

Studie tvorby a vnímání abstraktního umění

Šárka Nešporová

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Digitální design

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Šárka Nešporová
Osobní číslo:	K22007
Studijní program:	B0212A310004 Multimédia a design
Specializace:	Digitální design
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	Studie tvorby a vnímání abstraktního umění

Zásady pro vypracování

- 1) Rešerše inspiračních zdrojů vztahujících se k tématu práce
 - 2) Vlastní analýza poznatků pro následující práci s tématem
 - 3) Variantní návrhy řešení
 - 4) Postup zpracování vybrané varianty řešení
 - 5) Tvorba prezentace zpracovaného řešení:
- Textová a dokumentační část:
- text v rozsahu 20 – 25 normostran (vlastní text Úvod až Závěr) obsahující popis projektu – rešerše a analýza problematiky (+ obrazové přílohy), definice záměru a cíle, popis postupu, popis výsledného řešení; minimální počet relevantních zdrojů 8, z toho minimálně 4 cizojazyčné
 - obrazový obsah dokumentace projektu – skici, nákresy, vizualizace, výsledné řešení v rozsahu 12 stran A4
- Praktický tvůrčí výstup:
- prototyp nebo funkční řešení v měřítku 1:1 (případně jiné dle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce)
 - grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m², multimediální prezentace ve formě a rozsahu dle konzultace s vedoucím práce
 - autorská grafická úprava textové / dokumentační části – 1 výtisk

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

WILSON, Michael. *Jak číst současné umění: umění 21. století zblízka*. Překlad Lucie Simerová. Praha: Kniha Zlín, 2017. ISBN 978-80-7473-620-9.

WANG, Chen. *Interactive Installation Art & Design*. Guangzhou: SendPoints Publishing, 2022. ISBN 978-988-792-838-7.

SANDU PUBLICATIONS. *New Media Installation*. Berkeley, CA: Ginkgo Press, 2014. ISBN 978-1-5842-3550-8.

KARMEL, Pepe. *Abstract Art: A Global History*. London: Thames & Hudson, 2020. ISBN 978-0-5002-3958-2.

FLETCHER, Alan. *The Art of Looking Sideways*. London; New York: Phaidon Press, 2001. ISBN 978-0-7148-3449-8.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Helena Maňasová Hradská, Ph.D.**
Kabinet teoretických studií

Datum zadání bakalářské práce: **1. listopadu 2024**

Termín odevzdání bakalářské práce: **23. května 2025**

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Bohuslav Stránský, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2024

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou 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 Univerzita Tomáše Bati 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 užít své dílo – bakalářskou 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 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 práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské 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 práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....

podpis autora

ABSTRAKT

Bakalářská práce se věnuje průzkumu odlišných přístupů k abstraktním vizuálním reprezentacím a jejich vlivu na vnímání recipienta. Zkoumá, které aspekty diváka přitahují, které ho naopak ruší, jaké emoce a asociace v nich vyvolají a v čem vnímají hodnotu. Praktická část práce zahrnuje využití digitálních i analogových technik s důrazem na široké spektrum metod. Prozkoumává proces tvorby a osvojování nových přístupů / metod v oblasti abstraktní kompozice, barevnosti a celkového pojetí díla. Výstupem jsou statické obrazy reprodukováné na textilním médiu a digitální animace.

Klíčová slova: abstraktní umění, abstrakce, kompozice, vnímání obrazu, emocionální reakce, digitální design, analogové techniky, umělecké experimentování, artificialismus, expresionismus, textilní média, animace, 3D modelování, generativní umění, umění nových médií

ABSTRACT

The bachelor's thesis is devoted to the exploration of different approaches to abstract visual representations and their influence on the recipient's perception. It investigates which aspects attract the viewer, which ones, on the contrary, distract them, what emotions and associations they evoke, and where the viewer perceives value. The practical part of the thesis encompasses the use of both digital and analog techniques, with an emphasis on a broad spectrum of methods. It explores the process of creating and assimilating new approaches and methods in the realms of abstract composition, color application, and the overall conception of the work. The outputs consist of static images reproduced on textile media and digital animations.

Keywords: abstract art, abstraction, composition, image perception, emotional response, digital design, analog techniques, artistic experimentation, artificialism, expressionism, textile media, digital animation, 3D modeling, generative art, new media art

Ráda bych touto cestou vyjádřila vřelé poděkování Mgr. Heleně Maňasové Hradské, Ph.D., za její hodnotné rady, doporučení a především trpělivost při vedení mé bakalářské práce.

Velké poděkování věnuji své rodině, která mě během celého studia podporovala.

Děkuji také respondentům za ochotu při zodpovídání otázek v dotazníkové analýze.

Prohlašuji, že jsem při tvorbě této práce použila nástroj generativního modelu AI konkrétně ChatGPT (chat.openai.com) a Grok (grok.com) pro účely překladu a přesnější formulace vět. Po použití těchto nástrojů jsem zkontrolovala obsah a přebírám za něj plnou zodpovědnost.

OBSAH

ÚVOD.....	11
1.1 DEFINICE ABSTRAKTNÍHO UMĚNÍ	12
1.2 DEFINICE ABSTRAKTNÍHO OBRAZU PRO ÚČELY TÉTO PRÁCE	12
1.2.1 Já jako tvůrce: nalézání abstrakce	13
1.3 ZAŘAZENÍ MÉHO ZPŮSOBU TVORBY MEZI UMĚLECKÉ SMĚRY, Hnutí A STYL	14
1.3.1 Zařazení mé práce do kontextu digitálního umění	18
2 ANALÝZA PERCEPCE ABSTRAKTNÍCH OBRAZŮ	20
2.1 ZÁMĚR DOTAZNÍKU	20
2.2 NASTAVENÍ DOTAZNÍKU	20
2.3 SOUHRN VÝSLEDKŮ DOTAZNÍKU	21
2.3.1 Respondenty oceněné aspekty	22
2.3.2 Negativně hodnocené aspekty	23
2.3.3 Závěr	24
2.4 VLIV VÝZKUMU NA MOU TVORBU	24
3 POSTUP PRÁCE	26
3.1 VYUŽITÍ DIGITÁLNÍCH TECHNIK	26
3.1.1 Processing	26
3.1.2 TouchDesigner	27
3.1.3 Blender	35
3.1.4 Fotomanipulace	40
3.2 VYUŽITÍ TRADIČNÍCH UMĚLECKÝCH TECHNIK	42
3.2.1 V Portu	42
3.2.2 Metoda abstraktního expresionismu	44
3.2.3 Kresba	46
3.2.4 Využití stavebního materiálu	46
3.2.5 Využití přírodního materiálu	47
3.2.6 Cesta k lyrické jemnosti	48
3.2.7 Malba na plátně	52
3.2.8 Alkoholové fixy	54
3.2.9 Prostor v mlze	55
3.2.10 Využití textury papíru	56
3.2.11 Práce se sprejem	57
3.2.12 Kreativní vytváření textur	59
3.2.13 Alkoholový inkoust	61
4 PŘÍPRAVA VÝSTAVY	64
ZÁVĚR	67
SEZNAM ZDROJŮ A POUŽITÉ LITERATURY	69
SEZNAM OBRÁZKŮ	71
SEZNAM TABULEK.....	73

SEZNAM PŘÍLOH.....74

ÚVOD

Tato bakalářská práce se ponoří do světa abstraktních obrazů se záměrem hlouběji prozkoumat, jak jej vnímáme. Nejde jen o bádání, ale především o uplatnění tohoto zjištění – vytvoření obrazů, které budou součástí běžného dne, ať už v digitálním prostředí, v prostoru jako dekorace nebo třeba v šatníku jako vzor na šátku. Cesta k tomu vede přes pochopení, co diváka oslovuje a jak můžu tyhle poznatky promítnout do své tvorby.

Hlavním cílem bylo zhotovení široké škály abstraktních obrazů pomocí tradičních, ale i netradičních a více experimentálních technik – od malby akrylem, přes kapání alkoholovým inkoustem až po práci s předměty, které nejsou určeny k umělecké činnosti. Záměrem nebylo zůstat jen u ručních uměleckých technik, ale také aplikovat své dosavadní zkušenosti s počítačovými softwary a zhotovit digitální projekty. Tato digitální tvorba si však žádala velké množství nových dovedností. Stála přede mnou výzva v podobě poznávání nových programů, jako je například nástroj pro generativní umění – TouchDesigner. Výsledné abstrakce pak slouží k dalšímu využití, například jako nástěnné obrazy z pevného textilu, jako lehoučké šátky nebo jako digitální animace vzbuzující určitou atmosféru.

Účelem výzkumné části práce bylo poskytnout prakticky využitelné poznatky o tom, jak diváci vnímají vizuální reprezentace. Zformovala jsem proto dotazník pro bližší pochopení toho, co se odehrává v naší mysli při pohledu na abstraktní obrazy. Účelem této analýzy bylo zjistit, zda jsou mé předpoklady o percepci tohoto typu obrazů pravdivé a následné uplatnění nových poznatků.

Součástí této práce je výstava spočívající v odprezentování výsledných výstupů a poznání. Výstava divákům předá zjištění z analýzy, které jim přiblíží percepci obrazů z různých úhlů, a nabídne jim prostor pro vlastní interpretace.

Během poznávání jsem čerpala i ze zdrojů zabývajících se touto tematikou. Ramachandranova kniha „Mozek a jeho tajemství“ mi ukázala, jak univerzálně lidé čtou vizuální podněty a potvrdila zjištění z mé analýzy. S dobovým kontextem jsem se seznámila v knihách jako jsou „Cesty abstraktního umění“ nebo „Artificialismus“.

ABSTRAKCE JAKO PROCES, OBRAZ A UMĚNÍ A JEJÍ UPLATNĚNÍ V TÉTO PRÁCI

Obsahem první sekce této kapitoly je pochopení pojmů jako je abstraktní umění, abstraktní obraz a abstrakce. Druhá sekce této kapitoly se věnuje zařazení mého uměleckého přístupu do historického a současného uměleckého kontextu.

1.1 Definice abstraktního umění

Abstraktní umění je zpravidla popisováno jako umělecký směr, který se vzdává přímého zobrazení viditelné reality a místo toho využívá vizuální jazyk tvarů, barev, linií a textur k vytvoření kompozic, které mohou být zcela nezávislé na vnějším světě. Tento směr, nabízí umělcům postupy k vyjádření emocí, spirituality nebo myšlenkové koncepty.

V evropském kontextu vzniklo na počátku 20. století a jeho přímým předchůdcem byl kubismus. Zahrnuje mnoho stylů, jako je fauvismus, expresionismus, orfismus, konstruktivismus, suprematismus, abstraktní expresionismus nebo minimalismus, a může být rozděleno na dva proudy: jeden vychází ze tvarů a linií které nejsou vázány na reálné objekty, a druhý zjednodušuje pozorovanou skutečnost do abstrahovaných tvarů.

John Golding ve své knize zdůrazňuje, že abstraktní umění není pouze estetickým cvičením, ale je hluboce naplněno významem a obsahem. Umělci jako Piet Mondrian, Kazimir Malevič a Vasilij Kandinskij dospěli k abstrakci prostřednictvím různých cest: Mondrian skrze spirituální reakci na holandskou krajinu, Malevič prostřednictvím svého vnímání lidského těla a Kandinsky kombinací náboženské mystiky a symbolismu. Golding argumentuje, že abstraktní umění je výsledkem hlubokých osobních a intelektuálních hledání, která se prolínají s kulturními a filozofickými proudy dané doby.¹

1.2 Definice abstraktního obrazu pro účely této práce

Abstraktní obraz je specifická forma abstraktního umění, která se zaměřuje výhradně na dvourozměrná umělecká díla. Abstraktní obrazy mohou být zcela nefigurativní nebo

¹ GOLDING, *Cesty k abstraktnímu umění*, 2003.

mohou obsahovat zjednodušené prvky reality, které jsou však podřízeny výrazu abstraktního celku.

Abstrakce je proces myšlení, při kterém se odhlíží od konkrétních detailů a zaměřuje se na obecné a podstatné vlastnosti nebo vztahy mezi věcmi nebo pojmy. Abstrakce není omezena na oblast umění; nachází uplatnění v mnoha oblastech, například v matematice, kde se odhlíží od smyslových vlastností a zaměřuje se na kvantitu, nebo v informatice, kde se vytvářejí modely oddělující koncepty od konkrétních implementací.²

Abstraktní umění je obecný termín zahrnující všechny nefigurativní formy umění, včetně malby, sochařství a grafiky. Abstraktní obraz je konkrétní dvourozměrné dílo v rámci tohoto umění. Abstrakce je proces nebo přístup, který umožňuje vytvoření těchto děl. Například umělec může použít abstrakci k vytvoření abstraktního obrazu, který je součástí širší kategorie abstraktního umění.

1.2.1 Já jako tvůrce: nalézání abstrakce

Abstraktní obraz není jen ten, který namaloval malíř a nachází se v rámu či vyvěšen na stěně. Inspirativní abstraktní obraz nacházím v každodenním životě, mimo prostory galerie. Představte si například scénu, kdy skrze rostlinu prosvítají paprsky slunce a vytváří stíny na samotné rostlině i kolem ní. V takových případech může být obraz před vašimi očima tak poutavý, že zapomenete vnímat jednotlivé objekty a pozorujete hru světla, stínů, tvarů a prolnutí. Podobně jako když pijete ze skleničky a díky její blízkosti a prostupujícímu světlu se vytváří rozmlžený a neustále proměnlivý efekt, který se přestává podobat běžnému pohledu a začíná se stávat abstrakcí v reálném světě. V takových situacích pak mohu čerpat inspiraci pro svoji tvorbu.

Na základní škole jsem využívala přístup k počítači, abych si na něm mohla hledat obrázky. Využívala jsem sociální síť We Heart It, byla založená na bázi sdílení obrázků a fungovala podobně jako Pinterest nebo Tumblr. Provozovatel popisuje We Heart It jako „*místo pro inspiraci*“, kde lze „*organizovat a sdílet to, co milujete*“³. Uživatelé zde mohou nahrávat a sdílet fotografie, animace a videa, která mohou ukládat a třídit do složek

² Abstrakce, 2006.

³ We Heart It, 2015.

a vytvářet tak moodboardy a kolekce, ze kterých mohou později čerpat inspiraci. Aktuálně sociální síť neposkytuje možnost přihlášení, protože již není v provozu.

Tenkrát jsem cítila, jak mě obraz neskutečně nabíjí a stávám se na jeho pozorování závislá. Nešlo sice o abstraktní obrazy, ale spíše o fotografie, ty pro mě však představují důležitou součást vizuálního vyjádření. Vzbuzují ve mně podobný, někdy i silnější zážitek z pozorování. Na této sociální síti jsem proto trávila i hodiny denně.

V této době jsem ještě netušila, že se jednou budu umění věnovat. Napříč tomu jsem se věnovala na denní bázi vnímání obrazu a nechala jsem se tím pohltit. Podobně jako obraz pohltit Vasilije Kandinského: *„Nikdy nezapomenu na velké dřevěné domy zdobené řezbami. Naučily mě pohybovat se v obraze, žít v obraze. Stále vzpomínám, jak jsem poprvé vešel do obytného pokoje a jak mě nikdy nevidaná scéna přimrazila k zemi. Každá věc byla pomalována jasně barevnými složitými ornamenty.“*⁴

Už tehdy jsem vyhledávala podobné aspekty v obraze jako je tomu nyní. Kvalita fotografie, přirozená sytost barev, čistota obrazu, vyvážená kompozice nebo komplementární barevnost, aniž bych měla povědomí o teorii barev. Vzpomínám si, že mému oku lahodily také texturální fotografie, například povrch ovoce nebo písčité terén vytvářející stíny. Tvorbě podobných fotografií a obrazů se věnuji i nyní, viz obrázek 4, připomínající písčitou krajinu.

1.3 Zařazení mého způsobu tvorby mezi umělecké směry, hnutí a styly

Pro kontext uvádím umělecké směry, hnutí, styly a významné autory věnující se přístupům a uměleckým technikám, které sama využívám. Ve způsobu vizuálního vyjadřování v této práci se blížím artificialismu, abstraktnímu expresionismu, lyrické abstrakci, tašismu a informelu. V mé digitální tvorbě se zaměřuji na generativní umění, 3D generování a modelování a fotomanipulaci, což můžeme řadit mezi umění nových médií.

Vím, že určení mého zařazení nebude jednoznačné, protože se zabývám mnoha technikami s vícero přístupy. Používám klasické i digitální nástroje a spektrum výstupů je široké a rozmanité. Navíc jsem stále v období experimentování a zkoušení nových technik a materiálů a můj způsob vizuálního vyjadřování není zcela ukotven.

⁴ GOLDING, *Cesty k abstraktnímu umění*, 2003, s. 75.

V následujících odstavcích se tedy pokusím určit umělecké směry a styly, které jsou svou charakteristikou a vizualitou nejvíce podobné mému přístupu. Pro lepší přehlednost a návaznost je seřadím chronologicky.

Jeden ze směrů, se kterým se ztotožňuji je artificialismus. Jeho zakladateli byli čeští výtvarníci Jindřich Štyrský a Toyen, kteří jej představili jako nový směr v roce 1926 na společné výstavě v Paříži. V Čechách pak seznamovali veřejnost s novým směrem také prostřednictvím manifestu, článků a tiskovin. Artificialismus zasáhl až do 30. let 20. století, poté se postupně začal sblížovat se surrealismem, ke kterému se jeho vůdčí osobnosti nakonec přiklonily. Artificialismus se tak stal přechodným bodem a zároveň pojítkem mezi abstraktním uměním a surrealismem. Šlo sice o výlučný směr dvou umělců, který neměl pokračování, dokázal však ovlivnit tvorbu řady dalších umělců.⁵

Základní myšlenkou artificialismu bylo ztotožnění malířství a poezie. Do popředí byla postavena imaginativní tvorba, kdy autor zaznamenává svoje pocity, nálady, myšlenky a touhy pomocí barvy. Značnou inspirací se stala dokumentární fotografie. Autoři využívali netradičních technik, např. lití barvy, stříkání barvou přes předměty či vrstvení barev až do podoby reliéfu. Artificiální tvorba není konkrétní, nemá určitý tvar, je pouze volným záznamem prožitků, myšlenek, vizí umělce, který tímto způsobem vtahuje diváka do jiného světa a nutí ho využívat vlastní fantazii k pochopení díla.

Artificialismus nechává realitu na pokoji a jde za co největším rozkvětem představivosti. Nemanipuluje s realitou ani ji nesrovnává – je to jako zrcadlo bez odrazu. Vnější svět je tvarován poetickými vzpomínkami – vzpomínkami na vzpomínky. Rozebíráním vzpomínek bez připoutání k paměti nebo zkušenosti vzniká obraz, který je čistý a hutný.

Vzpomínka prodlužuje vjem. Pokud se vjemy při vzniku mění, vzpomínky se stávají abstraktními – jsou výsledkem vědomého procesu spojeného s fantazií, procházejí myslí, aniž by zanechaly stopu nebo zmizely. Rozum přichází jako poslední, zvenčí. Uspořádává, krotí a vylepšuje sílu citového pozorování. Artificialistický obraz není vázán pravidly reality, jako je čas, místo nebo prostor.

⁵ *Artificialismus*, 2016.

Maluji vědomě a řízeně, naprosté náhodě se oddávám jen zřídka kdy. Z uvedených vymezení vyplývá, že artificialismus se nezříkal ani vůle, ani vědomí. Artificialistický obraz byl do značné míry řízeným uměleckým činem.⁶

V mé tvorbě se artificialismus projevuje využitím šablon a sprejů, kdy přes perlinku vytvářím čtvercové kontury doplněné rozostřenými okraji – podobně jako Jindřich Štyrský a Toyen kombinovali čisté linie s volnou, asociativní malbou. Často ve svých dílech využívali stříkání přes objekty či síť.

Mé obrazy pracují s atmosférou a promítám v nich emoce, které mají působit na diváka, většinou klidným dojmem, a naopak nepracují s rozumem. Artificialistické umění je psychicky pochopení abstrakcionismus, proti němuž zůstávají obrazy neoplasticismu a suprematismu pouhými vzory uměleckého díla.⁷

Při digitálních postupech v TouchDesigneru navíc kombinuji parametry Noise a Feedback, čímž vznikají biomorfnní tvary ve vznášejícím se prostoru, což považuji za moderní paralelu beztlížných ploch artificialismu. Samotný výsledek tohoto digitálního postupu působí jako surreální nebo artificiální poušť, kterou do svých námětů začleňovala i Toyen.

Dalším směrem, který je mi blízký je abstraktní expresionismus. Vznikl ve Spojených státech po druhé světové válce. Jedná se o umělecké hnutí, které má kořeny v New Yorku. Všechny proudy abstraktního expresionismu mají společný základ, které jsou zde důležitější než rozum či technika. Hnutí bylo ovlivněno jak společenským dopadem války, tak nedůvěrou k autoritativním ideologiím, které prosazovaly proudy realistického umění – ideologicky svázané umění nacistického Německa či socialistického realismu Sovětského svazu. Abstraktní expresionismus se vyhýbá realismu a navazuje na avantgardu (německý expresionismus) a surrealismus (automatickou kresbu). Evropské abstraktní umění se po druhé světové válce označuje pojmy informel nebo tašismus (z fr. skvrna). Pro umělce nebylo důležité to, co viděli očima, ale to, co se odehrávalo uvnitř jich samotných. Existují kategorie, do kterých se dají jednotlivé směry abstraktního expresionismu roztrdit. Můžeme zmínit akční malbu, do které patří Jackson Pollock se svým drippingem, Willem de Kooning do obrazů vnášel figurální prvky, Franz Kline, ovlivněný východní kaligrafií, Arshile Gorky zahrnující organické tvary či Mark Rothko malováním barevných polí.⁸

⁶ SRP a BYDŽOVSKÁ, Štyrský, Toyen: *artificialismus*, 1992, s. 34.

⁷ SRP a BYDŽOVSKÁ, Štyrský, Toyen: *artificialismus*, 1992, s. 36.

⁸ Pollock, Newman a abstraktní expresionismus, 2017.

Jackson Pollock maloval plátna položená na zemi a barvu na ně lil, cákal nebo kapal. Tímto způsobem vznikaly složité sítě linií a struktur, v nichž šlo více o rytmus a pohyb než o obraz samotný.⁹ Plátna také pokládám na zem a dostávám se během tvorby do podobného stavu, kdy sleduji rytmus linií, kapek, nánosů barvy a přestávám vnímat obraz jako celek.

Toto hnutí je mně blízké myšlenkovým přístupem k umění i technickým provedením samotných děl. Podobnost ke svému způsobu práce nacházím zejména v práci s náhodou, vrstvením, významem gesta a subjektivním prožitkem. Mé obrazy jsou taktéž často bez konkrétního motivu, ale s intenzivním emocionálním podtextem.

V případě akčního umění umělec nestojí před plátnem jako tvůrce obrazu, ale jako účastník události. Tento přístup mě oslovuje, svoji práci vnímám jako proces, kde výsledná kompozice vzniká až v průběhu, nikoli podle předem daného plánu. Někdy jen zkouším a pozoruji chování barev s odlišnými způsoby použití v kombinaci s odlišnými nástroji.

Další podobná hnutí mé tvorbě jsou lyrická abstrakce, tašismus a informel. Sdílejí spontánnost, důraz na materiál a gestu autorovy ruky. Ve svých analogových experimentech – stříkání barvy skrz materiály, otisky houbiček, rytmické tahy štětcem, roztírání uhlíkem z ohniště či vrstvení akrylu a pastelu – navazuji na jejich způsoby. Pracuji intuitivně a ráda přenechávám vedení náhodným efektům a materiálu.

S lyrickou abstrakcí si spojuji svůj přístup tím, že sdílím její zájem o určité spektrum emocí a poetického výrazu. Lyrická abstrakce je umělecká tendence, která se rozvinula po druhé světové válce, především v Paříži. Tento směr je spojen s abstraktním expresionismem, ale více se vyznačuje poetickým a emocionálním výrazem prostřednictvím volných gest, měkkých barevných odstínů a organických tvarů, které často čerpají inspiraci z přírody. Na rozdíl od geometrické abstrakce, která zdůrazňuje přesnost a strukturu, lyrická abstrakce hledá spontánnost a subjektivní vizi, často s duchovním podtextem.

Můj proces sdílí s tašismem spontánnost a intuitivní postup. Tašismus je úzce spojený s lyrickou abstrakcí a informelem. Vyznačuje se spontánními gesty, skvrnami a širokými tahy štětcem, které zachycují okamžité emoce a duševní stav umělce. Tašismus je považován za evropskou obdobu amerického akčního malířství, s podobným důrazem na fyzický akt malby.

⁹ GOLDING, *Cesty k abstraktnímu umění*, 2003, s. 119.

K informelu mám blízko díky mému zájmu o experimentování s různými médii a technikami, které zdůrazňují proces tvorby. Informel se vyznačuje se odmítnutím tradičních forem a konvencí, důrazem na spontánní záznam emocí a experimenty s nekonvenčními materiály, jako jsou hadry, písek, omítka nebo perforovaná plátna. Informel klade důraz na proces tvorby často se „surovým“ estetickým charakterem.

1.3.1 Zařazení mé práce do kontextu digitálního umění

Ve své digitální tvorbě se zaměřuji na generativní umění, 3D generování a modelování a fotomanipulaci. Zastřešujícím pojmem pro tyto současné techniky je New Media Art, aneb umění nových médií.

Umění nových médií označuje všechny formy současného umění, které byly vytvořeny, pozměněny nebo přenášeny pomocí nových forem mediálních technologií. Patří sem digitální umění, interaktivní umění, internetové umění a virtuální umění, stejně jako umělecká díla vytvořená pomocí robotiky, videoher, biotechnologií, 3D tisku a počítačové animace. Umění nových médií je kategorie, která se vzpírá statickému zařazení, protože tato forma se neustále rozšiřuje a umělci vynalézají a zkoumají nové mediální technologie.¹⁰

Umění nových médií začalo vznikat v polovině dvacátého století, kdy se rychle rozvíjely nové technologie. Vynález pohyblivých fotografických přístrojů, jako byl praxinoskop a zoetrop, na konci devatenáctého století znamenal začátek nové éry ve světě umění. V roce 1958 zařadil umělec Wolf Vostell televizor do svého cyklu Pohled z černého pokoje, čímž jako jeden z prvních začlenil nové technologie do zavedených uměleckých postupů. V 60. letech experimentoval kolektiv Fluxus s multimediálními díly, která kombinovala technologii s uměleckou performancí. Taktéž v 60. letech začali umělci jako Jean Tinguely experimentovat s robotikou jako způsobem, jak vytvářet kineticky dynamičtější sochy. V 90. letech se s nástupem počítačové grafiky a internetu možnosti umění nových médií ještě více rozšířily. Mnoho umělců nových médií využívalo ke své tvorbě webové stránky, videohry a další formy digitální grafiky.¹¹

V průběhu tohoto bakalářského projektu se věnuji umění vytvořeném v programu TouchDesigner. To spadá především do oblasti generativního umění a nových médií,

¹⁰ *What Is New Media Art? Definition and History of New Media Art*, 2021.

¹¹ *What Is New Media Art? Definition and History of New Media Art*, 2021.

s přesahy do interaktivního umění. Hlavním cílem TouchDesigneru je umožnit tvorbu interaktivního multimediálního obsahu v reálném čase.¹²

Generativní umění je forma umění, kde autor vytváří systém – často algoritmický – který následně generuje umělecké dílo. Tento přístup kombinuje lidskou kreativitu s autonomními procesy, čímž vznikají díla, která mohou být nepředvídatelná a dynamická. Historické kořeny generativního umění sahají až do 60. let 20. století, kdy průkopníci jako Frieder Nake a Vera Molnár začali experimentovat s počítači a algoritmy pro tvorbu umění. Vera Molnár, často označovaná jako „matka generativního umění“, využívala počítače k vytváření geometrických abstrakcí a zkoumání náhodnosti v umění.¹³

TouchDesigner je jeden z hlavních nástrojů pro tvorbu generativního umění. Jeho schopnost zpracovávat data v reálném čase a vytvářet interaktivní vizualizace ho činí ideálním pro projekty, které vyžadují dynamické a responzivní vizuální výstupy.¹⁴

Pro svoji praktickou digitální část využívám také program Blender. Blender je otevřený software pro třírozměrnou počítačovou grafiku, který se používá k vytváření animovaných filmů, vizuálních efektů, uměleckých děl, třírozměrných tištěných modelů, pohyblivé grafiky, interaktivních třírozměrných aplikací, virtuální reality a videoher. Součástí 3D modelování je také následné texturování pro napodobení vzhledu různých materiálů a přidání osvětlení. Dalšími programy pro tvorbu tohoto typu umění jsou například ZBrush, Autodesk 3DS Max a Autodesk 3DS Maya, Cinema 4D nebo Houdini.

Umění vytvořené v těchto programech můžeme zařadit do digitálního 3D umění. Tato forma kreativního vyjádření zahrnuje výšku, šířku a hloubku, což objektu umožňuje existovat jak v hmatatelných formách, jako jsou sochy, tak v digitálních prostorech, jako je CGI a 3D modely. Na rozdíl od 2D umění, které je omezeno na ploché, statické obrazy, může být 3D umění zažíváno z různých úhlů, což nabízí dynamičtější a poutavější interakci s divákem. Klíčové principy jako rovnováha, proporce a měřítko vytvářejí návrhy, které jsou vizuálně poutavé a realistické, což umožňuje umělcům vyjádřit emoce, vyprávět příběhy a vytvářet hloubku a texturu. Je široce používáno v herním průmyslu, animaci, architektuře a produktovém designu.¹⁵

¹² *What is Generative Art: TouchDesigner's Role in Art, Algorithms, and Creative Systems Explained*, 2024.; *TOUCHDESIGNER IS A VISUAL DEVELOPMENT PLATFORM FOR CREATORS*, n.d.

¹³ *What is Generative Art: TouchDesigner's Role in Art, Algorithms, and Creative Systems Explained*, 2024.

¹⁴ *TOUCHDESIGNER FOR GENERATIVE ART*, 2024.

¹⁵ *Co je 3D umění? Komplexní průvodce pro tvůrce*, 2025.

2 ANALÝZA PERCEPCE ABSTRAKTNÍCH OBRAZŮ

Pro hlubší pochopení vnímání abstraktního obrazu jsem připravila dotazník.

2.1 Záměr dotazníku

Umělecká tvorba pro mě představuje důležitou součást vyjádření, které ráda sdílím se svým okolím. Věnuji pozornost tomu, jakým způsobem působí barvy, tvary a kompozice nejen na mě, ale také jak mohou být vnímány ostatními. Zajímá mě, zda jiní lidé přistupují k vizuálním podnětům podobně, nebo se jejich interpretace liší. Jaké prvky vnímají jako podnětné, které naopak jako rušivé? Tyto otázky vedly k hlubšímu zkoumání divácké zkušenosti. Poznání různých pohledů publika k vizuálním dílům rozšiřuje možnosti reflexe vlastní tvorby i širšího kontextu vizuální kultury. Připravila jsem tedy dotazník, jenž mně pomohl nahlédnout do mysli lidí při pohledu na abstraktní obrazy.

2.2 Nastavení dotazníku

Dotazník byl navržen tak, aby zahrnoval deset abstraktních obrazů, které mě osobně oslovují, vyvolávají emoce a na něž mám jasný názor. Cílem bylo sestavit rozmanitou škálu děl, jež pokrývají různé vizuální přístupy: díla vyzařující pozitivitu i negativitu, vytvořená klasickými i digitálními technikami, jednoduchá i detailní, geometrická i organická, světlá i tmavá, vícebarevná i monochromatická, v horizontálním i vertikálním formátu, zářivá i tlumená, zdánlivě primitivní i propracovaná, veřejně známá i neznámá, evokující konkrétní předměty i zcela abstraktní, umělá i přirozená. Snažila jsem se vybrat minimální počet obrazů, které by přesto zahrnuly co nejširší škálu charakteristik.

Celkem jsem zařadila deset obrazů, z nichž tři pocházejí z mé vlastní tvorby. Zbývajících sedm jsem vyhledala na platformách jako [savee.it](https://www.savee.it), [pinterest.com](https://www.pinterest.com), [instagram.com](https://www.instagram.com) a [google.com](https://www.google.com). (Podrobnosti o každém obraze, včetně zdrojů a účelu jejich výběru, jsou uvedeny v příloze I.)

Při výběru obrazů jsem souběžně formulovala deset otázek zaměřených na subjektivní prožitek, estetické hodnocení a předpokládanou hodnotu obrazů. Otázky směřovaly na vztah k umění, okamžité asociace, emocionální reakce, kompoziční preference, vnímané nedostatky a symbolickou hloubku. V případě otázky kompozice jsem si vědoma, že diváka

ovlivňují i ostatní faktory v díle než jen samotná kompozice. Některé otázky se zaměřily na představu o prodejnosti plakátů (např. předpokládaný zájem veřejnosti, nejdražší, nejlevnější), jiné na přítomnost příběhu či hlubšího významu. Dotazník tak kombinoval aspekty vnímání krásy, hodnoty a narativního potenciálu. Účel jednotlivých otázek je detailně popsán v příloze II.

Prezentaci dotazníku jsem vytvořila v programu Keynote, včetně anglické verze pro mezinárodní rozhovory.¹⁶ Design mé prezentace byl minimalistický – použila jsem bezpatkové písmo (Helvetica) na černém pozadí, aby nic nenarušovalo vnímání obrazů. Respondenti viděli díla až po spuštění zvukového záznamu, což mi umožnilo zachytit jejich první dojmy. Snažila jsem se zachovávat způsob kladení otázek, doplněné příklady a vysvětlení, například významem pojmu kompozice.

Mluvenou formu jsem zvolila hlavně z důvodu navázání hlubší debaty, kdy se mohou respondenti uvolnit vyprávět vše, co je napadne, bez filtru a potřeby smysluplnosti. Zvukový záznam byl v tomto případě velmi přínosný. Nejen že zdokumentoval všechna slova, ale také emoce, zamyšlení, jistotu v hlase. Podle mnoha indikátorů jsem tak poznala, jak složité pro ně bylo odpovědět, jak rychle je odpověď napadla, jak vážně ji mysleli.

Rozhovor proběhl s 27 respondenty z různých zemí: 14 z České republiky, 6 ze Slovenska, 3 z Portugalska, 1 z Německa, 1 z Rakouska, 1 z Polska a 1 z Anglie. Věkové rozmezí sahalo od 18 do 79 let, s 20 ženami a 7 muži. Rozhovory trvaly 10 až 60 minut. Součet délky zvukových záznamů činí více než 14 hodin.

2.3 Souhrn výsledků dotazníku

V následujícím textu shrnu, co vyplývá z výsledků dotazníku – zjištění, ověřené předpoklady a respondenty pozitivně i negativně vnímané aspekty.

Otázky byly navrženy tak, aby odhalily nejen první dojmy, ale také hlubší interpretace a dlouhodobější rezonanci. Mnozí respondenti si během rozhovoru uvědomili proměnu svého postoje k jednotlivým obrazům. Díla, která původně považovali za nezajímavá, se jim po delší úvaze jevila jako zajímavá, zatímco jiná naopak ztratila atraktivitu.

¹⁶ Rozhodla jsem se vyhnout použití Google Forms kvůli výraznému designu tohoto formuláře a absenci zobrazení na celou obrazovku.

U vizuálně vnímavých lidí uměleckého či designérského zaměření, se kterými mám časté hluboké debaty byla shoda s mým vnímáním nejsilnější. Jejich odpovědi byly také nejdelší a nejpromyšlenější. Naopak pro starší generace, bez uměleckého zaměření a záliby navazovat rozsáhlé debaty, bylo zodpovězení otázek mnohem složitější. Toto uvědomění naznačovalo, že osobnostní rysy mohou mít vliv na vnímání abstraktního umění. Studie publikovaná ve *Frontiers in Psychology* zjistila, že lidé s vyšší mírou otevřenosti k novým zkušenostem a extravertzi mají tendenci preferovat abstraktní umění. Tito jedinci také častěji používají rozmanitější a abstraktnější popisy při interpretaci abstraktních děl.¹⁷

V odpovědích ohledně emocí zazněly značné rozdíly. Pro část respondentů bylo namáhavé pojmenovat své pocity a celou otázku přeskočili. Jiní však na toto téma dokázali dlouze vyprávět. Ne všechny odpovědi by se daly považovat za vyjádření emocí, lze ale odvodit, co tím daná osoba zamýšlela. Zapsala jsem tedy vše, co zaznělo, alespoň heslovitě.

Pozoruhodné bylo zjištění, že respondenti často přisuzovali hodnotu obrazu nikoli na základě vizuální kvality či technického provedení, ale podle příběhu, který v díle nacházeli, nebo si jej k němu konstruovali. Estetická hodnota pro ně nebyla vždy prvořadá. Často uváděli svůj předpoklad ohledně hodnoty díla z odlišných důvodů. Někteří odhadovali vysokou cenu z důvodu vysoké propracovanosti, jiní popisovali, že hodnotná díla bývají většinou nevzhledná. Bylo tedy zajímavé pozorovat rozporuplné přístupy k otázkám.

2.3.1 Respondenty oceněné aspekty

Dotazníkový výzkum ukázal, že většina respondentů pozitivně reaguje na abstraktní obrazy s přírodními nebo organickými motivy. Mezi nejčastěji zmiňované asociace patřily voda, vlna, moře, skály, mech, houby nebo lesní scenérie. Tyto motivy v lidech evokovaly pocity klidu, harmonie a meditativního ponoření. Přírodní prvky v kombinaci s jemnou barevnou paletou (např. modrozelené a zemité odstíny) byly často označeny za příjemné. Důležitým faktorem byla také fluidita, vrstvení, rozpíjivá textura a organické linie. Kladně byly hodnoceny také obrazy s jasně definovanými detaily a zajímavými texturami, což naznačuje, že čitelnost a detail hrají roli v pozitivním vnímání.

Dále se ukázalo, že obrazy evokující zvědavost, pozitivní emoce nebo zajímavé interpretace (např. vzpomínky či symbolika) byla více oblíbená. Obrazy vyvolaná zvědavost

¹⁷ *Evaluating Abstract Art: Relation between Term Usage, Subjective Ratings, Image Properties and Personality Traits*, 2016.

nutila diváka přemýšlet a bavila ho. Někdy můžete zvýšit přitažlivost objektu tím, že ho učiníte méně zřetelným. Například fotografie ženy, oděné do průsvitného oblečení může být přitažlivější než fotografie úplně nahé ženy. Tomuto maskování dáváme přednost proto, že jsme uzpůsobeni pro to, aby nás bavilo řešit hádanky.¹⁸

Vysoce ceněny byly obrazy evokující světlo, byly vnímány jako pozitivní a magické, často spojená s nostalgií, vzpomínkami na dětství, přírodu nebo únik od reality.

Obrazy s vyváženou kompozicí, kde prvky nebyly ani příliš chaotické, ani nadměrně symetrické, získaly vyšší hodnocení v otázkách oblíbenosti a kompoziční příjemnosti. Pozitivně byla vnímána symetrickoá kompozice. Také novorozeně se raději dívá na symetrické barevné skvrny než na ty asymetrické. Dokonce jsou obecně za nejpřitažlivější považovány ty nejsymetričtější tváře. Symetrie totiž slouží jako znak dobrého zdraví, což je indikátor žádoucnosti.¹⁹

Symetrie byla často spojována s klidem, ale pokud působila příliš sterilně či mechanicky, vyvolávala rozporuplné reakce.

Dalším významným faktorem byla absence problematických prvků. Obrazy, u nichž respondenti nejčastěji uvedli, že jim na díle nic nevadilo, obdržely zároveň vyšší počet hlasů v otázce ohledně oblíbenosti. To naznačuje, že minimalizace rušivých aspektů může vést k širšímu přijetí. Například dílo označené číslem 1, které získalo 18 hlasů jako nejzajímavější obraz a 13 jako kompozičně nejpříjemnější, mělo také nejvyšší počet odpovědí „nic mně na obraze nevádí“, což potvrzuje jeho obecnou oblíbenost.

2.3.2 Negativně hodnocené aspekty

Také obrazy, které respondenti vnímali negativně, sdílely několik společných rysů. Chaotická nebo přehnaná kompozice byla často kritizována, protože vyvolávala pocit zmatku a negativity, což je v rozporu s principem uspořádanosti, ta preferuje strukturu bez nadměrné složitosti.²⁰

Obrazy s příliš intenzivními a sytými tóny byly vnímány jako vtíravé a nepříjemné. Vybledlé či pochmurné odstíny zase evokovaly negativitu a deprese. Textury s mokrým nebo

¹⁸ RAMACHANDRAN, *Mozek a jeho tajemství, aneb, Pátrání neurovědčů po tom, co nás činí lidmi*, 2013, s. 266–267.

¹⁹ Tamtéž, s. 274–275.

²⁰ Tamtéž, s. 272–273.

příliš rozmazaným vzhledem, rovněž vyvolávaly negativní reakce, často kvůli dojmu nedostatečné čitelnosti, což odporuje principu izolace. Tento princip zdůrazňuje důležitost jasně vymezených prvků.

Dále byla problematická díla evokující nepříjemné textury jako třeba suchý zip nebo plíseň. Odpudivé byly také stékající barvy, které působily depresivně či znepokojivě, připomínaly např. kapky krve.

Někteří se negativně vyjadřovali k motivům působícím příliš digitálně. Specifické prvky, jako text na obrazech nebo graffiti styl, byly rovněž častým zdrojem kritiky, působily neklidně a nečistě. Obrazy vyvolávající protest, chaos nebo politické sdělení často vyvolávaly smutek, napětí či odpor. Někteří respondenti ale tato díla oceňovali pro jejich sdělovací hodnotu nebo sílu.

2.3.3 Závěr

Dotazník odhalil, že klíčovou roli ve vnímání obrazu sehrály barvy, textura, kompozice, emocionální působení, interpretace a asociace. Líbivá díla sdílejí harmonické barvy, připomínají přírodu a vyzařují pozitivitu. Naopak méně oblíbená díla vyzařují negativitu, neklid či přílišný chaos a jsou v tmavých nebo příliš ostrých barvách. Uvědomuji si však, že s jinými respondenty by výsledky mohly být odlišné. Avšak i tento úzký okruh dotazovaných potvrdil obecné předpoklady pro vnímání obrazu. Zároveň i prožitek, který jsem díky rozhovorům zažila, byl velmi přínosný.

2.4 Vliv výzkumu na mou tvorbu

Dotazník mě utvrdil v tom, že mé vlastní preference v oblastní vizuálních reprezentaci nejsou až tolik odlišné od preferencí jiných lidí. Většina respondentů vnímala jako nejpříjemnější stejná díla jako já. Těmi jsou obrazy s přírodními strukturami, jemnou barevností a vizuálním klidem. Očekávala jsem, že bude více lidí preferovat trendy, kontrastní nebo digitální estetiku, ale ukázalo se, že přírodní motivy a organické textury působí přitažlivě pro většinu z nás.

Dozvěděla jsem se tolik cenných informací, že mám v průběhu mého aktuálního tvoření větší jistotu ohledně svých kroků a vím jaký budou mít vliv i na diváka. Díky zařazení

vlastních děl do dotazníku jsem na svou tvorbu získala spoustu zpětné vazby. Mnoho respondentů se v průběhu rozhovoru ponořilo do vlastních příběhů o jednotlivých obrazech. Díky tomu jsem lépe pochopila, jaký vztah si k dílu vytvářejí. Popisovali, v jakém prostoru by si daný obraz dokázali představit nebo jaký by si vyvěsili doma.

Vnímání publika mě zároveň povzbudilo v aktuálním posunu mého způsobu tvorby. Dříve jsem pracovala hlavně s kontrasty a sytými, často křiklavými barvami. Postupně jsem se ale začala více přiklánět k přirozenější barevnosti a klidnějším texturám. Tato změna je v mé tvorbě už nějakou dobu přítomná, dokonce je znatelná i při pohledu na průběh uměleckého vývoje v tomto projektu. Díky reakcím respondentů jsem získala jistotu, že má můj nový směr smysl.

Zároveň mně celý průběh připomínal, že každé dílo má svého diváka – není nutné snažit se zavděčit všem. Některé obrazy mnoha lidem nic neříkaly, ale naopak silně oslovily druhou část publika. V takových chvílích jsem si uvědomovala, jak rozdílně může být jedno dílo vnímáno. Rozhovory mě velmi obohatili ve vnímání obrazu a sblížili mě s respondenty a jejich myšlenkami.

Velmi si vážím času a otevřenosti všech respondentů. Přestože pro ně byla tato forma dotazování nová a zpočátku nevěděli, co přesně očekávat, většina z nich se v průběhu rozhovoru uvolnila a užila si jej. Často jsme pokračovali ve volné debatě i po skončení nahrávání a dozvídala jsem se ještě víc. Nejen o jejich vztahu ke konkrétním obrazům, ale také o tom, na co se zaměřují oni sami. Viděla jsem, že dotazované debata o umění baví a že mají zájem i o samotnou abstrakci a má díla. To mě ještě více motivovalo ve tvorbě s nadšením pokračovat, cítila jsem totiž, že to má pro mě i pro ostatní smysl.

3 POSTUP PRÁCE

V této kapitole popisuji pracovní postup při vytváření mé bakalářské práce. První část se věnuje digitálním technikám, které vznikly výhradně v digitálním prostředí. Druhá část zahrnuje tradiční metody, jejichž výsledky jsem následně naskenovala a dále upravovala digitálně. V průběhu tvorby jsem si zapisovala postupy, připomínky a podrobnosti z tutoriálů do badatelského deníku.

3.1 Využití digitálních technik

V této sekci se zaměřuji na práci s digitálními nástroji, konkrétně s programy Processing, TouchDesigner, Blender a Adobe Photoshop.

3.1.1 Processing

Na začátku projektu jsem se rozhodla vyzkoušet digitální nástroje. Věděla jsem, že jejich osvojení bude časově náročné. Proto jsem začala s Processingem, který pro mě byl nový.

Processing je svobodná grafická knihovna a integrované vývojové prostředí (IDE) vytvořené pro komunitu elektronického umění, umění nových médií a vizuálního designu s cílem naučit neprogramátory základy počítačového programování ve vizuálním kontextu. Processing používá programovací jazyk Java s dalšími zjednodušeními, jako jsou další třídy a aliasované matematické funkce a operace. Poskytuje také grafické uživatelské rozhraní pro zjednodušení fáze kompilace a provádění.²¹

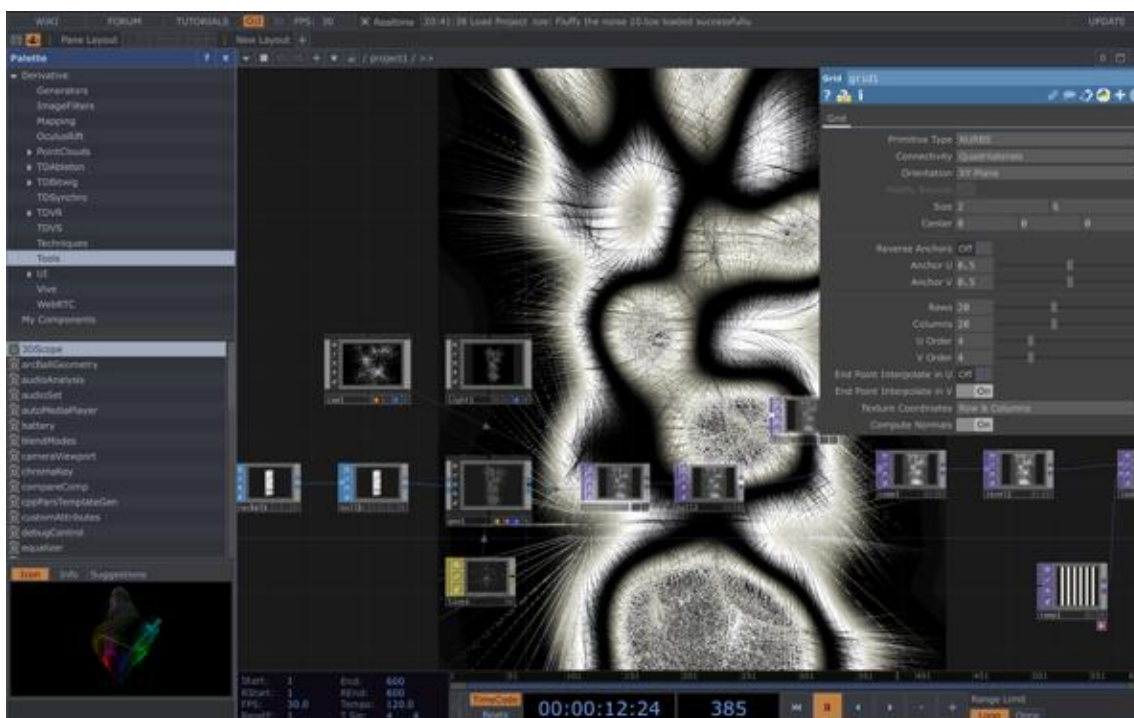
V průběhu tvorby jsem si všímala, že proces zabere spoustu práce, ale výsledek se jeví naprosto jednoduše. Během osvojování základů, mě program přestával dávat smysl pro tento projekt. Proces vytvoření obrazu byl náročný a funkce omezené. Pro mé požadavky na působivé umělecké dílo byl tento program nedostačující. Prohlédla jsem si dostupné výstupy na internetu a zjistila, že většina děl působí příliš technicky a postrádá organickou přirozenost, což mě neoslovalo. Rozhodla jsem se tedy Processing odložit a přesunout se k TouchDesigneru, výstupy v něm vytvořené mě lákaly více.

²¹ *Processing*, 2004.

V průběhu jsem navnímal, s jakými všemi parametry mohu manipulovat a konci jsem si je nastavovala dle vlastního uvážení. Výsledkem byl tedy velmi odlišný výstup než v tutoriálu. Později jsem se k souboru ještě vracela a vytvářela více variant. Velké množství funkcí poskytlo měnit charakter obrazu, barevnost, velikost, rychlost pohybu. Bavilo mně pozorovat rozdíly mezi digitálně vypadajícími obrazy a přirozenějšími výstupy připomínající dřevo.

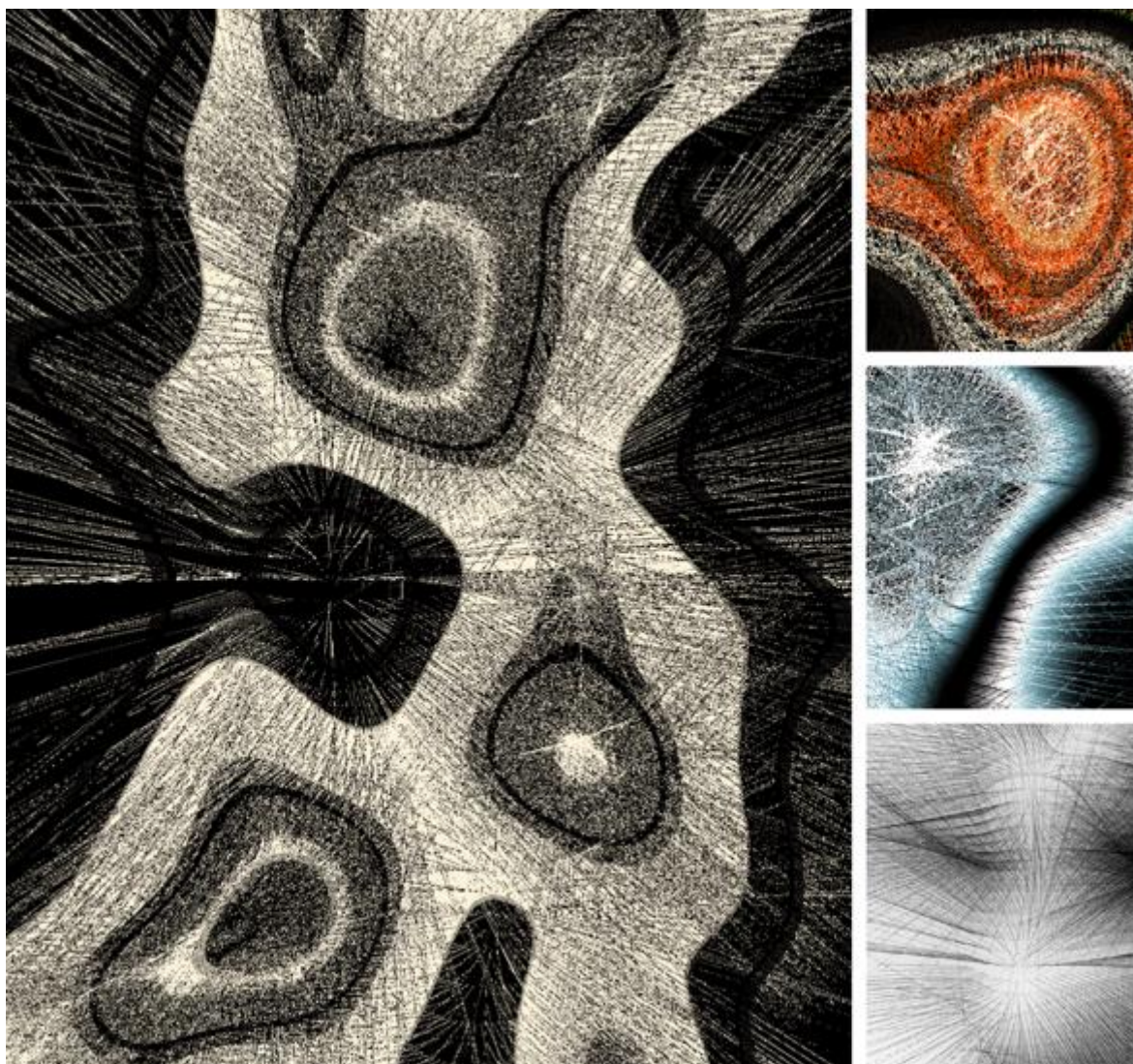
I přes počáteční potíže se mně podařilo úspěšně vyexportovat výstupy ve formátech TIFF pro obrazy a MOV pro videa. V některých variantách jsou viditelné pixely. Obrazu dodávají určitý charakter, a proto jsem se pixely snažila zachovat i při tisku.

Celý proces hodnotím velice kladně, už při prvním pokusu jsem vytvořila díla, se kterými jsem byla spokojená. V případě, že mně něco nešlo nebo nefungovalo jsem neztrácela naději a zkoušela najít řešení.



Obrázek 2 Snímek obrazovky pracovního postupu²⁶

²⁶ (zdroj: archiv autorky).



Obrázek 3 Výstup a detaily textury.²⁷

Dalším zvoleným tutoriálem byl: „Painterly Feedback Effect in TouchDesigner - TouchDesigner Tutorial 197“²⁸ Ukazoval, jak vytvořit malířský efekt zpětné vazby pomocí dvou videí. Pro správný efekt je vhodné zvolit pomalejší záznamy. Všimla jsem si, že dobře fungují videa z přírody, pohyb vln na hladině nebo pohyb listů ve větru.

Nyní popíšu kroky pro vytvoření Painterly Feedback Efektu. Klíčové kroky zahrnovaly nastavení operátoru „noise“ na „random“, přidání operátoru „level“ a snížení jeho opacity. Ten zapříčiní zrnitost v obraze. Zrnění způsobilo nižší sytost, proto je třeba vložit další operátor „level“ a snížit parametr „gamma“. Důležitou roli hraje operátor „cross“,

²⁷ (zdroj: archiv autorky).

²⁸ *Painterly Feedback Effect in TouchDesigner - TouchDesigner Tutorial 197*, 2025.

posuvníkem se dá určit jaké z videí bude viditelnější a jaké transparentnější. Bez operátoru „cross“ by byla viditelnost obou videí stejná. Operátor „feedback“ přináší zásadní efekt, kdy dochází k rozpadu realistického obrazu videa na barevné plochy. Pomocí operátoru „cross“ se dá opět regulovat viditelnost efektu. Operátor „displace“ v kombinaci s operátorem Noise, poskytuje několik dalších funkcí pro úpravy efektu, více zrnění, rozdělení na více nebo méně ploch a také určuje pohyb a celkové chování efektu. Výstup se rozpohybuje po navázání operátoru „null“ na „displace“ a „feedback“. V tomto případě je základ hotov a přichází zábavnější část. Výhodou je možnost nahrazení počátečně zvolených videí. Stále můžeme upravovat parametry a nastavení jednotlivých operátorů a nacházet nekonečné kombinace nastavení. Omezení spočívá v maximálním rozlišení 1280 x 1280 pixelů.



Obrázek 4 První varianta Painterly Feedback Effect a detaily textury.²⁹

²⁹ (zdroj: archiv autorky).



Obrázek 5 Druhá varianta Painterly Feedback Effect a detaily texture.³⁰

³⁰ (zdroj: archiv autorky).



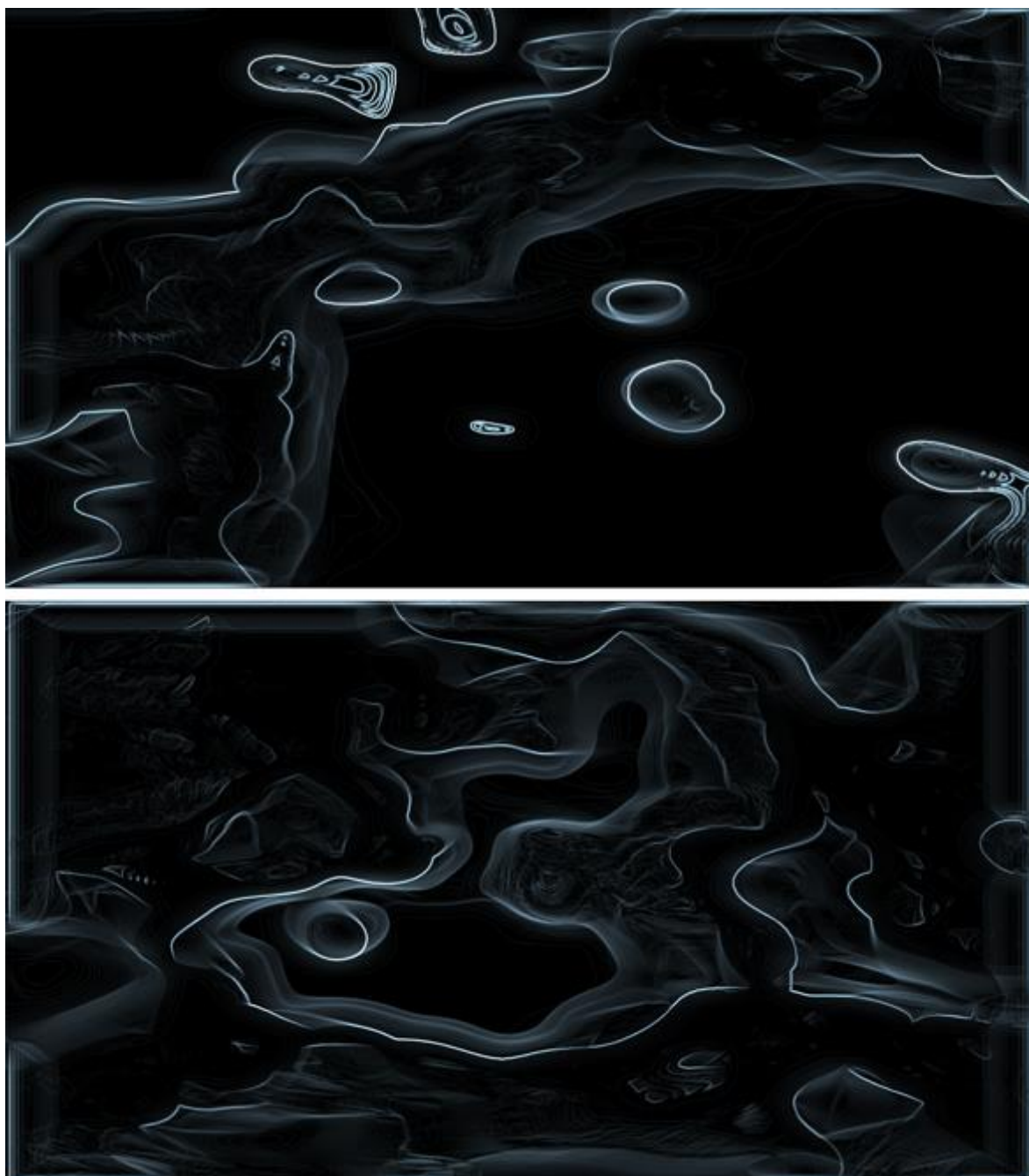
Obrázek 6 Třetí varianta Painterly Feedback Effect a detaily textury.³¹

Poslední tvorbu v TouchDesigneru jsem vypracovala podle tutoriálu: „Abstract Fluid Simulation - TouchDesigner Tutorial (beginner friendly)“³². Zaměřuje na simulaci tekutiny pomocí jednoduché sítě operátorů. Hlavním prvkem je práce s vizuální zpětnou vazbou s pomocí operátoru „feedback“, kde se obraz vrací do systému pro vytvoření plynulého, tekutině podobného pohybu. Důležitou roli zde hraje operátor „edge“, který zvýrazňuje hrany a přidává texturu a dynamiku. Kombinace těchto operátorů vytváří vizuálně působivý efekt proudící kapaliny. Změna barvy v operátoru „feedbackEdge“ změnila tvar vln a tvarů. Tento operátor nabízí nespočet možností ovlivňující výsledek, proto jsem všechny využila.

³¹ (zdroj: archiv autorky).

³² STEENHOFF, *Abstract Fluid Simulation - TouchDesigner Tutorial (beginner friendly)*, 2024.

Výsledná animace v tutoriálu mně připadala poněkud zastaralá, proto jsem se pokusila hladší aktuálnější vzhled, aby byl příjemnější pro oči. Většinu nastavení jsem změnila v operátoru „noise“. Šlo hlavně o změny tvaru, intenzity a detailu. Pokud vstoupím do „feedBackLoop“, mohu v operátoru omp1 měnit režimy prolnutí. Výsledek jsem upravila tak, aby co nejpřirozeněji připomínal pohyb vody mezi dvěma skleněnými plochami.



Obrázek 7 Abstract Fluid Simulation.³³

³³ (zdroj: archiv autorky).

3.1.3 Blender

Blender je svobodný a otevřený software pro třírozměrnou počítačovou grafiku, který se používá k vytváření animovaných filmů, vizuálních efektů, uměleckých děl, třírozměrných tištěných modelů, pohyblivé grafiky, interaktivních třírozměrných aplikací, virtuální reality a videoher.³⁴

V Blenderu se považuji za začátečníka. Avšak mám určité zkušenosti, během tří let bakalářského studia jsem jej využila asi pro deset projektů. Jeho rozhraní a funkce se liší od většiny grafických softwarů nebo Adobe Creative Cloud programů, což ztěžuje udržení naučených dovedností. Rozhodla jsem si své dovednosti obnovit a vyzkoušet něco nového.

První 3D projekt pro tuto bakalářskou práci vycházel z tutoriálu: „[2.91] Blender Tutorial: Nebulas and Abstract Volumetric Shading“³⁵. Tutoriál se zaměřuje na tvorbu abstraktních mlhovin pomocí volumetrického stínování. Využívá principy procedurálního generování a objemových shaderů k vytvoření vizuálně působivých efektů připomínajících kosmické mlhoviny.

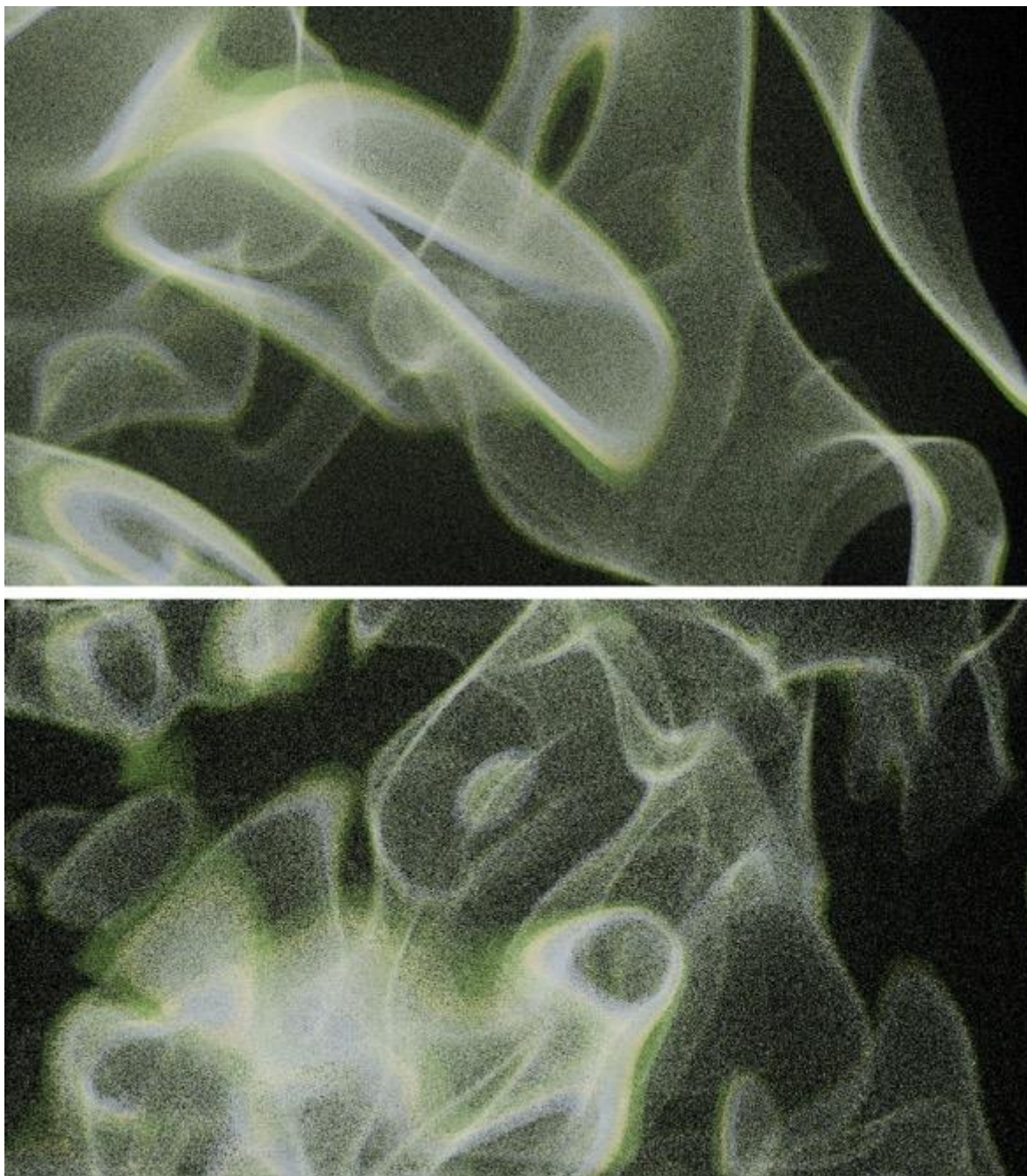
Nejprve jsem vytvořila 3D krychli jako základ objemového prostoru pro mlhovinu. V nastavení materiálu jsem přidala nový materiál a v „shader editoru“ jsem použila uzel „principled volume“, který umožňuje definovat vlastnosti jako hustotu, barvu a světla uvnitř objemu. Pro vytvoření struktury mlhoviny jsem využila procedurální textury. Uzly jako „noise texture“ a „musgrave texture“ jsem propojila s uzlem „colorRamp“ pro úpravu kontrastů a barevnosti. Pohybující se mlhovinu jsem animovala skrz ni procházející kamerou.

Po dokončení jsem se vrátila k provedení posledních úprav. S pomocí ChatGPT jsem dohledala další funkce k dosažení svého cíle. Například dopracovat se k více zrnitému objektu i renderu, viz příloha IV. K dotazu pro ChatGPT jsem vložila snímek obrazovky zobrazující aktuální pracovní plochu a mé nastavení v Blenderu, abych poskytla náhled do stádia projektu. Ptala jsem se, zda mám vše správně nastaveno a jaké další funkce bych mohla využít pro dosažení mého záměru. ChatGPT mi vypsalo několik možností, jeho návody byly přesné a stručné.³⁶ Výstupem byly TIFF snímky a PNG sekvence, které jsem v Blenderu převedla do videoformátu.

³⁴ Blender, 2005.

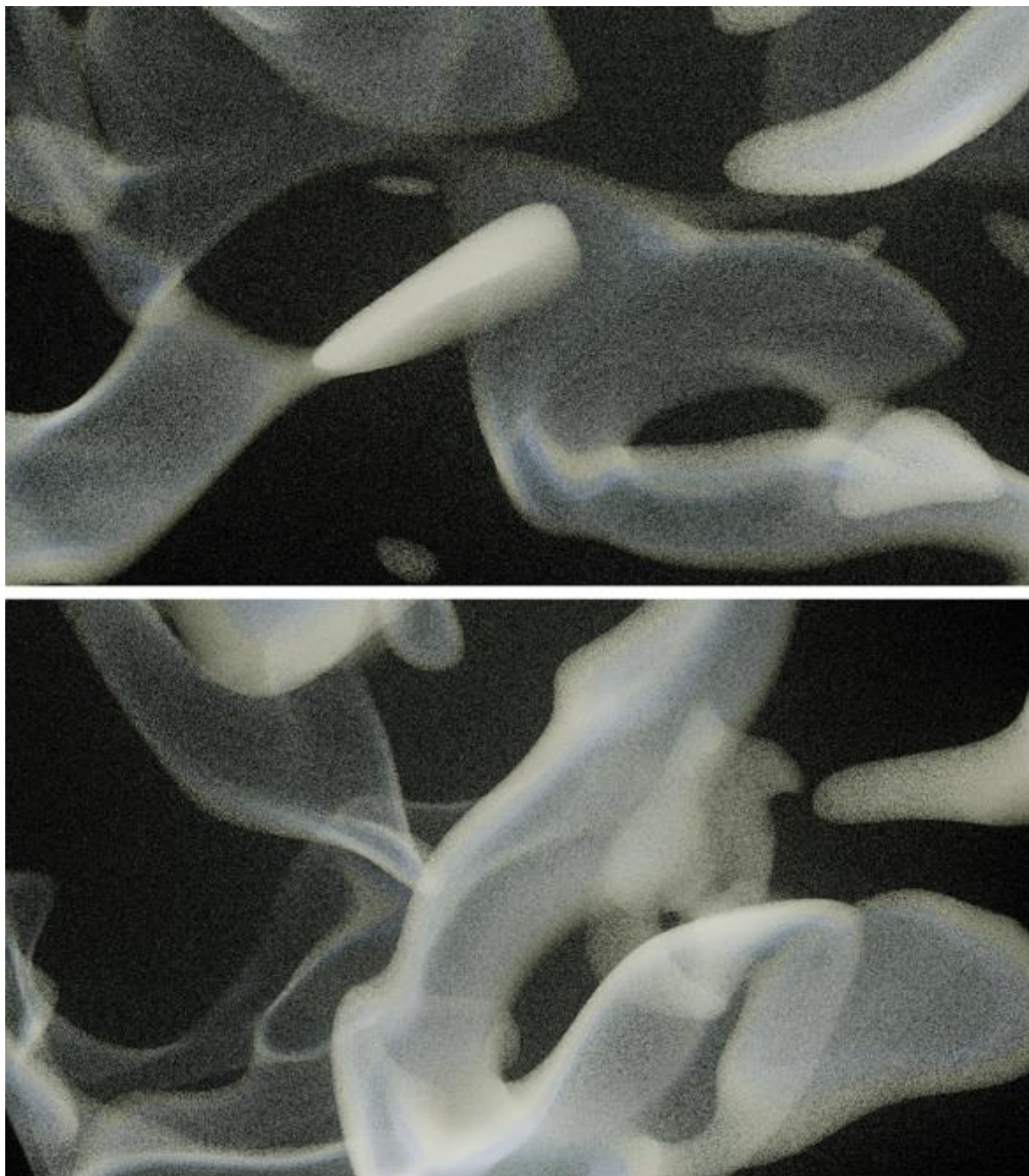
³⁵ [2.91] Blender Tutorial: Nebulas and Abstract Volumetric Shading, 2020.

³⁶ [Zrnění v renderu], 2025.



Obrázek 8 První varianta Nebulas and Abstract Volumetric Shading.³⁷

³⁷ (zdroj: archiv autorky).



Obrázek 9 Druhá varianta Nebulas and Abstract Volumetric Shading.³⁸

³⁸ (zdroj: archiv autorky).

Druhý 3D projekt byl inspirován tutoriálem: „How to Model Unusual Shapes In Blender | Virus Concept Art“³⁹. Tento návod ukazoval modelování abstraktních organických tvarů připomínajících bakterie nebo žíly. I když je určen spíše pokročilým, s pomocí Google a dalších videí jsem se k výsledku dopracovala.

Ve zkratce popíšu postup. Tvary jsem nevytvářela ručně, ale pomocí nastavení částic (Particle Settings), které generovaly linky vycházející z centrálního bodu. Směr částic jsem ovlivnila silovými poli Force Field – Turbulence a Force. V Particle Settings jsem změnila renderování z „halo“ na „path“, čímž se zobrazily cesty částic jako linky. Po převedení na křivku (Curve) jsem je rozšířila a upravovala ve Sculpt Mode nebo pomocí modifikátoru SimpleDeform. Addon Ivy Generator mně umožnil přidat detaily připomínající organické tvary rostoucí po povrchu.

V průběhu jsem si pro dosažení lepšího výsledku pomáhala i jinými tutoriály. Využila jsem například video „How to Add Focus and Blur in Blender“⁴⁰ pro zaostření kamery na určitý objekt a rozostření okolních objektů.

Po vymodelování bylo zapotřebí nastavit osvětlení, které je pro 3D modelování klíčové. Správně nasměrované světlo odhalí tvarové detaily, hloubku, navodí atmosféru a dokáže nasměrovat pozornost diváka na nejdůležitější části scény. Světla je možné přidat ručně nebo za pomoci stažených přednastavení, tzv. HDRI enviromentů. Stáhnout se dají zdarma ve veřejných knihovnách jako je Poly Haven. Na výběr jsou interiérová, studiová, ale i přirozená venkovní osvětlení, ať už noční, denní nebo například ze západu slunce.

HDRI poskytuje komplexní osvětlení z reálného světa, bez nutnosti ručního ladění. Obsahuje vysoký dynamický rozsah (High Dynamic Range), zachovává tedy informace o velmi světlých i velmi tmavých částech. Navíc podporuje PBR workflow (physically based rendering), což znamená, že materiály (kov, sklo, plast) reagují na světlo věrně podle fyzikálních zákonů. Přidání HDRI do scény je velmi rychlé a jednoduché. Pro změnu nálady celé scény se dá HDRI snadno vyměnit za jiné.

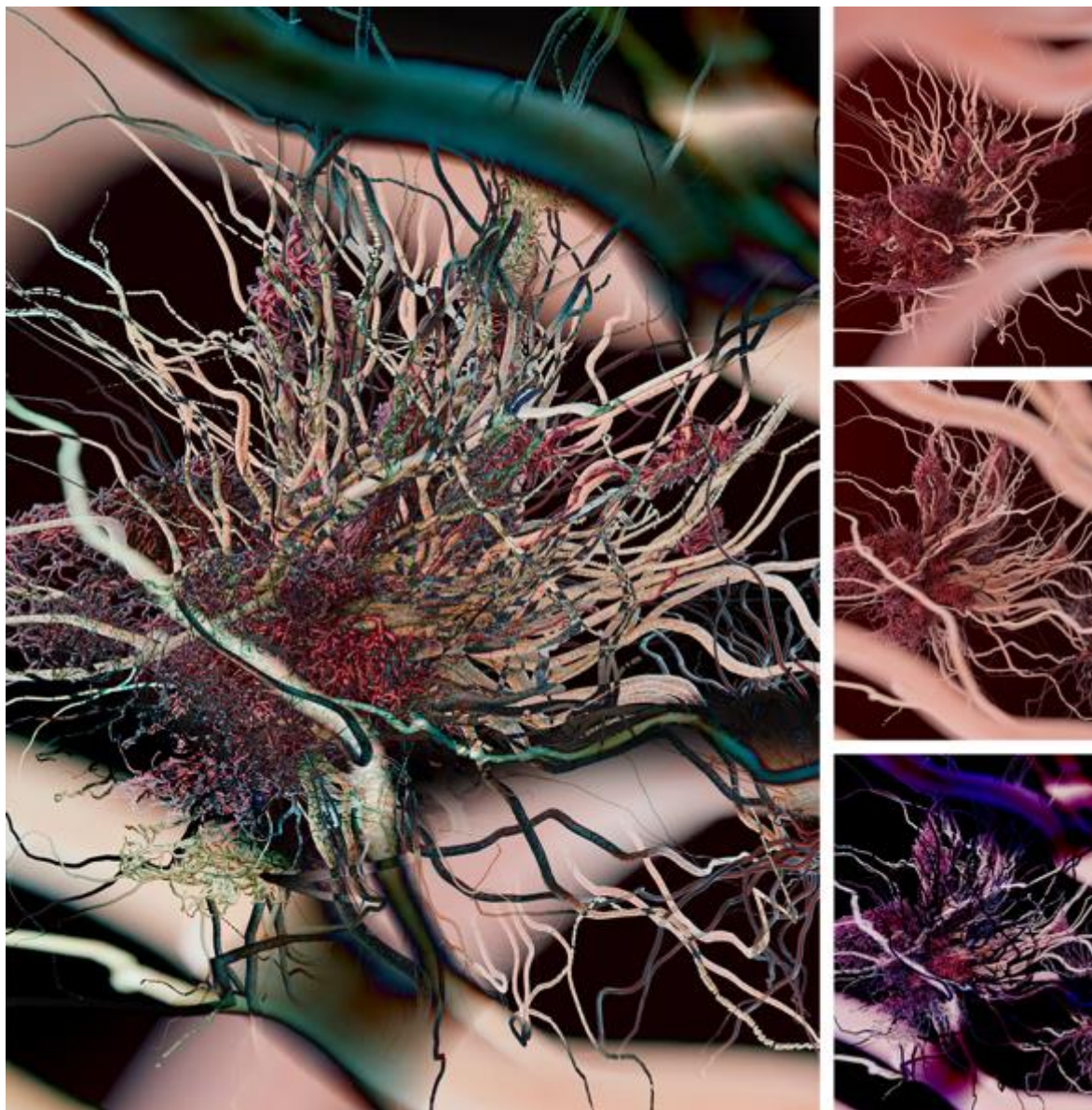
Po vymodelování, nastavení osvětlení, pozadí kamery jsem už jen střídala barevnost a kompozice. Vyrenderovala jsem 30 kompozic ve formátu TIFF. Rendery nepůsobily příliš jako abstraktní dílo, ale spíše fotografie nebo vizualizace z anatomie. Objekt byl na první pohled zřejmý a postrádala jsem tajemno a pocit překvapení při pozorování obrazu. Věděla

³⁹ *How to Model Unusual Shapes In Blender*, 2020.

⁴⁰ *How to Add Focus and Blur in Blender*, 2023.

jsem tedy, že u renderu tato tvorba nekončí. Dále jsem postupovala tak, jak bych to dělala i u fotografie, u které chci zachovat pouze tvar nebo jen atmosféru, ale odstranit jasnost jejího obsahu. Pro tyto finální úpravy mně vždy skvěle slouží Adobe Photoshop. Vložila jsem dva zdařilé rendery a navzájem jsem je mezi sebou prolínala pomocí efektů prolnutí. Mimo jiné jsem také podpořila kontrast a světla, které jsem v Blenderu nastavila s nedostatečnou intenzitou.

Vzniklo několik dalších upravených obrazů s různými režimy prolnutí a barevností. Dva z nich se zdály jako finální, jeden z nich měl působivější střed a druhý zase některé okolní části. Otevřela jsem je tedy opět ve Photoshopu. Vložila jsem je do dvou vrstev nad sebe a z horní vrstvy jsem gumovala ty části, které byly na spodním obrazu efektivnější. Výstup jsem uložila ve formátu PDF s rozlišením 5940 x 4326 px a datovou velikostí vyšší než 2 GB. Díky vysokému rozlišení mohu obraz tisknout velkoplošně. V převodu na centimetry má 207 x 152 cm, jedná se tak o rozměrově největší abstrakci, kterou jsem pro bakalářskou práci vytvořila.



Obrázek 10 Výsledné varianty Virus Concept Art.⁴¹

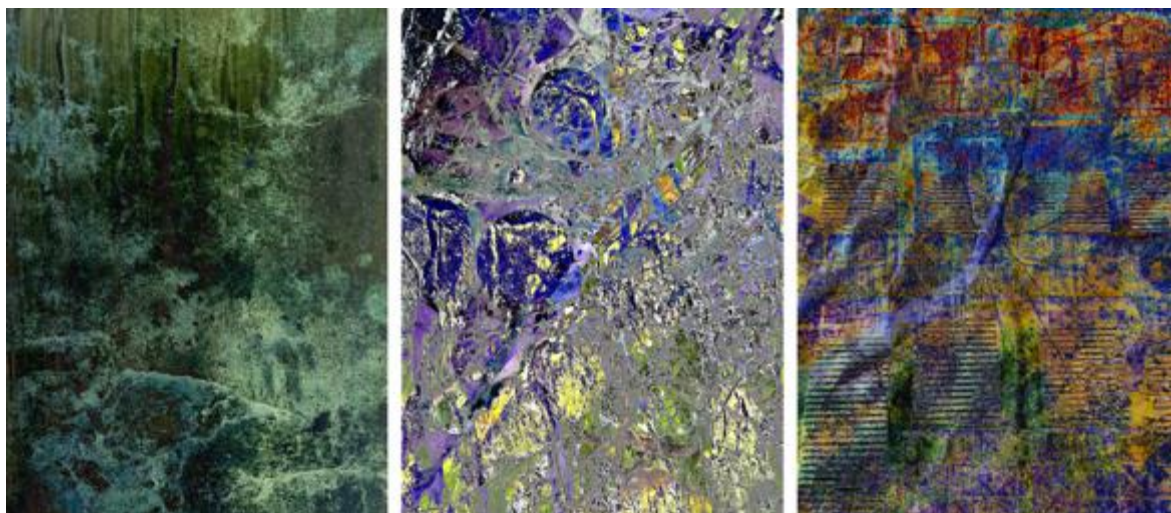
3.1.4 Fotomanipulace

Sesbírala jsem fotografie textur z galerie svého mobilního telefonu. Mnoho z nich bylo nafoceno v historickém portugalském městě Braga.

Postupovala jsem dle svého obvyklého postupu v Adobe Photoshopu. Úprava fotografií je pro mě jakýmsi únikem od reality, při kterém přestávám vnímat čas. Běžně manipuluji s barvami obrázků, expozicí, kontrasty, kompozicí nebo vyvážením barev. V prvním obrázku je kombinace nafocených kovových a kamenitých povrchů s použitím režimů

⁴¹ (zdroj: archiv autorky).

prolnutí Zesvětlit a Rozdíl. Na prostředním výstupu jsou upravené fotografie plesnivých pomerančů na stromě s použitím režimů prolnutí Bodové světlo a Vyloučit. Třetí obrázek vznikl kombinací fotografií venkovní dlažby a plechového domu, písku, stromu a kovového povrchu. Použila jsem režimy prolnutí jako je Měkké světlo, Lineární světlo a Rozdíl.



Obrázek 11 Manipulace s fotografií.⁴²

Pořídila jsem snímky pole, rybníka, louží, sněhu, stromů a kořenů. Tyto fotografie jsem kombinovala ve Photoshopu a využívala přitom režimy prolnutí. Proces mi napomohl načerpat estetickou inspiraci pro další tvorbu.



Obrázek 12 Druhá tvorba manipulace s fotografií.⁴³

⁴² (zdroj: archiv autorky).

⁴³ (zdroj: archiv autorky).

3.2 Využití tradičních uměleckých technik

Tato podkapitola zahrnuje postupy s tradičními technikami, jejichž výstupy byly digitalizovány a upraveny v počítači. Mám ve zvyku skenovat všechna díla a v Adobe Photoshopu je upravovat a kombinovat ve vrstvách. Manipulace s barvami, inverzí nebo režimy prolnutí nabízejí nepřeborné množství variant. Často využívám princip náhody – zkouším různé kombinace vrstev a sleduji výsledek.

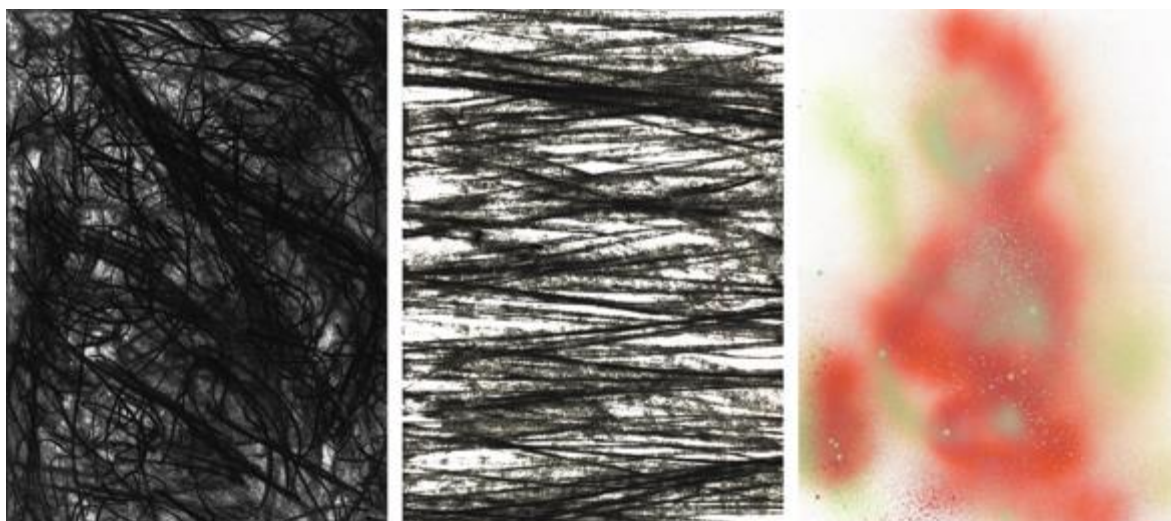
Díla jsem seřadila chronologicky, aby byl patrný vývoj mé tvorby.

3.2.1 V Portu

V listopadu 2024 jsem začala tvořit konvenčními metodami. Připravila jsem si výtvarné pomůcky dostupné na mém ubytování v Portu – spreje, pastelky, pastely, uhly a papíry.

Chtěla jsem pracovat bez tlaku, v klidu, jako bych malovala jen pro sebe. A I přes to se výsledky lišily od mých obvyklých děl. Od posledního tvoření se změnil můj pohled na to, co mě baví a co ne. Moje preference se neustále vyvíjí – unavuje mě pozorovat stále totéž. Uspokojí mě něco, co mě překvapí nebo nadchne, co jsem dosud často neviděla, a zároveň odpovídá mé aktuální představě o mé nové tvorbě.

Několik papírů formátu A3 jsem postříkala bledě zeleným a sytě oranžovým sprejem. Vznikly výtvary pouze v zelené, pouze v oranžové nebo v kombinaci obou barev. Stříkala jsem taky oba spreje naráz přes sebe. Po naskenování této fáze jsem pokračovala s dalšími vrstvami. Zbývající listy A3 jsem pokreslila pouze uhlem.

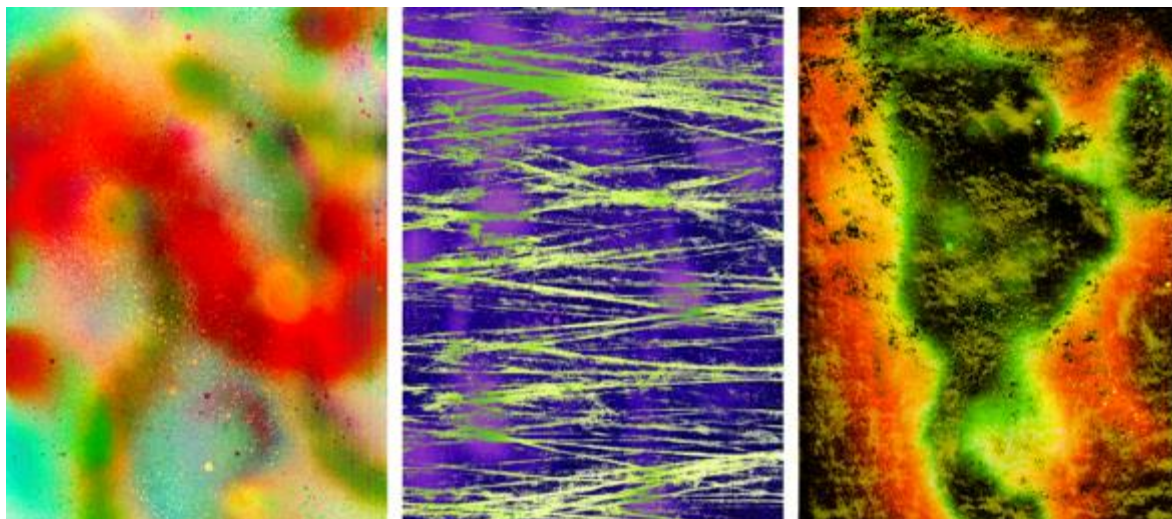


Obrázek 13 Naskenované originály.⁴⁴

Tyto skeny jsem kombinovala a upravovala ve Photoshopu. Záměrně jsem volila změny, které bych běžně neprováděla – pro mou tvorbu netypická barevnost nebo funkce Mapovat na gradient, kterou téměř nepoužívám. Neřídila jsem se svými obvyklými postupy, výsledky proto neodrážely mé hodnoty, ale spíše styl jiných umělců. Chtěla jsem vyzkoušet tento přístup tvorby, ale v tomto případě nepřinesl žádné pozitiva. Do budoucna vím, že se budu více držet mého vlastního citu. Mým cílem není rozvíjet se ve podle stylu jiných lidí. Mým cílem je dopracovat se podoby, která mně dává smysl a vzbuzuje klid a spokojenost.

Jako zajímavé považuji emoce, které se ve mně během tvorby mísily. Nespokojenost s výsledky jsem si brala osobně. Proces mě vyčerpal a cítila jsem zklamání ze sebe i své práce. Tato frustrace mě však motivovala pokračovat a zkusit něco nového.

⁴⁴ (zdroj: archiv autorky).



Obrázek 14 Skeny po úpravě ve Photoshopu.⁴⁵

3.2.2 Metoda abstraktního expresionismu

Další část tvorby pro mě byla zcela novou zkušeností – tentokrát v pozitivním smyslu. Pastely jsem kreslila reálné objekty, které denně vídám. Ztvárnila jsem například svůj pokoj v Portu, logo rezidence, počítač, profilovou fotografii mé spolužačky, se kterou jsem v každodenním kontaktu, a další podobné věci. Nad provedením jsem příliš nepřemýšlela; vše, co jsem měla v mysli, jsem rovnou promítala na papír. Způsob kresby i samotné myšlenky byly ovlivněny mým aktuálním psychickým stavem. Cítila jsem několikadenní frustraci, v průběhu tvorby jsem brečela. Vycházela jsem tedy ze svých pocitů, vyjadřovala jsem emoce prostřednictvím spontánnosti uměleckého gesta, tak jako měli ve zvyku umělci abstraktního expresionismu.

Po dokončení jsem pociťovala lepší náladu a pokračovala jsem kresbou druhého listu, tentokrát s pozitivnějším námětem – vzpomínkami na Barcelonu. Používala jsem pastelky a opět jsem na papír přenášela vše co bylo v mé mysli. Tuto sérii jsem zakončila klidnou kresbou švihadla a jeho pohybu, provedenou uhlem.

Celý proces byl odlišný, obohacující a účinný pro zlepšení nálady. Skeny jsem následně upravila ve Photoshopu za použití režimů prolnutí.

⁴⁵ (zdroj: archiv autorky).



Obrázek 15 Naskenované kresby a výstup.⁴⁶

⁴⁶ (zdroj: archiv autorky).

3.2.3 Kresba

Kresba není mojí silnou stránkou, cítím z ní respekt. Stále jsem si proto připomínala, že nemusím být spokojená s každým výsledkem. Jde o proces, učení, zkušenost, ne o perfektní výstup. Pastelkami jsem kreslila klikaté propletené pruhy po celé ploše papíru. Ve Photoshopu jsem zvýšila sytost a doladila barevnost.



Obrázek 16 Upravená kresba pastelkami.⁴⁷

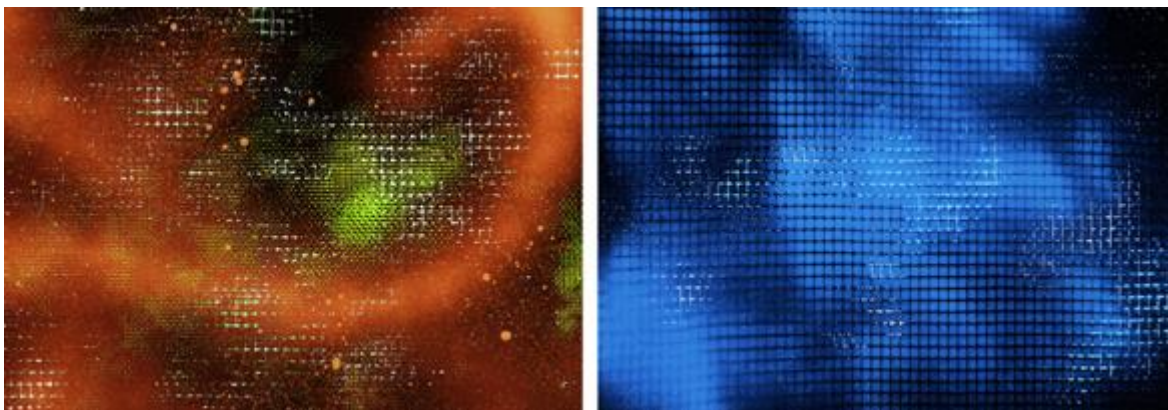
3.2.4 Využití stavebního materiálu

Našla jsem pět sprejů a začala sprejovat na papír. Zkoušela jsem spreje kombinovat, naklánět z boku, stříkat z různých vzdáleností. Se spreji pracuji ráda, avšak chtěla jsem tvorbu něčím oživit. Napadlo mě připravit si šablony a stříkat skrz. Zdá se to jako technika pro děti, ale vím, že i primitivní technikou může vzniknout zajímavé dílo. Jako například technika obtiskování předmětů potřených barvou, kterou běžně využívám.

Na zahradě, kde máme spoustu nářadí a stavebního materiálu, jsem našla dvě sítě určené ke zpevnění omítek, tzv. perlinky. Jedna byla jemnější a druhá hrubší s většími oky. Stříkala jsem sprejem skrz perlinku na papír. Pokud byla síť zvlněná, docházelo k efektu rozmlžení. Části, kde se perlinka dotýkala papíru, vytvářely ostré kontury čtverců, v místech, kde síť odstávala, se barva dostávala i pod ni a obrazce byly rozostřené.

Zabarvenou síť sprejem jsem otočila a obtiskla. Zanechala velmi jemný a neúplný obtisk. Příjemný efekt vznikl i kombinací sprejování skrz perlinku a jejího následného obtisknutí na stejné místo.

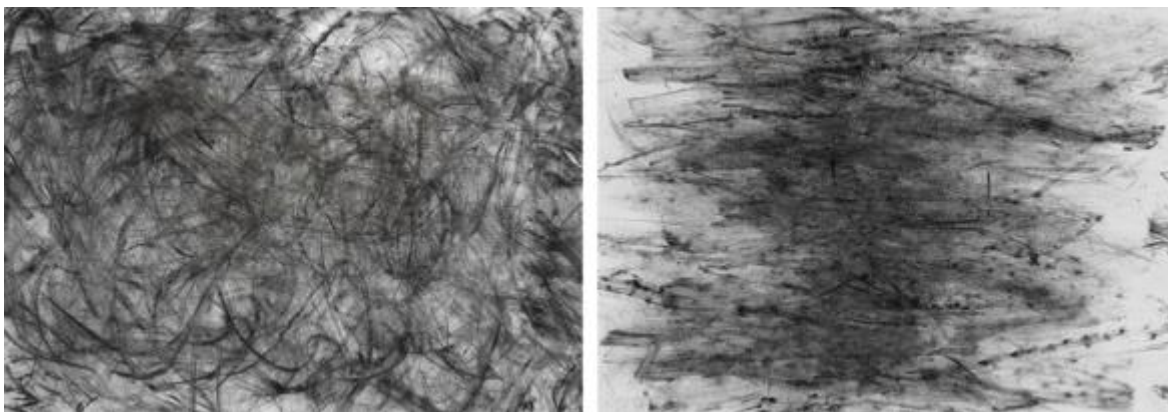
⁴⁷ (zdroj: archiv autorky).

Obrázek 17 Upravené skeny sprejových textur.⁴⁸

3.2.5 Využití přírodního materiálu

Přesunula jsem se k ohništi, kde jsem nabrala zbytky uhlíků ze včerejšího ohně a v rychlosti je rozetřela po celé ploše papíru. Kresba byla hotová během minuty, přesto se na papíře vytvořila pozoruhodná textura.

Dále jsem roztírala uhlí pouze vertikálně a vědomě. Okraje jsem ponechala velmi světlé, zatímco střed jsem ztmavila až do černa.

Obrázek 18 Uhlové textury.⁴⁹

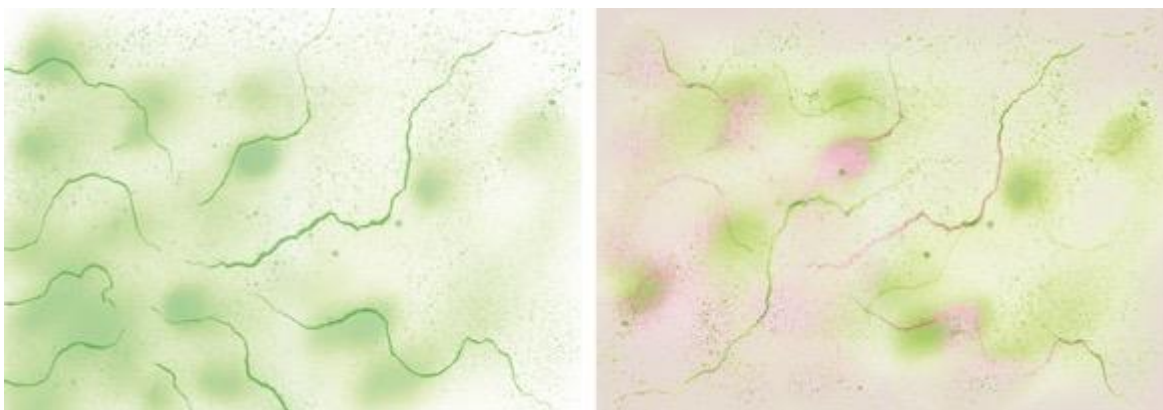
⁴⁸ (zdroj: archiv autorky).

⁴⁹ (zdroj: archiv autorky).

3.2.6 Cesta k lyrické jemnosti

Vzala jsem si čtyři posprejované A3 z předešlého tvoření. Mám je naskenované ve vysoké kvalitě, proto na ně teď mohu kreslit další vrstvy a tvořit tak nová díla. U první, zelené abstrakce jsem doplnila jen několik čar pastelem v téměř totožném odstínu zelené.

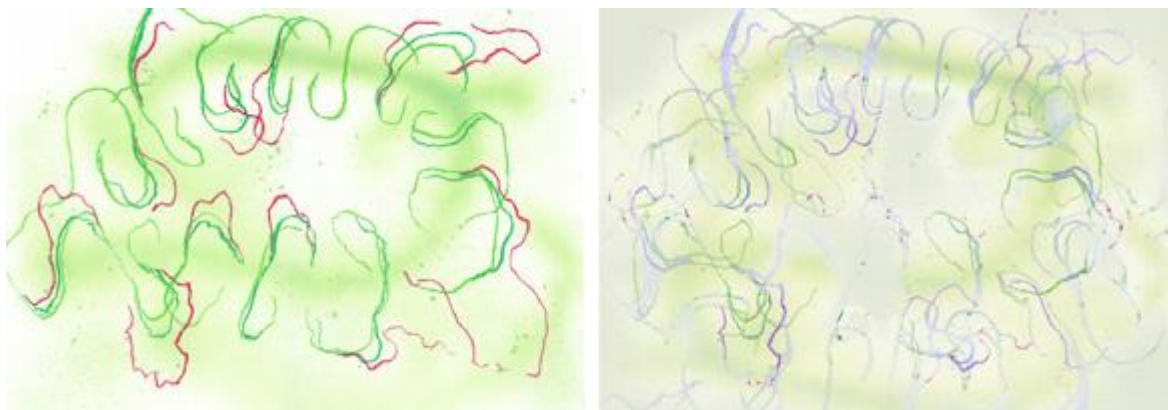
Prvním krokem po naskenování obvykle bývalo invertování barev, čímž se změnila na své komplementární protějšky. Většinou to vedlo k černému pozadí a celkově sytějšímu, kontrastnějšímu vzhledu. Nyní jsem však chtěla pracovat s jemnějším provedením. Skeny jsem ponechala tak, jak byly – s bílým pozadím. Duplikovala jsem vrstvu a otočila ji o 180 stupňů, čímž obraz působil celistvěji a plněji. V dalším kroku jsem použila režimy prolnutí, které mi v tomto případě připadaly nejefektnější – zejména „zesvětlit“ a „světlejší barva“. Následně jsem upravila barvy, kompozici, kontrast a jas. Cílem bylo dosáhnout zářivého efektu, aby dílo působilo světleji než jeho pozadí. Inspirací mi byly obrazy, ve kterých tento efekt vzniká kontrastem se ztemnělým okolím. Proto jsem odstranila bílé pozadí výběrem přes rozsah barev a následným opatrným vymazáním. Aby efekt fungoval správně, je nutné ponechat bílou pouze v místech, která mají působit světlým, zářícím dojmem. Nakonec jsem zvolila vhodnou barvu pro pozadí.



Obrázek 19 Naskenovaný originál a digitálně upravená verze.⁵⁰

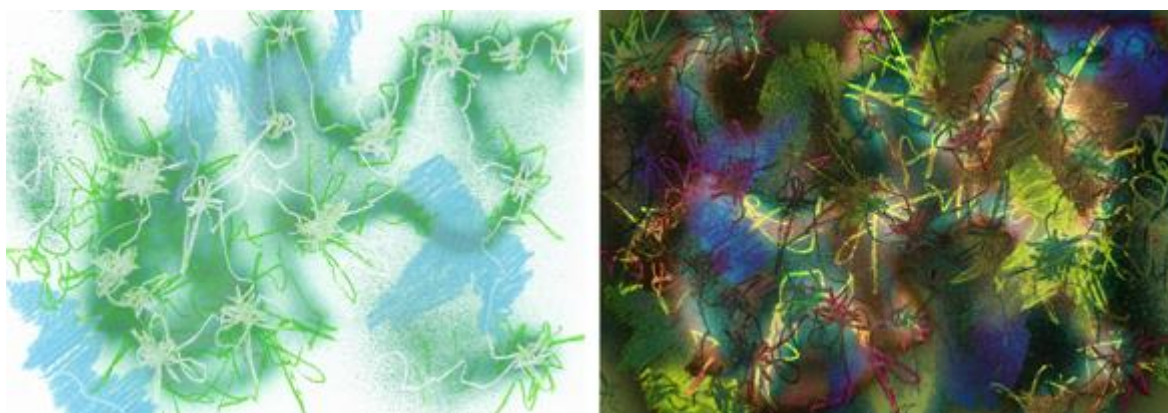
⁵⁰ (zdroj: archiv autorky).

Na druhý podobný posprejovaný papír už jsem použila dva odstíny zelené a doplňkovou růžovou. Tentokrát byla linie zatočená jako drát pod napětím. Vyzařovala více energie, pohybu a napětí. Po naskenování jsem abstrakci upravila obdobně jako v předchozím případě.



Obrázek 20 Naskenovaný originál a digitálně upravená verze.⁵¹

Podkladem byl zelený sprej, na který jsem světle modrým pastelem nanosila barevné plochy. V nejtmaších místech jsem začala přidávat světle zelené, kostrbaté a tahy, které místy přesahovaly z tmavého podkladu do světlých oblastí až k bílému pozadí. Zaujalo mě, jak se konkrétní pastelová barva mění v závislosti na barevném podkladu. Jak přechází z jedné barvy do druhé a jak se mění její viditelnost. Zajímavý mi připadal i efekt, kdy tah bílou barvou přecházel z barevného podkladu do bílého prostoru. Ve Photoshopu jsem provedla jemnější ale i pestřejší varianty.

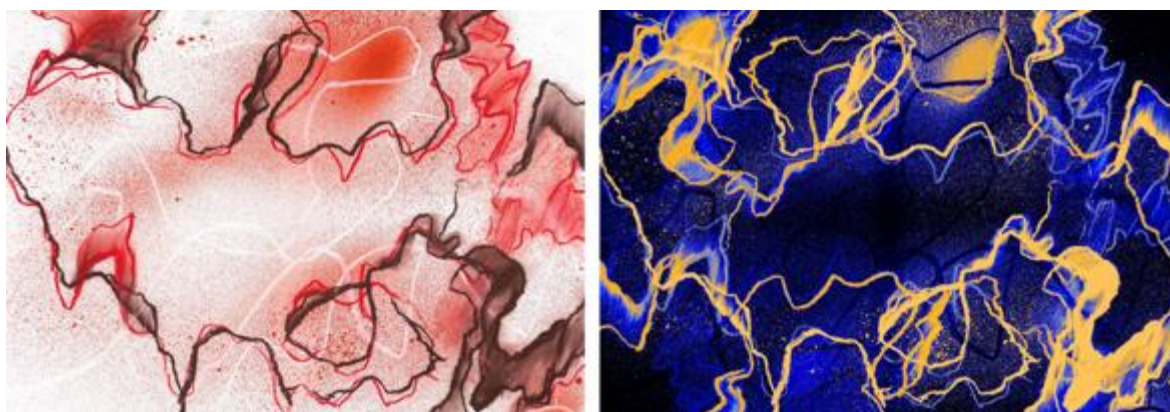


Obrázek 21 Naskenovaný originál a digitálně upravená verze.⁵²

⁵¹ (zdroj: archiv autorky).

⁵² (zdroj: archiv autorky).

Pokračovala jsem na oranžový posprejovaný papír, abych si ověřila, zda tento přístup bude fungovat i s jinými barvami. Zatím fungovaly studené odstíny dohromady, tak jsem na sytější oranžový podklad zvolila zase teplé odstíny. Vybrala jsem fialovočervenou, která se mi však zdála příliš studená. Přidala jsem tedy oranžový pastel ve stejném odstínu jako podklad, avšak výsledné tóny se navzájem rušily kvůli malému kontrastu. Proto jsem chladnější červenou zamaskovala tmavě hnědou, která dodala příjemný kontrast. Přesto jsem cítila, že kompozici stále něco chybí. Opět jsem vzala oranžový pastel a začala kreslit jemnou, „chlupatou“ linku podobnou té z předchozí kresby. Tentokrát však výsledek nepůsobil dobře, a proto jsem linky rozmazala. Rozmazané plochy však působily neuspořádaně. Cítila jsem, že jim chybí ohraničení. Tento princip jsem se naučila při stínování figurální kresby. Aplikuji provedení, kdy šrafurou vykreslím stíny a následně ji jedním tahem obtáhnu. Tento přístup jsem uplatnila i zde a výsledek díky tomu působil uceleněji, šmouhy už nevypadaly jako chyba. U všech čtyř kreseb jsem držela uhlí tak, aby se při každém tahu lehce nakláněl, čímž vznikala linka s proměnlivou šířkou. Díky tomu působí kresby dynamičtěji a více organicky.



Obrázek 22 Naskenovaný originál a digitálně upravená verze.⁵³

Jako podklad byla použita žluto-oranžová posprejovaná A3. Oranžovým pastelem jsem klikatě pokreslila všechny oranžová místa a žlutým pastelem všechna žlutá místa. Nejsvětlejší oblasti jsem doplnila světle a tmavě zeleným pastelem a černou barvou pro dosažení kontrastu.

Dalším podkladem byla abstrakce vytvořená sprejem v kombinaci žluté a modré. Výsledná barva připomínala spíše šedou a nebyla příliš sytá, proto mě vizuálně nezaujala

⁵³ (zdroj: archiv autorky).

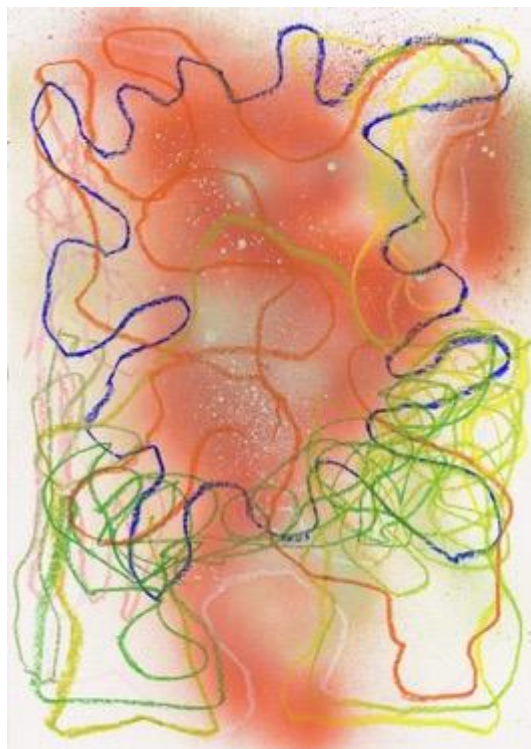
a věděla jsem, že se na ní nemám čeho obávat. Začala jsem na ni kreslit náhodně kruhy a černý tvar, kolem kterého se linuly čáry přes celý papír. Výslednou kresbu jsem následně digitálně propojila s předchozí a vznikla tak červená abstrakce.



Obrázek 23 Naskenované originály a digitálně upravená verze.⁵⁴

Pastely patří mezi mé oblíbené výtvarné prostředky. Často se mě lidé ptají, jestli pracuji s voskovkami, což jsem až do této chvíle nikdy nezkusila. Naskytla se ideální příležitost to změnit. Sáhla jsem po zeleno-oranžově nasprejovaném podkladu velikosti A3. Cílem bylo vytvořit spíše abstraktní objekty než pouhou texturu. Ze svých zásob jsem vybrala 6 odstínů zelené, 3 žluté, 5 oranžových, 3 růžové a jednu tmavě modrou pro kontrast. Kreslila jsem linky, tmavě modrou jsem vytvořila klikatý tvar evokující květ nebo skvrnu, který dodal celé kompozici tvar a kontrast. Mým cílem bylo nakreslit obraz, který bude fungovat jako originál bez následujících digitálních úprav.

⁵⁴ (zdroj: archiv autorky).



Obrázek 24 Naskenovaný originál.⁵⁵

3.2.7 Malba na plátně

Použila jsem plátno formátu A2 se starší malbou, která sloužila jako podklad. Ten byl původně bledě modrý. Novou vrstvu jsem tvořila kombinací akvarelových a akrylových barev v odstínech purpurové a světle zelené. Při nanášení jsem využila kovovou i plastovou stěrku, štětce, špachtle i mořskou houbu. Nejprve jsem vytvořila barevné plochy a následně jsem přidávala další, texturovanější vrstvy. Na texturu jsem se soustředila více než na kompozici a obraz jako celek. Myslím, že právě tento přístup je pro mou tvorbu typický. Pracovala jsem na zemi s plátnem položeným těsně přede mnou, což mi znemožnilo odstup a pohled z větší vzdálenosti. Od počátku jsem se snažila o to, aby plocha nepůsobila jednotvárně a vznikla výraznější kompozice. Avšak s každou další vrstvou se povrch sjednocoval a prostorová hloubka se vytrácela. Z této zkušenosti si odnáším důležité poznatky: pravidelně si od práce odstupovat, nesoustředit se pouze na detail, ale vnímat celek, nebát se výraznějších zásahů a pracovat s neznámým. Celý proces trval přibližně dvě hodiny.

⁵⁵ (zdroj: archiv autorky).



Obrázek 25 Fotografie malby na plátně a jejího detailu.⁵⁶

Ihned po dokončení předchozí malby jsem sáhla po dalším starším obraze formátu A1. Přetřela jsem ho velmi světlou zelenošedou barvou. Tmavší části jsem znovu zvýraznila tmavšími tóny se zeleným nádechem. Po předešlém pokusu jsem si uvědomovala, že stále zkouším a testuji. Proto jsem akrylové barvy nanášela bez očekávání, experimentovala jsem s různými nástroji a technikami a sledovala, jak se barva chová. Zkoušela jsem malbu širokým i úzkým štětcem, s různým množstvím vody, používala jsem stěrku pod různými úhly atd.

Tentokrát jsem malovala s referencí. Cítila jsem, že jsem natrénovaná z předchozího obrazu, cítila jsem se více sebejistě a už jsem se tolik nebála, že malbu pokazím. U reference jsem si všimla drobných detailů, jako by byla místy barva seškrábaná. Pomocí ostré kovové stěrky jsem začala barvu jemně seškrabávat, dbala jsem přitom na to, abych plátno nepoškodila. Zároveň mě napadlo využít stěrku jiným způsobem — nanasla jsem barvu na její hranu a obtiskovala tenké linky na plátno.

Při práci jsem obraz omylem pokapala vodou, následné setření štětcem odstranilo celý nános barvy. Přestože to byla chyba, výsledek se mi líbil. Proto jsem postup zopakovala i na

⁵⁶ (zdroj: archiv autorky).

dalších místech. Barvy však působily poněkud mdlým dojmem, a tak jsem obraz oživila několika odstíny zelené a oranžové. Povedené části jsem nepřekrývala a barvu jsem vrstvila pouze v částech, kterým ještě něco chybělo.



Obrázek 26 Fotografie malby na plátně a jejího detailu.⁵⁷

3.2.8 Alkoholové fixy

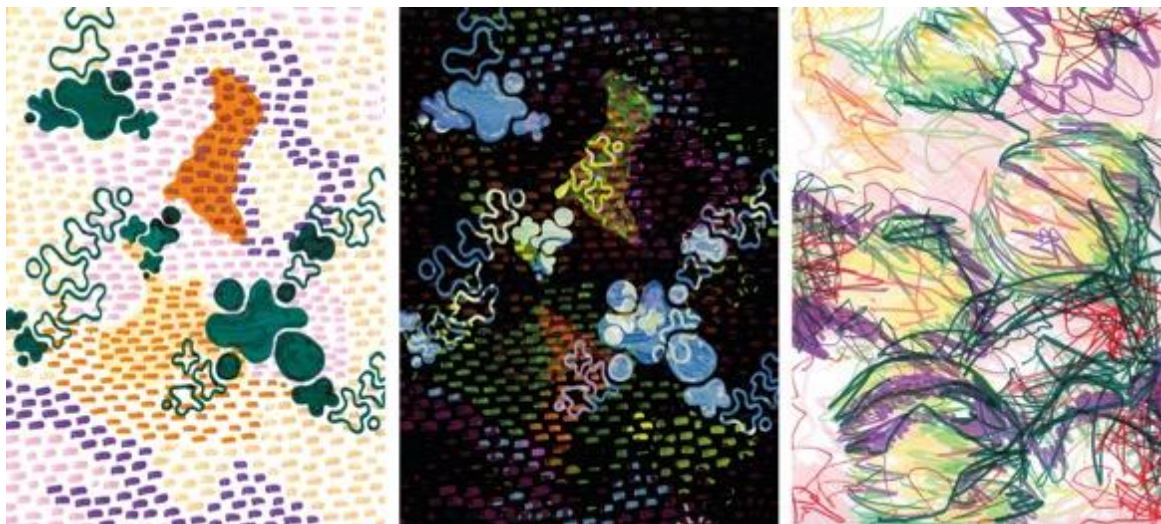
Další novou výtvarnou pomůckou pro mě byly alkoholové fixy. Na speciální papír určený právě pro tyto fixy jsem nakreslila nepravidelné tvary pomocí linek. Pokusila jsem se o plynulý přechod dvou barev, což se však nepodařilo – i přesto, že tyto fixy by měly být právě pro tvorbu přechodů ideální.

Při dalším obrázku jsem se inspirovala svými pomalovanými vázami. Kreslila jsem čárky a skvrny. V dalším obrázku jsem se inspirovala svými ručně pomalovanými vázami. Kreslila jsem čárky a skvrny, práce trvala přibližně hodinu. Následovala série inspirovaná pokojovými květinami, ve které jsem zkoušela opakovat podobné tvary a vytvářet z nich vzory. Stejně jako v předchozích dnech jsem se soustředila na to, aby plocha nebyla jednolitá a obsahovala jak tmavší, tak světlejší celky.

Poslední obrázek vznikl spontánně, když jsem se chystala jít spát. Pohled na pracovní desku mě ale zastavil. Řekla jsem si: „*Proč je tak krásná?*“. Nikdy jsem se nesnažila ji výtvarně upravit, a přesto působila jako umělecké dílo. To mě motivovalo k poslední kresbě. Pracovala jsem se snahou vytvořit přechody i tam, kde fakticky nejsou, tím, že jsem vedle sebe kladla podobné odstíny. Začínala jsem nejsvětlejšími fixami a končila nejtmavšími. Výsledné dílo působí živě, kontrastně a je vizuálně podmanivé. Záměrně jsem ponechávala

⁵⁷ (zdroj: archiv autorky).

světlejší plochy a zvýrazňovala je v kontrastu s tmavšími. K obrázku jsem přistupovala jako bych pracovala s reálným světlem a stínem. V průběhu práce jsem si představovala, že kreslím reálné objekty. Výsledná kompozice částečně připomíná poupata pivoňek, na která jsem během tvorby myslela.



Obrázek 27 Naskenované originály a upravený výstup.⁵⁸

3.2.9 Prostor v mlze

Krásné počasí mě pobízelo k přesunutí výtvarných potřeb ven, na čerstvý vzduch. Vzala jsem si s sebou spreje, pastely, voskovky, fixy, akrylové barvy a vše co jsem měla k dispozici. Nasprejovala jsem oranžové skvrny na žlutý skicovací papír formátu A3. Poté jsem vyměnila nástavec na spreji za tenkou trubičku a přidala zelené fleky. Poté jsem vyměnila nástavec na spreji za tenkou trubičku a přidala zelené skvrny. Použila jsem také velmi světlý zelený sprej, téměř bílý, který působil jako mlha nebo jemný poprašek sněhu. Do této převážně zelené kompozice jsem pastelkou nakreslila červené čárky ve tvaru trojúhelníku. Tento geometrický krok mi nebyl příjemný, a tak jsem čárky přepracovala do nepravidelných kresby chuchvalců. Výsledkem byl silný barevný kontrast.

Následně jsem si namíchala bledou modrofialovou akrylovou barvu, se kterou mě v poslední době baví pracovat. Vytvořila jsem s ní rozmazané otisky štětce, které se při kontaktu s pastelem proměnily v kouřový gradient. Nakonec jsem stejnou barvou doplnila

⁵⁸ (zdroj: archiv autorky).

několik nepravidelných linek. Mlhový efekt jsem znovu posílila světle zeleným sprejem a na horním okraji kompozice jsem přidala tmavě zelenou část pro kontrast.



Obrázek 28 Fotografie originálu a digitálně upravená verze.⁵⁹

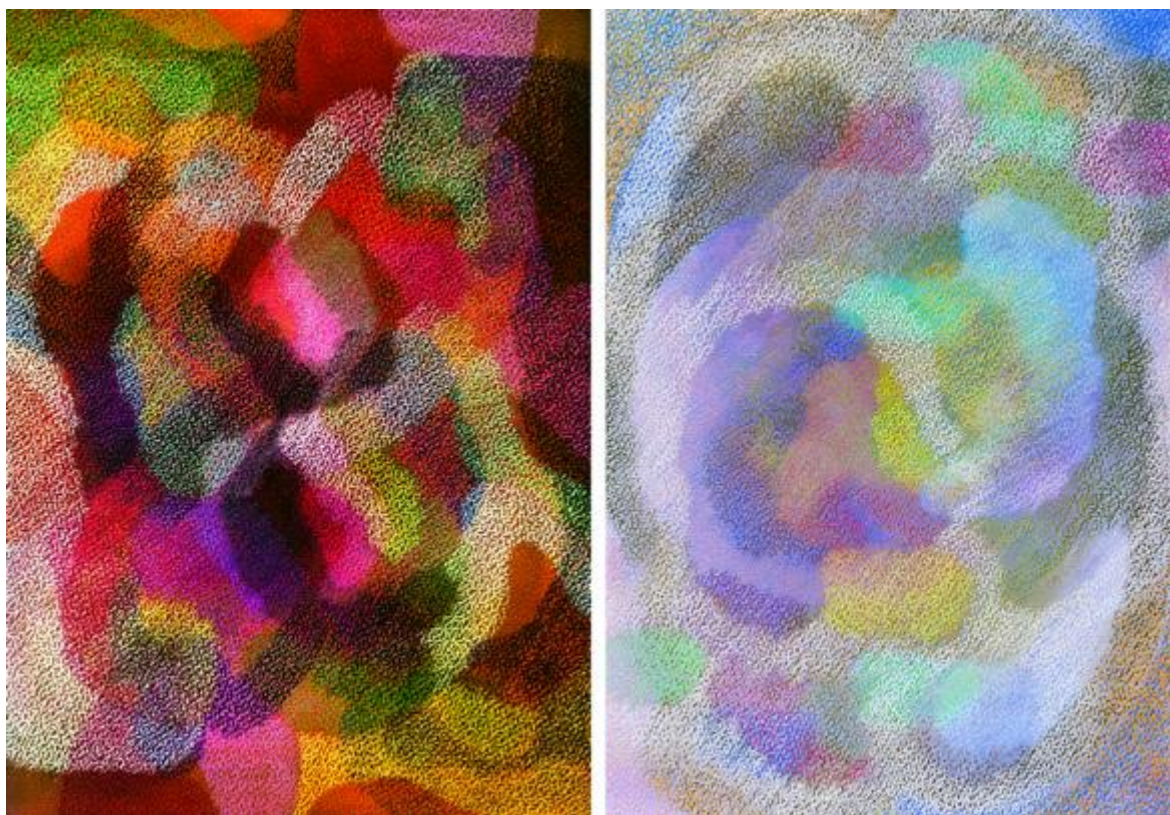
3.2.10 Využití textury papíru

Při práci s novým akvarelovým blokem formátu A4 jsem si všimla, že jedna strana papíru má výraznou texturu. Napadlo mě toho využít v kombinaci s pastely. Nejprve jsem do středu formátu nanesla žlutý pastel a rozmazala jej pomocí kulatého štětce přímo na suchý pigment. Krouživými pohyby se pastel dostal i do prohlubní. Následovala druhá vrstva se sytějšími odstíny, které jsem tentokrát nechala bez rozmazání, aby zůstaly pouze na vrchních bodech textury. Výsledek působil velmi plasticky, a díky žlutému podkladu všechny barvy působily tepleji a příjemněji.

Po celou dobu jsem kontrolovala kompozici i z dálky. Hotový obraz jsem zafixovala lakem na vlasy. Nakreslila jsem ještě jednu kresbu stejnou technikou. Tento postup se ověřil a i přesto, že si svá díla na zeď nevěším, tento bude výjimkou. Má jiný charakter než mé

⁵⁹ (zdroj: archiv autorky).

dosavadní obrazy, ale srší z něj teplo, čerstvost a pozitivita a myslím, že krásně zútulní prostor.



Obrázek 29 Digitálně upravené kresby.⁶⁰

3.2.11 Práce se sprejem

Dále jsem přešla ke spreji. Na nažloutlý papír A3 jsem stříkala oranžový, žlutý, zelený a téměř bílý sprej. Při větším nánosu barva ihned nezaschla a stále s ní šlo manipulovat. Hrubou stranou houbičky jsem barvu vertikálně roztírala. Pokud jsem nechala nános několik vteřin zaschnout a až poté jej setřela, vznikl zvláštní efekt – na původním místě zůstala jen „negativní“ skvrna, barva se rozprostřela do okolí a centrální část zůstala téměř prázdná.

K tomuto dílu mě inspirovala fotka, která mně připomínala rozetřený sprej, její opravdovou techniku ale neznám. Obrazů technikou roztírání spreje jsem udělala více. Kombinace bílého, žlutého a oranžového spreje zajišťovala zářivý teplý výsledek. Při velkém nánosu barvy jsem hrubou stranu houbičky namočila a tuto přebytečnou barvu otiskla do okolních míst. Otisk připomínal kapky nebo odlesky. U každého obrazu jsem se

⁶⁰ (zdroj: archiv autorky).

soustředila na to, abych již povedená místa dále nepřekrývala, ale pracovala pouze tam, kde kompozice potřebovala doplnit nebo vyvážit.



Obrázek 30 Fotografie procesu a digitálně upravený výsledek.⁶¹

⁶¹ (zdroj: archiv autorky).



Obrázek 31 Fotografie originálu a digitálně upravený výsledek.⁶²

3.2.12 Kreativní vytváření textur

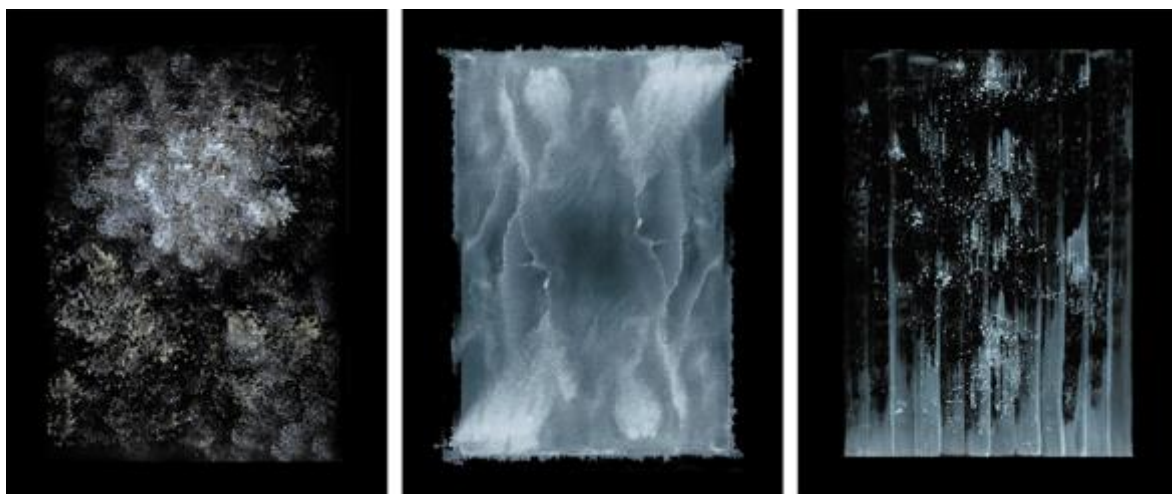
Následující práce nebyla zaměřena na dokončené obrazy, ale spíše na drobné experimenty s různými nástroji a povrchy. Zkusila jsem sprej nastříkat přímo na houbičku a roztírat jej po papíře – výsledek byl jemný, vhodný pro organické motivy. Otiskla jsem i různé předměty: kovovou pružinu, kterou jsem po nanesení barvy válela po papíře, pneumatiku kola nebo květ pampelišky, který jsem rozmačkala kladivem.

Zkoušela jsem pastely na hladký papír pro alkoholové fixy, ale tah byl příliš slabý, v některých místech téměř neviditelný. Voskovky na tomto papíru fungovaly lépe.

Na měkčí stranu houbičky jsem nanesla akrylovou barvu a otiskovala ji na papír, aby vznikla souvislá textura s mírně proměnlivým šumem. Na jiném formátu jsem použila hrubší stranu houbičky a přes její otisky jsem přetáhla štětcem ze strany na stranu. Vznikl podobný efekt jako při stírání spreje – barva zaschla jen po okrajích skvrn, a při přejetí štětcem se její střed rozetřel do okolí.

⁶² (zdroj: archiv autorky).

Zajímavý výsledek přinesl i pokus s novými akvarelovými papíry (300 g/m²) s výraznou texturou. Přilepila jsem papír na podložku, naklonila jej a na horní okraj nanesla vodu a akvarelovou barvu. Rozprašovačem jsem barvu podpořila, aby lépe stékala. Stejný postup jsem zopakovala na spodním okraji. Při následné digitální inverzi ve Photoshopu vznikla iluze hloubky a prostorovosti, připomínající mořské vlny.



Obrázek 32 Digitálně upravené výsledky pokusů.⁶³

⁶³ (zdroj: archiv autorky).

3.2.13 Alkoholový inkoust

Už delší dobu mě fascinují struktury vytvářené pomocí alkoholového inkoustu. Zaujaly mě obrazy vytvářené touto technikou, připomínající struktury, které by mohly vzniknout přirozeným, neúmyslným procesem. Inspirací mi byla tvorba umělkyně Shirley Johnson.



Obrázek 33 Malba od Shirley Johnson.⁶⁴

Vybrala jsem si černý a rezavý inkoust a prostudovala několik tutoriálů. Zjistila jsem, že inkoust se ředí isopropylalkoholem, nikoli vodou. Neměla jsem ho však po ruce, a tak jsem použila 50% lihovinu. Po nanesení černého inkoustu na papír se barva neroztekla, zůstala na místě a vytvořila jen slabý šedý obrys. Tento pokus ukázal, že nesprávné pomůcky nefungují.

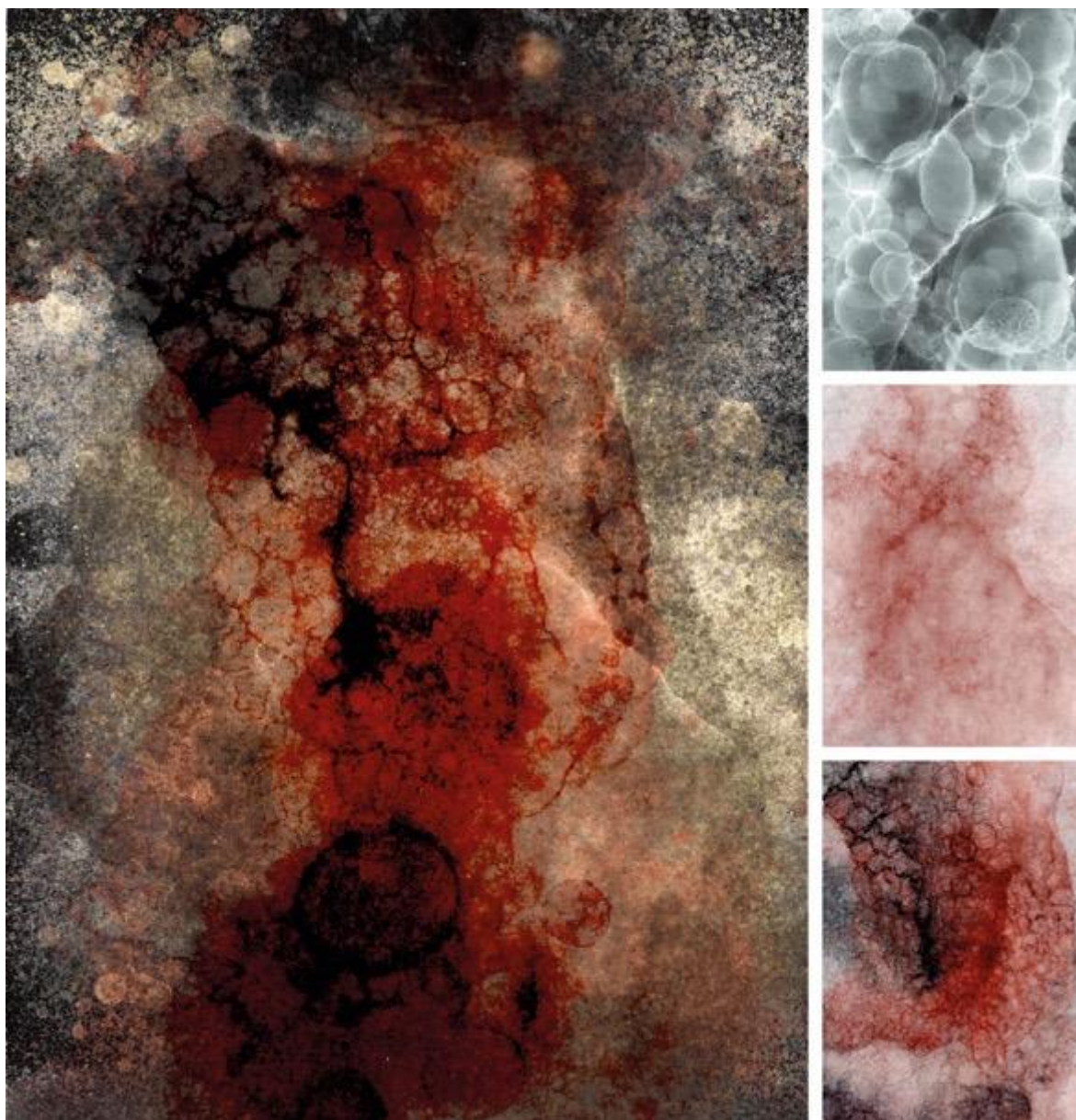
Zkusila jsem také technický lín na akvarelový papír, ale barva se opět neroztekla. Uvědomila jsem si, že akvarelový papír je příliš savý, a tak jsem zvažovala hladký, neporézní papír nebo nátěr gessem. Doma jsem gesso našla a vyzkoušela jsem ho na papír, ale ani tento postup nepřinesl očekávaný výsledek.

Po dalším zkoumání a testování různých chemikálií jsem konečně získala isopropylalkohol, který je pro práci s alkoholovým inkoustem doporučený. Na papír jsem nalila větší množství isopropylalkoholu a přidala inkoust přímo z lahvičky. Opět se však efekt téměř nedostavil – nevytvořily se žádné bublinky ani rozptýlení barvy. Tentokrát jsem experimentovala s různými poměry mezi inkoustem a isopropylalkoholem. Smíchala jsem

⁶⁴ (zdroj: JOHNSON, Abstract painting by Shirley Johnson. Ink and acrylic on paper, 2024.)

je do rozprašovačů a kapátek a připravila si velmi hladký neporézní papír. Rovnoměrně jsem jej postříkala isopropylalkoholem z rozprašovače a přidala několik kapek inkoustu naředěného alkoholem. Zpočátku se nic nedělo, ale pokračovala jsem v úpravách poměrů a trpělivě čekala. Nakonec se objevil požadovaný efekt: inkoust se začal rozpíjet, alkohol ho rozptyloval do stran a vytvářel skvrny.

Po mnoha pokusech jsem zjistila, že nejlepších výsledků dosáhnu, když nechám naředěný inkoust na papíře částečně zaschnout, než přidám další alkohol. V této fázi přidám isopropylalkohol, ať už čistý nebo smíchaný s inkoustem. Alkohol lze nanášet různě: kapkami, ve větším množství, nebo rozprašovačem z větší vzdálenosti, podle požadované textury. Čím více alkoholu použiji, tím výraznější je rozptýlení. Pro silně strukturovaný povrch je možné alkohol přidávat opakovaně. Rozprašovač vytváří detailní texturu, zatímco větší kapky alkoholu rozmístěné dál od sebe umožňují barvě více se rozrůst, což vede k větším skvrnám a hladšímu vzhledu.



Obrázek 34 Digitálně upravené výstupy a detaily textury.⁶⁵

⁶⁵ (zdroj: archiv autorky).

4 PŘÍPRAVA VÝSTAVY

Koncept výstavy spočívá v odprezentování výsledných obrazů a poznání s důrazem na percepční stránku. Výstava se zaměří na diváka, předá mu zjištění z analýzy prostřednictvím přehledné infografiky. Ta mu přiblíží, jak může být na obraz nahlíženo a nabídne mu prostor pro vlastní interpretace.

Bakalářskou práci obhájím v univerzitní galerii G18, kde mám k dispozici prostor u stěny o velikosti 6 metrů. Odprezentuji zde infografiku, statické abstraktní obrazy na textilií a pohyblivé obrazy prostřednictvím digitálního zařízení.

Pro tisk abstraktních obrazů na textil jsem oslovila slovenskou firmu Sevenscats. Objednala jsem potištěné zkušební textilie pro ověření zvolených materiálů, kvality tisku, barevnosti a kvality mnou připravených tiskových dat. Nachystala jsem dva soubory s několika vybranými abstrakcemi. Jeden soubor obsahuje data pro tisk šátků a druhý data pro tisk textilních obrazů. Šátky jsou navrženy zrcadlením abstrakce pro vytvoření uceleného vzoru. Vytisknu je na saténovou látku o rozměru 70 x 70 cm s gramáží 85g/m². Pro nástěnné obrazy velikosti 47 x 66 cm jsem zvolila lesklou texturovanou sametovou látku, vhodnou na těžké závěsy s gramáží 470g/m².

Plánuji vystavovat tři šátky a minimálně šest textilních obrazů. Zachytím je klipy a transparentní strunou zavěším na zeď. Dodržím dostatečný odstup od zdi pro vytvoření estetického prostorového dojmu a stínu.

Vedle textilií vystavím digitální animace pomocí zařízení připevněných na zeď. Promítat budu vždy souběžně varianty výstupních animací z jednoho konkrétního projektu. Rozdíly budou spočívat v barevnosti, úhlu kamery, pohybu či vzdálenosti. Po chvíli se na obrazu spustí animace dalšího digitálního projektu.

Součástí prezentace výstupů bude vytištěná infografika s výsledky dotazníku. Grafy budou k prohlédnutí na zdi. Podrobnosti jako asociace a emoce respondentů z jednotlivých děl budou k přečtení na oboustranných kartičkách. Informace tak předám více interaktivním způsobem a po menších částech pro pohodlnější čtení.



Obrázek 35 První varianta navrženého vzoru pro potisk šátku.⁶⁶

⁶⁶ (zdroj: archiv autorky).



Obrázek 36 Druhá varianta navrženého vzoru pro potisk šátku.⁶⁷

⁶⁷ (zdroj: archiv autorky).

ZÁVĚR

Tato bakalářská práce představuje průzkum tvorby a vnímání abstraktního umění, který propojuje teoretický výzkum s praktickou uměleckou tvorbou. Hlavním cílem bylo prozkoumat percepci abstraktních vizuálních reprezentací a spektrum uměleckých technik.

V teoretické části jsem zasadila vlastní tvorbu do kontextu historických i současných uměleckých směrů, jenž mně byly inspirací. Součástí rešeršního poznávání byl výzkum formou dotazníku, který zahrnoval 27 respondentů z různých zemí. Strávila jsem více než 14 hodin rozhovory, což mi umožnilo přímo pozorovat, jak diváci reagují na abstraktní obrazy. Tyto poznatky zásadně ovlivnily reflexi mé tvorby a její další směřování.

Proces trval sedm měsíců a zahrnoval mimo jiné vytvoření 82 fyzických obrazů, které byly následně digitalizovány a upraveny, což vedlo ke vzniku dalšího množství digitálních variant. V digitálním prostředí s pomocí softwarů pro generativní umění a 3D modelování, jako jsou TouchDesigner a Blender jsem dokončila pět projektů.

Úspěšně jsem prozkoumala a aplikovala mnohé techniky tvorby abstraktních obrazů a získala hlubší porozumění jeho vnímání. Proces pro mě byl velmi obohacující, vyzkoušela jsem tradiční techniky od malby akrylem po alkoholový inkoust, ale i experimentální přístupy s využitím stavebních materiálů či rostlin. Nezahrnula jsem však původně plánovanou práci s mikroskopem, která by tvořila sama o sobě velkou kapitolou. Nesehnala jsem vhodný dostupný mikroskop. Zůstalo mně alespoň více času na práci s tradičními metodami, kde zpětně vnímám postupné zdokonalení.

Celkově mně projekt přinesl osobní i profesionální růst a probudil ve mně větší zápal pro uměleckou činnost. Odevzdáním práce mé tvůrčí bádání nekončí, naopak jej vnímám jako start další etapy. Do budoucna plánuji nadále pokračovat v experimentování s novými nástroji a technikami.

SEZNAM ZDROJŮ A POUŽITÉ LITERATURY

Abstrakce. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2006, 2025. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Abstrakce>. [cit. 2025-05-22].

Artificialismus. Online. In: Abeceda českých reálií. 2016. Dostupné z: <https://abczech.cz/Artificialismus-P7034850.html>. [cit. 2025-05-20].

[BeginnerFriendly] Touchdesigner Tutorial01: Fluffy The Noise [@DeRe]. Online. 2023. Dostupné z: YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=6szCrmdyoAw&list=PLEerZKf-B_Xyo2bYl8bYPgBYMZbEDpGU6&index=3. [cit. 2025-05-23].

Blender. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2005. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Blender>. [cit. 2025-05-21].

Blender Tutorial: Nebulas and Abstract Volumetric Shading [@Olav3D Tutorials]. Online. 2020. Dostupné z: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=ttv-Jntp5wc>. [cit. 2025-05-23].

Co je 3D umění? Komplexní průvodce pro tvůrce. Online. In: Meshy AI. 2025. Dostupné z: https://www.meshy.ai/cz/blog/3d-art?utm_source=chatgpt.com. [cit. 2025-05-20].

Evaluating Abstract Art: Relation between Term Usage, Subjective Ratings, Image Properties and Personality Traits. Online. In: Frontiers. 2016. Dostupné z: https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2016.00973/full?utm_source=chatgpt.com. [cit. 2025-05-21].

GOLDING, John. *Cesty k abstraktnímu umění*. Brno: Barrister & Principal, 2003. ISBN 80-86598-26-7.

How to Model Unusual Shapes In Blender [@Ammonite]. Online. 2020. Dostupné z: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=RHvs1c1lz-I&list=PLfnpxzQF11oETGFsc82P3vtluZDjQSfD>. [cit. 2025-05-23].

How to Add Focus and Blur in Blender [@Architecture Topics]. Online. 2023. Dostupné z: YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=SIvwdQ0_2zE. [cit. 2025-05-23].

Painterly Feedback Effect in TouchDesigner - TouchDesigner Tutorial 197 [@The Interactive & Immersive HQ]. Online. 2025. Dostupné z: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=orM14jS-6LU>. [cit. 2025-05-21].

Pollock, Newman a abstraktní expresionismus. Online. In: Young Real Art. 2017. Dostupné z: <https://youngrealart.com/cs/news/65>. [cit. 2025-05-20].

Processing. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2004. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Processing>. [cit. 2025-05-21].

RAMACHANDRAN, Vilayanur Subramanian. *Mozek a jeho tajemství, aneb, Pátrání neurovědčů po tom, co nás činí lidmi*. Praha: Dybbuk, 2013. ISBN 978-80-7438-080-8.

SRP, Karel a BYDŽOVSKÁ, Lenka. *Štyrský, Toyen: artificialismus*. Praha: Středočeská galerie, 1992. ISBN 80-7056-010-X.

STEENHOFF, Daniel [@Daniel Steenhoff]. *Abstract Fluid Simulation - TouchDesigner Tutorial (beginner friendly)*. Online. 2024. Dostupné z: YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=e7K_UX7KUzw. [cit. 2025-05-23].

TOUCHDESIGNER FOR GENERATIVE ART. Online. In: VISUAL ALCHEMIST. 2024. Dostupné z: https://visualalchemist.in/2024/09/20/touchdesigner-for-generative-art/?utm_source=chatgpt.com. [cit. 2025-05-20].

TOUCHDESIGNER IS A VISUAL DEVELOPMENT PLATFORM FOR CREATORS. Online. In: NU DESIGN SPACES. Dostupné z: https://www.nudesignspaces.com/discover-digital-assets/p/touchdesigner?utm_source=chatgpt.com. [cit. 2025-05-20].

TouchDesigner Tutorial: Beginner Crash Course [@The Interactive & Immersive HQ]. Online. 2021. Dostupné z: YouTube, <https://www.youtube.com/playlist?list=PLpuCjVEMQha9rjhDET3uuE0T3UeIcROJu>. [cit. 2025-05-23].

TouchDesigner. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2016. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/TouchDesigner>. [cit. 2025-05-21].

We Heart It. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2015, 22. 2. 2025. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/We_Heart_It#cite_note-1. [cit. 2025-05-22].

What is Generative Art: TouchDesigner's Role in Art, Algorithms, and Creative Systems Explained. Online. In: AllTouchDesigner. 2024. Dostupné z: https://alltd.org/what-is-generative-art-touchdesigners-role-in-art-algorithms-and-creative-systems-explained/?utm_source=chatgpt.com. [cit. 2025-05-20].

What Is New Media Art? Definition and History of New Media Art. Online. In: MasterClass. 2021. Dostupné z: <https://www.masterclass.com/articles/new-media-art-guide>. [cit. 2025-05-20].

[Zrnění v renderu]. Online. In: ChatGPT. 2025. Dostupné z: <https://chatgpt.com>. [cit. 2025-05-23].

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 Uživatelské rozhraní Processingu	27
Obrázek 2 Snímek obrazovky pracovního postupu	28
Obrázek 3 Výstup a detaily textury.	29
Obrázek 4 První varianta Painterly Feedback Effect a detaily textury.	31
Obrázek 5 Druhá varianta Painterly Feedback Effect a detaily textury.	32
Obrázek 6 Třetí varianta Painterly Feedback Effect a detaily textury.	33
Obrázek 7 Abstract Fluid Simulation.	34
Obrázek 8 První varianta Nebulas and Abstract Volumetric Shading.	36
Obrázek 9 Druhá varianta Nebulas and Abstract Volumetric Shading.	37
Obrázek 11 Výsledné varianty Virus Concept Art.	40
Obrázek 12 Manipulace s fotografií.	41
Obrázek 13 Druhá tvorba manipulace s fotografií.	41
Obrázek 14 Naskenované originály.	43
Obrázek 15 Skeny po úpravě ve Photoshopu.	44
Obrázek 16 Naskenované kresby a výstup.	45
Obrázek 17 Upravená kresba pastelkami.	46
Obrázek 18 Upravené skeny sprejových textur.	47
Obrázek 19 Uhlové textury.	47
Obrázek 20 Naskenovaný originál a digitálně upravená verze.	48
Obrázek 21 Naskenovaný originál a digitálně upravená verze.	49
Obrázek 22 Naskenovaný originál a digitálně upravená verze.	49
Obrázek 23 Naskenovaný originál a digitálně upravená verze.	50
Obrázek 24 Naskenované originály a digitálně upravená verze.	51
Obrázek 25 Naskenovaný originál.	52
Obrázek 26 Fotografie malby na plátně a jejího detailu.	53
Obrázek 27 Fotografie malby na plátně a jejího detailu.	54
Obrázek 28 Naskenované originály a upravený výstup.	55
Obrázek 29 Fotografie originálu a digitálně upravená verze.	56
Obrázek 30 Digitálně upravené kresby.	57
Obrázek 31 Fotografie procesu a digitálně upravený výsledek.	58
Obrázek 32 Fotografie originálu a digitálně upravený výsledek.	59
Obrázek 33 Digitálně upravené výsledky pokusů.	60
Obrázek 34 Malba od Shirley Johnson.	61
Obrázek 35 Digitálně upravené výstupy a detaily textury.	63

Obrázek 36 První varianta navrženého vzoru pro potisk šátku.	65
Obrázek 38 Druhá varianta navrženého vzoru pro potisk šátku.	66

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 Účel zvolených obrázků do dotazníku.....	75
--	----

SEZNAM PŘÍLOH

- Příloha P I: Účel zvolených obrázků do dotazníku
Příloha P II: Účel jednotlivých otázek v dotazníku
Příloha P III: Graficky znázorněné výsledky dotazníku
Příloha P IV: Využití umělé inteligence

PŘÍLOHA P I: ÚČEL ZVOLENÝCH OBRÁZKŮ DO DOTAZNÍKU

Tabulka obsahuje 10 obrázků, ke kterým je připsáno, jak je sama vnímám a co bych ráda zjistila v průběhu dotazování.

Tabulka 1 Účel zvolených obrázků do dotazníku

Obrázek	Důvod volby
	Obrázek číslo 1 jsem objevila na platformě savee.it, která mě inspiruje svou estetikou a kvalitním výběrem. Působí na mě čistě, kvalitně a luxusně – asociuji si s produkty typu Apple. Zajímalo mě, zda na respondenty bude působit stejným dojmem nebo ji budou vnímat jako pouhou fotografii vody.
	Obrázek číslo 2 je mým dílem, vytvořeným ve Photoshopu kombinací fotografií dřeva a efektů prolnutí. Líbí se mi jeho nenápadná příjemnost, přírodní barevnost a detailní textura připomínající mech na kameni. Zejména na saténových produktech vypadá kamenitě a zářivě, díky čemuž je mým nejoblíbenějším. To bylo důvodem jeho zvolení, pro ověření, zda splňuje požadavky příjemného díla i pro ostatní.
	Obrázek číslo 3 jsem rovněž vytvořila já, opět ve Photoshopu z fotografie skály. Nazvala jsem ho „Euphorie“ – evokuje silnou, pozitivní energii, šťavnatost manga, teplo a naplněný život. Jeho sytost je však příliš intenzivní, na to abych ho mohla sledovat dlouhodobě. Zajímalo mě, jak budou výraznou barevnost a detailní texturu vnímat ostatní.
	Obrázek číslo 4 jsem našla na Pinterestu. Připadal nedostatečný – postrádal texturu a vyplněnost formátu, působil vyprahle a bez života. Chtěla jsem však slyšet, zda si v něm divák najde svá pozitiva. Jestli se mu pozorování neznámé centrálně umístěné tmavé plochy bude zamlouvat a najde si v obraze svůj příběh.
	Obrázek 5 mám rovněž z Pinterestu. Nelíbil se mně, ale očekávala jsem, že osloví ostatní svojí graffiti estetikou. Chyběla mně v něm příjemná atmosféra a barevnost, nějaké poutavé efekty nebo hra světél. Připadá mně příliš prvoplánové, jednoznačné, mám pocit, že vím, jak to bylo vytvořeno, bez pocitu kouzla a objevování. O to víc jsem chtěla znát pozitivní stránky, jaké na díle mohou být nalezeny.
	Obrázek číslo 6 jsem našla na Instagramu. Zahrnula jsem jej, abych otestovala vnímání digitálního umění – zda ho lidé ocení jako náročné, nebo odmítnou jako „neopravdové“. Také by mohlo některé odpuzovat svým nebezpečným a ostrým vzletem. Jedná se o chladný, téměř monochromatický objekt, který by mohl zaujmout studenty digitálního designu. Pro mě je inspirativní, ale preferuji přirozenější díla.

	Obrázek číslo 7 je od mé oblíbené umělkyně Shirley Johnson. Zaujal mě výraznou texturou, která mě fascinuje a ráda bych se naučila vytvářet v podobném provedení. Přitahují mě jeho neotřelé barvy a přirozenost, jako by vzniklo časem a opotřebením, bez uměleckého záměru. Chtěla jsem vědět, zda bude pro respondenty příliš surové nebo tuto estetiku dokážou také ocenit.
	Obrázek číslo 8 patřil při výběru k mým oblíbeným díky své zelené evokující čerstvost a přírodu. Cítím z něj vlhkost, měkkost a živost. Původní detail z Pinterestu jsem rozšířila generativním rozšířením ve Photoshopu. Obrázek opět odlišný charakter, působí jako rozmazaná fotografie, jeho zařazením jsem si chtěla ověřit, že přírodní a lehce magická estetika je pro oči poutavá.
	Obrázek číslo 9 jsem vytvořila z fotografií stržených plakátů, které jsem získala v Brně od pracovníků odstraňujících reklamy. Je temný, ale vnímám v něm kvalitu, určitou hloubku a estetiku opotřebení. Zvolila jsem ho pro zařazení tmavšího díla s použitím typografie. Na diváka by mohl působit příliš tmavě, nepřírodně nebo nevýrazně v porovnání s ostatními obrazy. Očekávala jsem, že svou tajemností dokáže zaujmout.
	Obrázek číslo 10 byl můj nejméně oblíbený, což byl jeden z důvodů jeho zařazení – chtěla jsem zjistit, zda bude vadit i ostatním. Zároveň jsem chtěla zařadit i geometrickou abstrakci a horizontální formát. Také jsem plánovala pozorovat, do jaké míry budou názory ovlivněny tím, že se jedná o slavné dílo. Kvůli nepřesné barevnosti však nejde o přesnou kopii obrazu od Vasilije Kandinského.

PŘÍLOHA P II: ÚČEL JEDNOTLIVÝCH OTÁZEK V DOTAZNÍKU

V této kapitole blíže přiblížím, co stojí za každou otázkou a jaký je její účel.

První otázka „**Věnujete se umění / designu?**“ se týkala vztahu dotazovaného k umění a designu. Zda je v těchto oborech vzdělán, či se jim věnuje i bez vzdělání anebo se jim nevěnuje vůbec. Ptala jsem se, abych věděla, zda jsou jeho odpovědi ovlivněny několikaletou výukou nebo jeho pohled není dotčen dějinami umění, pravidly designu, kompozice, psychologií barev a podobných teorií.

Druhá otázka „**Které abstrakce vás zaujaly nejvíce?**“ sloužila k tomu, abych věděla, jaké z děl vyvolají zájem hned na první pohled.

Odpovědi na 3 otázku „**Co vás napadne jako první při pohledu na jednotlivá díla?**“ odkrývají, co člověka napadne jako první, s čím si jednotlivá díla asociuje. Jednalo se o podstatné jména, přídavné, delší větné popisy, emoce, vzpomínky, situace, časové období, techniky zpracování atd.

Čtvrtá otázka „**Jaké pocity ve vás vyvolávají jednotlivé abstrakce? (pokud žádné, vynechejte číslo)**“ zkoumala, jaké emoce jednotlivci pociťují při pohledu na jednotlivé obrázky. Zda šlo o negativní, pozitivní, silné či neutrální emoce, nebo spojené s nějakou situací či zážitkem.

Pátá otázka „**Které jsou pro vás nejvíce kompozičně příjemné?**“ vybízela k odpoutání od ostatních faktorů a zaměření pouze na kompozici. Každému jsem opakovala, že nyní nezaměřujeme barvy, ani techniku, avšak myslím si, že pro mnohé mohlo být složité se zaměřit jen a pouze na kompozici. Nesmíme zapomenout, že jsou výsledky ovlivněny i jinými faktory, kromě kompozice.

Šestá otázka „**Co vám na jednotlivých dílech nejvíce vadí? (pokud nic, vynechejte číslo)**“ měla vyvolat kritické myšlení nad obrazy. Respondenti se měli zamyslet nad rušivými elementy, nepříjemnými barvami a texturami. V případě že nemohli nalézt žádný nepříjemný prvek, pobídla jsem je k představě, že dílo mají doma, denně na očích. V takovém případě zvládli lépe říct, co by je obtěžovalo.

Otázka sedmá „**Představte si, že se prodávají takové plakáty, o které by byl podle vás NEJVĚTŠÍ ZÁJEM?**“, osmá „**Představte si, že se prodávají takové plakáty, které by podle vás, na základě jejich vzhledu, byly NEJDRAŽŠÍ?**“ a devátá „**Představte si, že se prodávají takové plakáty, které by podle vás, na základě jejich vzhledu, byly**

NEJLEVNĚJŠÍ?“ byla o zamyšlení nad situací s prodejem obrázků ve formě plakátů. Sedmá otázka vedla respondenty k zamyšlení, o které z děl by byl největší zájem. Připomínala jsem, že nyní nehodnotí, o co mají zájem oni samotní, ale určují vlastní předpoklad o celkovém zájmu o dílo. V osmé a deváté otázce pak sdělili, jaké obrázky se jim zdají jako nejdražší a jaké nejlevnější? Tímto jsem zjišťovala, v čem vnímají hodnotu. Popisovala jsem, že by se jednalo o stejnou kvalitu tisku, papíru a všeho, jediný rozdíl by tkvěl v natištěném díle.

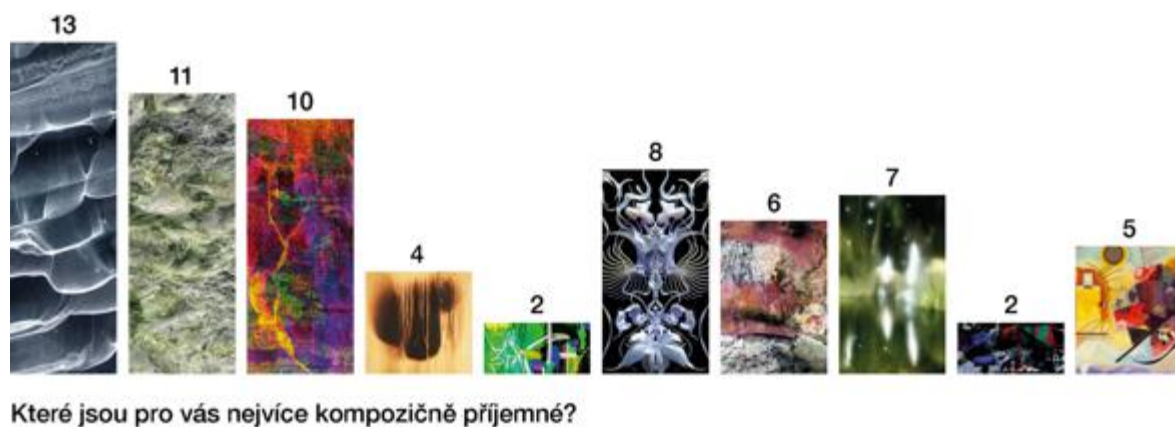
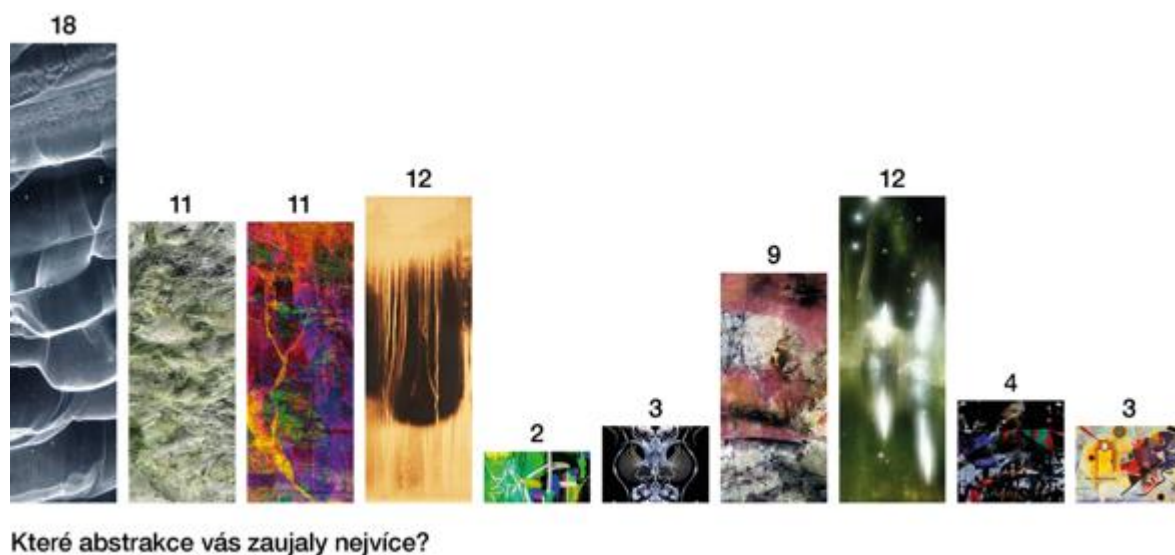
V desáté otázce „**Jaká z děl na vás působí, že by mohla mít příběh nebo nějaký hlubší význam?**“ jsem pozorovala, jaké skryté příběhy dokážou respondenti nacházet skryté příběhy. Tato otázka byla vhodně řazena až ke konci, protože měli diváci dostatek času v průběhu celého rozhovoru na prozkoumání všech obrázků. Během této doby si totiž často vymyslely své vlastní příběhy a ke konci pro ně bylo již snazší je v obraze vnímat a povyprávět o tom.

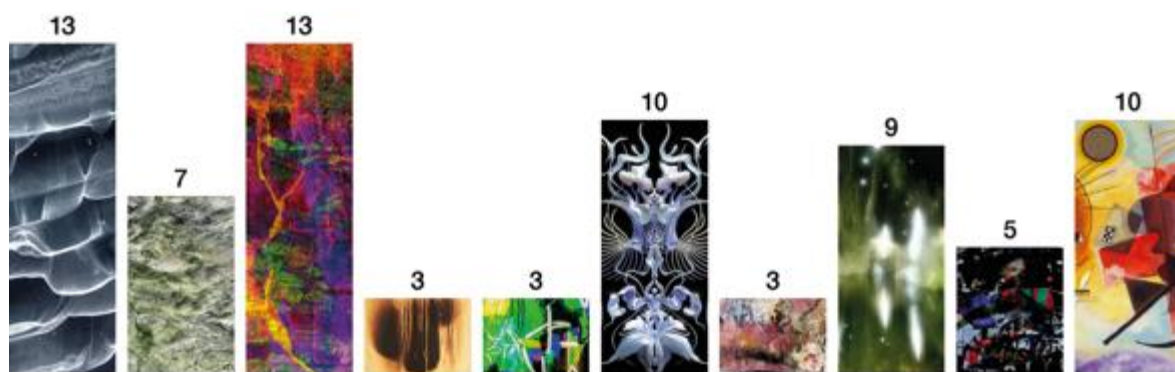
PŘÍLOHA P III: GRAFICKY ZNÁZORNĚNÉ VÝSLEDKY DOTAZNÍKU

Zvukové záznamy z průběhu dotazníkových rozhovorů jsem přepsala a rozčlenila dle jednotlivých otázek a respondentů do tabulek. Z těchto dat jsem následně vytvořila grafy pro infografiku a kartičky s vypsáním emocemi a asociacemi respondentů.

Grafy

U každého grafu je uvedena otázka, na kterou respondenti odpovídali. Číslo znázorňuje počet hlasů pro jednotlivé obrazy.





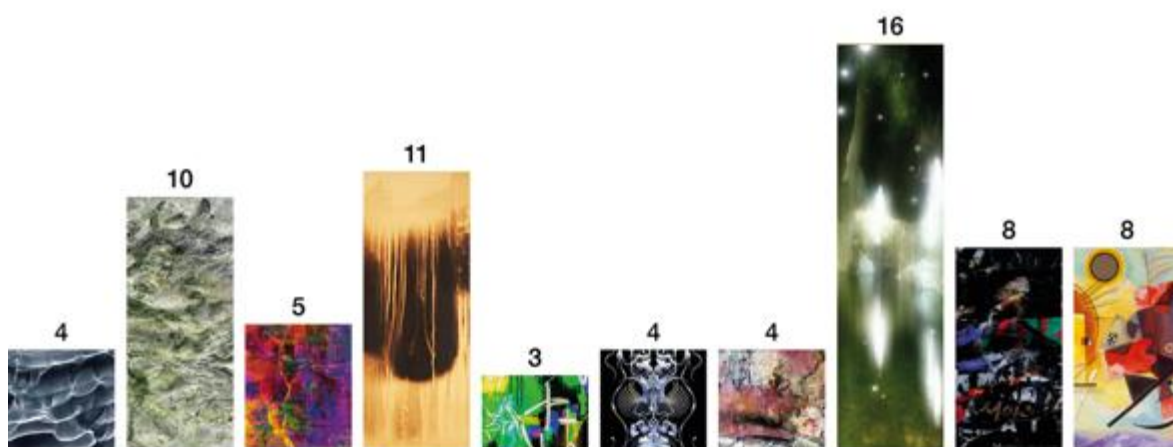
Představte si, že se prodávají takové plakáty, o které by byl podle vás **NEJVĚTŠÍ ZÁJEM**?



Představte si, že se prodávají takové plakáty, které by podle vás, byly **NEJDRAŽŠÍ**?



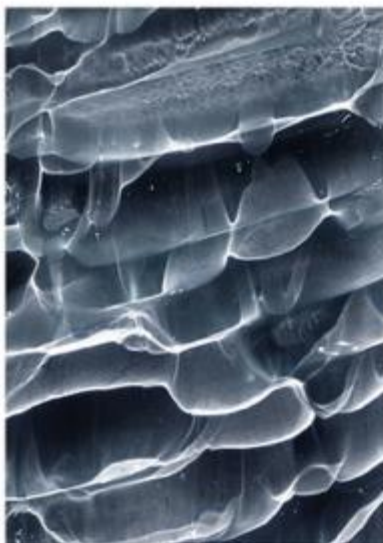
Představte si, že se prodávají takové plakáty, které by podle vás, byly NEJLEVNĚJŠÍ?



Jaká z děl na vás působí, že by mohla mít příběh nebo nějaký hlubší význam?

Kartičky

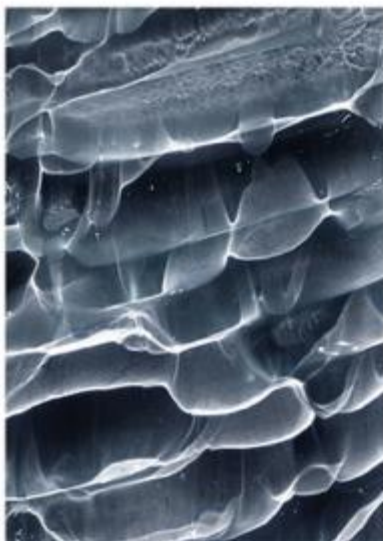
Kartičky navržené pro výstavu obsahují odpovědi ohledně asociací a emocí respondentů při pohledu na jednotlivé obrazy. Konkrétně šlo o otázku „**Co vás napadne jako první při pohledu na jednotlivá díla?**“ a „**Jaké pocity ve vás vyvolávají jednotlivé abstrakce?**“.



Oceán
Medúza
Rentgen
Kouř
Krystalová, velmi dobrá voda
Rozpuštěný vesmír, jogurt se vylíje na černé lince a začneš ho rozmazávat
Voda ve vesmíru
Děšt
Vzpomínky na Portugalsko, jsi pod vodou a díváš se jak prosvítá sluníčko
Mraky
Voda, když svítí slunko a háže odlesky
Dým
Mouby, monochromaticky
Vlny, moře, něco tekutého, uklidňuje mě to, pohled z mostu na proud
Zvuk, pavučiny
Sněhová vánice, sníh padá a vítr dělá obrazce
Balkony, terasy, promyšlené, racionální
Kouř nebo zvětšenina pod mikroskopem – ohořelé uhlí
Potápění ve vodě, něco temného
Kámen na kuchyňské lince
Ryba, tot má ploutev, tot má ocas
Oblaka
Kameny, struktura

ASOCIACE

01



Ztracenost
Elegantní, minimalistický dům
Velmi příjemné, fluidní
Děsivé, zubař
Klidné, mírumilovné
Klidné, hluboké
Zvědavost
Melancholie
Klid, nic neslyšíš pod vodou
Klid, pohoda, jako když plánuju park u řeky a všechno zapadne
Smutek
Zmatek
Klid, ale i nejistota, strach z nepředvídatelnosti, neklid z hloubky vody
Chlad
Zahloubení, zkoumání, klid
Úředňácké, aťjácké, strojené, technicistní, nepříjemné (jako v čekárně)
Lehkost
Uvolnění, něco těžkého, co spadlo dolů, hladké, zvědavé, magické
Stesk
Přitahuje mě to, známé, jako ponoření se do vesmíru, jako duhovka (oko)
Dozvědět se o sobě víc
Harmonie, zázemí
Bouře

EMOCE

01



Skála
Kámen, nerost
Pavučina
Filcové papíry se roztahují, je to „schizofrenní“
Příroda v syrové formě
Historické památky
Překrojená zelená skála v Tatrách
Příroda, pláň, výbuch planety
Kůže dráčka, šupinky
Údolí z ptačí perspektivy
Přírodní, mechové, lesní, energické ráno
Vrásky ve skále, mech, kámen, žula
Plíseň
Souš
Rozbouřená řeka
Houby na stromě
Plíseň v dobrém smyslu, biologický materiál pod mikroskopem
Obláčky plynu, minerál epidot
Skála porostlá mechem
Pistáciová zmrzlina
Nějaká půda na Měsíci
Pán prstenů, hobití svět, vesničané
Ztráta orientace v krajině, hledání výchozího bodu

ASOCIACE

02



Ostré
Chci být uvnitř
Relax
Chlad, vlhko, jako na zřícenině
Velmi příjemné, přírodní, jako v Tatrách
Dobrý pocit, líbí se mi atmosféra, chci tam být
Líbí se mi na to dívat
Divokost, chaos, nebezpečí zranění
Mír, ticho, nostalgie po venkově, kde jsem trávil léta
Klid
Neklid
Bolest, bolelo by kdyby po tom chodila
Pusté, nahoře skácený les, lítost
Energizující
Stálost, konzistenstnost
Něco zkažené, nechci to
Úzkostlivost, intenzita, jako když na tebe někdo křičí
Příroda, ticho v lese
Zájem, chuť zkoumat
Klidné, u zubaře na stropě, podsvícené, plasticistní, hloubka
Domov, dezorientace, ztracený a doma, vyčerpávající, odcizení
Hřejivý pocit
Vlnobytí, síla, děs

EMOCE

02



Statika
Jihovýchodní města
Ta moderní technika, kdy barva stříká z kýblu
Psychadelické, západ slunce
Energie
Pozitivní, do interiéru
Hodí se do čajovny
Hněv z lásky
Euforie, ta žlutá je zlato
Agresivnější, intenzivní, napětí
Televize, stará, když zmí, stalagnity, jeskyně
Oheň
Les a voda
Splash art, ale hezký, většina se mi nelíbí, ale toto miluju
Energie, chaos, exploze barev, nápady vybuchnou – inspirativní
Trip, barvy jako po LSD
Koroze
Kůra stromu, zbarvená
Změni v grafickém programu, mramor pronutý do malty
Uřápaná obrazovka na Macu proti světlu
Odcizená kamenná struktura, glitch
Televizory, RGB pixely
Šílená electro hudba

ASOCIACE

03



Hněv z lásky
Hravost
Euforie, zamilovanost
Nadšení, energie, chuť něco tvořit – ideální nálada pro mou práci
Volnost, dobrá energie, ale nesoustředěná
Pohybující se, trochu stresující, uspěchané, jako droga
Energie, optimismus
Nemohla bych se na to dívat dlouho, energie, která tě může zabít
Radost vášně, něco to se mnou dělá
Párty, hudba, světla
Intenzivní
Tajemství, zvědavost co tam je
Radostné
Pocit, když dostaneš nápad, když tebou projede něco dobrého
Teplá, disco
Živé, vyžaduje soustředění
Zamyšlení, chuť se schovat do rohu a pozorovat (jako na diskotéce)
Chaos, nepříjemné
Vyčerpávající barvy, umělé, stres
Párty noc
Let letadlem do Afriky
Smutek, jako po požáru
Teplé, krásné barvy, klidné, ale chaotické, zaujaté, zmatené

EMOCE

03



Káva

Barvy stékají dolů, to mě znervózňuje
Fascinující, ale zneklidňující
Pocit narození do světa
Poškozená analogová fotografie
Rozpouštějící se zlato, záře slunce
Lesní chundelatý medvěd v jeskyni
Depresivní
Stalagnity
Propálený papír
Ultrazvuk, miminko
Děsivé, horor
Pánské přirození
Sklenka s uchem, špinavé okno
Dřevo, suky, trochu opálené
Okno, kde tekla voda a zaschla
Oheň na skle, čmoud od svíčky a déšť
Lightbox na zastávce v dešti, prasklá žárovka, ohořelé zevnitř
Prastaré, počátek světa, jeskynní malby, fotogramy
Chapadla medúz
Černá duše, zlá duše
Kůra ze stromu
Černá půda

ASOCIACE

04



Narození

Trochu děsivé, staré filmy
Strach
Rozpor – žlutá mě baví, ale ten stékací efekt mě děsí, jako špatný plán
Teplý pocit, chtěla bych to vypít
Smutek
Klid, zranitelnost
Deprese
Tajemno
Radost
Úzkost, pomalu se rozrůstá
Beznaděj
Jsi dlouho v koupelně, orosí se, díváš se do zrcadla a ptáš se co děláš
Jako ze staré fotky
Děsivé
Hněv, někdo něco hodil na stěnu
Znechucení, je to černé
Když ti někdo ublíží, zlomí srdce, rána
Depresivní jak sviňák, neklid, nechci to doma
Kontrast tmy a světla, nutí přemýšlet
Melancholie, jako mlhavé ráno
Noc ve výloze (teplo uvnitř, zima venku)
Domov, jednoduchost

EMOCE

04



Crop

Vandalismus
Anarchistické graffiti, rebelský styl
Mysl na LSD, umělecká mysl
Svět za čmáranicemi, animace (např. Spider-Man)
Berlín! Ty barvy a nepořádek – graffiti na zdech, městský chaos
Street art kultura
Škaredé
Z 90. let kdy začínal internet, anarchie
Noční život v NY
Graffiti na vlaku na nádraží
Dítě si kreslí, jsou tam voskovky a vše
Harmonický chaos
Graffiti na rozpadlých budovách, příjemný chaos
Není to harmonické, nelíbí se jí to, hala bala, neuspořádané
Úplně matlanina
Barevná paleta Disney záporáků (zelená, černá, fialová, modrá, žlutá)
Punkový styl
Graffiti, hodně abstraktní
Elektrický obvod, elektrody co svítí a blikají
Analogový dojem, party z devadesátek
Počátek tohoto století, punkrock, Avril Lavigne, Blink-182, Sum 41
Drsnost

ASOCIACE

05



Vidět věci jinak (drogy)
 Fresh, ale trochu násilné
 Zmatenost
 Divoké, chaotické, křiklavé, techno rytmy
 Exploze
 Divoké
 Vzdr
 Nepříjemné, moc akční
 Odpor
 Cool chill
 Bláznivost
 Rebelství, schodiště, pokoj, někdo se snaží to vylepšit
 Nepokoj, městský stres, ale zároveň vzrušení z dynamiky
 Když ti někdo lže a ty to víš
 Záhadné
 Hravost
 Zmatek
 Crazy pocity, vhodné na poster
 Cítím se chytřejší, zájem o vědu, chuť učit se nové věci
 Jiný vesmír, animovaný, příjemný
 Syrovost, dysharmonie
 Stav kámoše po houbách, roztočený
 Nesouvislé, nejisté, chaotické, drsné barvy

EMOCE

05



Lidský skelet z květin, asi hrudník
 Symetrický mimozemšťan
 Sci-fi filmy
 Lidské orgány s vlastním životem, symetrie
 Alien Isolation
 Myš
 Ai
 Démon, mimozemšťan, moc tenké a ostré
 Kostra člověka, ale jiného druhu
 Vesmírná obluda
 Něco z hloubi oceánu
 Když se učíš na lékařské fakultě (kosti, anatomie)
 Tančící víla
 Šáchor
 Mikrosvět, buňky, viry, ornamenty
 Lidské tělo
 Blender, 3D efekt
 Biblický anděl, fantastní tvor, kostra s křídly, noční motýl s tykadly
 Rozkuchaná ryba, pusa zevnitř, hmota na rovnátka (model zubů)
 Křehkost, pocit pevného plastu
 Metalová hudba
 Vosk ze svíčky, rybí kosti, ženskost
 Netopýr

ASOCIACE

06



Zvědavost, trocha strachu – co to sakra je?
 Sci-fi mě vždycky lákalo
 Krása v ošklivosti
 Fascinující, jako oceán nebo oheň
 Kostlivé glamour
 Cítím se z toho trochu špatně, ale v dobrém slova smyslu
 Mimozemšťani, cítí se sus
 Nechceš to vidět když spíš – úzkost
 Kdybych to vytvořila, cítím se dobře, cítím moc, můžu vše dokázat
 Strach
 Čistá temnota – nebudu o tom mluvit
 Nepokoj, démon – jsi malá a snažíš se usnout
 Pozitivní
 Krásné – zajímavé když to vidím znovu
 Pocit přítomnosti, tady a teď, vnitřní rozkvět, zpřítomnění
 Šílené, divné, nechci to, odporné
 Zajímavé, ale bez výrazného pocitu
 Znepokojení – jako stát před prezidentem a nevědět, co dělat – respekt
 Bubákovské, strach (zhasnutí, ve tmě by mě vyděsilo) nepříjemné
 Eleganční
 Bližící se nemoc
 Děsivé
 Nepříjemné, neklidné

EMOCE

06



Cihly

ASOCIACE

Ošarpaná stěna

Avantgarda, umělecký styl, trochu jako nesmysl

Syrová zeď, chladná a temná, berlínské bunkry, prázdnota, historie

Místnost, podlaha, stěny, vnitřek zvířete, něco neznámého

Stará stěna, na které už bylo hodně plakátů

Hezky škaredé, špinavé, ladí to

Babičkovský vibe, ale líbí se mně to, dala bych si to do interiéru

Babička, protože má solnou svíčku

Pokoj, sedačka, Versailles, 16. stol

Mramor

Starý dům

Jeskynní malby

Abstraktní kresba, ze staré knihy, poezie

Pole

Stará vrata, železo, vrstvy barev

Ukrajina, krajina při stmívání, červené slunce

Přírodní, struktury na stěně

Brownfield uvnitř, rez, počmárané, oprýskaná omítka

Kolotoč (prostředek s kořím)

Patina, předmět stárnoucí v čase

Černé slunce

Podchod, vlakový podchod

07



Nejistota o místě

EMOCE

Městský pocit, bohémská kultura

Surovost

Spojení, jednoduché, pouliční umění mě baví

Prázdnota, zmatek

Chaotické, nechci tam být, utekla bych

Klid, nuda

Svoboda, tahy fixou

Nostalgie, vzpomínky, oheň

Neklid

Melancholie

Smutné, pochmurné

Upřímné

Osamělost, chlad, jako když stojím v opuštěné čtvrti a přemýšlím, jak ji oživit

Dramatické, zrada, vražda, hluboké ublížení, někdo ti odešel ze života

Pohoda

Příjemný pocit, zajímavé

Dobrodružství, průzkumnický pocit, chuť si na něco troufnout

Líbí se, uzení, grilované, rustikální prostředí

Cirkus – depresivní klaun v maringotce

Přeplněný, obydlený, starý

Hledání cesty k dobru

Zaujaté, bezpečné, jisté, sebevědomé, konzistentní

07



Noc u rybníka

ASOCIACE

Duchové u laguny

Dva lidé pod vodou, opilý malíř?

Divoké večírky na vysoké, filosofovali jsme o umění

Jeskyně s vodou a světlem, dva andělští tvorové, nejasné bytosti

Tma, hvězdy odrážející se na jezeře

Dětství, jízda autem s rodiči, všechno rozmlžené, světla kolem

Mystický les s řekou

Homesickness

Když umřeš v lese, tohle vidíš po smrti, propojené, jiný svět

Jezero, víly, světlušky

Imerzívní výstava Van Gogha

Vzpomínky

Noc venku, podnapilost – už tolik nevnímáš město

Osvícení – lidi si představují jiné entity

Pouliční lampy, světla, ulice

Záře nad rybníkem

Polární záře

Metafyzický svět, světlo po smrti, duše jde jinam

Jezero s břehem a dvěma zářícími postavami

Představení Peter Pan na Broadwayi – foceně Sony Ericssonem

Vylité jezero, spirituální

Magická, snovější jeskyně, bezpečné místo

08



Mír
Tajemnost, příjemná vzpomínka
Naděje
Cítím se jako dítě v autě, uvolněně, ospale
Relax, mystika
Nostalgie, domov
Melancholie, nostalgie
Opilost
Záhada, lehká zábava – je za tím příběh, nebo jen chaos?
Nadpřirozeno, sny, vzpomínky, na které si nemůžeš úplně vzpomenout
Éterické
Záblesky, klid – někam běžíš – dynamické
Tajemné
Nejklidnější, zasněné, bezpečné místo – vše je v pořádku
Depresivní, tajemné
Tajemné, vyvolává dobré pocity
Zasnění, víra v životní přesah
Skeptický pocit
Pozorování v křoví
Na trampolině v noci
Okouzující
Strach, nejistota
Klidné, přírodní, šťastné, fantastické, jako sen

EMOCE

08



Chaos
Boj o slovo
Spider-Punk z filmu Into the Spider-Verse
Válka, prohlášení, vlajky, krajina pod násilím
Protesty, silný názor
Zmatek, míšmaš
Náhodné plakáty, dveře do klubu
Staré budovy v Budapešti
Digitální koláž
Seškrábaný los
Koláž z časopisů
Slovo „matko“ mě zarazilo, cítím osobní příběh, smutek, chci zjistit víc
Cenzura, strhnuté plakáty, lepení přes sebe
Přechody snů
Časopis, knížka s hororem, něco temného
Generace buřičů, ale moderní, skupina z dnešní doby, útržky, vlajek, anarchistů
Proti společnosti, válce
Recyklované oblečení, devadesátové bundy s našivkami
Hipisácká džínová bunda s koláží
Vánoční horor – Sám doma pro dospělé
Orlí hlava (americký orel)
Něco uzavřeného, úzký prostor, stísněnost, rány na těle
Špatné pocity ze školy, práva

ASOCIACE

09



Válka
Hněv, silné emoce, protesty
Umělecké, čekání před klubem
Zmatek
Agrese, utlačování, nepříjemné pocity
Hněv, štvě jí to
Tajemnost, nevíš co je pod tou černou
Boj, spor – člověk sám se sebou, který přemýšlí jaké slova použít
Politická situace, vlajky, míšmaš
Pochmurná zmatenost
Tíha, smutek, něco hlubokého, co mě nutí se zamyslet
Nervozita
Vzdor, boj
Smutné, terorista, strach
Není to negativní, je to dramatické, vývoj, děj, hloubka
Adrenalin
Můj šálek kávy – pěkná divočina, hororové, ale ne negativní
Negativní, nezajímavé
Ostražitost – jako u zarostlých motorkářů
Číslovky a abeceda když zavřu oči
Úsilí, neznámo – lidé pracují přes noc, těžká práce, neví kam jít
Paralýza
Špinavé, náladové, šedé, zamračené – deštivé dny v Anglii

EMOCE

09



Dějiny umění

ASOCIACE

Geometrie

Mandaly, které jsme dělali ve škole s kružítkem

Dalšího svět – složité, abstraktní, plné symbolů, nutí přemýšlet, nechápu

Kandinskij – ale nedala bych si to na zeď

Siluetu osoby, uvědomění, kreativní chaos, stín, psychologický význam

Optimismus – je tam vše, ale nic konkrétního

Leporelo, kniha pro děti

Nemám ráda tento styl

Boj dobra a zla

Kreativita – člověk a vedle něho jeho abstrakt

Klid, typická abstrakce, příjemné pro oči, vibranti – nemusím hledat

význam

Hudební nástroj

Parfém

Kolínská

Kubismus, schizofrenie

Maják

Styl umění, co nemám ráda

Obráz v galerii

Vstupní dveře, nebeská brána, chaotický útvar – dušička snaží se projít

Ruský konstruktivismus, koberec v devadesátkovém bytě, osuška

Racionální, geometrické, mapa abstraktního města

10



Uvědomění

EMOCE

Neutrální pocity – jako v galerii

Pozitivita

Náboženství ve školce

Racionální, žádný pocit

Pochopení

Radost

Nebaví mě to

Kreativita, příjemné, klidné – šla bych něco tvořit

Klid, harmonie, sluníčko, hřejivý den – je mně dobře

Radost

Štěstí

Veselé

Radost z abstrakce, pozitivní zmatek – miluju, jak mě to vtahuje

Nejistota, úzkostlivost – poznáváš něco nového a ještě jsi nejistá

Brutálně retro

Čistý zájem, chuť se dívat, co se tam děje

Světíá budoucnost

Krytý bazén, příjemné při plavání

Snadnost, lehkost

Děti, čistá duše

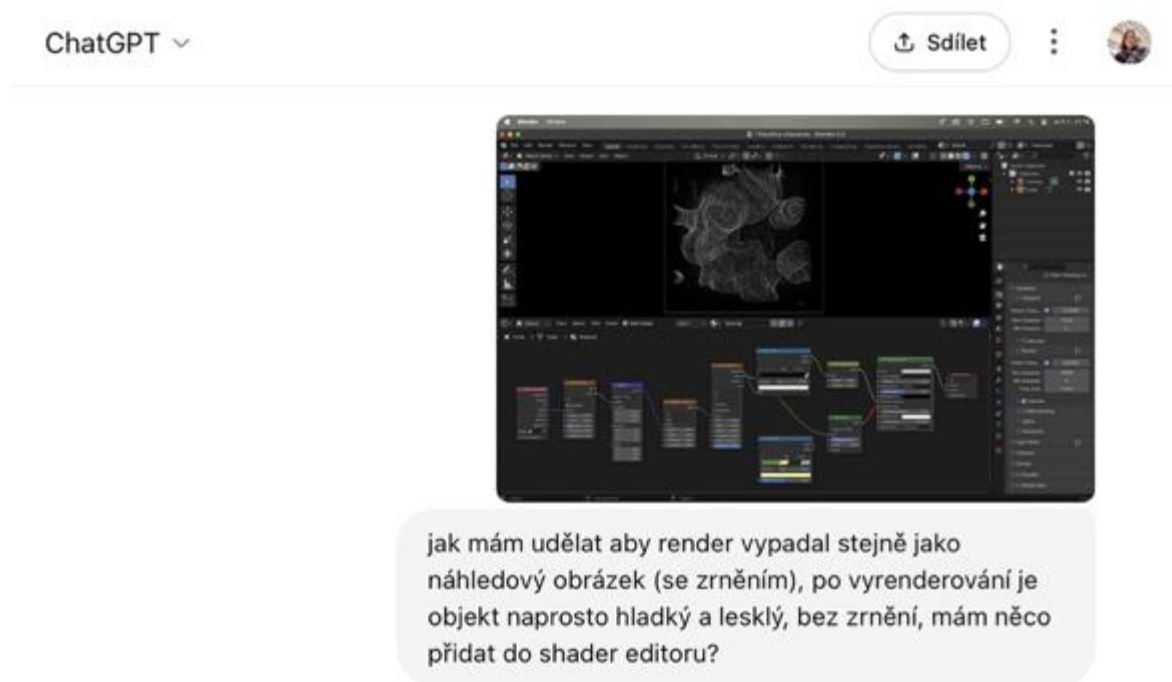
Děti, prázdniny, radost

Pozitivní

10

PŘÍLOHA P IV: VYUŽITÍ UMĚLÉ INTELIGENCE

Následující obrázek zobrazuje využití umělé inteligence, konkrétně ChatGPT, pro zodpovězení dotazu ohledně postupu s digitálními nástroji.



Pro dosažení efektu zrnění v závěrečném renderu, podobně jako je vidět v náhledovém obrázku ve Viewportu, zkuste následující kroky:

1. Zapnutí "Viewport Denoising" vs. Render Denoising

- V náhledovém renderu je zrnění způsobeno vypnutím denoisingu. Ujistěte se, že v sekci **Render Properties** je volba **Denoise** vypnutá.
- Pokud denoising nechcete vypnout (např. kvůli čistším oblastem renderu), můžete použít **Compositor** k vytvoření falešného zrnění na finálním renderu (viz krok 4).

2. Použití Shader Editoru k simulaci zrnění

- Přidejte **Noise Texture** nebo **Voronoi Texture** přímo do vaší shaderové sítě.
- Připojte texturu na parametry jako je **Roughness** nebo **Normal** v shaderu, abyste vytvořili dojem zrnění na povrchu objektu.
- Například:
 - Výstup z **Noise Texture** propojte přes **Color Ramp** na **Roughness** vašeho materiálu.
 - Pro jemné přidání struktury použijte **Bump Node** (z **Noise Texture** na **Height** vstup **Bump Node** a poté na **Normal** materiálu).

3. Použití "Film Grain" v Compositoru

- Po vyrenderování přejděte do záložky **Compositing**:
 - Zapněte **Use Nodes**.
 - Přidejte **Noise Texture** a použijte ji pro vytvoření jemného filmového zrnění.
 - Mixujte tuto texturu přes **Mix Node** s vaším finálním renderem.

4. Zvýšení vzorkování (Samples) pro jemnější zrnění

- Pokud chcete zachovat jemné zrnění a vyhnout se příliš hladkému vzhledu:
 - V **Render Properties** snižte hodnotu **Noise Threshold** (např. na 0.005).
 - Zvyšte počet **Render Samples** v sekci **Render** (např. na 2000–3000).

5. Testování nastavení světla a materiálu

- Zrnění může být výraznější nebo jemnější v závislosti na typu světla (HDRI vs. Point Light) a nastavení **Roughness** u vašeho materiálu.

Pokud byste potřebovali ukázat konkrétní změny ve vašem shader editoru nebo v render nastavení, dejte vědět! 😊



Zeptej se na cokoli

+ 🛠️ Nástroje



ChatGPT může dělat chyby. Doporučujeme kontrolovat důležité informace. Viz [předvolby cookies](#).