jemných odtieňoch fialovej, zelenej, ružovej a bielej.

Zatiaľ čo v prvom koncepte pracujem s textíliami zvisle, v druhom koncepte pracujem s textíliami vodorovne. Pomocou tkaniny, ktorú ťahám diagonálne cez chodbu garáží vzniká zahnutie, zákruta. Farby svetiel sú v podobných tónoch ako v prvom koncepte.



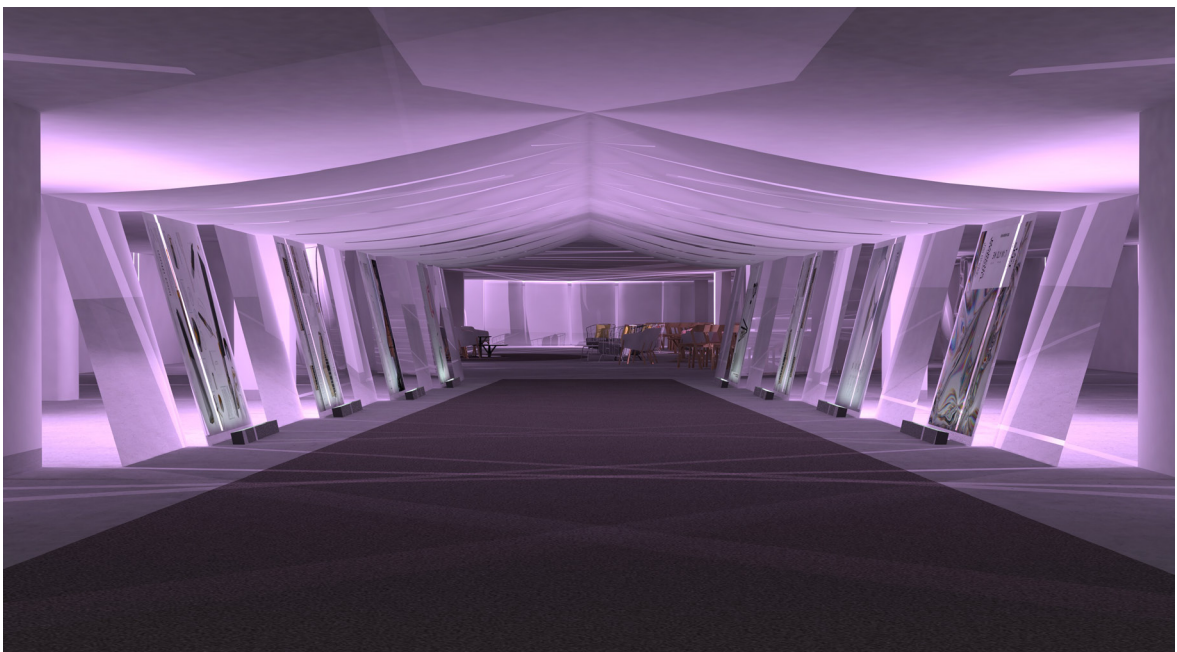
Obr. 15: vizualizácia, koncept 2

V treťom koncepte som tvar látok úplne zmenila a upravila som ho zakončením v tvare oblúkov, pôsobia ako oblaky. Látky už nevediem podľa stĺpov rovno, ale otočila som ich priečne. Od tohto konceptu som upustila pretože opticky zmenšoval priestor.



Obr. 16: vizualizácia, koncept 3

V štvrtom koncepte som zmenila farebnosť svetiel na fialovú. Snažila som pomocou previsnutých baldachýnov vytvoriť tunel, ktorý viedol ľudí do tzv. oválnej auly. Vo vchodovom tuneli z látok je umiestnená aj galéria prác finalistov. Tvar vstupu sa postupne zužuje do stredu a tak opticky predlžuje priestor. Z tohto konceptu som ale tiež upustila, sama som s ním nebola stotožnená.



Obr. 17: vizualizácia, koncept 4

Vo finálnom návrhu som sa dopracovala k variabilnej konštrukcii, ktorá by slúžila na uchytanie všetkých druhov tkanín a dokonca aj materiálov, ako sú Fatra fólie a podobné. V mojom finálnom návrhu som sa vrátila k základom z prvého konceptu. Farebnosť osvetlenia navrhujem v jemných, ale jasných tónoch fialovo modrej, červenej, zelenej, žltej, ako ich použila aj grafička ZDW na vizuál.

7.2 Popis riešenia

Riešenie priestoru garáží sa skladá zo šiestich hlavných častí: samotného priestoru, sedenia, konštrukcie, látky, svetiel a ich farebnosti. Základným prvkom celého riešenia je konštrukcia, na ktorej sú inštalované látky. Celé riešenie priestoru je navrhnuté v prednej časti garáží. Dôvodom je možnosť využitia čo najväčšieho priestoru, keďže v druhej polovici sú nosné stĺpy budovy č. 15 a dve technické miestnosti, je tam menej miesta. Predná časť garáží, s ktorou pracujem je dlhá 73,8m a široká 17,75m. Výška stropu je 2,1m.

Vstup do priestoru som zvolila cez hlavný vchod pre autá, zo strany od Svitú. Plochu, v ktorej sa ceny odovzdávajú, som vyhradila konštrukciou vytvorenou z lešenia, na ktorej sú nainštalované pásy látok. Tie sú kombinované s farebným podsvietením.

Do garáže prichádzate cez chodbu z tohto tzv. paravánu, následne sa dostanete do roztvorenej auly z dvoch poloblúkov. V aule sa nachádza javisko a hľadisko. Javisko nie je nijako oddelené vyvýšením, len svetlom, vzhľadom na výšku stropu.

7.2.1 Konštrukcia

Konštrukciu, ktorú som vytvorila pre inštaláciu textílií, sa skladá z lešeňových rúr. V návrhu využívam štyri druhy konštrukcie rozdelené podľa dĺžok. Z lešeňových rúr som navrhla konštrukciu v tvare stavebných kôz, ktoré sa používajú na podloženie pod dosky.

Jednotlivé rúry sú dlhé 8m, 6m, 4m, 2m, 1,5m a priemer rúry je 5cm. Konštrukcia je zostavovaná na princípe klasického spájania lešenia. Je určená tak, aby sa dala rôzne variovať podľa priestoru. Pôvodne som konštrukciu riešila konkrétne pre jedno miesto, neskôr som sa rozhodla ju navrhnuť pre použitie v akomkoľvek priestore.

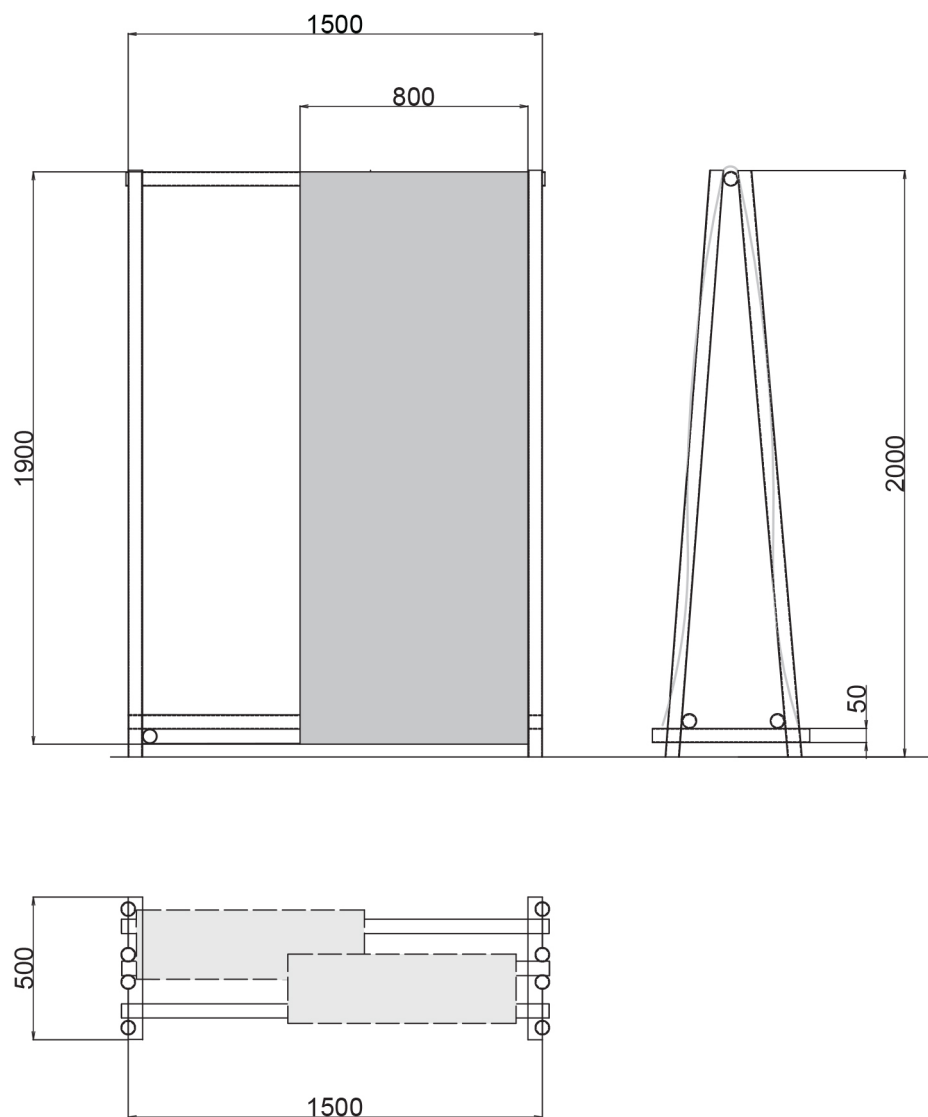
Konštrukcia P1, základná, sa skladá za štyroch dvojmetrových rúr ako nôh. Troch základných rúr, jedna vrchná, dve spodné, dlhé meter päťdesiat, s dvomi pásmi látok.

P2 má rovnako štyri nohy a tri štyri metre dlhé tyče, s piatimi pásmi látok.

P3 má štyri nohy, tri tyče dlhé šesť metrov a sedem kusov látky.

P4 má rovnaký počet nôh ako predchádzajúce a vodorovné rúry sú dlhé osem metrov.

Počet látok je jedenásť kusov.



Obr. 18: konštrukcia P1

Detail konštrukcie P1

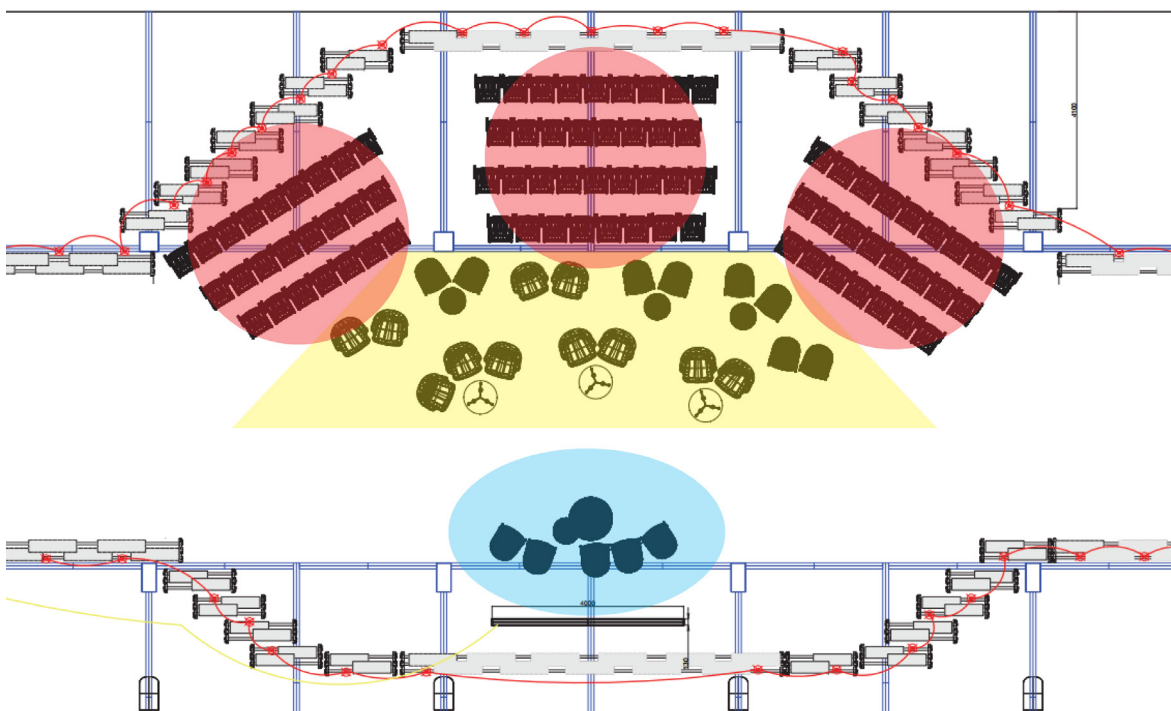
Výkres č.1

Mierka : 1: 50

7.2.2 Sedenie

Sedenie som sústredila do strednej časti vyhradeného priestoru. Miest na sedenie je spolu stojeden, plus päť miest je na pódiu. Ako sedenie som zvolila stoličky a kreslá od spoločnosti TON a.s. Konkrétne model stoličiek Merano a kreslá Split. Vzhľadom k tomu, že TON je každoročným partnerom a sponzorom festivalu, využila som možnosť prenájmu ich kresiel. Druhý typ sedenia, ktorý som zvolila, je kreslo Máj od firmy Egoe life s.r.o., taktiež s festivalom spolupracujú. Ku kreslám sú aj stolíky z rovnakej kolekcie. Ich voľbu som zvolila na základe vzhľadu a vhodnosti k danému priestoru.

Farebnosť som zvolila jednoduchú, základné farby. Stolička Merano je vo verzii dub natural. Využívam ich ako sedenie pre divákov. Kreslo Split je vo verzii bieleho dreva v kombinácii s bielym látkovým poťahom. Kreslá som použila na pódiu. Kreslá Máj som navrhla ako sedenie pre súťažiacich, sponzorov a vedenie univerzity. Sú to kovové kreslá v čiernej farbe. Nachádzajú sa v prednej časti javiska.



Obr. 19: schéma sedenia

7.2.3 Textília

Po uvážení a práci s rôznymi textilnými materiálmi, ktoré spomínam vyššie, som sa rozhodla pre druh látky Lutrasil. Tento druh mi prišiel vhodný pre jeho štruktúru, netkaného vlákna. Rozhodla som sa tak pre jeho vlastnosti v kombinácií so svetlom. Má ale mnoho druhov v závislosti od gramáže. Do finálneho návrhu som zvolila 15g Lutrasil. Je veľmi ľahký, ale zároveň je aj dostatočne odolný. Lutrasil je navyše pomerne lacný, 15 gramový stojí 16 centov za meter. Textíliu som nastrihala na pásy, ktoré striedavo, jeden vpredu, druhý vzadu, inštalujem na konštrukciu. Jednotlivé pásy sú nastrihané na šírku 80 cm. Textília sa distribuuje najčastejšie v šírke 160 cm. Takže som zvolila jej prestrihnutie na polovicu. V minulosti som s ňou už mala skúsenosť na iných projektoch.

7.2.4 Svetlá

Svetlá navrhujem tak, aby osvetľovali textíliu zo spodu. Farby svetiel sú v bledých tónoch modrej, červenej, zelenej a žltej. Tieto farby som odvodila od farebnosti, ktorá je použitá na grafiku festivalu ZDW. Rozhodla som sa farebnosť a tón svetiel stupňovať. Od vchodu začínajú studené svetlá modrej, prechádzajúce cez tóny zelené, ružové, až do žltej v strede. Opticky som tak vytvorila dojem predĺženia. V strednej časti priestoru, kde je hlavná scéna, sedenie, sa farebnosť mierne strieda. Intenzita svetiel je závislá od priebehu programu, akonáhle začne program, tónina farebných svetiel sa zníži. Svetlám osvetľujúcim pódium sa zase intenzita zvýši. Svetlá určené pre pódium sú silné biele reflektory, vyhradzujú tak priestor pódia.

Na podsvietenie textílie som určila LED pásy alebo svetelný pás. Na pódium by som zvolila Followspot alebo PAR svetlo. Keďže ZDW nemá vlastných osvetľovačov alebo svetelnú techniku, využíva možnosti firiem na to určených.

8 VÝHODY A NEVÝHODY

Pri pracovaní na návrhu scény pre ZDW som prišla na množstvo výhod a nevýhod, či už priestoru, v ktorom sa má scéna odohrávať alebo tvorení samotnej scény.

VÝHODY:

Za výhodu by som považovala hlavne návrh konštrukcie scény a jej všestranné použitie. Podľa mňa sú obdobné premyslené priestory viac vhodné na dizajnové festivaly. Treba len uvážiť veľkosť haly alebo garáže. Výhodou je podľa mňa aj originalnosť miesta a návaznosť iných udalostí ako open party.

NEVÝHODY:

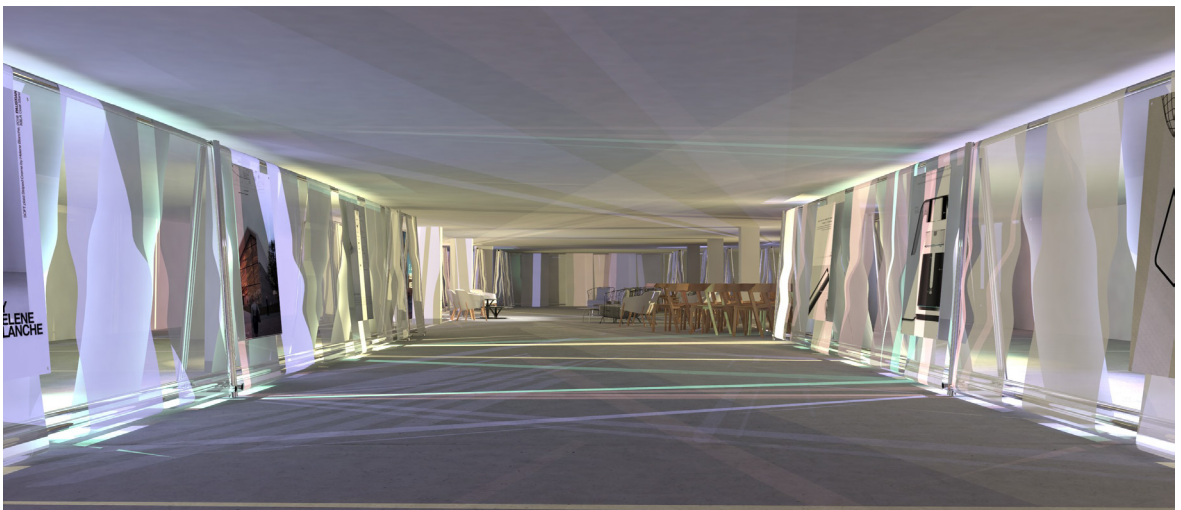
Za najväčšiu nevýhodu týchto priestorov by sme podľa mňa mohli považovať výšku stropu garáží. Zatiaľ čo väčšina garáží má štandardnú výšku stropu alebo naopak netradične vysoký strop, tieto garáže majú netradične nízky strop. Za ďalšiu nevýhodu by som považovala, že garážam chýba technické zázemie divadelných priestorov, ako je: osvetľovacia technika, ozvučenie, plátno na premietanie. V priestoroch garáží chýba aj samostatný prívod elektrickej energie v podobe zásuviek. Preto je potrebné zaopatriť elektroniku. Toto sú ale nevýhody týchto konkrétnych garáží.

9 VIZUALIZÁCIE

V tejto kapitole sú zobrazené finálne vizualizácie celého priestoru garáží podľa môjho návrhu.



Obr. 20: finálna vizualizácia



Obr. 21: finálna vizualizácia

ZÁVER

Na začiatku som ani len netušila, aké problémy môžu nastať pri zmene miesta konania. Skutočnosť, že mám k ZDW veľmi kladný vzťah a hneď sa len tak nevzdávam, rozhodla som sa bojovať a prácu dokončiť, aj napriek problémom s daným priestorom.

Cieľom mojej bakalárskej práce bolo vytvorenie scény v priestore bez ničoho. V priestore netradičnom pre udeľovanie cien a doteraz ešte nepoužitom na odovzdávanie cien Best in Design. Východiskom bolo vytvorenie scény ako súčasť celého priestoru. Scény, ktorá bude variabilnou do akéhokoľvek priestoru. Hlavným problémom bolo vybavenie priestoru, teda skôr jeho nevybavenie. Navrhla som rozmiestnenie hľadiska a javiska, scénu a jej konštrukciu, osvetlenie a sedenie.

Scénu som navrhla do celého priestoru ako konštrukciu s látkami, ktorá ho tvorí. Popritom látky nie sú jediné materiály, ktoré sa dajú na ňu inštalovať. Konštrukcia je skladateľná a je všestranne využiteľná do akéhokoľvek iného priestoru.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

Andrea Simitchová, V. W., 2015. *Jazyk architektury*. Praha: Nakladatelství Slovart, s. r. o..

archinfo, 2020. *archinfo*. [Online]

Available at: <https://www.archinfo.sk/diela/dizajn/vyhlasenie-vysledkov-sutaze-narodna-cena-za-dizajn-2019.html>

[Cit. 25 7 2020].

Architektov, Č. k., 2020. *Česká cena za architekturu*. [Online]

Available at: <https://ceskacenaazaarchitekturu.cz/>

[Cit. 24 7 2020].

architektov, S. k., 2020. *komarch*. [Online]

Available at: <https://www.komarch.sk/>

[Cit. 26 7 2020].

awards, 2020. *awards.list*. [Online]

Available at: <https://awards-list.com/international-business-awards/design-awards-and-innovation-awards/>

[Cit. 26 7 2020].

Awards, D., 2020. *Dezeen*. [Online]

Available at: <https://www.dezeen.com/awards/about/>

[Cit. 23 7 2020].

CE.ZA.AR, 2020. *archinfo.sk*. [Online]

Available at: <https://www.archinfo.sk/sutaze/slovenske/cena-za-architekturu-ce-za-ar-2020-vyhlasena.html>

[Cit. 24 7 2020].

czechdesign, 2020. *czechdesign*. [Online]

Available at: <https://www.czechdesign.cz/>

[Cit. 26 7 2020].

Dannhoferová, J., 2012. *Velká kniha barev*. Brno: Computer Press.

Guide, i. W. D., 2020. *iF WORLD DESIGN GUIDE*. [Online]

Available at: <https://ifworlddesignguide.com/awards/participate/if-design-award-2020>

[Cit. 24 7 2020].

Inštorisová, D., 2019. *Jozef Ciller čítanie v mysli scénografa*. Bratislava: Culture Positive, s. r. o., Bratislava v spolupráci s VŠMU v Bratislave.

Jiří Habel, K. D. V. D. P. Ž., 2013. *Svetlo a osvetlenie*. Praha: FFC public s.r.o..

Jordahn, S., 2018. *dezeen*. [Online]

Available at: <https://www.dezeen.com/2018/12/17/movie-dezeen-awards-ceremony-sarah-izod-video-interview/>

[Cit. 22 7 2020].

Kazimierz, B., 2001. *Divadelní prostor*. Praha: Akademie múzických umění (AMU).

Kongresové centrum, 2020. *Kongresové centrum Zlín*. [Online]

Available at: <http://www.kc-zlin.cz/>

[Cit. 26 7 2020].

Martina Kobližková, A. L., 2016. <https://medium.com/>. [Online]

Available at: <https://medium.com/zlin-design-week/zlin-design-week-den-prvn%C3%AD-3d7d527b0b04>

[Cit. 22 7 2020].

Mestské divadlo, 2020. *mestské divadlo Zlín*. [Online]

Available at: <https://www.divadlozlin.cz/cs/divadlo/technicke-zazemi/>

[Cit. 26 7 2020].

R. Craig Wolf, D. B., 2014. *Scene Design and Stage Lighting*. Boston: wadsworth.

sieti, s. v., 2020. *slnko v sieti*. [Online]

Available at: <https://slnkovsieti.sk/>

[Cit. 24 7 2020].

Velíková, E., 2007. *Odevní technologie*. Praha: INFORMATORIUM.

ZlinDesignWeek, 2020. *Zlin Design Week*. [Online]

Available at: <https://zlinedesignweek.com/2020/>

[Cit. 26 7 2020].

ZOZNAM POUŽITEJ SYMBOLOV A ZKRATIEK

Atď.	A tak ďalej
BiD	Best in Design
ČR	Česká republika
ERS	Elipsoid reflector
iF	International design awards
Tzv.	Takzvané
UK	United Kingdom
VŠMU	Vysoká škola muzických umení
ZDW	Zlin Design Week

ZOZNAM OBRÁZKOV

<i>Obr. 1: Vstupná brána z lešenia, Festival GRAPE, 2019</i>	17
<i>Obr. 2: scéna, Galavečer ZDW, 2015</i>	25
<i>Obr. 3: scéna, Konferencia ZDW, 2015</i>	26
<i>Obr. 4: scéna, Talent Design, 2016</i> <i>Obr. 5: scéna, Konferencia ZDW, 2016</i>	26
<i>Obr. 6: scéna, Konferencia ZDW, 2017</i>	27
<i>Obr. 7: scéna Best in Design, 2018</i>	27
<i>Obr. 8: scéna, Konferencia ZDW, 2018</i>	28
<i>Obr. 9: scéna, Konferencia ZDW, 2019</i> <i>Obr. 10: scéna, Best in Design, 2019</i>	28
<i>Obr. 11: Scéna CE.ZA.AR 2019, Juraj Kuchárek, Bratislava</i>	31
<i>Obr. 12: Scéna Slnko v sieti 2019, Juraj Kuchárek, Bratislava</i>	32
<i>Obr. 13: Scéna Dezeen Awards 2018, Sarah Izod, London</i>	34
<i>Obr. 14: pôvodný návrh, zimný semester</i>	40
<i>Obr. 15: vizualizácia, koncept 2</i>	41
<i>Obr. 16: vizualizácia, koncept 3</i>	42
<i>Obr. 17: vizualizácia, koncept 4</i>	42
<i>Obr. 18: konštrukcia P1</i>	44
<i>Obr. 19: schéma sedenia</i>	45
<i>Obr. 20: finálna vizualizácia</i>	48
<i>Obr. 21: finálna vizualizácia</i>	48

ZOZNAM TABULIEK

<i>Tabuľka 2: cenník textílií, STESA, s.r.o.....</i>	<i>21</i>
--	-----------

