

Figurky

Lívia Jančíková

Bakalářská práce
2018



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Design skla
akademický rok: 2017/2018

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Livia Jančíková**
Osobní číslo: **K14001**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Design skla**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Figurky**

Zásady pro vypracování:

Konzultace s vedoucím bakalářské práce.

Zpracování návrhů, modely, kresebné studie.

Vypracování písemné doprovodné zprávy zahrnující všechny etapy návrhu.

Fotodokumentace.

Obeznamení s použitou technologií.

Realizace v materiálu.

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK.

Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi,

250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách.

V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB,

obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok

obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii

v tiskovém rozlišení.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

- CABEJŠEK, Milan. *Zušlechťování skla*. Praha: L+P, c2004. ISBN 80-239-4265-4.
- CLAIR, Jean. *Úvahy o stavu výtvarného umění: kritika modernity ; Odpovědnost umělce: avantgardy mezi strachem a rozumem*. 1. vyd. Brno: Barrister & Principal, 2006. *Dějiny a teorie umění*. ISBN 80-7364-038-4.
- DEMPSEY, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním*. 2. vyd. Praha: Slovart, 2005. ISBN 80-7209-731-8.
- CHALUMEAU, Jean-Luc. *Přehled teorií umění*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-663-2.
- KIRSCH, Roland. *Historie sklářské výroby v českých zemích*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2003. ISBN 80-200-1103-X.
- KULA, Daniel, Elodie TERNAUX a Quentin HIRSINGER. *Materiology: průvodce světem materiálů a technologií pro architektky a designéry*. Praha: Happy Materials, c2012. ISBN 978-80-260-0538-4.
- LUCIE-SMITH, Edward. *Artoday: současné světové umění*. 1. čes. vyd. Praha: Slovart, 1996. ISBN 80-85871-97-1.
- MANGUEL, Alberto. *Čtení obrazů: o čem přemýšlíme, když se díváme na umění?*. 1. vyd. Brno: Host, 2008. ISBN 978-80-7294-274-9.
- MILLER, Judith, Frankie LEIBE, Mark HILL a Graham RAE. *Sklo 20. století*. 1. vyd. Bratislava: Noxi, 2005. *Průvodce pro sběratele*. ISBN 80-89179-21-5.
- RUHRBERG, Karl, WALTHER, Ingo F. (ed.). *Umění 20. století*. Praha: Slovart, c2004. ISBN 80-7209-521-8.

Vedoucí diplomové práce:

doc. MgA. Petr Stanický, MFA
Ateliér Design skla

Datum zadání diplomové práce:

1. prosince 2017

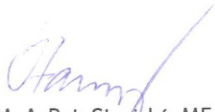
Termín odevzdání diplomové práce:

11. května 2018

Ve Zlíně dne 15. prosince 2017


doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka




doc. MgA. Petr Stanický, MFA
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ 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 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít 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.

Ve Zlíně 13.4.2018

Lina Janoušková Janičková
.....
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací

(1) Vysoká škola nevydávalečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) 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, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) 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, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V mojej bakalárskej práci sa zaoberám problematikou dnešnej doby, ako sa ľudia správajú sami k sebe. Poukazujem hlavne na negatívne skutočnosti, ktoré nás každodenne ovplyvňujú viac a viac. Na ľudí nahliadam, ako na beztvaré masy, figúrky, ktoré sa ženú za niečím neurčitým. Mojim cieľom je vytvoriť inštaláciu, ktorá bude prostredníctvom človeka poukazovať na prepojenie sveta reálneho s virtuálnym, v ktorom už ľudské telo nie je potrebné. Zameriavam sa na to, čo sme v prípade, že sa naše telo a myseľ oddelí tak, ako sa oddeľuje virtuálny svet od reality, i keď naďalej dokážu fungovať spolu.

Vytváram každodennú situáciu, v ktorej sa človek ocitá nie len v práci, ale aj doma a zároveň tu poukazujem na negatíva, ktoré so sebou daná doba prináša. Prostredníctvom osamostatnených častí ľudského tela čiastočne pripútaného k elektronickému zariadeniu, zobrazujem klasický stereotyp dnešných generácií.

Kľúčová slova: súčasné umenie, sklo, figúrky, jedinečnosť, bytosť, spoločnosť, virtuálny svet, realita, telo

ABSTRACT

In my bachelor thesis, I deal with the issue of how people today behave towards each other. I focus mainly on the negative circumstances that influence us more and more every passing day. I see people as formless masses, figurines chasing something nondescript. My goal is to create an installation that will show through the human being a connection of the real world with a virtual one in which the human body is no longer needed. I focus on what we are in case, that our body and mind is disparting, as dispart virtual world from reality, even if they can officiate together.

I create an everyday situation in which a person finds himself not only at work but also at home, and at the same time pointing out the negativity that is present today. Through the self-contained parts of the human body partially attached to the electronic device, I display the classic stereotype of today's generations.

Keywords: actual art, glass, figures, unique, being, society, virtual world, reality, body

Chcela by som poďakovať vedúcemu práce pánovi doc. MgA. P. Stanickému M.F.A., MgA. Romane Veselej a MgA. Michaele Spružinové za obetavosť pri konzultovaní návrhov a cenné rady v priebehu štúdia. Taktiež by som rada poďakovala MgA. Luboši Šurýnovi za pomoc pri realizácii a v neposlednej rade rodine a priateľom, ktorí pri mne stáli a podporovali ma aj v neľahkých chvíľach.

Prehlásenie

Prehlasujem, že odovzdaná verzia Bakalárskej práce a verzia elektronicky nahratá do IS/STAG sú totožné.

V Zlíne: 11.05. 2018

Lívia Jančíková

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČASŤ	10
1 REČ TELA.....	11
1.1 DLANE A RUKY	11
1.2 GESTÁ HODNOTENIA A VÁHANIA.....	13
1.3 OSOBNÝ PRIESTOR.....	14
1.4 V SMERE ZÁUJMU	15
1.4.1 Svet virtuálnej existencie	15
1.4.2 Hra života	16
2 FIGURKY ZA POČÍTAČMI.....	18
2.1 SPRÁVNE SEDENIE	18
3 INŠPIRÁCIA	21
3.1 EVA KMENTOVÁ	21
3.2 MAGDALENA ÁBAKANOWICZ	22
3.3 NELE AZEVEDO.....	23
3.4 MACIEJ ZABORSKI.....	24
3.5 DANIEL PEŠTA.....	25
3.6 DUONG LE THAI.....	27
3.7 MARTIN JANECKÝ	28
3.8 LUBA BAKIČOVÁ.....	28
3.9 MILENA NAEF	30
3.10 LUCIA HUŇADYOVÁ.....	31
4 NÁVÄZNOŠŤ- VÝCHODISKO.....	34
4.1 TÉMA „VODA PRO VŠECHNY“	34
4.2 TÉMA „VODA PRO VŠECHNY II.“	35
II PRAKTICKÁ ČASŤ	37
5 KONCEPT	38
5.1 NÁVRHOVÁ DOKUMENTÁCIA.....	38
5.2 FORMY	40
5.3 TAVENIE SKLA.....	42
5.4 INŠTALÁCIA.....	42
5.4.1 Monitor.....	42
ZÁVER	46
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY.....	47

ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK.....	48
ZOZNAM OBRÁZKOV	49
ZOZNAM ZDROJOV OBRÁZKOV	51
ZOZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJOV	53
ZOZNAM PRÍLOH.....	54

ÚVOD

Tému figurky som si zvolila, pretože som chcela naviazať na moje predošlé práce a stvárniť ľudské telo v inej podobe. Po hlbšom bádani a rozoberani širokého záberu tejto témy som sa dopracovala k prepojeniu človeka s virtuálnym svetom, v ktorom sa človek môže ľahko stať figurkou.

V práci som sa snažila zachytiť schránku človeka, ktorý je myšlienkami a vedomím vtiahnutý do sveta internetu, kde si volí viac-menej vlastné pravidlá, avšak jeho ľudské telo zostáva v reálnom svete, v ktorom si nemôže dovoliť rôzne privilégia spojené s kybernetickým svetom. V skutočnom svete tento celok vnímam, ako ľudskú bytosť pripútanú k elektronike, ktorá ho fyzicky postupne ničí.

V teoretickej časti sa zaoberám ľudskou rečou tela a najčastejšími gestami a postojmi v spojení s počítačom a sociálnymi sieťami. Poukazujem taktiež na rozdiely a isté nebezpečenstvo, ktoré je spojené s neustálym sedením za počítačom, vo svete, ktorý je nezlučiteľný s tým, v ktorom dýchame. Človek vtedy pôsobí, ako figurka myslou ťahaná za svetlom a nejasnými pohybujúcimi sa tvarmi a obrazcami. Pozorovateľovi tohto výjavu sa figurka pred ním javí, ako neschopná života v sociálnom prostredí. Ľudská bytosť sa tak rozdelí na dve časti, na myseľ (vtiahnutú a žijúcu vo virtuálnom svete) a telo (schránku, ktorá udržuje kontakt s realitou a dovoľuje tak navrátiť sa nášmu vedomiu nazad do pôvodného stavu). Pokúsim sa túto situáciu vyjadriť odliatkami ľudského tela, ktorého odtlačky budú utavené v sklenenej škrupine. Telom čiastočne pripútaným sklom ku elektronike, v spojitosti s monitorom by som chcela docieľiť stav človeka, ako figurky.

Ďalej sa zaoberám prácami ľudí, ktorí ma inšpirovali pri tvorbe. Oslovili ma spracovaním rôznych tém s využitím ľudského tela, ako vyjadrovacieho prostriedku, ale aj odlišnými technikami a materiálom. V praktickej časti predstavujem koncept a skrz návrhy a skúšky opisujem samotnú realizáciu mojich sklenených objektov a ich možnú inštaláciu.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 REČ TELA

Gestá a emócie spolu priamo súvisia, i keď si to nemusíme vždy uvedomovať. Naše pocity dávame najavo okoliu nielen mimikou tváre ale aj postojom tela a celým súhrnom pohybov neverbálnej komunikácie. V tejto kapitole sa budem snažiť čitateľovi priblížiť niektoré gestá rúk a postoje, ktoré sa vyskytujú najčastejšie v bežnej komunikácii s ľuďmi a taktiež ich význam v rozličnej spoločnosti. Ďalej spomínam spôsoby dnešnej komunikácie a s nimi spojené vyjadrovacie prvky.

1.1 Dlane a ruky

Najmocnejšími znakmi reči tela človeka sú dlane. Dokážeme nimi vyjadriť takmer všetko aj bez slov či iných náznakov v tvári. Zároveň dokážu umocniť náš postoj alebo podnietiť kolegu, priateľa či neznámeho človeka ku pozitívnej alebo negatívnej reakcii. Navyše je vedecky dokázané, že ak prednášajúci používa pri výklade výraznú mimiku a snaží sa ilustrovať daný problém pohybmi rúk, divák je schopný si z prednášky zapamätať o mnoho viac.

Natočenie dlane dokáže prezradiť mnohé o vašom postavení vo firme či rodine. Otvorené dlane smerom nahor značia mierumilovnosť, čistý štít, ale aj podriadenosť. Naopak dľaňou nadol vyžarujete nadriadenosť, silný postoj a autoritu. Toto gesto môžeme sledovať aj pri podaní rúk, kde má rovnaký význam. Ruka smerujúca dľaňou nadol je v dominantnejšom postavení, ako tá pod ňou. Avšak je viacero druhov podania rúk. Ak sú si ľudia rovnocenní, žiadna dľaň nesmeruje dolu, naopak, ak je niekto priveľmi dominantný, môže umocniť podanie ruky aj silným stiskom alebo pridaním druhej ruky, ktorou vás z vrchu zakryje, ak ste mali navrch vy. Týmto štýlom ste v pasti.

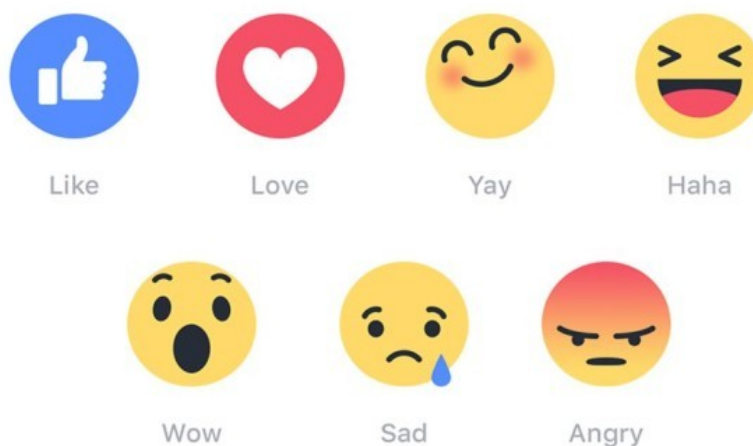
Kultúrny základ je všade takmer rovnaký, napr. úsmevy a výrazy tváre. No pozdravy sa líšia miestami v malých detailoch až k úplným odlišnostiam, ktoré sa týkajú kultúry danej krajiny a s tým spojenej psychiky človeka. V Japonsku je takýto fyzický kontakt považovaný za nevhodný, tu sa zväčša uklonia - v závislosti na postavení v spoločnosti či vo firme.

Tak ako pozdravy, aj iné gestá značia v niektorých krajinách odlišné významy, za ktoré sa môžete dostať aj do väzenia.

„Palec otočený nahor, ktorý bežne používajú stopári, predstavuje O.K., no palec prudko vystrelený dohora sa mení na urážku a znamená „trhni si“ najmä na územiach so silným britským vplyvom. V grécku mieri palec dopredu a značí „daj sa vypchat“!“¹

Jedná sa o najsilnejší prst na ruke a používa sa ako znak moci, predstavuje totiž fyzickú silu. V starovekom Ríme sa smerom palca nadol udeľoval rozsudok smrti.

V dnešnej dobe rozmachu technológií a života na sociálnych sieťach, by som povedala, že toto gesto dostáva úplne odlišný zmysel ako doposiaľ. Práve prostredníctvom tohto symbolu spolu s ďalšími emotikonmi, ktoré vyjadrujú pocity, sa ľudia na sociálnych sieťach hodnotia, zhadzujú či obdivujú každý deň naprieč celým svetom. Tieto zjednodušené obrázky gest a emócií sú známe ľuďom po celom svete a bez problémov sa nimi vyjadrujú a dopĺňajú nimi svoje písané myšlienky, ktoré sú následne posudzované a komentované ďalšími ľuďmi.



Obr. 1 Možnosti reakcií na sociálnej sieti

¹ Pease Allan, - Pease B. Veľká kniha reči tela. Bratislava: Ikar, a.s.. 2010. ISBN 978-80-551-2387-5

1.2 Gestá hodnotenia a váhania

„Medzi rukou a mozgom existuje najviac nervových spojení, gestá a postavenie rúk teda prezrádzajú veľa o vnútornom rozpoložení človeka,“²

Keď je človek v pozícii poslucháča a je nútený dávať pozor, nie vždy je to jednoduché, mnohokrát začneme postupne strácať záujem, nudiť sa alebo začneme hodnotiť v mysli človeka, ktorý sa nás práve pokúša niečo naučiť alebo nám len rozpráva svoj zážitok z dovolenky, na ktorú sme my nemohli ísť.

Ak sa začneme nudiť vždy sa to prejaví čo i len malými náznakmi na našich gestách, napríklad podopieraním hlavy, aby sme sa udržali v bdelom stave (ruka udržuje hlavu podopretú, aby nepadala). Naopak hodnotenie sa môže prejavovať zovretou rukou položenou na líci alebo na brade, pričom ukazovák mieri nahor. Obdobný postoj hodnotenia, zamyslenia sa, môžeme vidieť aj u Rodinovej sochy Mysliteľa z 20.st..

Skutočný záujem však spočíva v polohe s rukou zľahka priloženou na líci, ale nepodopiera ňou hlavu.

Tieto gestá hodnotenia, váhania, nudy a záujmu sú mnohokrát zamieňané, pretože obsahujú podobné znaky. Odlišujú sa práve tými drobnými detailmi, ktoré spozoruje len málokto.



Obr. 2 Gesto ruky na tvári



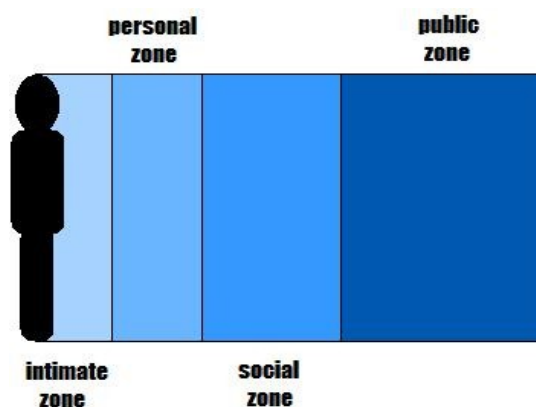
Obr. 3 Rodin, Mysliteľ, 20.st

² Pease Allan, - Pease B. Veľká kniha reči tela. Bratislava: Ikar, a.s.. 2010. ISBN 978-80-551-2387-5

1.3 Osobný priestor

Predpokladám, že tento pojem každý z nás veľmi dobre pozná, jedná sa o istú zónu súkromia okolo ľudského tela. Závisí na jedincovi ako veľmi je citlivý na prítomnosť inej osoby/osôb v jeho osobnom priestore. Vzhľadom na výchovu, prostredie, kde sme vyrastali a tamojšie kultúrne podmienky sa citlivosť rapídne mení, ale aj postoj človeka k okoliu môže vo všeobecnosti veľmi ovplyvniť náklonnosť k iným ľuďom.

Zóny odstupú sú 4 hlavné, ale môžu sa deliť na detailnejšie podskupiny. Okolo 12. roku života ich začíname vnímať a viac sa uzatvárame okoliu. Intímna zóna je medzi 15 až 46 cm od tela, čím bližšie k človeku tým je citlivejší a dáva si viac pozor na to, koho vpustí ku sebe. Do tejto zóny si pripúšťame len tých najbližších. Osobná zóna (46 až 120 cm) zahŕňa úradné večierky či priateľské posedenia. Spoločenská zóna (1,2 až 3,6 m) tento odstup udržujeme pri styku s cudzími ľuďmi. Posledná zóna sa nazýva verejná a pokračuje ďalej za hranicou 3,6m. Pri oslovovaní veľkej skupiny ľudí je táto vzdialenosť ideálna. Napriek zisteným hraniciam sa môžu vzdialenosti meniť v závislosti na pohlaví, veku alebo psychickej chorobe jednotlivca. Napríklad v niektorých prípadoch v období puberty sa dospievajúci jedinci zvyknú odťahovať od rodiny a vytvárajú si akúsi bublinu voči nim, v ktorej sú v bezpečí. Avšak pokiaľ je toto ich „teritórium“ nejakým spôsobom narušené, zvýši sa im tep a do krvi sa vylúči adrenalín, čo spôsobuje aj agresívne chovanie.³



Obr. 4 Zóny odstupú

³ Turchet, Philippe. The secret of body language. Skyhorse Publishing. 2012. ISBN 978-1620870723.

Prostřednictvím těchto vymožeností sa niektorí ľudia stávajú čoraz častejšie asociálnejšími v spoločnosti a vynahrádzajú si to komunikáciou skrz elektroniku .

1.4 V smere záujmu

Už od malička nás to ťahá smerom, ktorým sa chceme uberať či už to bolo za zmrzlinou, obľúbenou hračkou alebo osobou, na ktorú sme boli citovo naviazaní. Nemohli sme si pomôcť, naša pozornosť aj celé telo bolo natočené tým smerom. V dospelosti sa to nemení, akurát svoj záujem nedávame tak očividne najavo, ale mnohokrát sa ho dokonca snažíme skrývať. Naša reč tela nás však aj napriek snahe dokáže prezradiť.

Naklonením tela či nasmerovaním nôh zistíme, kam sa naša hlava chce uberať. Kam nás niečo podvedome ťahá alebo pred kým chceme uniknúť do bezpečia. Ak sa nám v danej situácii v spoločnosti niečo nezdá, naše telo to dá zvyčajne najavo prekrížením rúk, nôh alebo oboch naraz. Keď sme od nášho bodu záujmu vzdialení, naše telo sa k nemu automaticky nasmeruje špičkou nohy alebo natočením celého tela. Rovnako sa ľudia správajú aj v komunikácii s inou osobou. Pokiaľ sa však jedná o skupinku napr. troch ľudí, zvyčajne sa dvaja z nich postavia priamo na seba v uzavretom postoji voči tretiemu, ktorému tak dávajú najavo ich nezáujem s ním komunikovať. V opačnom prípade nohu nasmerujú i na tretiu osobu, čím ju vpúšťajú do rozhovoru.

V dnešnej dobe, kedy sa mladí ľudia dohovárajú skôr prostredníctvom mobilných telefónov či počítačov, je jednoduchšie človeka ignorovať, ako mu to dávať najavo osobne mimikou alebo nepriamymi gestami. Nanešťastie sa zvykneme uzatvárať do vlastnej bubliny, keď sme pripojení na nejaké zariadenie tohto druhu a nevnímame mnoho vplyvov z okolia či už to je rodina, kolegovia v práci alebo rádio. Sme pohltení vlastným svetom, ktorý nám nesmie uniknúť. V tomto prípade sa stredobodom nášho záujmu stáva počítač a tým pádom sa k nemu nakláňame a venujeme mu všetku našu pozornosť.

1.4.1 Svet virtuálnej existencie

21. storočie sa nesie v duchu duálnej existencie. Dva svety navzájom prepojené, ale vnímané odlišnými spôsobmi. Človek si vytvoril miesto, vlastný priestor na relax či únik od problémov v realite. Je ním virtuálny svet, v ktorom môžu veci fungovať

rovnako, ako v realite, ale taktiež môže byť prostredie prispôsobené potrebám jednotlivca, ako sú: zmena gravitácie, farebnosť prostredia, iné spoločenské pravidlá alebo rôzne druhy vyjadrovania (znakové prvky, dotyky, zvuk, textové dorozumievanie vrátane symbolov- smajlíci atd.).

Ľudia sa tu stávajú figúrkami, avšak podľa vlastných predstáv. Tvorí si postavu a formujú svoju osobnosť tak, aby bez problémov zapadla do daného sveta. Tu sa môže človek stať čím a kým vždy chcel. Stráca zábrany, nie je nútený žiť v tele, ktoré mu bolo „pridelené“. Uniká od reality smerom, ktorý mu ponúka niečo viac. Ožiarovaný svetlom a možnosťami sa môže virtuálne preniesť na druhý koniec sveta či ešte ďalej v priebehu niekoľkých sekúnd.

Realita a virtuálny svet sú prepojené práve prostredníctvom našej osoby. Vnárime sa do inej reality s našimi vlastnosťami a predsudkami o ostatných kultúrach. Hranica medzi virtuálnym a reálnym svetom sa nazýva Magický kruh. Chráni svet fantázie pred realitou, avšak predaj virtuálnych položiek a meny za skutočnú menu môžu tieto hranice prekonať. Tým, že virtuálne objekty majú reálnu hodnotu sa stávajú skutočnosťou.

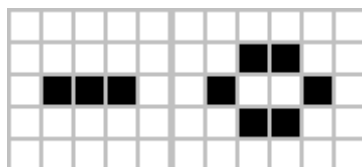
1.4.2 Hra života

Táto hra bola vynájdená v roku 1970 britským matematikom Johnom Hortonom Conwayom. Je to dvojstavový, dvojrozmerný celulárny automat, ktorý svojim chovaním pripomína vývoj spoločenstva živých organizmov. Bunky, ktoré vytvárajú kópie samých seba sú umiestnené na obdĺžnikovej mriežke a podliehajú pravidlám. Bunka - políčko na mriežke môže nadobudnúť dva stavy (živá, mŕtva). Bunky sú na sebe navzájom závislé a ich stav sa mení v závislosti od ich okolia a dopredu určenému vzorcu. Všetky bunky sa menia a reagujú v rovnakom čase.

Pravidlá:

1. Každá živá bunka s menej než dvoma živými susedmi zomrie.
2. Každá živá bunka s dvoma alebo tromi živými susedmi zostáva žiť.
3. Každá živá bunka s viac ako tromi živými susedmi zomrie.
4. Každá mŕtva bunka s práve tromi živými susedmi oživne.

Bunky tak vytvárajú vzory rôznych tvarov a veľkostí, ktoré sa sústavne menia. V niektorých prípadoch podľa daných pravidiel bunky vo vzoroch expandujú alebo zmiznú. Základné vzory: "zátišie", ktoré sa nemenia z jednej generácie na druhú; "oscilátory", ktoré po konečnom počte generácií sa vrátia do pôvodného stavu; a "kozmičné lode", ktoré sa prekladajú cez sieť.⁴



Obr. 5 Bunky v poli

Hra života sa využíva aj vo vedných odboroch, ktoré sa prostredníctvom nej snažia vypočítať vývoj, ale aj konečné štádium rôznych vírusov, prúdenie tepla či predpoveď zemetrasenia. Hra sa dostáva z virtuálneho sveta do reality a dokáže ju ovplyvniť svojimi výpočtami. Na základe počiatočného vzoru sa život bunky ďalej vyvíja tak, ako aj človek a jeho pôsobenie. Využila som podstatu tejto hry a zahrnula ju v podobe pravidelne sa meniacich vzorov do mojej práce (vid kap. 5.4.1).

⁴Adamatzky, Andrew. Game of Life Cellular Automata. London, Springer. 2010. ISBN 978-1-4471-6154-7.

2 FIGURKY ZA POČÍTAČMI

V tejto kapitole by som sa rada zaoberala dnešnou dobou, ako si sami ničíme zdravie a chuť do života neustálym opakovaním tých istých chýb a pokynov, ktoré ani nevychádzajú z nášho vnútra, ale sú len kopírované od takzvanej autority, ktorú sme si sami kedysi vybrali za svetlo nášho života, ktoré nás bude motivovať a viesť k nejasnému cieľu.

Denne každý z nás trávi niekoľko hodín za počítačom, tabletom či s telefónom v ruke. Neuvedomujeme si však, v akej polohe sa nachádza naše telo. V zápale práce či hry zostávame stárpnutý v jednej polohe aj niekoľko hodín a nemáme potrebu zmeny, až dokým nás nezačne niečo bolieť. Stávame sa nehybnou figúrkou prilepenou k elektronike. I keď má každý inú obľúbenú polohu, pri ktorej sa mu dobre pracuje, málokto sedí, stojí či leží tak, aby čo najmenej ničil svoju chrbticu a svoje zdravie. Zo skúsenosti, ale aj pri pozorovaní ľudí naokolo je vidieť únavu, stres alebo len bezduché pozeranie na obrazovku.

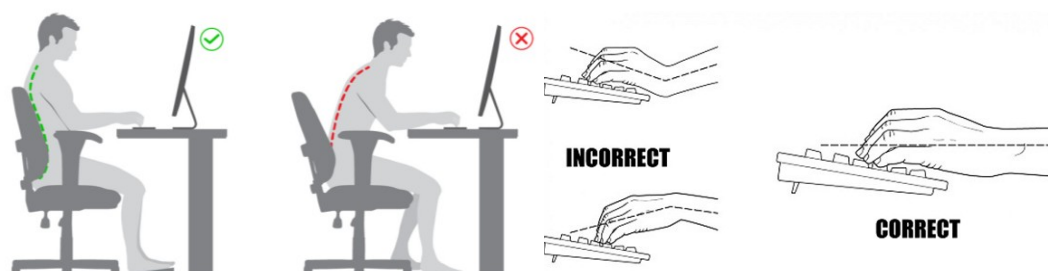
2.1 Správne sedenie

Keďže nás táto doba ovplyvňuje najmä elektronikou a sústredeným hľadením na obrazovku monitoru, telefónu a pod. bolesti sa zvyknú najviac prejavovať v oblasti krčnej chrbtice, medzi lopatkami, s tým spojené bolesti hlavy, očí a taktiež zápästia a krčce v prstoch.

Skolióza, Lordóza, Kyfóza, Prehnutý chrbát, Guľatý a Plochý chrbát sú najčastejšie diagnózy spojené s dnešnou prepracovanou a usedenou dobou prevažne u mladých ľudí.

Keďže väčšina z nás si nemôže alebo ani nechce zmeniť svoje návyky denného režimu, môžeme si ho aspoň spríjemniť ergonomickými doplnkami, ktoré nám udržia telo v správnej pozícii za pracovným stolom v práci, ale aj doma. Ergonómia sa zaoberá správnym držaním tela tak, aby človeku neuškodila, ale mu dopomohla k efektívnejšiemu pohybu. Samozrejme je potrebné si vybrať správne veľkosti príslušenstva a nastaviť si ho podľa vlastných potrieb. Existujú najrôznejšie druhy počítačových myší, ktoré nám uľahčia pohyby, zabránia neustálemu presúvaniu ruky na klávesnicu alebo len udržia ruku vo vhodnejšej a prirodzenej polohe. Príklad správneho

a nevhodného sedenia, držania rúk na klávesnici či manipuláciu s myšou môžete vidieť na obrázkoch č.6 a 7.

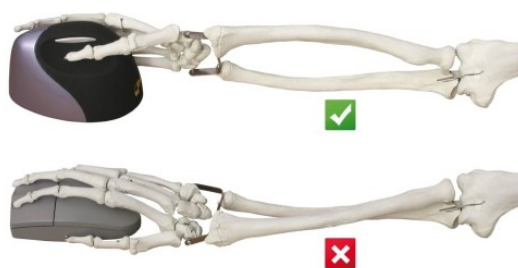


Obr. 6 Správne/ nevhodné sedenie a držanie rúk

Dlhodobé používanie klasického príslušenstva (tj. tvorené bez ohľadu na zdravie človeka) môže spôsobiť bolesti rôznych častí tela, v závislosti od spôsobu sedenia, využívania príslušenstva, ale aj časového rozmedzia zotrávania v danej polohe za deň.

Syndróm karpálneho tunela (CTS) je kompresívna neuropatia (ochorenie nervového systému) spôsobené zvýšeným tlakom na stredový nerv. Karpálny tunel je priestor v zápästí, ktorý je na troch stranách pripevnený kosťou a je pokrytý väzivom, cez ktoré prechádzajú prsty deväť šliach a jeden nerv (stredný nerv).

Keď je tento nerv stlačený, vedie k zvýšeniu citlivosti, brneniu, bolesti, slabosti alebo necitlivosti prstov, ruky a zápästia. Obrázok 7 poukazuje na rozdiel v polohe ruky(kostí) medzi držaním ergonomickej myši (hore) a klasickej myši (dole).⁵



Obr. 7 Držanie myšky

⁵ Carpal tunnel syndrome, hss.edu, [online]. 22.6.2009 [cit. 2018-04-26]. Dostupné z: https://www.hss.edu/conditions_carpal-tunnel-syndrome-myths-facts-diagnosis-treatment.asp

Aj napriek výhodám, ktoré nám počítače umožňujú, narušujú našu psychiku a fyzicky vyčerpávajú. Zachytením tohto stavu v skle, mi umožňuje lepšie pochopiť danú situáciu a nezavrhať to ako celok.

3 INŠPIRÁCIA

V tejto kapitole sa budem venovať umelcom, ktorých tvorba sa nejakým spôsobom dotýka zvolenej tematiky, ale aj štýlu inštalácie či rôznorodým materiálom, ktoré dokázali využiť netradičným spôsobom a vytvoriť tak mnohokrát nemalé objekty.

3.1 Eva Kmentová

Bola česká sochárka narodená v roku 1928 v Prahe, v 40. rokoch 20. storočia študovala u profesora Josefa Wagnera na VŠUP. Do jej tvorby spadajú monumentálne objekty, ale aj menšie odliatky z cínu či bronzu. V 70. rokoch vzniká séria krajín s trčiacimi prstami (výhonky) a mnoho odtlačkov so skrytým symbolickým významom. Najviac ma z jej tvorby zaujali objekty *Dlane*, ktoré sú vyhotovené z bronzu a *Päť* a *Prsty* z cínu. Autorka v nich zachytáva najmenšie detaily ľudskej pokožky.



Obr. 7 Eva Kmentová, Dlane, 1969



Obr. 8 Eva Kmentová, Päť, 1971



Obr. 9 Eva Kmentová, Prsty, 1966

3.2 Magdalena Abakanowicz

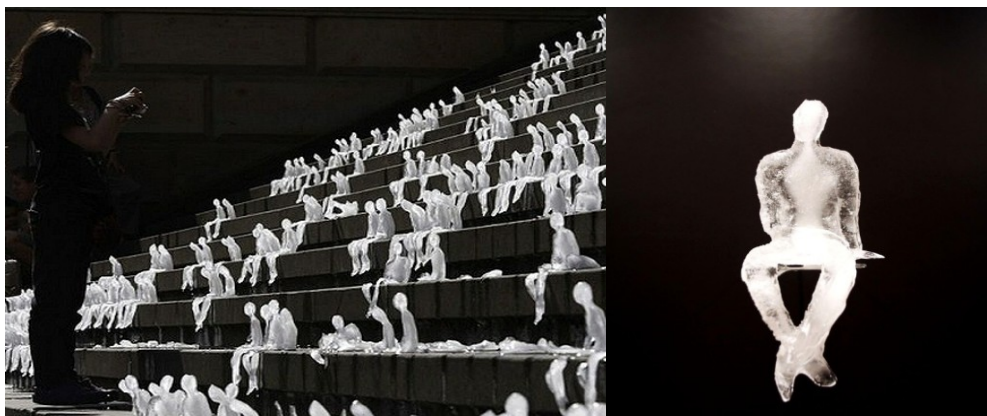
Polská sochárka narodená v roku 1930 študovala na Academy of Fine Arts vo Varšave. Od 60. rokov 20. storočia sa zaoberala nedokonalosťou a zraniteľnosťou človeka, na základe ktorých vytvárala štylizované ľudské torzá. V plastikách tvorených poväčšine z bronzu, ale aj z prírodných materiálov môžeme pocítiť aj pominuteľnosť ľudského bytia. Dielo Agora, ktoré je umiestnené v Grant parku v Chicagu je vyjadrením spomínaných pocitov. Sú to 250cm vysoké, bezhlavé a bezruké odliatky figúr, ktoré sú akoby zamrznuté v pohybe. V jej tvorbe ma zaujal práve spôsob, akým sa vyjadruje, ale aj čo sa pokúša zhmotniť. Neúplné objekty, ktoré len čiastočne pripomínajú ľudskú postavu a jej prázdne vnútro ma taktiež inšpirovali v mojej tvorbe.



Obr. 10 M. Abakanowicz, Agora, 2006

3.3 Nele Azevedo

Umelkyňa narodená v roku 1950 žije a pracuje v São Paulo v Brazílii, kde taktiež študovala na Santa Marcelina College a neskôr naviazala svoje štúdium na Sao Paulo State University Arts Institute. Vo svojej práci sa venuje stvárneniu postavičiek z ľadu a umiestňuje ich do priestoru so zámerom samovoľného rozpustenia pod vplyvom teploty okolia. Autorka sa taktiež venuje performance, vytvára si vlastný priestor, v ktorom ju obklopujú zavesené ľadové postavičky a obmedzujú jej pohyby. Hlavnou myšlienkou je kontrast medzi hmotným a nehmotným, krehkosťou a silou ale taktiež prítomným momentom a prchavými spomienkami.⁶ „*Instalace nazvaná „Minimal monument“ byla dílem sochařky Nele Azevedo. Ve spolupráci s týmem 20 dobrovolníků trvalo autorce vytvoření soch dva týdny. Ledové postavičky byly na místo instalace dopraveny ve speciálních mrazicích boxech krátce před začátkem akce. Azevedo se chtěla tímto kreativním a nevšedním ztvárněním vyhnout tradičnímu pojetí pomníků.*“⁷ Práve toto dielo bolo vytvorené na počesť žien a mužov, ktorí prišli o život v prvej svetovej vojne. Postavičky boli umiestnené na Chamberlain Square v Birminghame, kde boli vystavené priamemu slnku.



Obr. 11 Nele Azevedo, *Minimal monument*, 2014

⁶Nele Azevedo. [online]. 14.5.2017 cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <https://www.neleazevedo.com.br/videos-composicao-para-esculturas-e>

⁷Gvendolína. Creative Life. [online]. 11.08.2014 [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <http://creativelife.cz/5000-ledovych-figurek-pripomnelo-obeti-i-svetove-valky/>

3.4 Maciej Zaborski

V roku 1958 sa v Poľsku narodil nadaný rytec skla Maciej Zaborski. Vyštudoval umeleckú školu v Jelenia Góry. Pracoval ako kryštálový rytec ale aj ako inštruktor. Od roku 1995 je spojený s Vysokou školou výtvarných umení vo Vroclave, kde podriaďuje sklo svojej inšpirácii a vypracovaným schopnostiam. Ľudia majú tendenciu vnímať jeho tvorbu ako jemnú, zmyselnú erotiku. Pod jeho rukami v spojení s jemnou prácou s brúsnyimi kotúčmi vznikajú príbehy o telesnosti, uzavretí v mikrokozme či telo, ktoré sa stáva väzením.

Mňa jeho tvorba zaujala v prepracovaných detailoch ľudského tela v zmenšenej mierke a vo využití kryštálového skla, ktoré podporí jemnosť a čistotu objektov.



Obr. 12 Maciej Zaborski, Długi sen,



Obr. 13 Maciej Zaborsky, *Dlugi sen*- detail,

3.5 Daniel Pešta

Narodil sa v roku 1959 v Prahe. Vyštudoval Stavebnú priemyslovú školu a Výtvarnú školu Václava Hollara v Prahe. Živil sa ako grafický designer, svoje práce začal samostatne vystavovať od roku 1992. Je nazývaný aj ako multimediálny umelec. Medzi jeho najvýznamnejšie výstavy patrí autorský projekt *I was born in your bed*, ktorý sa konal pri príležitosti 55. Bienále v Benátkach v roku 2013.

Zaujala ma jeho výstava *Levitace*, ktorá obsahuje hlbokú myšlienku a je priamym dôkazom jeho širokého spektra znalosti materiálov. Zaoberá sa témou ľudských bytostí a ich archetypálnymi nunciami, ktoré provokujú k základným existenciálnym otázkam.

V jeho samostatnej výstave pod názvom *DeTermination* sú obsiahnuté rôzne témy, ktorými sa zaoberal napr. otázky genetickej, rasovej či sociálnej determinácie človeka. Expozícia je zameraná na niekoľko hlavných tém - genetický kód, Kristus a maska. Kľúčovým prvkom je **maska** – odtlačok jeho vlastnej tváre, ktorý sa dá taktiež vnímať aj ako symbol pretváranky. Tvorí objekt beztvarej masy a jej zmnožením stráca charakteristické rysy.

Jeho tvorba sa dotýka súčasných problémov spoločnosti, ale taktiež čerpá z minulých udalostí, ktoré sa podprahovo nesú v našom vedomí. Zobrazuje ich svojším štýlom a kladie nám otázky prostredníctvom inštalácií, ktoré nie sú ani v najmenšom lúbivé.

Práve tieto myšlienky ma inšpirovali pri tvorbe mojej práce a primäli ma vnímať tému figúrky inak.



Obr. 14 Daniel Pešta, Levitace, 2018



Obr. 15 Daniel Pešta, Levitace, 2018

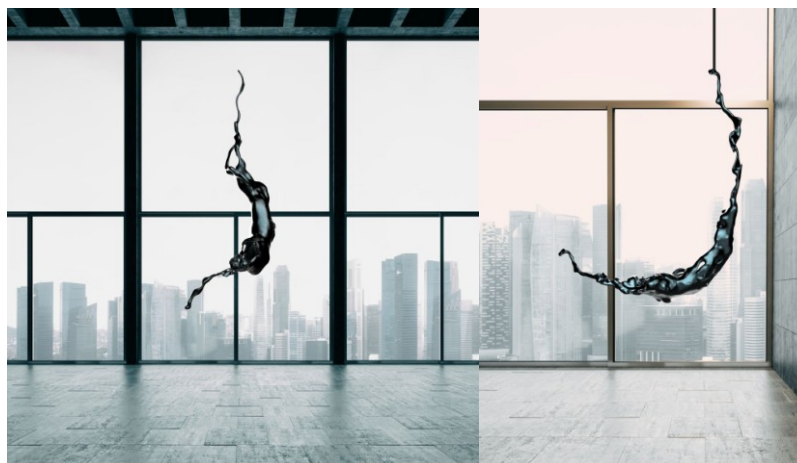


Obr. 16 Daniel Pešta, Determination- Maska, 2018

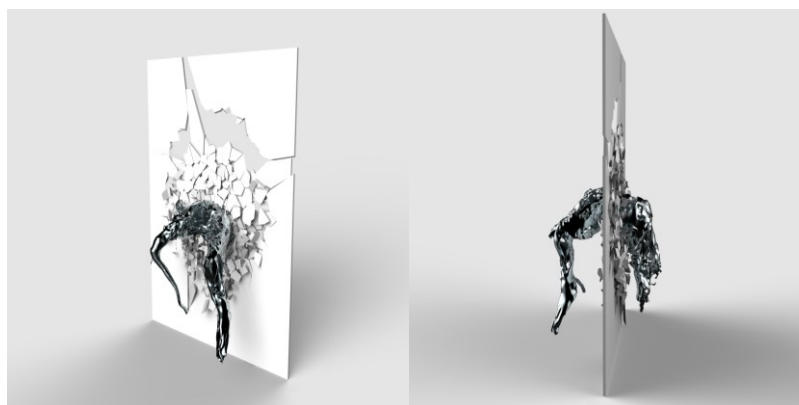
3.6 Duong Le Thai

Je ortopedický chirurg narozený vo Francúzsku roku 1962. Študoval na Umeleckej škole vo Versailles. Jeho umelecká tvorba je zameraná na ľudské telo a dušu. V mnohých jeho prácach využíva techniku 3D tlače na jeho zachytenie.

Autor ma zaujal práve dielom Body as a water genesis v serii SUSPENDUS, krehkým a netradičným deformovaním ľudského tela v podobe kvapaliny, ktorá sa formuje a iba v najmenších detailoch v nich môžeme zazrieť náznaky ľudského tela. Objekty sú umiestnene do chladného priestoru dnešnej civilizácie. Ďalšou prácou, ktorá vo mne zanechala zmiešané pocity bola séria inštalácií pod názvom Braking the wall. Telo v spojení s rozbíjajúcou sa stenou a viditeľnými úlomkami, akoby práve v tom momente prešlo skrz vyvoláva dojem krehkosti avšak nie tej ľudskej.



Obr. 17 Duong le Thai, Suspendus, 2017



Obr.18 Duong le Thai, Braking the wall, 2017

3.7 Martin Janecký

Umelecký sklár Martin Janecký pracuje so sklom už od svojich 13. rokov, narodil sa v Liberci v roku 1980, v rokoch 1994-1998 študoval na Strednej priemyselnej škole sklárskej v Novém Boru a momentálne žije a tvorí v USA. Chodí do sklárni takmer po celom svete vzdelávať mladých študentov a získava tak aj sám širší rozhľad a nové poznatky o technikách a pod.. Autor tvorí zmenšené realistické sochy ľudských postáv či samostatných búst, ktoré mi miestami pripomínajú práce barokového umelca Messerschmidta pod súhrnným názvom „Charakterové hlavy“. V jeho tvorbe sa zameriava predovšetkým na výraz a detailné tvarovanie hutného skla ešte za horúceho stavu neustálym zahrievaním.

Jeho technikou a spracovaním hutného skla zaujal mnohých ľudí, keďže sa nevenuje designu ako väčšina sklárni . Mňa však prekvapil aj tematikou, ktorú zvolil a, v ktorej sa ďalej zdokonaľuje.



Obr. 19 Martin Janecký, Busta, 2015, Postava, 2013

3.8 Luba Bakičová

Narodila sa na Slovensku v roku 1985. Študovala na Univerzite J. E. Purkyně Ústí nad Labem pod vedením profesora Ilja Bílka v ateliéry skla. „*Ve své tvorbě se zaměřuje na odhalování skrytých vlastností skla, pracuje i formou plánovaného experimentu, kdy v extrémních teplotních situacích sleduje chování skla. S oblibou kombinuje sklo s jiným materiálem. Kolem roku 2012 vytvořila sérii plastik, u kterých ne-*

*chala stékat uranové sklo do žáruvzdorného betonu. Vznikla tak originální kolekce děl, u kterých působí kontrast přísného betonu s měkkostí skla.*⁸ Mimo využitie taveného skla v spojení s betónom v rôznych variantách ma taktiež upúťali inštalácie In space, v ktorých využila jednoduchosť tvaru a ploché sklo, aby dosiahla narušenie vopred vybratého priestoru či zakomponovanie soklov do celkovej inštalácie.



Obr. 20 Luba Bakičová, Uranové sklo, 2014



Obr. 21 Luba Bakičová, In Space, 2012

⁸ Dorotheum. Dorotheum [online]. 15.10.2015 [cit. 2018-26-02]. Dostupné z: <https://www.dorotheum.com/cz/aukce/aktualni-aukce/kataloge/list-lots-detail/auktion/11426-krehka-sila-skla/lotID/53/lot/1941376-bakicova-luba-1985.html>

3.9 Milena Naef

Mladá umelkyňa narodená v roku 1990 v Nemecku, žije a pracuje v Amsterdame a tvorí neobyčajné inštalácie z mramoru. Pochádza z rodiny sochárov, čo na ňu malo vplyv už len z hľadiska okolia. Klasické reči ľudí, že má sochárstvo v krvi a pod. ju nakoniec primáli vytvoriť si vlastnú cestu k umeniu. Nevytvára klasické sochy, ale vytvára otvory do kameňa presne tvarované pre danú časť jej tela. Týmto sa začleňuje priamo do inštalácie a tým podľa mňa vytvára nový rozmer a myšlienku klasického materiálu.

Jej tvorba ma zaujala z hľadiska prepojenia silného a pevného materiálu ako je mramor s kontrastným prvkom ľudského tela v práci *Fleeting Parts*, ale aj predošlú prácu *Weight of Four Generations*, ktorá zobrazuje práve silu generácií v jednom mohutnom prvku pôsobiaceho na človeka.



Obr. 22 Milena Naef, Fleeting Parts, 2016



Obr. 23 Milena Naef, Fleeting Parts I, 2016



Obr. 24 M.Naef, Weight of four generations, 2015

3.10 Lucia Huňadyová

Mladá umelkyňa narodená v Nitre v roku 1993, ktorá študuje na Fakulte výtvarných umení, Akadémie umení v Banskej Bystrici na Slovensku. Jej zameranie je sochárstvo, ale venuje sa taktiež fotografii, kresbe, maľbe, grafike v menšom rozsahu a v neposlednom rade sa autorka aktívne prejavuje v poézii a krátkej próze. Lucia Huňadyová inklinuje k témam ako sú napríklad existencializmus, medziľudské vzťahy,

skúma podstatu jedinca, bytie, jeho vnútornú stránku. Svojou tvorbou chce prinútiť diváka sa zamyslieť nad sebou samým, ale aj životom ako takým.

Do svojej práce som ju zahrnula z dôvodu tematiky, ktorej sa venuje a spracováva ju rôznymi vyjadrovacími prostriedkami či netradičným materiálom. Zaujala ma jedna z jej počiatočných prác pod názvom Elysium kde vyjadruje jednotu človeka, ktorý sa však skladá z viacerých fragmentov danej osobnosti. Vyjadruje to odliatkami častí ženského tela, ktoré sú na jednej strane ucelené, no na druhej môžeme vidieť chaos, ktorý je súčasťou každého v nás.

„ Elysium = Paradise, 2012, School of Applied Arts's Award Human being as an individual, one unit which is spliced from various types, functions and predisposition = one unit - one personality - many fragments. Fragments of the body as the human mind, personality is linked by these fragments, its subsystems, which make a single entity, its development is a lifelong process and tends to find own being.”⁹

Ďalšou prácou, ktorá ma zaujala spracovaním ale aj inštaláciou je Introspection. Odliatkami vlastných nôh do sadry autorka vyjadruje oslobodenie vnútornej „mysle“ od sebeckva, vlastné prekonávanie bariér a strachu z nevedomia.

„ Clarification of a consciousness of myself and the decision to free the inner "mind" from selfishness, self-deception and the chaotic wandering. Overcoming barriers and fear of the unconscious, the achievement of independence, searching firm land, security and support. The need for a consistent and closeness in relation to another person.”¹⁰

⁹ Lucia Huňadyová. behance.net. [Online]. 14.09.2014 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.behance.net/gallery/19760317/Elysium>

¹⁰ Lucia Huňadyová. behance.net. [Online]. 14.09.2014 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.behance.net/gallery/19761049/Introspection>



Obr. 25 Lucia Huňadyová, Elysium, 2012



Obr.26 Lucia Huňadyová, Introspection, 2013

4 NÁVÄZNOŠŤ- VÝCHODISKO

V nasledujúcej kapitole poukazujem na dokonalosť ľudského tela, konkrétne pokožku rúk, ktorá je zvrásnená jedinečným spôsobom u každého z nás. Vytvárala som rôzne odliatky a negatívy poväčšine vlastných rúk a neskôr aj ľuďom z môjho blízkeho okolia. Textúra kože ma odjakživa fascinovala, ako sa mení vplyvom vlhkosti na končekoch prstov či v porovnaní pokožky malého dieťaťa s dospelým alebo starším človekom.

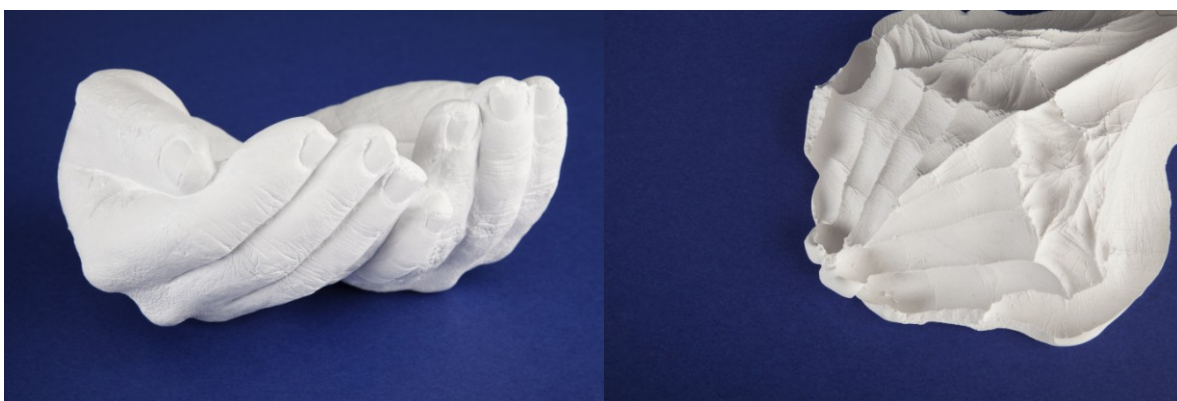
Práve táto téma ma priviedla k mojej bakalárskej práci. Primäla ma zamyslieť sa nad ľudským telom a jeho stavbou. Akým spôsobom sa mení a formuje vzhľadom k rôznym okolnostiam.

4.1 Téma „Voda pro všechny“

Táto téma bola celofakultným zameraním na vodu, jej chránenie, zabránenie plytvaniu a celkovo poukázať na jej nedostatok a znehodnocovanie.

Vytvorila som sklenené objekty, ktoré zachytávajú moment naberania vody do dlaní. Je prevedený do inak neuchopiteľnej hmoty žeravého skla. Odtlačok rúk do tekutiny, je intímnym prchavým okamžikom, ktorý sa podarilo zastaviť v čase a ukázať.

Skleneným objektom predchádzali sadrové odliatky a skúšky technologického postupu. V sadre je veľmi dobre vidieť detaily odtlačku a tým, že tvar ovplyvňuje iba dopadajúce svetlo a nie farebnosť kože, môžeme sa na ne lepšie sústrediť. V tomto prípade čistá biela zvrásnená plocha má pre mňa intenzívnejší výraz v kombinácii s farebným výrazným pozadím. Preto uprednostňujem aj číre sklo, vyžaruje zo seba čistotu a krehkosť v porovnaní s farebným sklom, ktoré už svojimi odtieňmi danej farby vnáša do diela pocity a nie vždy je vhodné ho kombinovať s farebným či výrazným pozadím.



Obr. 27 sadrové odliatky



Obr. 28 Voda pro všechny, ruky I., 2017

4.2 Téma „Voda pro všechny II.“

V tejto téme som pokračovala ďalej a rozvíjala tak svoje schopnosti. Zisťovala som, ako sa môže voda chovať, ak ju neusmerňujeme či nemôžeme ovládnuť. V nasledujúcej sérii objektov som sa zamerala práve na bezmocnosť človeka stojacemu voči vode, ktorá sa môže kedykoľvek stať silným živlom, ktorého nejde zastaviť.

V priebehu tavenia výsledného objektu som ponechala sklo prirodzene sa roztekať. Nebolo usmernené žiadnou formou, iba rukami, ktoré ho držali nad podložkou. Av-

šak prešla som si mnohými nevydarenými skúškami, kým sa mi podarilo vytvoriť objekt, ktorý by splňal požiadavky témy, ale aj estetického dojmu.



Obr. 29 *Voda pro všechny II.*, 2017

II. PRAKTICKÁ ČASŤ

5 KONCEPT

Na ľudí v tejto dobe technológií a virtuálneho rozmachu nahliadam ako na beztvaré figúry, ktoré sú poväčšine pohltené do sveta mimo realitu. Stávame sa „neživými“ bytosťami ovplyvňovanými počítačmi, tabletmi, telefónmi a mnohými ďalšími zariadeniami, ktoré nám majú uľahčovať život. Na problematiku nahliadam skrz každodenné stereotypy a nie nevyhnutné akcie, ktoré sú len zriedkavé.

Mnoho ľudí si zvyklo tráviť svoj voľný čas vo virtuálnom svete, sú ním tak pohltení, že prestávajú vnímať realitu - čas a priestor. Práve táto myšlienka ma priviedla k spracovaniu témy Figúrky v trochu odlišnom poňatí ako by bol človek prvoplánovo predpokladal.

Poukazujem tu na závislosť, podvedomú pripútanosť k elektronike skrz prácu, či v tejto dobe, už aj zábavu. Voľný čas nemáme dôvod tráviť inak, je to jednoduchá cesta, ktorou sa väčšina z populácie ubera. V inštalácii na to poukazujem hypnotickými obrazcami, ktoré sa menia pred zhrbenou figúrkou.

Celá myšlienka je založená na fakte, že človek sa stáva figúrkou vo virtuálnom svete, no v skutočnosti je stále spútaný pravidlami v tom reálnom, kde žije a dýcha, ale nemôže si dovoliť privilégiá, ktoré doň nepatria. S využitím čireho skla sa pokúšam zachytiť krehkosť ľudskej figúry, ktorou prepájam svet reálny a virtuálny.

Vytváram každodennú situáciu, v ktorej sa človek ocitá nie len v práci ale aj doma a zároveň tu poukazujem na negatíva, ktoré so sebou daná doba prináša. Prostredníctvom osamostatnených častí ľudského tela čiastočne pripútaného k elektronickému zariadeniu, zobrazujem klasický stereotyp dnešných generácií.

5.1 Návrhová dokumentácia

V nasledujúcich podkapitolách sa zaoberám tvorbou bakalárskej práce a to od návrhov cez tvorbu foriem a následných sadrových modelov, až k utaveniu samotných sklenených objektov. Súčasťou práce bude taktiež monitor s osvetľovacími prvkami, ktorý je opísaný v časti s návrhmi inštalácie v danom priestore (budova č.94).

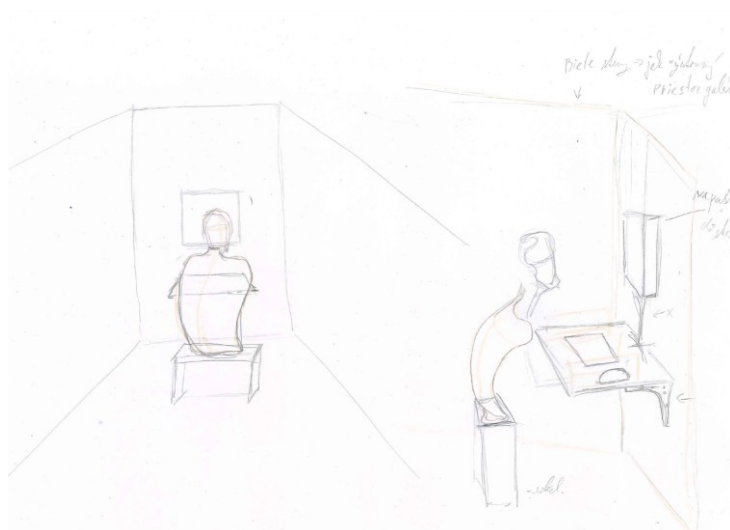
Kresby

Ako som už spomínala v koncepte, hlavnými bodmi sú časti ľudského tela, ktoré zvyknú najviac trpieť pri nemennej polohe za počítačom. Zvolila som si preto chrbát,

ktorý je nosnou konštrukciou celého tela a pravú ruku. Neprirodzenou polohou predlaktia pri držaní myšky nám môže spôsobiť problémy (kapitola2). Pozorovala som rôznych ľudí pri práci s počítačom a snažila som sa tak zachytiť výstižný moment, ktorý by som previedla do skla.



Obr. 30 Skice, polohy tela a manipulácia s myšou pri počítači



Obr. 31 Prvé skice inštalácie

5.2 Formy

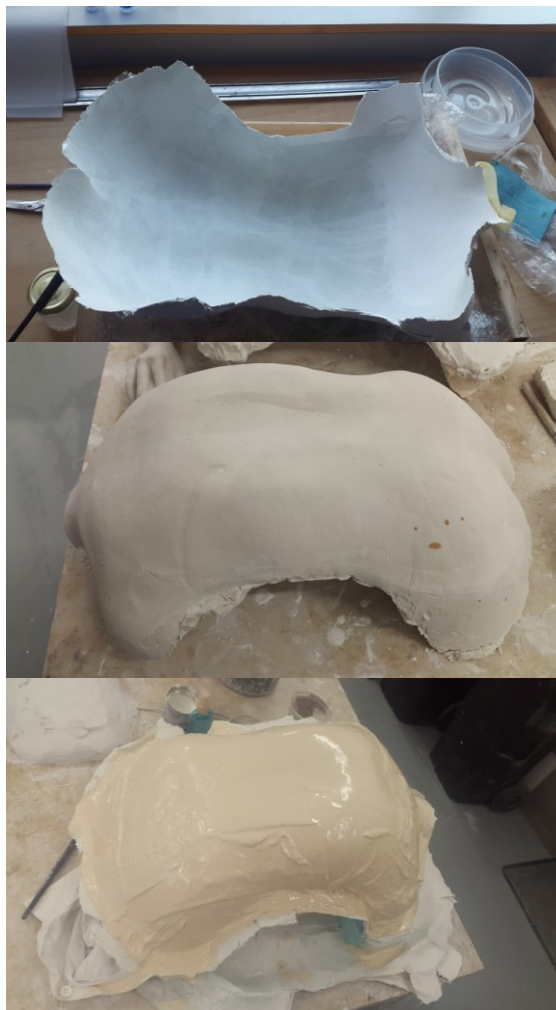
V priebehu štúdia som mala možnosť vyskúšať si viaceré techniky práce so sklom. Medzi nimi boli tavenie, líhanie plochého skla, fúkané na huti, ale aj liate hutné sklo na sadrový objekt. Zvolila som si techniku tavného skla, ktorá ma s pomedzi variant, oslovila najviac a taktiež dokáže najvernejšie sňať textúru povrchu formy.

Na tento druh taveného skla som si musela zhotoviť dôverné odliatky častí tela, na ktoré som použila sadrové obvazy. Aby som mohla odlievať na viackrát musela som si zhotoviť formy z lukoprénu, ktoré sú pružnejšie a tiež dobre zachytávajú textúru kože a iných povrchov.

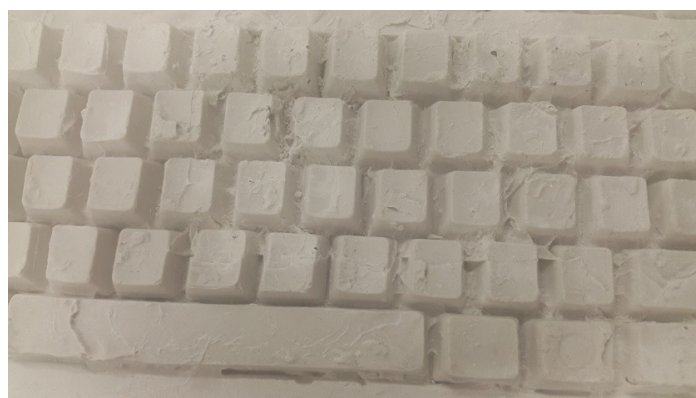


Obr. 32 Skúšky uchopenia myši (sadra)

Po zvolení polohy chrbta, ruky i vhodného príslušenstva som začala robiť formy. Po odstránení obväzov z hotového odliatku som naň naniesla vrstvy lukoprénu a po zatuhnutí navrstvila sadru na spevnenie formy (obr. 33). Rovnako som postupovala aj pri formovaní ostatných objektov. Avšak pri zaformovávaní klávesnice som zistila, že lukoprén nie je vhodný vzhľadom na jej komplikované tvary (pri snímaní z modelu sa príliš trhal alebo podtiekol).



Obr.33 Priebeh formy



Obr. 34 Detail prvého odliatku klávesnice

5.3 Tavenie skla

Po vysušení objektov som ich založila v peci a pripravila sklo na tavenie. Použila som číre tyčové sklo, ktoré svojim vzhľadom pôsobí čisto a krehko. Naskladalo sa na objekty a pod vplyvom vysokej teploty sa začalo rovnomerne roztavovať na sadrových predmetoch. Sklenené objekty pôsobia ako plocha skla natavená na sadru, ktorú jemne obteká okolo tvaru. Následne som sadru odstránila a vznikli tak sklenené škrupiny, ktoré som následne dočist'ovala a zabrusovala podľa potreby.



Obr. 35 Klávesnica so sklom pripravená na tavenie

5.4 Inštalácia

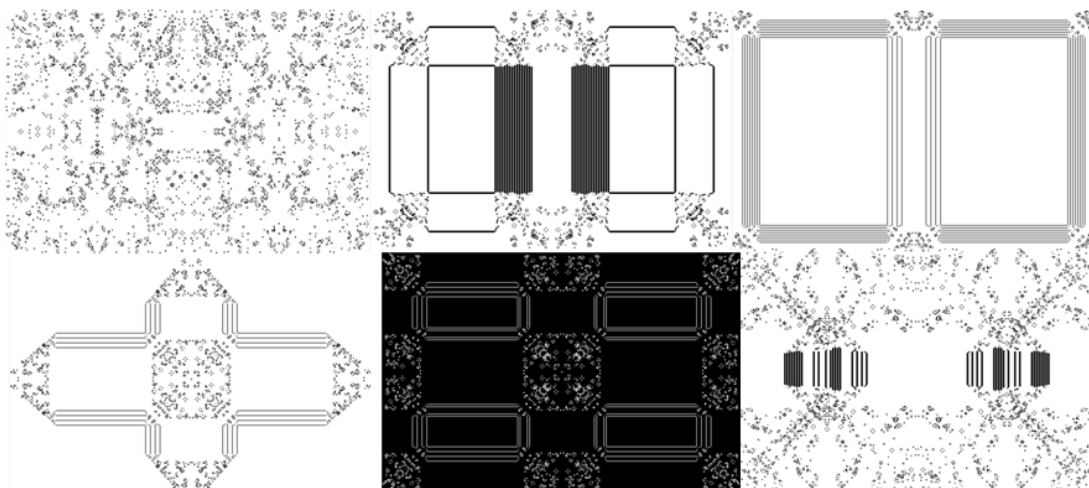
V tejto podkapitole popisujem návrhy inštalácie sklenených objektov v spojení s monitorom, ktorý je ústredným prvkom bakalárskej práce. Inštaláciou vyjadrujem výsek z reálnej situácie.

5.4.1 Monitor

Ako som sa už vyjadrila v teoretickej časti virtuálny, kybernetický svet je v dnešnej dobe neodlúčiteľnou súčasťou mnohých ľudí. Nachádzajú v ňom svoje miesto, pokoj, inšpiráciu, ale aj zamestnanie. Tento stav som chcela vyjadriť silným osvetlením vychádzajúcim z monitoru priamo na sklenenú škrupinu (pohltenie svetlom). Avšak nezanechalo to vo mne pocit, z ktorého som vychádzala na počiatku.

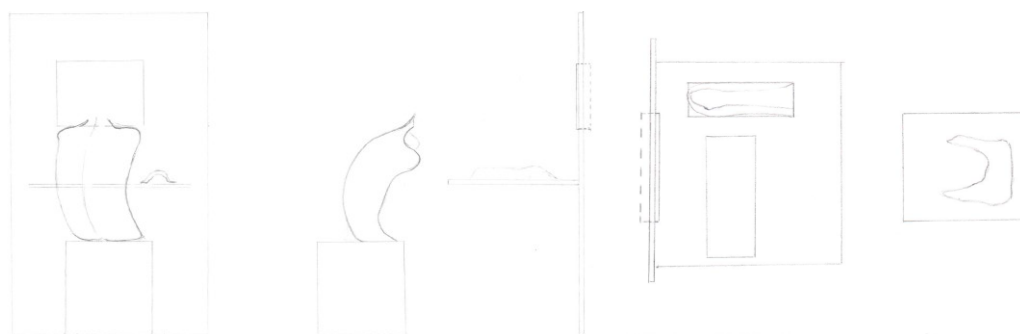
Priklonila som sa k variante zobrazenia znenia, niečoho neurčitého, ale stále meniaceho svoj tvar v sekundových intervaloch. Táto predstava sa stotožňuje s dvojrozmerným celulárnym automatom, pod názvom Hra života (Game of life), v ktorej sa vytvárajú ľubovoľné obrazce na základe predvolených pravidiel a základného rozostavenia buniek. Následne v priebehu času sa bunky vyvíjajú alebo zanikajú a tým vytvárajú vzorce.¹¹

Zoskupením buniek a nastavením kódu, potrebného na pokrok vo vývoji, tvorím čierne - biele obrazce usporiadané do kríža, ktoré sa menia. Pôsobia tak hypnotickým dojmom na pozorovateľa. Tento stav vidíme aj pri pozorovaní človeka, zahľadeného do monitoru. Nevieme s istotou povedať, čo ho vtáhuje myšlienkami do monitoru. Registrujeme zväčša len strnulosť a hypnotický pohľad osoby, čo je v tomto prípade mojím zámerom.



Obr.36 Možnosti priebehu hry života s rôznymi počiatočnými podmienkami

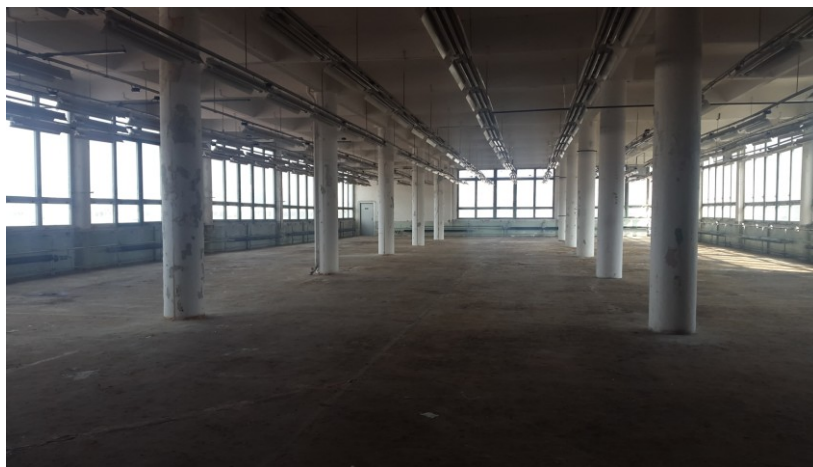
¹¹ Conways game of life, web.stanford.edu, [online]. 2010 [cit. 2018-04-26]. Dostupné z: <http://web.stanford.edu/~cdebs/GameOfLife/>



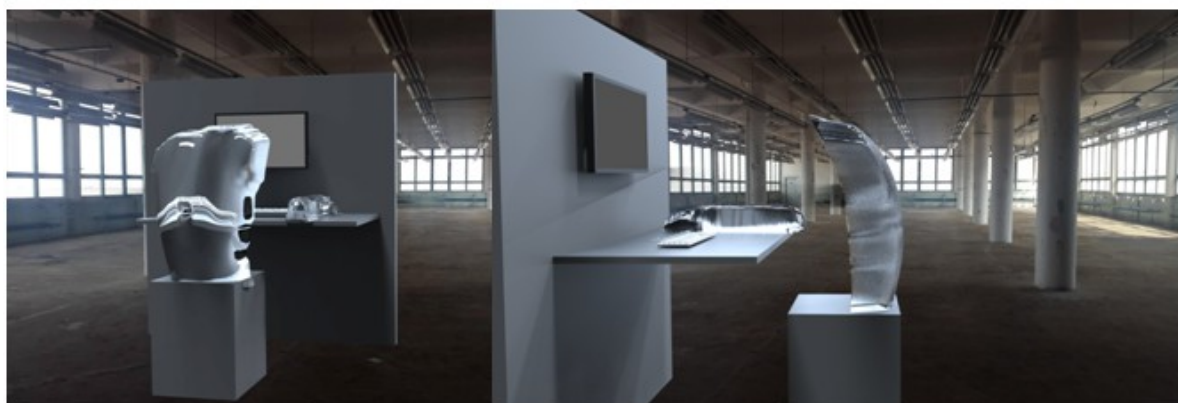
Obr. 37 Nákresy inštalácie (nárys, bokorys, pôdorys)



Obr. 38 Vizualizácia návrhu



Obr. 39 Priestory v budove č. 94



Obr. 40 Vizualizácia inštalácie

ZÁVER

V mojej práci som sa venovala ľudskému telu a pozorovala zmeny, ktoré nastali pri ustálenom dlhotrvajúcom sedení za počítačom. Pomyselné oddelenie ľudského tela a mysle a taktiež reality od virtuálneho sveta. Spracovanie tejto témy ma naviedlo na cestu mojej tvorby a pomohlo mi vnímať problematiku dnešnej doby z trochu odlišného pohľadu.

Uvažovala som nad využitím reálnej klávesnice namiesto sklenenej škrupiny. Avšak beriem do úvahy fakt, že je tak, ako aj myška súčasťou bodu, kde s tým prichádzame do priameho kontaktu rukami a tým nás sklo k nim pripútava. Z dôvodu častejšieho používania myšky pri aktivite za počítačom, ale aj z estetického hľadiska som zakomponovala do inštalácie iba jeden odtlačok ruky.

Do budúca by som sa zamerala na výraznejší povrch objektu zaliateho sklom, aby som dodala sklu vyšší zmysel. Taktiež samotné tavenie skla vyžaduje viac zručností a času na dosiahnutie požadovaného tvaru skla najmä na chrbte. S tým súvisí aj absencia fotografií finálnych objektov a celkovej inštalácie v danom priestore, ktoré by prácu zjednotili a nezainteresovanému človeku poskytli priamy náhľad a pochopenie súvislostí.

Podstatou tejto práce bolo nie len pozorovanie, ale aj vlastný zážitok, ktorý ovplyvnil proces tvorby. Touto cestou som podvedome začala stvárňovať samu seba v situácii, ktorou som si aktuálne v tom čase prechádzala. Napomohli tomu aj odliatky vlastného tela pri hľadaní správnej cesty. Ocitla som sa v akomsi kruhu, ktorý začal skúmaním figúry za počítačom a následne v priebehu písania práce som sa jednou stala.

Môžem konštatovať, že stať sa figúrkou nie je nič príjemné, ale raz za čas sa ňou stávame všetci, i keď na inú dobu a v odlišných podmienkach.

S výsledkom práce som spokojná, objekty splnili moje predstavy a myšlienky, ktoré tvorili podklad pre tému figúrky.

ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY

ADAMATZKY, Andrew. Game of Life Cellular Automata. London, Springer. 2010. ISBN 978-1-4471-6154-7.

BRENNAN, Richard. Správne držanie tela. Slovart. 2014. ISBN 978-80-556-1139-6.

CABEJŠEK, Milan. Zušlechťování skla. Praha: L+P, 2004. ISBN 80-239-4265-4.

CASTRONOVA, Edward. Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality. St. Martin's Press, 2007. ISBN 9781403984128.

GRYGAR, Štěpán. Konceptuální umění a fotografie. Praha: AMU, 2004. ISBN 80-7331-014-7

KAHNEMAN, Daniel. Thinking, Fast and Slow. New York: Farrar, Straus and Giroux. 2013. ISBN 978-0374533557.

KLASOVÁ, Milena. Libenský a Brychtová. Praha: Gallery, 2002. ISBN 80-86010-54-6.

KOLEŠÁR, Zdeno. Kapitoly z dějin designu. Praha: VŠUP, 2009. ISBN 978-8086863283.

LUCIE-SMITH, Edward. Art today: současné světové umění. 1. české vyd. Praha: Slovart, 1996. ISBN 80-85871-97-1.

MALIVA, Josef. Doteky s uměním a časem II. Brno: VUT, 1997. ISBN 80-214-1088-4

MILLER, Judith. Frankie LEIBE a Mark HILL. Sklo 20.století. 1. vyd. Bratislava: Noxi, 2005. ISBN 80-89179-21-5.

PEASE, A. - PEASE, B. Velká kniha řeči tela. Bratislava: Ikar, a.s.. 2010. ISBN 978-80-551-2387-5

PINCKNEYOVÁ, Callan. Kalanetika Bratislava: Ikar, a.s.. 1993. ISBN 80-7118-097-1.

PIJOAN, J. Dějiny umění 1.11. díl. Praha: Knižní klub: Balios, 1998.

STRIANO, Philip. Cvičení pro zdravá záda- anatomie. Brno: CPRESS. 2017. ISBN 9788026413912.

TURCHET, Philippe. The secret of body language. Skyhorse Publishing. 2012. ISBN 978-1620870723.

ZHOŘ, Igor. Proměny soudobého výtvarného umění. Praha SPN, 1992. ISBN 80-04-25555-8

ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK

a td. A tak d'alej

Correct Správne

Incorrect Nesprávne

Tj. To znamená

Kap. Kapitola

Obr. Obrázok

ZOZNAM OBRÁZKOV

<i>Obr. 1 Možnosti reakcií na sociálnej sieti</i>	12
<i>Obr. 3 Rodin, Mysliteľ, 20.st</i>	13
<i>Obr. 2 Gesto ruky na tvári</i>	13
<i>Obr. 4 Zóny odstupu</i>	14
<i>Obr. 5 Bunky v poli</i>	17
<i>Obr. 6 Správne/ nevhodné sedenie a držanie rúk</i>	19
<i>Obr. 7 Držanie myšky</i>	19
<i>Obr. 8 Eva Kmentová, Päst', 1971</i>	21
<i>Obr. 9 Eva Kmentová, Prsty, 1966</i>	22
<i>Obr. 10 M. Abakanowicz, Agora, 2006</i>	22
<i>Obr. 11 Nele Azevedo, Minimal monument, 2014</i>	23
<i>Obr. 12 Maciej Zaborski, Długi sen,</i>	24
<i>Obr. 13 Maciej Zaborski, Długi sen- detail,</i>	25
<i>Obr. 14 Daniel Pešta, Levitace, 2018</i>	26
<i>Obr. 15 Daniel Pešta, Levitace, 2018</i>	26
<i>Obr. 16 Daniel Pešta, Determination- Maska, 2018</i>	26
<i>Obr. 18 Duong le Thai, Braking the wall, 2017</i>	27
<i>Obr. 17 Duong le Thai, Suspendus, 2017</i>	27
<i>Obr. 19 Martin Janecký, Busta, 2015, Postava, 2013</i>	28
<i>Obr. 20 Luba Bakičová, Uranové sklo, 2014</i>	29
<i>Obr. 21 Luba Bakičová, In Space, 2012</i>	29
<i>Obr. 22 Milena Naef, Fleeting Parts, 2016</i>	30
<i>Obr. 23 Milena Naef, Fleeting Parts I, 2016</i>	31
<i>Obr. 24 M.Naef, Weight of four generations, 2015</i>	31
<i>Obr. 25 Lucia Huňadyová, Elysium, 2012</i>	33
<i>Obr. 26 Lucia Huňadyová, Introspection, 2013</i>	33
<i>Obr. 27 sadrové odliatky</i>	35
<i>Obr. 28 Voda pro všechny, ruky I., 2017</i>	35
<i>Obr. 29 Voda pro všechny II., 2017</i>	36
<i>Obr. 30 Skice, polohy tela a manipulácia s myšou pri počítači</i>	39
<i>Obr. 31 Prvé skice inštalácie</i>	39
<i>Obr. 32 Skúšky uchopenia myši (sadra)</i>	40

<i>Obr.33</i> <i>Priebeh formy</i>	41
<i>Obr. 34</i> <i>Detail prvého odliatku klávesnice</i>	41
<i>Obr. 35</i> <i>Klávesnica so sklom pripravená na tavenie</i>	42
<i>Obr.36</i> <i>Možnosti priebehu hry života s rôznymi počiatocnými podmienkami</i>	43
<i>Obr. 37</i> <i>Nákresy inštalácie (nárýs, bokorys, pôdorys)</i>	44
<i>Obr. 38</i> <i>Vizualizácia návrhu</i>	44
<i>Obr. 39</i> <i>Priestory v budove č. 94</i>	45
<i>Obr. 40</i> <i>Vizualizácia inštalácie</i>	45

ZOZNAM ZDROJOV OBRÁZKOV

1. Archív autora
2. Eva Kmentová, galerieart.cz [online]. [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: https://www.galerieart.cz/kmentova_vystava_1.htm
3. Public Art, publicartinchicago.com [online]. [cit. 2018-04-22]. Dostupné z: <http://www.publicartinchicago.com/chicago-grant-park-agora-by-magdalena-abakanowicz/>
4. Nele Azevedo ArtWork, Arc Street Journal, arcstreet.com [online]. [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <http://www.arcstreet.com/article-nele-azevedo-artwork-112541254.html>
5. Diela, webumenia.sk [online]. [cit. 2018-03-05]. Dostupné z: https://www.webumenia.sk/dielo/SVK:SNG.P_2310
6. Ceramika i Szkło - Obszary Sensualne, zpap.wroclaw.pl [online]. [cit. 2018-04-12]. Dostupné z: <http://www.zpap.wroclaw.pl/ceramika-i-szklo-obszary-sensualne>
7. Daniel Pešta - Levitace, vltava.rozhlas.cz [online]. [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <https://vltava.rozhlas.cz/levitace-vystava-daniela-pesty-v-muzeu-montanelli-5080560>
8. Martin Fryč- Vernisáž, <http://martinfryc.eu> [online]. [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <http://martinfryc.eu/vystavy/vernissaz-velke-vystavy-daniela-pesty-determination/>
9. Duong Le Thai, artpeoplegallery.com [online]. [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <https://www.artpeoplegallery.com/suspensions-copulations-duong-le-thai/>
10. Le Thai Duong, google.cz [online]. [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <https://www.google.cz/search?q=breaking+the+wall+le+thai&client=firefox-b-ab&dcr=0&tbn=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwjskv-UtcPZAhWJAsAK-HbcLBC8QsAQISw&biw=1166&bih=641#imgrc=W0K7lMRWr1WK1M>
11. Kultura, novinky.cz [online]. [cit. 2018-03-05]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/kultura/394092-sklarsky-umelec-janecky-je-v-absolutni-svetove-spicke.html>
12. Portfolio - Martin Janecky, martinjanecky.com [online]. [cit. 2018-03-05]. Dostupné z: <http://www.martinjanecky.com/>
13. Bakičová Luba, dorotheum.com [online]. [cit. 2018-02-25]. Dostupné z: <https://www.dorotheum.com/cz/aukce/aktualni-aukce/kataloge/list-lots->

detail/auktion/11426-krehka-sila-skla/lotID/53/lot/1941376-bakicova-luba-1985.html

14. Luba Bakičová, lubabakicova.com [online]. [cit. 2018-02-25]. Dostupné z: <http://www.lubabakicova.com/portfolio/installation-2/>
15. Milena Naef, milenanaef.com [online]. [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <http://milenanaef.com/fleetingparts>
16. Milena Naef, Metalmagazine.eu [online]. [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <http://metalmagazine.eu/en/post/interview/milena-naef-interactions-between-flesh-and-stone>
17. Lucy Hunady, behance.net [online]. [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.behance.net/user/?username=LucyHunady>

ZOZNAM INTERNETOVÝCH ZDROJOV

1. Carpal tunnel syndrome, hss.edu, [online]. 22.6.2009 [cit. 2018-04-26]. Dostupné z: https://www.hss.edu/conditions_carpal-tunnel-syndrome-myths-facts-diagnosis-treatment.asp
2. Nele Azevedo. [online]. 14.5.2017 cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <https://www.neleazevedo.com.br/videos-composicao-para-esculturas-e>
3. Gvendolína. Creative Life. [online]. 11.08.2014 [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <http://creativelife.cz/5000-ledovych-figurek-pripomnelo-obeti-i-svetove-valky/>
4. Dorotheum. Dorotheum [online]. 15.10.2015 [cit. 2018-26-02]. Dostupné z: <https://www.dorotheum.com/cz/aukce/aktualni-aukce/kataloge/list-lots-detail/auktion/11426-krehka-sila-skla/lotID/53/lot/1941376-bakicova-luba-1985.html>
5. Luba Bakičová, portfolio/ glass, lubabakicova.com, [online]. 2007 [cit. 2018-05-09]. Dostupné z: <http://www.lubabakicova.com/portfolio/glass/>
6. Milena Naef, milenanaef.com [online]. [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <http://milenanaef.com/fleetingparts>
7. Milena Naef, Metalmagazine.eu [online]. [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <http://metalmagazine.eu/en/post/interview/milena-naef-interactions-between-flesh-and-stone>
8. Duong Le Thai, artpeoplegallery.com [online]. [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <https://www.artpeoplegallery.com/suspensions-copulations-duong-le-thai/>
9. Le Thai Duong, google.cz [online]. [cit. 2018-02-26]. Dostupné z: <https://www.google.cz/search?q=breaking+the+wall+le+thai&client=firefox-b-ab&dcr=0&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEWjksv-UtcPZAhWJAsAK-HbcLBC8QsAQISw&biw=1166&bih=641#imgrc=W0K7lMRWr1WK1M:>
10. Lucia Huňadyová. behance.net. [Online]. 14.09.2014 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.behance.net/gallery/19760317/Elysium>
11. Lucia Huňadyová. behance.net. [Online]. 14.09.2014 [cit. 2018-03-01]. Dostupné z: <https://www.behance.net/gallery/19761049/Introspection>
12. Conways game of life, web.stanford.edu, [online]. 2010 [cit. 2018-04-26]. Dostupné z: <http://web.stanford.edu/~cdebs/GameOfLife/>
13. Kate Gray, Techradar, gaming, techradar.com, [online]. 2016 [cit. 2018-05-09]. Dostupné z: <https://www.techradar.com/news/gaming/the-10-vr-commandments-1328317>

ZOZNAM PRÍLOH

Zoznam použitej literatúry

Zoznam použitých symbolov a skratiek

Zoznam obrázkov

Zoznam zdrojov obrázkov

Zoznam internetových zdrojov

Zoznam príloh