

PROTIHLUKOVÁ STĚNA TUŘANY

Prvotní představa o motivu

Než se dostaneme k finální verzi motivu, přikládám prvotní představu o motivu, kterou jsem prezentoval před samým vznikem spolupráce a samotným skicováním konceptu.

Jedná se o digitálně kreslený motiv vztahující se k multisportovnímu hřišti a okolí místa, u kterého stojí protihluková stěna. V potaz budou brány aktivity prováděné na hřišti a také trochu místopisu - odkazy na městské části Tuřany, Ivanovice, Holásky, Dvorská.

Motiv by měl působit vesele a hravě, byly by tam propletené postavy v pohybu s přírodními a zdobnými prvky, které jsou pro mě typické. Také bych motiv udělal divoký - popsal bych to jako manéž cirkusu, kde se toho hodně děje, člověk tiká očima a všude je nějaký zajímavý prvek, centrum dění, postavy co něco provádí, věci co se hýbou, letí někam, a panely na sebe navazují, i když je mezi nimi skleněný panel. Tedy celý motiv by se skládal z několika center dění, a jako celek to působí jako řízený chaos plný pohybu.

Byly by tam postavy různého věku a pohlaví, jezdili na skejtu, koloběžkách, kolech, skákali přes překážky, případně padali na zem, cvičící postavy, na bruslích, byly by tam i postavy malých dětí jak si například rozbíjejí bábovičky. Také babička a děda na lavičce, co hlídá vnouče. Klidně i zvířata. Zakomponovány by zde byly symboly a předměty odkazující na Tuřany - tedy letadlo, kostel, zelné hlávky, vodní vlnky - odkaz na přilehlé rybníky v Holáskách a biotop v Chrlících.

Jako spojovací prvek by všechny stěny protínal šlahoun s ornamenty a flórou - z dálky by to vypadalo, jako plazící se výhonek nějaké rostliny po poli, na kterém je areál umístěn, plazí přes hřiště a ukazuje nějakým směrem - to by byl dynamický

prvek. Ze šlahounu by vyrůstaly předměty s odkazem na hřiště a místo, a po něm by lezly postavy, cvičily na něm, padaly z něj, skákaly po něm jako po trampolíně, dělali na něm triky.

V pozadí bych použil kruhové prvky, které by se hodily ke kruhovým motivům na skleněných panelech. Například planety, slunce, měsíc. Také mraky a paprsky. Ze země by mohl tryskat i pramen, na kterém by jela nějaká postava na skejtu/koloběžce, případně se od něj odrážela.

Také bych nechal v nižších částech plochu, kde by se počítalo s tím, že se vandalové neovládnu a něco tam napíšu. Tato plocha by byla rozdělena na sektory, které by na to byly připravené - neobsahovala by nic extra důležitého a detailního, a zároveň by mohla být už nachystaná - tedy ode mě nějaké "doodly", nápisy, obličej, symboly, "tagy". Jako například namalovaný betonový patník, na kterém dělají lidi na skejtu nebo koloběžce či kole, kolečkáčích triky. Ale to je jen úvodní nápad.

Motiv bych přizpůsobil formě užití, tedy nástěnné malbě - nebylo by zde tolik detailů, jako jsem zvyklý dávat čistě do digitální tvorby. Budu myslet na to, aby motiv byl namalovatelný na stěnu.



Adam Klouda

Malíř, ilustrátor, grafik, sochař

PROTIHLUKOVÁ STĚNA

Schéma - fotomontáž- skici

Z fotek jednotlivých panelů jsem načrtnul stěnu jako celek.

Rozměry vychází z dodaného schématu v projektu multisportovního hřiště.



Schéma (šedá - ztracené bednění, tmavě šedá - betonový panel, modrá - sklo, zelená - cca půda)



Fotomontáž



Skica v 1. fázi



Skica v 2. fázi

MOTIV

Vysvětlení motivu a konceptu



Motiv by měl působit především moderně a být dobře rozpoznatelný i z dálky. Zároveň chci, aby se týkal zemědělství a odkazoval na místo, na kterém stojí.

Ústředním motivem je šlahoun, který putuje přes všech 7 panelů, ovíjí objekty na dalších panelech a postupně putuje ke zdroji vody.

Slunce na prostředním panelu dodává této rostlině potřebnou energii k růstu. A na tomto panelu se také nachází včela, která svou pracovitostí pomáhá rostlinám plodit - jedná se o největší objekt na panelech.

Barev jsem zvolil omezený počet (15) a motiv je vybarvený plnými plochami, žádné stínování ani textura. Dominantou je styl vedení linky a barevné ornamentální vzory na šlahounu.

Zprava doleva jdou šlahouny, které se částečně skládají z ornamentů se symboly, a částečně má florální podobu: výhonky, lístky, převážně v zelených barvách.

Na každém panelu je nějaká postava odkazující na aktivitu v parku samotném, případně na Tuřany, Holásky, Dvorskou, a Ivanovice, život v nich a jejich typické prvky.

Pozadí panelů je světle modré se zjednodušenými bílými mraky. Mělo by splývat s oblohou, nebude okolí rušit, a zvýrazní barevné popředí.

Betonové zátarasy budou ponechány nenatřené, zachovají si strukturu i barvu podkladu, tedy betonové panely + tvárnice. Na nich budou předpřipravené tagy, symboly, barevné čáry, jména a podobně.

Tyto panely jsou předpřipravené pro případný vandalismus a nutkání návštěvníků hřiště se podepsat. Spodní část, která je snadno dostupná, bude nejspíš terčem a tyto betonové zátarasy nabízí plochu, zároveň počítají s tím, že se tagy rozrostou i do dalších míst, tomu nelze zabránit. Horní, hůře dostupná část, sama o sobě nabízí dostatek motivů, a když časem spodní část bude rozrůstat, bude stěna jako celek působit stále zajímavě a atraktivně.

U stěny bych doporučil postavit infopanel se zkráceným komentářem motivu jako celku, a zároveň detailní popis ke každému panelu zvlášť. Tyto popisky by mohly také být usazeny jako menší cedule na skle - pokud to bude možné.

Na panelu by také mohl být QR kód odkazující na článek na webových stránkách týkající se tohoto projektu.

Zároveň bych byl vděčný za možnost umístit na panelu i webu odkaz na svoje webové stránky.

Součástí panelu bude moje logo, které používám na všech dílech.

Panel č.01 Chobotnice, zlatá rybka a holka v letu

Detail + vysvětlení jednotlivých panelů

Odkazuje na Holásky a Chrlice se svými rybníky a biotopy, letiště a dráhu pro kola.

Ve vodě sídlí mýtická příšera, která kromě chytání kolem prolétajících letadel je i vášnivá rybářka. Zrovna chytla zlatou rybku, ale holka na kole ji zachraňuje ve skoku v pozici "superman", gestem nůžek vlasec přestřihuje a rybu pouští na svobodu. Za odměnu jí splní tři přání.

Do vody sahá šlahoun rostliny, která prorůstá všechny panely a čerpá vodu.



Panel č.02 Otec a syn na pískovišti

Detail + vysvětlení jednotlivých panelů

Odkazuje na pískoviště, na Tuřany, a na blízkou školu.

Otec hlídá dítě a společně staví z písku Tuřanský kostel Zvěstování Panny Marie. Dítě v ruce drží hrábě, otec lopatičku, je unavený z práce, ale společně strávený čas se synem si užívá. Učí ho řemeslu - je to stavitel zmíněné stavby.

Kostel z písku se sype dolů, na nejnižší úrovni jsou bábovičky, kyblík, a hromada přesypaného písku: symbol toku času a generací střídajících se v Tuřanech.



Panel č.03 školák a kráva

Detail + vysvětlení jednotlivých panelů

Odkazuje na skatepark, na blízkou školu, na bývalé JZD, a na multifunkční hřiště.

Kráva na koloběžce se učí trik - skok s protočením koloběžky ve vzduchu, vedle školák ještě s aktovkou na zádech skáče na koš s basketbalovým míčem a chystá se zavěsit. Z povzdálí to pozoruje létající talíř.



Panel č.04 Květina a včela

Detail + vysvětlení jednotlivých panelů

Odkazuje na skatepark, zemědělskou historii místa, okolní pole, zahrádky a důležitost včelí práce.

Včela sedí na betonovém zátarasu a hraje si se skejtem jako s fingerboardem, druhou rukou mačká ventil spreje, který sprejuje na betonový panel. Za zátarasem je našťvaná květina, které se včela nevěnuje a kvůli zábavě se nevěnuje svému poslání: opylování.



Panel č.05 Babička, zelí a kočička

Detail + vysvětlení jednotlivých panelů

Odkazuje na skatepark, workout zónu a Ivanovice

Babička sedí na lavičce a pozoruje ostatní skejťáky. Sama dojela na longboardu, a v kabeli na kolečkách má skateboard, kdyby si chtěla vyšvihnout nějaký trčíky. K babičce přijelo Tuřanské zelí na longboardu a gestem "shaka" jí skládá poklonu.

Na šlahounu je kočka, která se protahuje. Na šlahoun nad kočkou přistál raketoplán - jedná se o kapli Panny Marie, která se nachází v Ivanovicích.



Panel č.06 Prase, kohout, kůň a mrkev

Detail + vysvětlení jednotlivých panelů

Odkazuje na parkour hřiště, zemědělskou historii místa, zahrádkaření, domácí chov slepic a a dostihovou dráhu ve Dvorskách.

Prase skáče přes zátaras, na něm je nápis "porkour" - je to vtip, správně se píše "parkour", ale část slova je zaměněna za anglický "pork" – vepřové.

Na šlahounu se zasekl ve skoku kůň, který běžel za svou motivací - mrkví. Tu ale dostihl a tím pro něj závod s prasetem končí.

V pozadí jejich schopnosti hlasitě komentuje kohout.



Panel č.07 Pes a hrášek

Detail + vysvětlení jednotlivých panelů

Odkazuje na multifunkční hřiště, domácí zahrádky, zemědělskou historii místa, a blízké psí hřiště.

Hrachový lusť plive kulovité tvary: začne hráškem, následně fotbalový míč, tenisový míček, basketbalový míč, volejbalový míč, a také planety, které jsou rozestý na všech panelech. Tyto míče se snaží zablokovat nadšený pes ve výskoku.



ZÁVĚR

Realizace - doporučení, odhad

Pro malbu motivu doporučuji tento postup:

1. Hloubková penetrace
2. Fasádní barvy (např. Swingcolor) + spreje, fixy (např. Molotow, Montana)
3. Lak

Pro malbu linek doporučuji použít štětce - je důležité zachovat jejich čistotu a tloušťku. Ztracené bednění bude nejspíš potřeba přetřít základovou barvou ve více vrstvách.

Doba realizace motivu 7-14 dní, podle vlivu počasí.

Cenu za realizaci motivu odhaduji do 2500,- bez DPH za m². V ceně by měla být zahrnuta práce, materiál (hloubková penetrace, podkladová barva, barvy určené na motiv, lak, pronájem elektrické plošiny, maskovací materiál apod.) Plocha všech panelů a mezipanelů na základě schématu je 220m².

Celkem tedy odhaduji cenu za realizaci do 550 000,- bez DPH.

Motiv:

Fasádní barvy, např. Swingcolor

- PANTONE 2572C - plochy objekty + šlahouny
- PANTONE 1905C - plochy objekty + šlahouny
- PANTONE 1575C - plochy objekty + šlahouny, linky slunce
- PANTONE 128C - plochy objekty + šlahouny
- PANTONE 1785C - plochy objekty + šlahouny
- PANTONE 600C - plocha mraky + slunce
- Bílá - plochy - oči, zuby, kohout
- PANTONE 305C - plochy objekty + šlahouny
- PANTONE 317C - plocha pozadí
- PANTONE 352C - plochy objekty + šlahouny
- PANTONE 374C - plochy objekty + šlahouny
- PANTONE 390C - plochy objekty + šlahouny
- PANTONE 378C - linky u šlahounu č.1
- PANTONE 342C - linky u šlahounu č.2, linky vody u chobotnice
- Černá - linky u objektů
- PANTONE 431C - linky betonu

Graffiti na betonech:

Spreje a fixy Montana/Molotow, odstín nemusí být přesný.

- PANTONE WARM RED C
- PANTONE 232C
- PANTONE YELLOW C
- PANTONE 279C
- PANTONE 252C

Vzorník barev s popisem kde se barvy nachází



Adam Klouda

Malíř, ilustrátor, graffk, sochař