

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bytost

Bc. Jana Kolečková

Vedoucí práce: Mgr. David Medek, Ph.D.

Olomouc 2020

Čestně prohlašuji, že jsem svou diplomovou práci vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce a uvedla jsem všechny použité podklady a literaturu.

V Olomouci dne:

Podpis:

Chtěla bych poděkovat mému vedoucímu práce panu Mgr. Davidu Medkovi, Ph.D., jenž mi dával cenné rady a informace, které mi pomohly při tvorbě práce.

Obsah

1. Úvod.....	5
2. Teoretická část.....	6
2.1. Zobrazení zvířat v historii	6
2.2. Zobrazení zvířete ve 20. století	12
2.3. Zobrazení zvířat od 2. pol. 20. stol. do současnosti	17
2.4. Symbolika zvířat	22
3. Umělci pracující se zvířecí tematikou.....	25
3.1. Barry Flanagan	25
3.2. Patricia Piccinini	27
3.3. David Oliveira.....	29
3.4. Kate Clark	31
3.5. Anna Wili-Highfield	33
4. Praktická část	35
4.1. Bytost	35
4.2. Návrhy.....	37
4.3. Finální práce.....	41
5. Didaktická část	48
5.1. Využití tématu v praxi.....	48
5.2. Výtvarné řady.....	49
6. Závěr.....	59
7. Anotace.....	61
8. Zdroje.....	62
8.1. Literatura	62
8.2. Internetové zdroje.....	63
8.3. Seznam obrazové přílohy	65

1. Úvod

Tématem mé diplomové práce je „bytosť“. Tento pojem se může zdát rozsáhlý a každý si pod tím může představovat různé osoby či tvory, a to ať už z reálného nebo vymyšleného světa. Já tento pojem ztvárnila spíše jako kombinaci zvířat, které mají být symbolem vlastností člověka, nebo také obrazem jeho osobnosti. Vytvořila jsem dvě sochy, které mají na sebe působit tak trochu protichůdně, ale zároveň jedna bez druhé by se postrádaly, jelikož tvoří celek. Je to stejné tak jako u člověka. Jeho vlastnosti, ať už dobré, nebo špatné, tvoří jeho celou osobnost. Mým cílem bylo jakoby parafrázovat lidské vlastnosti ve zvířecí podobě, ale také propojit lidského ducha se zvířecím. Také jsem chtěla naznačit to, že i zvířata jsou živé bytosti, které mají cit a mělo by se tak s nimi i zacházet.

Má diplomová práce je rozdělená na tři hlavní části. V první teoretické části jsem se zabývala zobrazováním zvířat v sochařství v historii, zobrazování v současnosti a také jejich symbolikou. V symbolice jsem se hlavně zaměřila na zvířata, jejich vlastnosti a jak byla vnímána. Rozebrala jsem jen některé tvory, kteří se v kulturách často vyskytovali. Uvádím zde také autory, kteří tvořili či tvoří v podobném duchu, jako jsem já vytvořila tyto sochy.

Druhá část mé práce se zaměřuje na praktickou tvorbu, kde jsem rozebrala samotné téma bytosti, zvolená zvířata do sousoší a i návrhy, jež směřovaly k finální podobě. Mé myšlenky se ubíraly dvěma směry. V průběhu práce a tvoření návrhů jsem se rozhodovala, který směr nakonec vyobrazím ve své finální tvorbě.

V poslední třetí části jsem popsala didaktickou část, kdy jsem se pokusila toto téma, jak už v podobě zvířecí či lidské, aplikovat do výuky na umělecké škole. Zde jsem i pozorovala vztah žáků a studentů vůči zvířatům ale i samotné vnímání sebe sama. Toto téma jsem se snažila aplikovat do více oblastí umění a to v malbě, v kresbě a v prostorové tvorbě.

2. Teoretická část

2.1. Zobrazování zvířat v historii

V historii jsem se zaměřila na zobrazování zvířat v sochařském směru. Zvířecí motivy se objevovaly v jeskyních nebo na objektech už od pravěku. Počátky zobrazování zvířat můžeme sledovat již od paleolitu v jeskynních malbách. Nejčastěji se v jeskyních objevují ta zvířata, která člověk snadno ulovil, a která ho živila. Člověk se tehdy snažil tyto zvířata zpodobňovat, tak jak je viděl – realisticky. Animální tematika zde byla zobrazována také například na holích, nebo se vytvářely drobné sošky, které byly modelovány z jílu.¹ Za sochařské začátky by mohly být považovány i rytiny zvířat na břidlicových destičkách. Příkladem první animální plastiky je jílovitý reliéf bizona z doby 16000-10000 př. n. l., který pochází z jeskyně Tuc-d' Aubert z Francie.² Z období mladého paleolitu archeologové našli figurky zvířat v jeskyni Vogelherd v Německu, které jsou tvarově realistické a některé z nich mají pravděpodobně symbolické vrypy. Ve figurkách lze rozeznat malého koníka, šelmu nebo mamuta, které jsou vyrobeny ze slonoviny mamuta.³ Také na našem území bych mohla připomenout nálezy, a to v Předmostí u Přerova. Zde byla nalezena řezba mamuta v mamutovině, kde je zvíře zobrazeno z boku a má realistickou podobu.⁴ Další sošky zvířat byly nalezeny také v Pavlově nebo v Dolních Věstonicích. Také z Býčí skály u Adamova máme zde nález bronzového býčka.

Byla ale opravdu zobrazována ta zvířata, která člověk nejčastěji lovil? Podle knihy *Mistři kamenného dláta*⁵ byli ve střední Evropě nejčastěji loveni sob, zajíc, kuň a různí ptáci. Z průzkumu a studia literatury si spíše z jeskynních maleb a sošek vybavím koně, býky či mamuty, ačkoliv právě mamutí kosti se nenalezaly tak často.⁶ Možná už tehdy v paleolitu lze najít kořeny totemismu, či zaměření na zvíře, které mělo důležitý význam pro tehdejší obyvatele.

Přemístíme-li se do období Egypta, nalezneme tady také sochy a objekty, které jsou inspirované zvířecím motivem a zvířecí symbolikou. Zvířata zde byla spojována

¹ SVOBODA, Jiří. *Mistři kamenného dláta: Umění pravěkých lovců*. Praha: Panorama, 1986. 39 s.

² BADALÍKOVÁ, Olga. *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: PAPÍRTISK, 2014. 41 s.

³ Viz SVOBODA, Jiří (pozn. 1), 88 s.

⁴ Viz SVOBODA, Jiří (pozn. 1), 119 s.

⁵ Viz SVOBODA, Jiří (pozn. 1), 26 s.

⁶ Viz SVOBODA, Jiří (pozn. 1), 27 s.

s bohy a s Egyptskou mytologií. V této době se objevuje lidská postava nebo lidská hlava, které byly spojovány se zvířecími částmi těla. Příkladem může být Velká sfinga v Gíze, jež má lví tělo a lidskou hlavu. Je vytesána z vápencového podloží a původně bylo její stáří odhadováno na 3. tisíciletí př. n. l. Sfinga byla pravděpodobně vytvořena s hlavou faraona. Existují i její menší zpodobnění, a to například Velká sfinga Tanis z růžové žuly (datována 26. století př. n. l.), která se nyní nachází v Louvru v Paříži.⁷ V Karnaku se zase nachází alej sfing, které mají beraní hlavu. V egyptském umění jsou i další sochy v podobě zvířat. Například socha Psa (asi 1314–1200 př. n. l.) z pohřebiště Assiútu z Nové říše nebo socha Amenhotepa II. pod ochranou Hathor (kolem 1450 př. n. l.), která bývá zpodobňována v podobě krávy se slunečním kotoučem mezi rohy.⁸ Další mixování zvířat s lidskou postavou můžeme vidět u boha Anupase šakalí hlavou, nebo boha Hora se sokolí hlavou. Často zobrazovaným zvířetem byla kočka představující bohyni Bastet, která byla nejdříve zpodobňována v podobě lvice.⁹ Ať už byly egyptské sochy zvířat vytvořeny samostatně, nebo ve smíšené podobě s lidskými prvky, tak můžeme zpozorovat snahu o realistické zachycení animálních prvků. Celkově z egyptských soch můžeme pocítovat jejich strnulost, ať už se jedná o lidské, nebo zvířecí skulptury.

Zvířecí tematiku v sochařském odvětví můžeme zaznamenat i u Sumerů, jejichž zvířecí sochy byly spíše dekorativní a sahají už od první sumerské dynastie. Příkladem je Sumerská nestvůra (asi 3. tisíciletí př. n. l.) vytesaná z křišťálu, která má hlavu lvice.¹⁰ V asyrském umění lze zpozorovat démony, ve kterých se nejčastěji zpodobňovali lví a býci. Jejich umění mělo expresivní výraz a zvířecí figurky měly stejně jako u Sumerů dekorativní charakter.¹¹ Také z minojské kultury se zachovala řada bronzových býčích hlav, které souvisely s fenoménem kultu býka. V Mykénách se zase opět objevuje motiv lva ve Lví bráně (vybudována kolem 1250 př. n. l.), kde možná měl ochranou symboliku.

V dálném východu Čínští umělci vytvářeli bytosti, které byly kombinované fantaskními prvky a různými částmi zvířat. Z čínského umění se mi hned vybaví bájná bytost drak, nebo nestvůra podobající se lvovi. Avšak i zde se objevují obyčejná zvířata,

⁷PIJOÁN, José. *Dějiny umění: Dějiny umění 1*. Praha: ODEON, 1977. 75 s.

⁸STADLER, Wolfgang. *Dějiny sochařství*. Praha: ReboProduction, 1996. 17 s.

⁹Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 34 s.

¹⁰Viz PIJOÁN, José (pozn. 7). 168 s.

¹¹Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 43 s.

jako jsou koně, hadi, lvi a sloni. Velmi často byla ale zvířata stylizována. Celkově mám pocit z asijských plastik, že animální motivy jsou ovlivněny magií a umělcovou fantazií.

Umění antického Řecka využívalo zoomorfni motivy, jak ve volné plastice, tak i v architektuře. Častým zvířecím motivem zde byl kůň a lev,¹² i když se mnoho soch z řeckého období nedochovalo. Většinu řeckých soch známe z římských kopií. Snad jediné sochy, nebo sošky zvířete z tohoto období, které jsem našla, byla soška Klisny kojící hříbě z bronzu (750–700 př. n. l.), nebo sochy lvů z Aleje lvů na ostrůvku Delos v Kykladách. Sochy mají zjednodušené tvary a také podle datace jsou z archaického období. Soška Klisny kojící hříbě se nachází v Národním muzeu v Athénách. Na sochy zvířat z klasického období jsem nenarazila. Možná je to tím, že se umělci soustředili na člověka a na hledání antického ideálu krásy. V helenistickém období se objevují zvířata spíš v sousoší jako je například sousoší Laokón a jeho synové z mramoru, kde je zobrazen had, anebo socha Farnéského býka.

Nejznámější etruská socha je snad Kapitolská vlčice z bronzu. V tomto období byla i vytvořená nestvůra chiméra, jež je složená ze tří zvířat a to lva, draka a divoké kozy. Jak etruské, tak i Římské umění bylo ovlivněno Řeckem. Římané řecká díla kopírovali, ale chyběl jim smysl pro krásu a zvěčňovali bitvy a vítězství.¹³ Možná proto mám dojem, že zvířata zde spíš byly více jako doplněk podtrhující moc a autoritu. Můžeme zpozorovat, že v římské říši byl důležitým symbolem orel, jako symbol římské legie.¹⁴ Také kůň měl reprezentativní význam. Příkladem může být Jezdecká socha Marka Aurelia v Piazza del Campidoglio (vytvořená kolem roku 175 n. l.).

V umění Byzance byl zvířecí motiv spíš spojován především s alegorickým, nebo se symbolickým významem. Zde se motiv ale projevoval v geometrické stylizaci a rytimizaci. V křesťanském umění pak zvířecí motivy měly hlavně symbolický význam. Mám dojem, že i zde byly sochy zvířat většinou součástí sousoší. Příkladem může být socha Dobrého pastýře (3. století n. l.). Animalistická plastika se začala rozvíjet v románském období, ale byla založena na křesťanské symbolice. Zvíře se objevovalo

¹² Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 46 s.

¹³ STADLER, Wolfgang. *Dějiny sochařství*. Praha: ReboProduction, 1996. 56 s.

¹⁴ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 47 s.

nejen na architekturu, ale i na emblémech či talismanech, které měly pro zdejší obyvatele magickou funkci.¹⁵

Sochařství v gotice, jak figurální, tak i animální bylo ze začátku úzce spojeno s architekturou. Podle průzkumu z literatury se v tomto období tematika spíše soustředila na náboženství a tvorbu madon. Zvířecí tematika se většinou uplatňovala v podobě chrličů nebo soch nestvůr, které byly součástí architektury. Tyto animální bytosti s groteskními obličejí měly za úkol chránit kostely před démony. Ale i v gotice se neobjevují výjimky, kdy například ve skulptuře Sochy svatého Jiří (z roku 1373), můžeme vidět jezdce na koni zabíjejícího draka. Tato socha původně stála ve třetím nádvoří Pražského hradu v Praze.¹⁶ Její originál je v expozici *Příběh pražského hradu*.

Renesanční umění se snažilo o obnovení antické tradice. V renesanci sochaři začali nahlížet, jak na lidi, tak i na zvířata, také jako na pozoruhodný objekt studia. „*Sochařský tvar je zde v zásadě postaven na empirickém poznání a typizaci, mnohdy odvozené z matematických principů.*“¹⁷ Jak je známo v renesanci umělci často studovali anatomii a proporce velmi důsledně. Usilovali o věrohodné zobrazení skutečnosti. Zvířecí tematika je opět viděna na jezdeckých sochách. Celkově má kůň pravděpodobně doplňkovou funkci, která má podtrhnout vznešenost a moc panovníka nebo jezdce. Myslím si, že tato funkce je zastoupena v předešlých i v následujících obdobích zobrazovaných jezdeckých soch. Zvířecí motiv lze vidět také ve volných bronzových sochách, ale většinou jsou součástí širších kompozičních celků. Umělci zde ale vytvářeli i drobné plastiky zvířat z bronzu.

V manýristickém období byla zvířata většinou spojována s lidským chováním. Což souvisí s mojí praktickou diplomovou prací. Tak jako manýristé, tak i já jsem hledala podobnost různých lidských vlastností se zvířecími vlastnostmi. Pro manýristické umělce ale byla inspirace kniha *Ovidiovi proměny*.¹⁸ Příkladem mistra zvířecího těla bych uvedla Adriaena de Vries, který vytvářel bronzové plastiky koní. Mám dojem, že u něj jako u prvního umělce jsem viděla koně jako samostatnou sochu bez jezdce. Sochy koní konečně nemají prezentovat vznešenost jezdce, ale představují

¹⁵ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 49 s.

¹⁶ Socha svatého Jiří (Pražský hrad). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): WikimediaFoundation, 2020 [cit. 2020-10-31]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Socha_svat%C3%A9ho_Jiří%C5%99%C3%AD_\(Pra%C5%B5esk%C3%BD_hrad\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Socha_svat%C3%A9ho_Jiří%C5%99%C3%AD_(Pra%C5%B5esk%C3%BD_hrad))

¹⁷ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 50 s.

¹⁸ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 52 s.

sami sebe jako silnou bytost. V jeho sousoších jsem ale spatřila také i jiná zvířata, a to například psy nebo draka, i když daná postava je v boji s těmito zvířaty. Jako další příklad sousoší bych uvedla Diana s jelenem od Jeana Goujona nacházející se nyní v Louvre v Paříži. Diana byla římská bohyně, která měla funkci i jako bohyně lovu a často byla zobrazována se zvířaty jako je pes a jelen. V manýrismu se uplatňovaly zvířecí mytologické výjevy.

Barokní období se opět přiklonilo k náboženství a duchovnímu životu. Téma zvířete zde má funkci atributu. Opět v baroku nechybí jezdecká sousoší, ale sochaři se snažili o dramatickost, expresivitu a dynamičnost. Samozřejmě zde hraje roli hra světla a stínu. Ve složitě rozvinutých kompozicích se uplatňují i zvířata, která také měla symbolický význam. V barokních kašnách se začali objevovat podivuhodní mořští živočichové. Příkladem může být kašna Delfini v Bučovicích na Moravě, nebo olomoucká Kašna Tritonů (z roku 1709).¹⁹ V Olomouci je také Caesarova kašna (vytvořena roku 1724) s monumentálním jezdeckým sousoším. V baroku se rozvíjela i drobnější animální plastika z různých materiálů jako je dřevo, bronz, slonovina, alabastr, keramika nebo porcelán. Zvíře se také objevuje v chrámech, ale mělo hlavní funkci atributu. V porcelánových manufakturách byly využívány zvířecí motivy s květinovými motivy. Mám pocit, že v baroku se téma zvířete docela hodně rozvinulo.

V Klasicismu se také objevují sem tam zvířata jako součást sousoší. Jako příklad bych uvedla Ganymedes napájející orla.²⁰ V tomto období se opět umělci zaměřovali spíše na člověka a zvláštnímu významu se přikládalo k budování památníků. Jak v klasicismu, tak i v romantismu byla uměleckým prostředkem spíše kresba a malba. Z období romantismu bych ale uvedla sochaře Antoine Louis Barye, který byl zaměřen na zvířecí plastiku.²¹ Vytvořil tak řadu soch či sousoší se zvířecí tematikou, které byly převážně z bronzu. Velice mě od něj zaujaly sochy Roger a Angelica na hipogryfu, Theseus a Minotaurus nebo Jaguár trhá krokodýla. Po roce 1818 se objevily nové moderní technologie a plastiky se začaly vyrábět v manufakturách. Reprodukce ale ztratily sochařskou kvalitu. Barye začal vytvářet sériové sádrové a bronzové plastiky, a

¹⁹ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 54 s.

²⁰ Viz STADLER, Wolfgang (pozn. 13). 166 s.

²¹ ZHOŘ, Igor. *Klíče k sochám: (čtení o sochách a sochařích)*. Praha: Albatros, 1989. 163 s.

tak byla drobným plastikám vrácena sochařská kvalita. Využíval lití na ztracený vosk a sochy si tak ponechaly svoji originalitu, ale v limitovaném množství.²²

Hnutí animalistů chtělo zvířata zobrazovat takové, jaké skutečně jsou bez projekce lidských vlastností nebo emocí. Asi v druhé polovině 19. století začala být zvířecí tematika profesionálním zaměřením. Zvířecí bronzové objekty se staly nepostradatelným módním doplňkem.²³ Řekla bych, že se v této době zvířecí motivy začaly objevovat častěji než v předešlých slozích. Také Bohumil Kafka vytvářel bronzové sochy zvířat pod vlivem impresionismu. Navazoval na francouzské animalisty tak, že nevytvářel zvířata jako součást širší kompozice, ale samotná modelace zvířete byla vytvořena jako umělecké dílo.²⁴ Velice zajímavé dílo od Kafky je Mrtvá labuť z roku 1900, která je vyobrazená v trochu jiné podobě. Labuť totiž bývá spíš využívána k vyobrazení krásy a ladnosti. Také bych uvedla od Jana Štursy dílo Utopená kočka z roku 1904, kdy je zvíře zpodobněno v neobvyklé dekadentní podobě. Plastika je z vosku, takže můžeme vidět použití tohoto materiálu přímo v díle. Toto dílo ve mně vyvolává úzkostné pocity.

Secese se rozvinula snad ve všech oblastech umění a sochařství samozřejmě není výjimkou. Zvířecí tematika se rozvinula v oblasti námětové a také ve stylizaci. V tomto období se objevuje hnutí Art deco, které má významnou roli v dějinách animalistického sochařství.²⁵ Vznikají zde dekorativní uměleckořemeslné objekty a umělci využívají při tvorbě zvířecích plastik i drahé materiály jako je bronz, slonovina, vzácná dřeva, nebo polodrahokamy. Ačkoliv sochařství Art deca mělo bravurní řemeslné zpracování a snažili se zvětšit krásu a eleganci zvířecího těla, tak se nesnažili ztotožnit se zvířecím světem. Jako příklad umělce té doby bych uvedla Michaela Powolného, který vytvářel drobné plastiky zvířat bohaté tvarově i barevně.

²² Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 61 s.

²³ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 64 s.

²⁴ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 67 s.

²⁵ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 76 s.

2.2. Zobrazení zvířete ve 20. století

Počátkem 20. století se s rozvojem vědy a filosofie objevuje Einsteinova teorie relativity a tím bylo zpochybněno dosavadní vnímání lineárního vývoje světa. Umělecké vyjadřování začalo být provázáno s estetickými a filozofickými teoriemi. Sochy začaly být dynamičtější, uvolněnější a byla v nich patrná životní energie.²⁶ S nástupem 20. století mám celkově dojem, že se zvířecí tematika i samotné zvíře začalo zobrazovat v různých podobách a s různými myšlenkami. Umělec se zde neomezoval jen na realistické modelování. Jako první příklad nové koncepce zobrazeného zvířete v soše bych uvedla Constantina Brancusi, který vytvořil skulpturu Tři tučňáci (obr. č. 1) z mramoru, nebo sochu Tuleně. Na těchto skulpturách jde vidět, že nezobrazují zvířecí tematiku realisticky, ale podle umělcovy představivosti.



1. Constantin Brancusi, Tři tučňáci, 1912

Kubismus přináší do umění také řadu velice zajímavých soch, ale zvířecích plastik zde moc není. Umělci v kubismu zobrazovali ve svých dílech zvolený předmět pomocí jednoduchých geometrických tvarů. Jako příklad animální sochy bych uvedla Velkého koně (obr. č. 2) od Raymonda Duchamp-Villona, který byl bratrem Marcela Duchampa. Tato socha je metr vysoká a složená z geometrických tvarů, spirál a křivek do podoby koně.²⁷ Dále Pablo Picasso, představitel tohoto uměleckého hnutí, vytvořil několik kubistických plastik. Zajímavým objektem, jenž má kubistické rysy je Malý kůň (obr. č. 3), který je vytvořen z geometrických tvarů. Původně ho vyrobil jako hračku pro svého vnuka. Jeho dílo Koza (1951) z bronzu má zajímavou podobu. Dokonce by tahle socha

²⁶ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 80 s.

²⁷ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 82 s.

měla být ve skutečnosti asambláž tvořená z proutěného košíku, vinného keře a osvětlovacího tělesa.²⁸ Toto dílo bych ale už nezařazovala přímo do kubismu.



2. Raymond Duchamp-Villon, Velký kůň, 1914



3. Pablo Picasso, Malý kůň (Little Horse), 1960.

Surrealismus do umění vnesl snové promítání, jak do maleb, tak i do prostorových objektů. Umění surrealismu je založeno především na imaginaci vznikající uvnitř mysli umělce. Tento směr se opírá o učení Sigmunda Freuda a jeho zkoumání lidského povědomí. Surrealisté uplatňovali v plastice metaforu, tabuizovaná témata, a i zvíře se

²⁸ PIJOÁN, José. *Dějiny umění: Dějiny umění 10*. Praha: Odeon, 1986. 67 s.

stalo výchozím motivem pro jejich tvorbu. I když motiv i zobrazení zvířete bylo spíš vytvářeno v negativním smyslu.²⁹ Jako příklad sochy obsahující zvířecí motiv uvedu Kozoroha (obr. č. 4) od Max Ernst, jenž má zajímavé sochařské vyobrazení. Zvířecí prvek můžeme také naléznout v soše Emak Bakia od Man Ray, kde je použita koňská hříva. Se zvířecím prvkem pracovala i Meret Oppenheim v díle Snídaně v kožešinách, kterou tvoří hrníček, podšálek a lžička z kožešiny. Také Salvador Dalí vytvořil asambláž Telefon-humr obsahující samotný prvek zvířete.



4. Max Ernst, Kozoroh (Capricorn), 1960.

Na přelomu poloviny 20. století můžeme zoomorfní motivy spatřit u Henryho Moora hlavně v padesátých a osmdesátých letech, který vytvářel organické tvarosloví. V jeho tvorbě sice byla hlavním tématem lidská postava, ale tvořil i zvířecí sochy, jež abstrahoval do skeletů hlav.³⁰ Jako příklady soch uvedu Zvířecí hlavu z roku 1944, nebo Kůň z roku 1984. Další osobnost Marino Marini se inspiroval etruským uměním a gotickými jezdeckými sochami. Vytvořil několik soch koní a jezdce v zajímavých polohách a tvarových tvarovou deformací.

Co se týče českého sochařství, tak avantgardní proudy inspirovaly zdejší umělce i v oblasti zvířecí plastiky. Z českého sochařství mě zaujalo svým tvarem a motivem dílo

²⁹ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 84 s.

³⁰ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 89 s.

Pták (1931) od Hany Wichterlové, kterou vedlo k motivu nalezení mrtvého ptáka na chodníku. Jako další animální dílo bych uvedla sochu Albatros zachycujícího ptáka tvořeného bílými balvany, která je od Josefa Wagnera.³¹

V totalitních režimech se umění vyvíjelo dvěma směry, jeden byl skrytý a druhý byl oficiální, který se řídil současnými politickými požadavky. Na jedné straně se zvíře zobrazovalo s politickou angažovaností a bylo využíváno ve státní symbolice, kde bylo spojováno s mocenskou mocí. Většinou byla zobrazována zvířata jako je lev, vlk či orel, ale v sochařství se zobrazovali především koně.³² Na druhé straně umělci zachycovali animální témata proti současnému režimu a tíživým společenským tlakům. Z období před druhou světovou válkou bych uvedla jako příklad českého sochaře Emila Filu, jenž vytvářel zajímavé sochy s motivem zvířete. Jeho cykly boje a zápasů s hrdinou Héraklem, symbolizujícího vítězství a spravedlivou sílu, vyjadřovaly odpor vůči soudobému režimu. Tento hrdina většinou bojuje nebo zápasí se lvem, nebo koněm. Také vytvořil dílo Orel a ovce. Všimla jsem si, že v dílech jsou zvířata, která byla zvolena totalitním režimem jako pozitivní síla a moc, prezentována negativně.

Po druhé světové válce nastupuje Sovětský svaz se svým totalitním režimem, a i zde se stává aktuální animální tematika. Nová diktatura nutila umělce pracovat ve svých ateliérech, takže jejich tvorba byla izolovaná a v několika případech neoficiální. Zajímavé plastiky obsahující animální prvky jsou od českého sochaře Petera Oriška, kde se objevují zvířecí skelety a symboly smrti.³³ Příkladem může být socha Zánik (1979-1985) z bronzu, kde lze vidět koně se zvířecí kostrou na jeho zádech. Jeho sochy na mě působí drasticky a monstrózně, jako je to u jeho sousoší Zvířata z patinovaného bronzu (1987-1989). Dalším umělcem biologických a zoomorfních plastik bych uvedla Karla Pauzera, jenž vytváří expresivní a deformované zvířecí tvary. V některých svých plastikách parafrázuje lidské bytosti. Mezi jeho díla patří například Žrout, Dráp nebo pozdější dílo Psí rodinka.³⁴

Trochu mírnější projevy animálních témat v sochařství poválečné doby, podle mého názoru, jsou díla od Kurta Gebauera. Příklady jsou Trpaslík pes nebo Cílevědomý bulteriér. I když je to pravděpodobně reakce na tehdejší dobu a je to spíš sarkastické

³¹ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 92-93 s.

³² Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 95 s.

³³ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 100 s.

³⁴ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 103 s.

pojetí zvířecího tématu, tak jeho díla nepůsobí drasticky jako u předešlých dvou umělců. Také v současnosti vytvořil zajímavou sochu s animální tematikou a to Ptáci (obr. č. 5) v Opavě z roku 2015.



5. Kurt Gebauer, Ptáci, Opava 2015.

2.3. Zobrazování zvířat od 2. pol. 20. stol. do současnosti

V tomto úseku rozebírám tematiku zvířete od poloviny 20. let do současnosti. Zde také chci k současným sochám zahrnout i další média. Nechci ale sepisovat úplně všechny umělce. Zmíním jen ty, kteří mě zaujali svou animální tvorbou a neblíží se tolik k mému sochařskému zpracování diplomové práce.

Od druhé poloviny 20. století se objevovalo mnoho uměleckých směrů, ale ne všechny se promítly i do sochařského odvětví. Mám dojem, že v této době ještě doznávaly následky 2. světové války a umělci své pocity a vjemy vkládali do svých děl. Umělci také začali využívat nové umělecké techniky a nová média. Z poválečné doby bych ráda zmínila animální plastiku od umělce Alberta Giacometti. Jeho sochy vyjadřují izolaci a útlum.³⁵ Příkladem jeho díla je socha Psa z roku 1951, která má být odkazem k obrazu jeho vlastního já, jako by ten pes měl být on sám. Další plastika Kočka (obr. č. 6), ze stejného roku jako předešlá socha, má už ztenčenou formu. Právě kvůli této ztenčenou formě, kterou Giacometti používal ve většině jeho soch, ho zmiňuji.



6. Alberto Giacometti, Kočka (The Cat), 1954.

Pozůstatky surrealistických odkazů jsou čitelné z děl Joana Miró, jehož bronzové sochy mají neobyčejně velké tvary. Jeho inspirací byly magické objekty přírodních

³⁵ Alberto Giacometti. *AartmuseumMartinyGlennové* [online]. 2008 [cit. 2020-11-04]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=422

národů.³⁶ Příkladem jeho soch se zvířecí tematikou jsou Měsíční pták, Sluneční pták nebo Žena a pták. U soch Joana Miró se mi líbí jejich velikost, tvar a u některých i barevné zpracování.

Samozřejmě bych ráda zmínila i francouzskou sochařku Louise Bourgeois, která se ve svých dílech vracela ke složitým rodinným vazbám. Vytvořila sochu monumentálního Pavouka (1996), který představoval ochranu proti špatnostem. Tento animální motiv v sochařství opakovala v soše Matka (1999). Socha je opět monumentální a souvisí s archetypem matky. Zajímavé je, že pavouci u většiny lidí způsobují strach nebo odpor, ale v jejich dílech má symbolizovat ochranu a křehkost. Osobně k pavoukům nemám ani negativní, ani pozitivní vztah. Tito pavouci mě na jednu stranu svou monumentálností trochu děsí, ale zároveň mě fascinují a chtěla bych se na ně jet podívat osobně. Také vytvořila sochu roztrženého Králíka z bronzu, ale ten na mě působí spíš drasticky.

Se zoomorfni tematikou pracuje i český sochat Ivan Theimer, kde uplatňoval motiv želvy jako symboliku dlouhověkosti a vytrvalosti. Příkladem jeho děl jsou želvy, kdy jedna je přímo v Arionově kašně (2002) a druhá želva je vedle kašny. Arionová kašna se nachází v Olomouci na Horním náměstí. Jeho motiv želv se objevil už dříve v roce 1978 v díle Tři želvy pro domov seniorů ve Francii. Ze začátku jeho práce měly surrealistické snové prvky a pak se začal inspirovat starověkými kulturami, jejich mytologií a symbolickými odkazy.³⁷

Zajímavé kombinování materiálů můžeme spatřit u objektů Monogram, nebo Odaliska od umělce Roberta Rauschenberga. Kombinoval zvířecí vycpaná těla s předměty každodenní potřeby. Tyto objekty jsou tzv. „cosine paintings“, které tvoří malované deskové obrazy, na nichž jsou stavěna vycpaná zvířata spolu s jinými artefakty.³⁸

Zajímavé ztvárnění zvířat pomocí různého materiálu, jako jsou svorníky, páky, konzervy a pružiny, vytvářel César Baldaccini. Z těchto předmětů pak vytvořil ptáky nebo hmyz. Je také známý svým lisováním kovových předmětů. Příkladem animální plastiky bych uvedla Škorpiona (1955) nebo Fanny (1990), který vypadá jako pštros.

³⁶ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 110 s.

³⁷ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 112-113 s.

³⁸ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 117 s.

Z oblasti kinetického umění bych uvedla amerického sochaře Alexandra Caldera, v jehož dílech se mnohdy objevuje zvířecí tematika. Calder vytvářel tzv. „mobily“, které se rozpochovaly buď rukou, prouděním vzduchu, nebo pomocí zabudované mechaniky. Vedle nich jako protiklad stavěl tzv. „stability“, které jsou nepohyblivé. Příkladem jeho stabilních plastik může být Černá bestie, Pes nebo socha Koně, který je ale tvořen jen z drátů.

Od šedesátých let v sochařství přibývaly nové výrazové prostředky. Objevovaly se digitální technologie, nové mediální prostředky i komunikační systémy. Umělci se snažili o dematerializaci díla. Začaly vznikat i videozáznamy vedoucí ke konceptuální tvorbě. Umělci mají možnost využívat nové materiály jako je pryskyřice, guma, plasty, vosk, textil, nebo vláknité sklo.³⁹

Další sochu související s využitím nových materiálů bych uvedla dílo Prasátka (2007), které bylo vytvořené z vinylu, nylonové látky, ventilátorů a lana.⁴⁰ Tato instalace byla vytvořená americkým umělcem Paulem McCarthym. Jeho díla v podobě zvířat z Disneylandu přejímají lidské jednání a gesta. Tyto instalace mi připadají trochu jako parodie postaviček z pohádek z Disney.

Předimenzované zvířecí hračky lze vidět u umělce Jeff Koons, které působí dost kýčovitě. Příkladem jeho soch jsou Králík nebo Pudl, který byl inspirován hračkou pro děti vytvořenou z nafukovacího balonku.

V českých zemích jsou také zastoupeny zajímavé plastiky se zvířecí tematikou. Umělci vytvářejí díla ze světa fantazie, exotiky a mýtů s řemeslnou bravurností. Příkladem umělce z českého prostředí bych uvedla Jaroslava Rónu, který vytváří fantastická monstra a zvířata. Jeho dílo Pes (1984) je vytvořené ze skla, olova a železa. Později se umělec opět vrátil k sochařské práci a vytvořil dílo Oskar (1991) z pálené hlíny. Také Michal Gabriel vytvořil zajímavou mutaci v soše Pták, která má svou dobovou symboliku.

Zvíře postupem času změnilo svou roli, kdy i samotné zvíře začalo být umělci využíváno jakou součást jejich výstavy jako objekt v prostoru, ať už živé, či neživé. Tento tvor začíná mít v umění hlubší význam s různými myšlenkami, používá se

³⁹ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 122-123 s.

⁴⁰ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 128 s.

v různých koncepcích a vyobrazení. „V posledních desetiletí 20. století se zvířata v umění objevují v mnoha souvislostech i formách.“⁴¹ Současných umělců, kteří pracují se zvířecí tematikou i se samotným zvířetem je mnoho, a proto uvedu jen pár děl s jejich autory, které mě zaujaly. Prvním příkladem umělce, který použil živé zvíře jako součást výstavy je Maurizio Cattelan. Tato výstava byla v roce 1994 a zde použil umělec živého osla, kdy on sám i s oslem byli výstavní exponáty. Další trochu jiný přístup ke zvířeti je dílo Sahand (2008) od umělce Wim Delvoye, který původně vytvářel instalace s potetovanými prasaty. To ale vyvolalo ekologické protesty a také byl kvůli nezákonnému tetování prasat souzen. Poté začal vytvářet vycpaná prasata, které většinou vytváří z koberce (obr. č. 7). Trochu odvrácenější stranu animalistické tvorby představují díla Daleko od stáda (1994) a Žralok od umělce Damiena Hirsta. Tyto mrtvá zvířata jsou naložené ve formaldehydu a mají představovat metaforu smrti. Tato zvířata jsou nabízená i jako objekty zkoumání, ale probouzí i silné emoce.⁴² Nakonec dílo Králík „Alba“ (2000) od Eduarda Kaca přináší další přístup ke zvířecí tematice. V tomto „díle“ umělec pracoval s genovými mutacemi, kdy živému králíkovi implantoval gen z medúzy, díky němuž zvíře v temnotě svítilo.⁴³



7. Wim Delvoye, Plněné kobercové prase (Stuffed carpet pig), 2010

Na závěr této oblasti bych poznamenala, že v současné době nemá sochařství jednotný styl, a to se týká i tematiky zvířat. Samotné téma zvířete má v současné době snad neomezené možnosti a přístupy, jak ho v objektu vyobrazit a ztvárnit. Umělci si

⁴¹ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 162 s.

⁴² Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 162 s.

⁴³ Viz BADALÍKOVÁ, Olga (pozn. 2). 195 s.

sami mohou vybrat jakou formou, s jakými prostředky, s jakou symbolikou a s jakou myšlenkou vytvoří své dílo v animální tematice. Jen doufám, že umělci budou pracovat se zvířetem, ať už jako téma nebo samotný objekt, bez újmy na jeho zdraví, nebo jeho životě.

2.4. Symbolika zvířat

Jak už jsem v předchozích kapitolách uvedla, tak snad už od paleolitu byla zvířata zobrazována s určitou symbolikou. Už tehdy člověk vybíral ta zvířata, která představovala určitou sílu. Zvířata se řadila do symboliky na základě jejich vlastností a na tom, jak je lidé vnímali. Lidé byli a možná i jsou fascinováni jejich schopnostmi, které on sám nedokáže. Například mají vyvinutější smysly, dokážou plavat pod vodou, létat, vysoko skákat, velmi rychle běhat.

Když si připomeneme předchozí kapitoly, tak snad v každém období měla zvířata nějakou symboliku. Zvířata byla uctívána v mnoha kulturách a většinou ve formě božstev nebo dobrých, či zlých duchů. Příkladem uctívaného zvířete je kobra, která ač patří mezi nejnebezpečnější hady, tak zaujímala v Egyptě nejvýznamnější místo, jako ochranná bohyně Puto. Také samotný had byl pro Egyptěany posvátné zvíře a symbolizoval zdraví a život. Kdybych to měla porovnat s křesťanstvím, tak bych řekla, že zde byl had vnímán spíš negativně, když nabádal Evu k jejímu prvotnímu hříchu. Dnes je had například v symbolu lékařského odvětví, jehož znak má počátky ve starověkém Řecku, a i nyní společně s Aeskulapovou holí symbolizuje medicínu a samotné lékařství.⁴⁴

Dalším příkladem symbolizovaného zvířete může být kočka, která byla v pozdějším Egyptě uctívána. V křesťanství byla zprvu vnímána pozitivně, ale jelikož patřila mezi pohanské božstvo, tak nakonec získala symboliku čarodějnictví a byla prohlášena za démona. V Egyptě se ale objevují i zvířata, která se v symbolice ostatních kultur objevují málokdy. Je to například krokodýl, který byl symbolizován do boha Sobeka. K tomuto bohu se lidé modlili, aby je chránil před nebezpečnými predátory krokodýli.

Častými zobrazovanými zvířaty v antice byl kůň, orel a lev. Byla pro tehdejší obyvatele symbolem síly, vítězství a ušlechtilých vlastností. Kůň se dále objevoval i v pozdějších obdobích, například v renesanci, kde se snažili obnovit antickou tradici. Lev, orel a kůň se objevil i v totalitních režimech také jako pozitivní symboly síly, mocenské moci a vítězství. Pro umělce, kteří byli proti totalitním režimům, tyto zvířata zobrazovali spíše v negativní symbolice.

⁴⁴ Aeskulapova hůl. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): WikimediaFoundation, 2020 [cit. 2020-11-15]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Aeskulapova_h%C5%AFI

Bible také využívá zvířata v symbolech. Pár bych jich v tomto odstavci uvedla. Mezi první bych uvedla holubici, která je zobrazována v souvislosti s bohem a měla by symbolizovat mírnost, prostotu a čistotu. Další zvíře bych zmínila orla symbolizujícího všemohoucnost a také je atributem evangelisty Jana jako jeho duchovní vzhled. Pak tu jsou i zvířata, která spíše symbolizují oběť, jako je beránek, jehně, nebo koza.

Chtěla bych ještě zde uvést pár zvířat, která měla rozpornou symboliku. Například medvěd byl u severských pravěkých národů vnímán jako prostředník mezi nebem a zemí, a tudíž byl zobrazován s pozitivní symbolikou. Zatímco v křesťanské symbolice toto zvíře představovalo negativní symboliku ďábla, nebo hřích obžerství. Dále tu máme vlka, jehož kladná symbolika světla, díky dobrému vidění ve tmě, byla zvláště v severní Evropě a Řecku. Ve středověké lidové víře ale vlk symbolizoval negativní démonické zvíře a také v některých pohádkách symbolizoval negativní síly. Dále koza měla ve středověku negativní symbolický význam jako posel ďábla a zatracení. V Číně naopak je koza ve znamení zvěrokruhu a symbolizuje odhodlání, spravedlivost a upřímnost. Nakonec bych zmínila prase, které má v Číně symbolizovat štěstí a také ho mají v čínském znamení zvěrokruhu. Muslimové ale toto zvíře považují za nečisté a štítí se ho.⁴⁵ V těchto příkladech můžeme vidět protichůdné vnímání a symboliku zvířat.

Zvířata teda byla hojně v minulosti pro své vlastnosti využívána jako symbol. Většina kultur měla jejich symboliku skoro stejnou. Ale zatím co v jedné kultuře dané zvíře mohlo představovat pozitivní symboliku, tak v jiné kultuře, nebo v jiném období mohlo toto zvíře být vnímáno spíše negativně a také jeho symbolika byla negativní.

Některé staré kultury existují dodnes. Příkladem můžou být i indiáni v severozápadní Americe. Ti vyobrazovali (a zobrazují) zvířata, která spíše byla ve formě nadpřirozené bytosti. Tyto bytosti představovaly mytologické představitele lidských skupin přeměňujících se do lidské podoby, ale zachovávaly si zvířecí vlastnosti.⁴⁶ To znamená, že u indiánů lze zpozorovat míšení lidského a zvířecího světa. S indiány také souvisí totemismus, což je jedna z raných forem náboženství. Je to

⁴⁵Prase domácí: Přístup kultur. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): WikimediaFoundation, 2020 [cit. 2020-11-15]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Prase_dom%C3%A1c%C3%AD

⁴⁶ SVOBODA, Jiří. *Mistři kamenného dláta: Umění pravěkých lovců*. Praha: Panorama, 1986. 28 s.

představa, kdy má nějaká skupina lidí (například rodina) totem, který symbolizuje jejich prapředka.

Se zvířecí symbolikou jsem se právě zaměřila i na totemová zvířata, které souvisí s indiány. Chtěla jsem se ale také podívat a inspirovat se i symbolikou ostatních kultur, a proto jsem zde některé jejich symboliky uvedla. K indiánskému pojetí animálních symbolů a totemových zvířat jsem se přiklonila, protože snad ani jedno zvíře nevnímají negativně a také jsem se začala na některá zvířata dívat i z té lepší stránky. I když se třeba jedná o nebezpečného hada, pavouka či orla, tak vyzdvihnou spíš jejich pozitivní sílu. V praktické části mé práce jsem tedy vybrala čtyři zvířata, které sice tak trochu opírají o indiánskou symboliku, ale zvolila jsem je hlavně na základě svého vnímání.

3. Umělci pracující se zvířecí tematikou

Zde bych chtěla uvést některé umělce, kteří tvořili, nebo tvoří animální skulptury v podobném duchu, jako je moje diplomová práce. Hledala jsem umělce, kteří buď propůjčují zvířeti lidské vlastnosti, nebo ty umělce, kteří mísí zvířecí prvky mezi sebou, nebo s lidskou postavou.

3.1. Barry Flanagan

Barry Flanagan byl britský sochař, který se narodil roku 1941 v Prestatynu ve Walesu (to se nachází ve Velké Británii). Flanagan studoval architekturu na Birmingham College of Art and Craft a poté vystudoval roku 1966 sochařství na univerzitě Saint Martin's School of Art v Londýně. Tento sochař měl intuitivní a vynalézavý přístup k materiálům a tím získal mezinárodní uznání kritiky. Jeho díla jsou například ve sbírkách Muzea moderního umění v New Yorku, v Tate Gallery v Londýně nebo ve Stedelijk Museum voor Actuele Kunst v Gentu. Roku 2009 zemřel ve španělské Ibize.

Flanagan nejdříve tvořil minimalistická díla z dostupných materiálů, později však přešel k sochám z bronzu, které ho proslavily. Jeho sochařským objektem byla především zvířata jako například pumy, sloni, nebo koně. Brzy se však začal nejčastěji zaměřovat na motiv zajíce. Nehledal v lidech animalistické rysy, ale naopak vkládal lidské vlastnosti do zvířat. Právě motiv zajíce propojoval se svými každodenními zážitky, nebo je zapojoval do lidských aktivit. Tyto zajíce často vytvářel v dynamických a monumentálních formách. Ve svých pracích také využíval protáhlou stylizaci těla zvířete, podobně jako u Giacomettiho soch. Většina jeho bronzových zajíců je vystavena ve venkovních prostorách. K motivu zajíce ho nejspíš dovedl jeho magický zážitek, kdy se díval na běžícího zajíce v Sussex Downs v Anglii.

Příkladem jeho plastik, které neobsahují zajíce, jsou, Kůň (1984) nebo Jednorožce a Dub (1989). Mezi jeho první plastiky obsahující motiv zajíce je socha Bubeníka z roku 1980 (obr. č. 8), který zpodobňuje lidskou aktivitu hrajícího bubeníka. Mezi jeho další sochy lze zařadit Velkého skákajícího zajíce z roku 1982, Myslitel na skále z roku 1997 (obr. 9), 30 stop akrobaty z roku 2003 nebo Hráč kriketu.

Umělce jsem si vybrala právě kvůli tomu, že lidské vlastnosti a jejich aktivity vkládal do zvířete – do zajíce. Ve své sochařské práci také ztvárňuje lidské vlastnosti do zvířecí podoby.



8. Barry Flanagan, Bubeník (The Drummer), 1980.



9. Barry Flanagan, Myslitel (Thinker on a Rock), 1997.

3.2. Patricia Piccinini

Australská umělkyně Patricia Piccinini se narodila roku 1965 v Siena Leone (Austrálie). Studovala ekonomii na Australské národní univerzitě a později roku 1991 absolvovala bakaláře malby na Viktoriánské vysoké škole umění. Také má magisterský titul z vizuálního a živého umění. V roce 2014 získala Cenu umělce od Melbourne Art Foundation Awards za své výtvarné umění. Na začátku své kariéry trávila čas v lékařských muzeích a to, spolu i se studiem patologie a anatomie ovlivnilo její sochařskou tvorbu. Také se zajímá o umělých a přírodních změnách ve společnosti.

Ve svých sochařských pracích využívá různé materiály jako silikon, skleněná vlákna, kůže nebo lidské vlasy. Všechna její díla začínají kresbami, které s týmem techniků přenášejí do trojrozměrných objektů. Piccinini je spíše umělkyně, a tak má malý tým techniků, se kterými pracuje na svých nápadech. Téměř všechny sochy vytváří ve studiu. Tato sochařka pracuje jak s klasickým ručním tvarováním modelů, tak i s počítačovou technikou jako CNC a 3D tisk.

Její tvorba spadá do hyperrealistického umění. Piccinini vytváří hybridní sochy mutantů. Jsou reakcí na velký rozvoj v biotechnologie a genetické mutace. Tyto sochy hybridů mnohdy působí děsivě. Svými sochami upozorňuje na nebezpečí genetických mutací a manipulace s kmenovými buňkami.

Příkladem jejich prací, které mě zaujaly, jsou Mladá rodina (The Young Family, 2002, obr. č. 10), Velebení (Eulogy, 2011) nebo Přírodovědec (The Naturalist, 2017, obr. č. 11). Patricia Piccinini je dnes je jednou z nejuznávanějších umělkyní v Austrálii, jejíž práce a výstavy jsou velmi populární.

Tuto umělkyni jsem zde vybrala právě kvůli jejímu párování zvířat a lidí, ze kterých vytváří mutace. Má práce je podobná v tom, že já kombinuji dvě zvířata v jedno, čímž se z něho stane taky mutant. Mé sochy jsou ale spíše abstraktnější a tato umělkyně má sochy hyperrealistické.



10. Patricia Piccinini, Mladá rodina (The Young Family), 2002.



11. Patricia Piccinini, Přírodovědec (The Naturalist), 2017.

3.3. David Oliveira

David Oliveira je současný umělec, který se narodil roku 1980 v Lisabonu. Zde také roku 2008 vystudoval sochařství na Fakultě výtvarného umění, kde se specializoval na keramiku. Díky studiu kreslení a anatomie propojil techniku kresby, sochy a znalosti anatomie. Motiv kresby se umělec snaží přenést do prostoru, kdy jeho sochy vypadají, jako by to byly skici ve vzduchu. Pomocí drátu modeluje a vytváří trojrozměrné předměty. Jeho sochy jsou tedy z kovového drátu a vytváří především lidi a zvířata, protože je fascinován životní rozmanitostí. Při tvorbě si hraje s gravitací, tvary a stíny. Drát začal používat, protože mu dal větší volnost ve formách a dovolil mu jít tam, kam chtěl. Využívá různé tloušťky drátu a podle své myšlenky ho často kombinuje s jinými materiály. Díky vlastnostem drátu jsou jeho sochy lehké a transparentní.

Svou práci chce umělec sdělit divákovi, aby si uvědomil neuvěřitelný svět, ve kterém žijeme. Chce pomáhat vytvářet empatii, a právě empatie by nás měla spojovat. Oliveira zkoumá myšlenku linie a vesmíru a hraje si s optickou iluzí. Díky zkoumání a své práci se začal rozhlížet kolem sebe a viděl nedostatek úcty, kterou si lidé vyvinuli k přírodě. Upozorňuje, že vykořisťování, zneužívání a otroctví zvířat je masný průmysl. Myslím si, že i proto chce u lidí pomocí svých děl rozvinout empatii i vůči zvířatům.

Jeho práce se objevila na uměleckém veletrhu Arte Lisboa, který spojuje díla současných a moderních uměleckých galerií. Příklady jeho děl bych uvedla Vlci (obr. č. 12) z roku 2011, Tuňák z roku 2015 a z roku 2018 Veverka a Medúza (obr. č. 13).

Tohoto umělce jsem vybrala, protože nejen že vytváří podoby zvířat, ale také pracuje s drátem. Ten já využívám ve své diplomové práci. Někdy jak on tvořím přímo z drátu a jindy si načrtnu hrubou konstrukci díla. Také samotný drát mi dává větší volnost ve tvarování.



12. David Oliveira, Vlci (Lobos), 2011.



13. David Oliveira, Medúza (Jellyfish), 2018.

3.4. Kate Clark

Kate Clark je americká sochařka, která pracuje a žije v Brooklynu v New Yorku. Zpočátku si Kate vybrala směr v malování a k sochařství se dostala až na vysoké škole. Kate vystudovala v roce 1994 bakalářský obor v oblasti sochařství na umělecké škole Cornell University v New Yorku. Také získala v roce 2001 magisterský titul na Cranbrook Academy of Art v Michigenu. Svou první samostatnou výstavu měla v galerii Claire Oliver v New Yorku v roce 2008. Od té doby byla Kate zařazena do muzejních výstav, jako je například v Muzeu umění Bellevue. Její práce jsou ve veřejných sbírkách a jsou shromažďovány na mezinárodní úrovni.

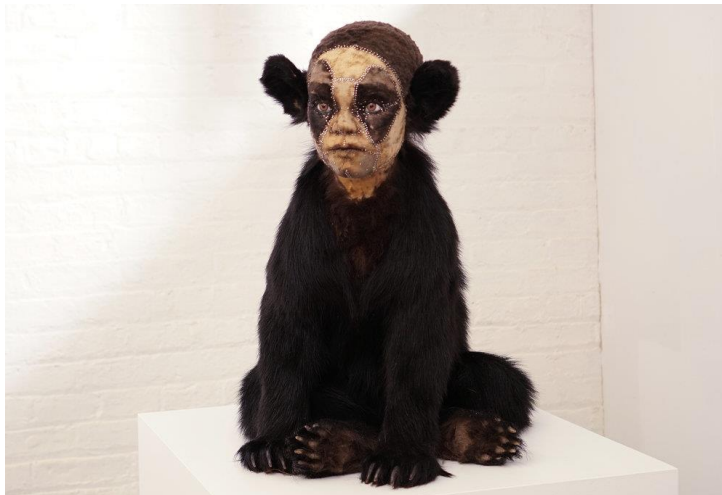
Její práce obsahuje hybridní sochy, které jsou tvořené zvířecím tělem s lidskou tváří. Tyto sochy vyvolávají v divákovi různé reakce, které by měly zkoumat podstatu lidstva. Práce jsou vytvořené z kůže divokých zvířat, které pro autorku mají jedinečnou energii a přítomnost daného tvora. Části kůže na obličeji oholí, aby odhalila porézní a masné rysy, které se podobají těm našim. Tvář je ručně prošitá tak, aby vypadala jako lidská, a aby vznikly věrohodné lidské portréty. Podporuje viditelnost švů, a tak na ně upozorňuje. Celkový postoj zvířat působí přístupně, klidně, důstojně a majestátně. Autorka chce, aby divák měl intimní vztah s tváří a aby se plně identifikoval s daným zvířetem. Uznává zvířecí dědictví v lidském stavu. Sochy mají oslavovat hybridizaci a rozšíření definice identity, pohlaví a etnický původ.

Z jejich prací bych uvedla Tyran (Bully) z roku 2010, Modlit se (Pray, obr. č. 14) z roku 2012, Chování (Behaving, obr. č. 15) z roku 2016 nebo Příbuzní z roku 2019.

Umělkyni Kate Clark jsem vybrala, protože ve svých sochách propojuje lidské tváře se zvířecím tělem, a tak propojuje lidský a zvířecí svět. Autorka chce, aby se divák ztotožnil se zvířetem. Moje práce je na podobném principu, kdy se já také snažím ve své práci propojit lidský a zvířecí svět.



14. Kate Clark, Modlit se (Pray), 2012.



15. Kate Clark, Chování (Behaving), 2016.

3.5. Anna Wili-Highfield

Australská umělkyně Anna Wili-Highfield se narodila v Sydney v roce 1980 a vystudovala výtvarné umění na Národní umělecké škole v Sydney. Původně pracovala jako scénická umělkyně pro operu Opera Australia v Sydney, kde malovala scenérie a vyráběla rekvizity. V roce 2008 začala samostatně experimentovat se sochařstvím a vytvářet sochy, které jsou většinou v podobě zvířat. Doma začala šít sochy z bavlněného hadrového papíru. Tuto umělkyni jsem si vybrala kvůli práci s mědí, drátem a papírem, ale také i proto, že ve svých pracích ztvárňuje animální tematiku.

Ve svých pracích Anna zkoumá organické vlastnosti a odolnost materiálů. Vytváří napětí mezi komplexní realistickou formou a ekonomické použití materiálů. Její nejnovější sochy jsou převážně vytvořené z měděného drátu a bavlněného papíru, který je malován a sešit bavlněnou nití, jež nechává viditelné. Měděný drát ohýbá a manipuluje do podoby připomínající perokresbu. Do prací někdy přidává i jiné materiály jako skořápky, nebo kožešinu, či samet.

Její cílem je vytvořit okamžik kontaktu s přírodou, kdy zdůrazňuje jak překvapivé rozdíly, tak i podobnosti lidských a zvířecích forem a vědomí. Umělkyně dává přednost ztvárnění zvířat před lidmi, protože podle ní postrádají sebeuvědomění a současně si udržují osobnost, díky čemu se s nimi můžeme jako lidé spojit. Její první socha byla socha koně v životní velikosti z měděného potrubí. Vytvořila také sérii ptáků, kdy každý je od sebe zcela odlišný. Mezi její díla patří Robin z roku 2014, Sokolník z roku 2017 (obr. č. 16) nebo Kůň z roku 2018 (obr. č. 17).

Její práce jsou uchovávány v soukromých sbírkách po celém světě a byly uvedeny v mnoha publikacích. Mezi její velké instalační projekty patří Animals, Carriageworks, Australia a několik prací pro Hermes Australia. Její práce se objevila v publikacích například v Británii, USA, Francii, Německu, Austrálii, Turecku, Jižní Koreji nebo Číně.



16. Anna Wili-Highfield, Sokolník (Falconer), 2017.



17. Anna Wili-Highfield, Kůň (Horse), 2018.

4. Praktická část

Už od malička jsem vyrůstala na vesnici, kde prakticky žiji doteď. Byla jsem obklopená přírodou a také v naší domácnosti se vystřídalo pár zvířat. Dokonce i teď mám v domácnosti zvířata. Právě tento kladný vztah a cit k těmto tvorům se projevuje i v mé práci. Během návrhů soch jsem experimentovala a zkoušela několik materiálů, jak přírodních, tak i umělých. Během studia v bakalářském programu, mě nadchlo použití vodního skla s ostatními materiály, a to jsem pak využila do svých soch. Také ateliér textilu mě ovlivnil s využitím textilních materiálů, kdy jsem objevila kouzlo látek. Díky hledání umělců, kteří tvořili či tvoří podobným stylem jako já, jsem byla inspirována, v jaké podobě bych mohla sochy vyobrazit. Nakonec vznikla socha, která má divákovi něco předat. Kdy by si divák měl uvědomit, že na první pohled se věci nemusí jevit takové, jaké doopravdy jsou. Že každý člověk může něco vnitřně skrývat.

4.1. Bytost

Samotný pojem „bytost“ může představovat mnoho podob. Obecně by tento pojem měl představovat jedince, který vykazuje známky života a vlastního myšlení.⁴⁷ Lidé si pod tím mohou představovat různé tvory, pohádkové bytosti nebo bytosti z jiného světa. Já si v tomto pojmu představuji jak člověka, tak i nějaké zvíře, protože si myslím, že obě existence mají svého vlastního ducha a mají city. Má diplomová práce se zaměřuje na reálná zvířata, které existují. V této práci jsem chtěla propojit lidské a zvířecí vlastnosti, které mají společné. Člověk se sice odlišuje od zvířete tím, že reálně uvažuje a neřídí se pouze živočišným pudem, ale jak člověk, tak i zvířata jsou živé bytosti. Touto prací jsem zároveň chtěla propojit zvířecí a lidský svět.

Má prvotní myšlenka ztvárnění bytosti byla, že bych vytvořila kladné zvíře, jež by uvnitř sebe obsahovalo nějakou hmotu nebo nějakou ošklivou nestvůru. Nejdřív jsem chtěla, aby jedna socha vypadala pěkně, jako kladné vlastnosti. Druhá socha by pak vypadala ošklivě, jako nestvůra, a to by symbolizovalo špatné vlastnosti. Chtěla jsem zobrazit lidské vlastnosti všeobecně. Občas jsem totiž pozorovala lidi a zamýšlela se, co si asi v danou chvíli myslí a nad čím přemýšlí. Také jsem potkala lidi, kteří se na venek přetvařovali a až pak časem se projevila jejich pravá povaha. Jenže mi v této myšlence stále něco chybělo a nesedělo. Přečetla jsem si tedy knihy Totemová zvířata a Mystická zvířata, abych více pronikla do této problematiky. Také jsem během hledání správného

⁴⁷ Bytost. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): WikimediaFoundation, 2020 [cit. 2020-12-02]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Bytost>

vyjádření mé myšlenky vytvořila dvě varianty sousoší, které mě napadly. Tyto varianty jsem pak popsala v následující kapitole.

Bytost jsem časem rozhodla pojmout jako dvě sochy, které na sebe působí protichůdně, ale zároveň se doplňují. Práce je tvořena ze dvou soch, které mají představovat lidské vlastnosti. Jedna socha by měla nadále zobrazovat vlastnosti, které jsou ve společnosti považovány spíše za kladné. Druhá socha by měla prezentovat naopak ty „špatné“ vlastnosti, ale už jsem nechtěla, aby to bylo v podobě nějaké neforemné hmoty nebo obludy. Oba druhy lidských vlastností jsem chtěla zobrazit ve zvířecí podobě. Obě sochy vznikly spojením dvou reálných zvířat, které sice tvoří nový druh, ale důležitější je jejich symbolika. Zabývala jsem se tedy nejen symbolikou zvířat, ale také jsem přihlížela na sebe samu. Zaměřila jsem se i na to, jak já tyto zvířata vnímám a jakou symboliku a vlastnosti ve mně vyvolávají. S touto myšlenou jsem zároveň přemýšlela nad lidskými vlastnostmi i nad svými vlastními.

4.2. Návrhy

Varianta č. 1

Jak už jsem v předchozí kapitole uvedla, můj úplně prvotní návrh byl ten, že jsem chtěla vytvořit jednu velkou sochu zvířete a uvnitř bych vytvořila jakou si hmotu, nebo nějakou podivnou neidentifikovatelnou nestvůru, která by měla červenou, nebo černou bravu. Vnější socha v podobě bytosti měla být ze světlého materiálu, aby šlo matně vidět, že uvnitř něco je. Tato socha by měla jeden otvor, který by umožnil člověku nahlédnout dovnitř. Tento návrh se pak rozvinul v myšlenku, že bych i uvnitř vytvořila kombinaci dvou zvířat. Tato kombinace zvířat by představovala určitou symboliku daných vlastností. Vnější socha by zde představovala zvířata, která by měla kladné lidské vlastnosti, či vystupování. Nebo také může vytvářet dojem, jak se tento člověk projevuje a působí na veřejnosti. Materiál této sochy jsem chtěla průsvitný, ale ne moc, aby nešla přímo vidět socha, která by byla uvnitř. Myšlenka, že by tato socha měla otvor k tomu, aby se na vnitřní sochu mohl kdokoliv podívat, nadále zůstala. Vnitřní socha zvířete by pak představovala chyby člověka, nebo jeho skryté pocity či obavy. Tuto sochu jsem chtěla z odlišného materiálu. Jelikož by tato socha byla uvnitř, tak jsem přemýšlela nad tmavším papírem, hlinou, nebo modelovací hmotou v barvě terakoty. Jak materiálová, tak i barevná rozdílnost by zdůrazňovala odlišnost charakterových vlastností.

Otvor ve vnější soše by měl mít funkci kukátka, kdy člověk musí přijít blíž a nakouknout do otvoru, aby zjistil, co se uvnitř nachází. Když se nad tím více zamyslím, tak mě to přivádí k myšlence, že něco podobného je i v reálném životě. To, aby se lidé o sobě dozvěděli víc, tak se musí s tím druhým spřátelit a sblížit se. Jedině tak můžeme zjistit nebo objevit i skryté vlastnosti tohoto člověka.

Na této variantě mi vyhovuje, že nejsem tolik omezována ve tvarovém zobrazení soch. Také se mi líbí myšlenka, že jedna socha bude skrytá uvnitř větší sochy. Aby člověk zjistil, jak vypadá socha uvnitř, tak musí do vnější sochy nakouknout. Toto mi dává pocit nějaké tajemnosti a záhadnosti.

V prvním návrhu jsem použila do větší sochy drát, vodní sklo a netkané textilie připomínající nějaký druh vlizelínu. Tato skulptura je v podobě laně a orla, nebo to může připomínat jiného ptáka. Menší soška je vytvořena hlavně z balicího papíru a vodního skla a je v podobě kočky a hada. Druhý návrh je vytvořen také z drátu, vodního

skla a šifonu. Tato skulptura představuje lišku a delfína. Menší sošku jsem vymodelovala ze samotvrdnoucí hmoty v barvě terakota a její podoba by měla být spojení myši a lasičky.



18. Bytost, návrh č. 1 – laň a orel



19. Bytost, návrh č. 1 – kočka a had



20. Bytost, návrh č. 2 – liška a delfín



21. Bytost, návrh č. 2 – myš a lasička

Varianta č. 2

V této variantě mě napadlo, že bych mohla ztvárnit dvě sochy v jedné podobě zvířete. Každé zvíře by opět představovalo vlastnosti člověka. Jedna socha by byla větší a ta druhá o trochu menší. Tyto zvířata by stála naproti sobě v pozici, která by vyjadřovala jakoby bojovou scénu. Byly by to dvě protisíly. Větší socha by například symbolizovala kladné vlastnosti jako silnou vůli, pracovitost a zodpovědnost. Menší socha by pak vyjadřovala spíše negativní vlastnosti jako hravost, rozptylování a lenošení. Tímto bych vyjádřila, že člověk někdy může bojovat s kladnými a zápornými vlastnostmi, které má uvnitř sebe. Žádná socha by svou podobou moc nepřevažovala, protože někdy může v člověkovu zvířeti zvítězit pracovitost a zodpovědnost, ale někdy vyhraje lenost a hravost. Myslím si, že záleží i na osobnosti člověka. Sochy bych pak z jedné strany opatřila světlem, které by na ně svítilo. Naproti tomuto světlu by z druhé strany sousoší byla zeď, kde by toto sousoší vrhalo svůj stín. Tento stín by tvořil lidskou postavu jako jednu bytost. To by vyjadřovalo to, že každý má své dobré i špatné vlastnosti, ale obě jsou součástí člověka, protože obě tvoří jeho osobnost.

V návrzích je každá socha z jiného materiálu, ale mají stejnou barevnost, aby nebylo hned rozpoznatelné, které zvíře představuje špatné či dobré vlastnosti. Tyto návrhy jsem vytvářela v menší podobě, ale ve finále by byly o dost větší. První návrh větší sochy této varianty je z drátu, látkových ubrousků na obličej a vodní sklo. Tato malá socha je v podobě lva. Menší socha je ze samotvrdnoucí hmoty obarvená bílou akrylovou barvou a ztvárňuje medvíďe. Druhý návrh větší sochy je z drátu, průsvitné látky a vodního skla. Zde jsem opět zvolila podobu orla. Menší soška je vytvořená převážně z bílého papíru a lepidla na tapety, které jsem nakonec nechtěla dávat do finální sochy, protože po zaschnutí nedejme tak dobře tvar jako vodní sklo. Tuto sošku jsem vytvořila v podobě vydry.

V této variantě by ale sochy byly tvarově uzpůsobené tak, aby tvořily stín na zdi. Zajímavá by byla bojová scéna mezi sochami a stejná barevnost způsobující nejasnost v odhadu, které vlastnosti jsou kladné či záporné. Pozornost by mohl budit i vržený stín zobrazující postavu jako jeden celek. U této varianty mi ale vadilo, že bych sochy musela přizpůsobit na tvořící stín. Tudiž bych nemohla sochy moc tvarově rozvinout. Také by bylo problémové přesně přizpůsobit sochy, aby tvořily stín osoby. Dále jsem si

uvědomila, že jsem chtěla původně vytvořit bytost tvořenou ze dvou druhů zvířat, ale i to bych mohla poupravit.



22. Bytost, návrh č. 3 – lev a medvěd



23. Bytost, návrh č. 3 – stín



24. Bytost, návrh č. 4 – orel a vydra



25. Bytost, návrh č. 4 – stín

4.3. Finální práce

Do finální práce jsem nakonec vybrala variantu č. 1. Z bádání a hledání správného tvarového vyjádření, jsem dospěla k tomu, že jsem práci nakonec propojila se sama sebou. Rozhodla jsem se totiž vybrat zvířata podle sebe. Když už je výběr zvířat podle mého vnímání, tak i vlastnosti jsou zvolené na základě mé osobnosti. Zamyslela jsem se tedy nad tím, jak působím na své okolí z vnějšího pohledu. Myslím si, že na ostatní působím klidně, vyrovnaně, přátelsky a moc se neprojevuji. Také sama mám pocit, že se snažím vyhýbat konfliktům a že se snažím přizpůsobit dané situaci, i když se mi třeba nemusí zamlouvat. Snažím se být ke každému přátelská a udělat dobrý dojem. Proto jsem do větší finální skulptury vybírala zvířata, které se blíží k těmto pro mě spíše pozitivních vlastností. Velká socha je vytvořená z lišky a ryby. Druh ryby by mohl zastoupit například losos, který podle knihy Totemová zvířata symbolizuje odhodlanost, vytrvalost a poklidnost. Když se ale víc zamyslím obecně nad významem ryby jako zvířete, tak je pro mě ryba bezvýrazná bytost, která nemůže navenek vyjádřit svoje pocity. Tuto její vlastnost bych mohla přiblížit k tomu, že se navenek moc před cizími lidmi nevyjadřuji a mohu vypadat klidně, i když uvnitř mě můžou probíhat různé pocity či myšlenkové operace. Někdy i přátelé nemusí vědět, co se ve mně odehrává.

Lišku jsem do velké sochy zvolila proto, že v symbolice představuje bystrost, přizpůsobivost a rozhodnost. K těmto tvorům mám kladný vztah a chvíli jsem je na sociálních sítích pozorovala. Na první pohled člověk neví, jak se liška zvukově vyjadřuje a jak se chová ve svém prostředí. Když jsem ale lišky zkoumala víc, tak mě překvapilo, že vydávají zvuk podobající se chechtání či smíchu. Liška je dokonce aktivní a přátelská bytost. Možná i proto jsem ji zvolila jako druhé zvíře v této soše. Jelikož i já se při prvním setkání moc neprojevuji, a tudíž člověk neví, jak se ve svém prostředí vyjadřuji a chovám. Také její symbolika přizpůsobivosti mě zaujala, protože i já se snažím v dané situaci přizpůsobit.

Do malé sochy jsem zvolila kombinaci zajíce a medvěda. Medvěd by měl symbolizovat soběstačnost, sebekoumání a sebedůvěru. Pro některé by mohl představovat motiv síly a odvahy. Toto zvíře jsem zvolila na jednu stranu kvůli symbolice soběstačnosti a sebekoumání, protože i já občas sama sebe zkoumám a snažím se být soběstačná. Na druhou stranu jsem medvěda zvolila proto, že se mi zdá trochu lenivý, pomalý a v zimě se ukládá k zimnímu spánku. Myslím si, že i já uvnitř sebe občas bojuji se svou lenivostí a některé věci mi jdou pomaleji. Také když mám

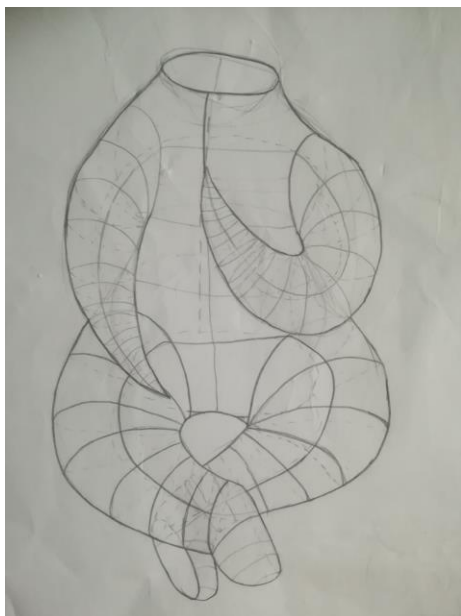
špatné období, tak bych nejradyji zalezla do peřin. Jako druhé zvíře jsem zvolila zajíce, protože symbolizuje tvořivost, ostražitost a citlivost. Z těchto vlastností bych možná brala citlivost jako vlastnost, kterou lidé ve velké míře moc netolerují a považují to za slabost člověka. Mí blízcí souhlasili s tím, že jsem tvořivý a citlivý člověk. Na venek ale můžu u neznámých lidí působit spíše chladně a necitlivě. Toto zvíře jsem také zvolila i kvůli svému osobnímu dojmu, kdy mi zajíc připadá nepolapitelný a v případě ohrožení mrštně utíká. Sama bych někdy totiž z některých situací sama mrštně utekla, i když se to na první pohled nemusí zdát.

Má hlavní myšlenka pro vytvoření těchto soch nakonec je, že lidé by neměli soudit ostatní jen na základě prvotního dojmu. I když se s daným člověkem můžete setkat několikrát, tak ho i tak nepoznáte do hloubky. Na první pohled člověk neví, co všechno se může odehrávat v druhém člověku, který nic nedává najevo a snaží se působit klidně. Uvnitř sebe ale tento člověk třeba bojuje sám se sebou, se svými vlastními pocity a s tím, jak by se měl ve společnosti vyjadřovat. Sama na sobě vidím, že se moc neprojevuji ve společnosti, hlavně pokud nejsem v blízkosti mých přátel a rodiny. Můžu působit klidně, přátelsky nebo nepřístupně, ale někdy uvnitř mě bojuji se svými myšlenkami a pocity, hlavně když mě něco trápí nebo mám špatnou náladu.

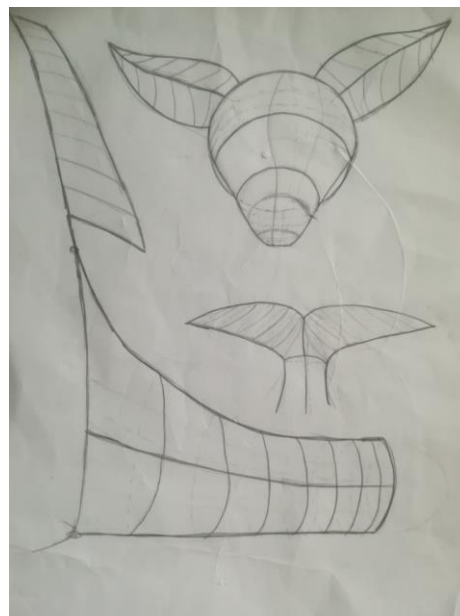
Technologický postup

Při tvoření jsem také přemýšlela nad tím, v jaké poloze své sochy vyobrazím. Tím mě inspiroval Barry Flanagan, který vytvářel své sochy zajíců v podobě lidských vlastností a aktivit. Velkou sochu znázorňující vlastnosti, které jsou vidět na první dojem, jsem vytvořila v jakési klidné poloze, nebo až v přemýšlivém postoji. Konstrukci sochy jsem vyrobila z vázacího pozinkovaného drátu, který má 0,8 mm a druhý má 0,4 mm. Kostru zvířete jsem tvarovala ručně, kdy jsem začala hlavou pak trupem, končetinami a skončila jsem rybím ocasem. Tuto konstrukci jsem pak obalila průsvitnou látkou zvanou šifon, který jsem namáčela do vodního skla zředěným s vodou (v poměru asi 2:1). Na konstrukci jsem nanesla dvě vrstvy šifonu. Otvory jsem vystříhla čtyři po namočení látky a nacházejí se v oblasti hrudníku, protože v této oblasti se bude nacházet menší socha. Šifon jsem zde vybrala, protože mě zaujal, když jsem s ním pracovala v ateliéru textilu. Chtěla jsem něco, co je jen trochu průsvitné a bílé, aby bylo jen nepatrným náznakem vidět, že uvnitř sochy něco je. Nakonec ale se dvěma vrstvami šifonu nejde poznat, že se uvnitř něco skrývá. Jen otvory naznačují, že ve velké soše

něco je. Možná díky tomu skulptura působí víc tajemně. Také bílou barvu látky jsem vybrala proto, že je to pro mě neutrální barva. Tato velká socha měří asi 84 centimetrů.



26. Velká socha – náčrt těla



27. Velká socha – náčrt hlavy a ploutve



28. Bytost, náhled do jednoho otvoru



29. Bytost, náhled do druhého otvoru



30. Velká socha – detail hlavy



31. Velká socha – detail ploutve



32. Bytost, Velká socha – liška a ryba



33. Bytost, Velká socha



34. Bytost, Velká socha – pohled zezadu



35. Bytost, Velká socha – pohled zepředu

Po vytvoření velké sochy jsem se zaměřila na menší sochu, u které jsem se rozhodovala, v jaké pozici ji vyobrazit. Nabízely se mi dvě možnosti, a to buď útočná pozice, která by vyjadřovala moji skrytou agresivitu, občasnou vznětlivost a obranu. Druhá pozice by byla spíš schoulená a bojácná. Tato pozice by mě vystihovala jako přecitlivělého člověka, který bývá občas smutný a má depresivní nálady. Nemohla jsem se ale rozhodnout, kterou pozici vyobrazím, a tak jsem zkusila menší průzkumu u mé rodiny a blízkých lidí. Anketa dopadla tak, že o jeden hlas vyhrála pozice schoulená a bojácná. Nakonec i já sama jsem se spíše přiklonila k této pozici, která vyplývala z mé aktuální nálady a pocitů. Materiál v této soše vznikl tak trochu náhodně, kdy jsem si řekla, že zkusím vytvořit sošku nejdříve z papíru a pak na ni nanesu rozkouskované listí s vodním sklem. Tato podoba mě oslovila, protože mám ráda podzimní listí a jejich barevnost. Zároveň povrch vypadá tak trochu nebezpečně a působí kontrastně k vnější soše. Možná i samotný povrch by mohl představovat obranu vůči vnějšímu světu. Také samotné listy ve mně probouzí pocity, kdy se některá zvířata ukládají do zimního spánku, jako je to i u zvoleného medvěda. Možná i já sama bych se nejraději zahrabala do listí. U malé sochy jsem vytvořila jednoduchou kostru z drátu, na to jsem nanasla balicí papír namočený do lepidla na tapety, aby se mi pak lépe nanášel hlavní materiál tvořený z listí. Nakonec jsem tedy nanasla nalámané a nakouskované listí namočené do vodního skla zředěné s vodou (opět v poměru přibližně 2:1). Výška této malé sochy je zhruba 21,5 centimetrů. Po uschnutí obou soch jsem menší sochu vložila do větší. Tímto jsem svoji práci dokončila.



36. Bytost, Vnitřní socha – zajíc a medvěd



37. Bytost, Vnitřní socha – zezadu



38. Bytost, Vnitřní socha – zepředu

5. Didaktická část

5.1. Využití tématu v praxi

Téma bytost, nebo také přesněji téma zvířete, se dá hodně využívat ve vyučovacích hodinách. Přípravy s tematikou zvířete, které jsem zpracovala, jsem aplikovala na základní umělecké školy. Většinu témat by byla vhodnější použít na základních uměleckých školách, protože je tam více času na zpracování, více možností rozvinutí tématu a více materiálních možností. Na základních školách by se musela upravit hodina podle času, počtu žáků a materiálních možností.

Přípravy byly vytvořené s ohledem na téma mé diplomové práce, ale především se vyučovací cíle, klíčové kompetence a očekávané výstupy řídily podle Rámcového vzdělávacího programu (RVP ZUV) a podle Školního vzdělávacího programu (ŠVP) v dané ZUŠ.

Mým hlavním cílem ve vyučování bylo se nejenom držet vyučovacích cílů, ale také podpořit a rozvíjet představivost žáků a pozorovat, jak každý zvláště přistupuje ke konkrétnímu tématu. Některé výstupy měly návaznost na předchozí hodinu, ale ty už neobsahovaly téma zvířete (např. při tvorbě skryše). Také jsem se snažila využívat různých materiálů i kombinovat techniky.

5.2. Výtvarné řady

Předmět: Výtvarná výchova (ZUŠ)

Věk: 8-10 let

Čas: 3 x 45 minut

Téma: Nový druh

Metody: Slovní (instruktáž), Dovednosti praktické (výtvarná činnost), Diskuze

Pomůcky: papír A3, tužky, vodové barvy, nádoby na vodu, kulaté štětce aj.

Výukové cíle:

Kognitivní – Žák dovede popsat, z jakých dvou zvířat se jeho dané zvíře zrodilo. V průběhu tvoření vymyslí jméno jeho nového druhu, čím se jeho zvíře živí a kde se ukrývá či pobývá. Žák vymyslí pomocí své fantazie nové zvíře z vylosovaných dvou existujících zvířat.

Psychomotorický – Žák napodobuje určité části existujícího zvířete. Bez problému dovede manipulovat s výtvarnými potřebami. Žák umí namíchat požadovaný odstín barvy pro srst jeho zvířete.

Afektivní – Žáci diskutují, jak na něj působí vytvořená zvířata ostatních spolužáků, oceňují jejich tvorbu a obhájí svou práci.

Úlohy: Vylosuje si dvě existující zvířata a vytvoří novou podobu zvířete. Vymyslí jméno zvířete, čím se živí a kde se vyskytuje. Namaluje technikou akvarelu či vodových barev své vymyšlené zvíře a napodobí části existujícího zvířete. Pokud si nebude moct vybavit danou část zvířete, bude se moci kouknout do knihy nebo na internet. Žák bude posilovat svoje komunikativní schopnosti, svoje sebehodnocení a hodnocení druhých.

Průběh hodiny

1. Uvedení do tématu, motivace, vylosování zvířat, příprava pomůcek (15 minut)
Žákům bude představeno téma hodiny. Na začátku si žáci vylosují ze dvou různých pytlíků názvy zvířat, z kterých budou vytvářet nový druh. Poté dostanou papír o formátu A3 a připraví si vodové barvy, nádoby s vodou a štětce. Jediná podmínka bude, aby se drželi podoby dvou vylosovaných zvířat a aby do svého zvířete nepřidávali prvky z jiného zvířete. To, jak bude zvíře zkombinováno a jakou bude mít nakonec podobu je zcela na nich.

2. Vlastní tvorba žáků (100 minut)

Žáci si ve třídě sednou na svá místa a bude jim vysvětleno téma hodiny. Pak učitel vezme dva pytlíčky se jmény různých zvířat a každý žák si vylosuje dvě zvířata (jeden lísteček z každého pytlíčku). Žáci dostanou papír o formátu A3 a připraví si vodové barvy, nádoby s vodou a štětce. Po celou dobu vyučování budou vytvářet nový druh zvířete, které si budou moct předem lehce na papír načrtnout anilínkami. Během malby bude žák přemýšlet nad jménem zvířete, jeho domovem a nad jeho potravou. V průběhu hodiny bude žákům umožněno podívat se na určité části či detaily jejich vylosovaných zvířat. Když budou hotoví se zvířetem, tak mají za úkol namalovat prostředí, v jakém se nachází jejich zvíře a co jí.

3. Závěr hodiny, reflexe – hodnocení, úklid (20 minut)

Žáci předvedou svou hotovou práci před třídou a povypráví všechny informace o jejich vymyšleném zvířeti. Také obhájí svoji práci a ohodnotí práce ostatních svých spolužáků. Nakonec žáci ohodnotí téma hodiny, učitel je slovně ohodnotí a pak si uklidí svá pracovní místa.

Zvláštní didaktická hlediska

- Žáci budou mít možnost využít knížky, mobilního telefonu nebo třídního počítače, aby se mohli podívat na části vylosovaného zvířete. Také si budou moct na konci hodiny svým mobilním telefonem vyfotit práci.
- Osvojení klíčových kompetencí: kompetence k řešení problému, kompetence komunikativní a sociální a personální
- Aktivizování a motivování žáků: během hodiny bude učitel obcházet žáky a vyptávat se jich na jejich vymyšlené zvíře, popřípadě bude žákům radit, jak by mohli obrázek vylepšit
- Individuální přístup k žákům: žáci pracují samostatně
- Jiná hlediska: žáci budou mít uprostřed tříhodinové výuky přestávku na odpočinek, na jídlo a pití

Předmět: Výtvarná výchova (ZUŠ)

Věk: 8-12 let

Čas: 3 x 45 minut

Téma: Vymyšlené zvíře

Metody: Slovní (instruktáž), Dovednosti praktické (výtvarná činnost), Diskuze

Pomůcky: papíry A3, vodové barvy, temperové barvy, štětce, nádoby na vodu aj.

Výukové cíle:

Kognitivní – Žák dovede popsat, jak jeho vymyšlené zvíře vypadá. V průběhu hodiny vymyslí jméno své příšery, čím se živí, jaké má vlastnosti a kde žije. Žák dokáže vymyslet pomocí své fantazie zvíře nebo příšeru z pěti vylosovaných charakteristik zvířete (kolik bude mít očí, jakou bude mít srst či kůži atd.).

Psychomotorický – Žák napodobuje určité části zvířete. Bez problému dovede manipulovat s výtvarnými potřebami. Žák umí namíchat požadovaný odstín barvy pro srst jeho zvířete.

Afektivní – Žáci přijímají tvorbu ostatních spolužáku, diskutují jak na ně příšerky nebo zvířata působí a obhájí své vymyšlené zvíře (příšeru).

Úlohy: Žák si vylosuje pět charakteristik, které bude jeho zvíře obsahovat a vytvoří nové vymyšlené zvíře či příšeru. Vymyslí jméno zvířete, jeho vlastnosti, čím se živí a kde pobývá. Namaluje technikou temperových barev své vymyšlené zvíře a vytvoří vylosované části buď existujícího zvířete, nebo podle svých vlastních představ. Pokud nebude moct vybavit danou část zvířete, bude se moci kouknout na internet na PC nebo na mobilu. Žák bude posilovat svoje komunikativní schopnosti, svoje sebehodnocení a hodnocení druhých.

Průběh hodiny

1. Úvod, motivace, vylosování charakteristik, příprava pomůcek (15 minut)

Žákům bude představeno téma hodiny. Na začátku si žáci vylosují pět různých charakteristik zvířete, z kterých budou vytvářet své vymyšlené zvíře. Poté dostanou papír o formátu A3 a připraví si temperové barvy, nádoby s vodou a štětce. Jediná podmínka bude držet se pěti vylosovaných charakteristik, které musí konečné zvíře obsahovat. To, jak bude zvíře nakonec vypadat, jak poskládá části-charakteristiky a jaké zvolí barvy, je zcela na nich.

2. Vlastní tvorba žáků (100 minut)

Žáci si ve třídě sednou na svá místa a bude jim vysvětleno téma hodiny. Pak učitel vezme pět pytlíčků s lístečky různých charakteristik a každý žák si ze všech pytlíčků vylosuje charakteristiky. Žáci dostanou papír o formátu A3 a připraví si temperové barvy, nádoby s vodou a štětce. Po celou dobu vyučování budou vytvářet vymyšlené zvíře či příšerku, kterou si budou moct předem lehce na papír načrtnout anilínkami. Během malby bude žák přemýšlet nad jménem zvířete, jeho vlastnostmi či schopnostmi, jeho domovem a nad jeho potravou. Jakmile budou hotoví se zvířetem a budou mít čas, tak mají za úkol namalovat prostředí, v jakém se nachází jejich zvíře a co jí.

3. Závěr hodiny, reflexe – hodnocení, úklid (20 minut)

Žáci předvedou své vymyšlené zvíře či příšerku před třídou a povypráví o něm všechny požadované informace. Dále obhájí svoji práci a ohodnotí práce ostatních spolužáků. Nakonec žáci ohodnotí téma hodiny, učitel je slovně ohodnotí a pak si uklidí svá pracovní místa.

Zvláštní didaktická hlediska

- Žáci budou mít možnost využít mobilního telefonu nebo třídního počítače, aby se mohli podívat na části vylosovaných charakteristik zvířete. Také si budou moct na konci hodiny svým mobilním telefonem vyfotit práci.
- Osvojení klíčových kompetencí: kompetence k řešení problému, kompetence komunikativní a sociální a personální
- Aktivizování a motivování žáků: během hodiny bude učitel obcházet žáky, kontrolovat jejich postup práce a vyptávat se jich na jejich zvíře. Učitel bude žákům radit, pokud si nebudou vědět rady s nějakou charakteristikou
- Individuální přístup k žákům: žáci pracují samostatně
- Jiná hlediska: žáci budou mít uprostřed tříhodinové výuky přestávku na odpočinek, na jídlo a pití

Předmět: Výtvarná výchova (ZUŠ)

Třída: VO1, VO2

Čas: 6 x 45 minut

Téma: Vlastní patron – společník

Metody: Slovní (instruktáž), Dovednosti praktické (výtvarná činnost), Diskuze

Pomůcky: černý výkres A3, křídly, suchý pastel aj.

Výukové cíle:

Kognitivní – Žák dovede popsat, co je to patron a daemon, z jakých knížek jsou a jak jeho vymyšlené zvíře vypadá. V průběhu hodiny vymyslí jméno svého patrona společníka. Žák dokáže vymyslet pomocí své fantazie a tvořivosti vlastního patrona.

Psychomotorický – Žák dokáže umístit zvířecího patrona vhodně do formátu a využije celou plochu papíru. Žák dovede manipulovat s výtvarnými potřebami.

Afektivní – Žák přijímá poznatky o knihách, o patronech a o daemonech. Žáci diskutují, jak na ně patroni ostatních spolužáků působí a obhájí svého patrona společníka.

Úlohy: Žák si představí, že je v jiném světě a vylosuje si nebo si vybere zvíře, které by ho v tom světě doprovázelo a chránilo. Také vymyslí jméno zvířete. Nakreslí technikou křídovými pastely svého vymyšleného zvířecího společníka podle svých vlastních představ. Pro představu bude mít žák ukázané patrony a daemony vyobrazené ve filmovém zpracování knih. Žák bude posilovat svoje komunikační schopnosti, svoje sebehodnocení a hodnocení druhých.

Průběh hodiny

1. Úvod, motivace, výběr zvířecího patrona, příprava pomůcek (20 minut)

Žákům bude představeno téma hodiny. Na začátku si žáci vylosují nebo sami vyberou, jaké zvíře by s nimi ve fantaskním světě bylo po boku. Poté si vezmou černý výkres nebo obyčejný výkres o formátu A3 a připraví si křídly a suché pastely. Jediné upozornění bude, že na černý podklad by měli použít světlejší barvy, aby šlo zvíře na výkrese vidět. To, jak bude zvíře nakonec vypadat, je zcela na nich.

2. Vlastní tvorba žáků (100 minut)

Žáci se usadí do lavice a bude jim vysvětleno téma hodiny. Pak učitel stručně povypráví o patronech z knihy Herryho Pottera a o daemonech z knihy Jeho temné esence. Žák si následně vybere, nebo vylosuje zvířecího patrona společníka a toho si pak podle

vlastních představ nakreslí. Žáci si vezmou papír o formátu A3 (černý nebo bílý) a připraví si křídly nebo suchý pastel. Po celou dobu vyučování budou vytvářet svého patrona společníka. Během kresby bude žák přemýšlet nad jeho jménem.

3. Závěr hodiny, reflexe – hodnocení, úklid (15 minut)

Žáci předvedou svého zvířecího patrona společníka a informují ostatní, jak se jmenuje. Obhájí svoji práci a ohodnotí práce ostatních spolužáků. Nakonec žáci ohodnotí téma hodiny, učitel je také slovně ohodnotí a pak si uklidí svá pracovní místa.

Zvláštní didaktická hlediska

- Žáci budou mít možnost využít mobilního telefonu nebo třídního počítače, aby se mohli podívat na zfilmované patrony a daemony z knih. Na konci hodiny si budou moci na svém mobilním telefonu práci vyfotit.
- Osvojení klíčových kompetencí: kompetence k řešení problému, kompetence komunikativní a sociální a personální
- Aktivizování a motivování žáků: během hodiny bude učitel kontrolovat jejich postup práce a vyptávat se jich na jejich zvíře. Učitel bude žákům radit, co by mohli na své práci vylepšit
- Individuální přístup k žákům: žáci pracují samostatně
- Jiná hlediska: žáci budou mít uprostřed tříhodinové výuky přestávku na odpočinek, na jídlo a pití

Předmět: Výtvarná výchova (ZUŠ)

Třída: I. stupeň

Čas: 3 x 45 minut

Téma: Totemové zvíře

Metody: Slovní (instruktáž), Dovednosti praktické (výtvarná činnost), Diskuze

Pomůcky: hlína, modelovací samotvrdnoucí hmota, plastelína, špachtle aj.

Výukové cíle:

Kognitivní – Žák dovede vysvětlit, co je to totemové zvíře a co znamenalo pro indiány. Žák si dokáže vybrat zvíře z konkrétního výběru a popíše, co vymodeloval za zvíře a co použil za materiál.

Psychomotorický – Žák dokáže vymodelovat vybrané totemové zvíře. Žák dovede manipulovat s výtvarnými potřebami.

Afektivní – Žák přijímá informaci o totemových zvířatech a o indiánech. Žáci diskutují, jak na ně totemová zvířata ostatních spolužáků působí a obhájí svoji práci.

Úlohy: Žák si vybere z daných možnosti své totemové zvíře, které je známé hlavně u indiánů. Žák si vybere materiál, ze kterého bude modelovat své totemové zvíře. Pro představu bude mít žák ukázané příklady totemových zvířat. Žák bude posilovat svoje motorické dovednosti, svoji fantazii a svoje sebehodnocení.

Průběh hodiny

1. Úvod, motivace, výběr totemového zvířete, příprava pomůcek (20 minut)

Žákům bude představeno téma hodiny. Na začátku hodiny si žáci vyberou své totemové zvíře a materiál, ze kterého budou toto zvíře modelovat. Na výběr budou mít hlínu, modelovací hmotu, nebo plastelínu. Jelikož se jedná o totemové zvíře, tak budou mít žáci možnost vytvořit na zvířeti jakékoliv ornamenty podle svých vlastních představ.

2. Vlastní tvorba žáků (100 minut)

Žáci se usadí do lavice a bude jim vysvětleno téma hodiny. Pak učitel stručně povypráví o totemových zvířatech a indiánech. Žák si následně vybere své totemové zvíře a materiál, ze kterého bude modelovat. Žáci si vezmou zvolený materiál a podložku, na které budou modelovat. Celou vyučovací dobu budou modelovat své totemové zvíře. Během modelování bude moct žák přemýšlet nad jeho jménem.

3. Závěr hodiny, reflexe – hodnocení, úklid (15 minut)

Žáci předvedou své totemové zvíře a popřípadě informují ostatní o jeho jméně. Obhájí svoji práci a ohodnotí práce ostatních spolužáků. Nakonec žáci ohodnotí téma hodiny, učitel je také slovně ohodnotí a pak si uklidí svá pracovní místa.

Zvláštní didaktická hlediska

- Žáci budou mít možnost využít mobilního telefonu nebo třídního počítače, aby se mohli podívat na totemové zvířata a indiánské ornamenty. Na konci hodiny si budou moci na svém mobilním telefonu práci vyfotit.
- Osvojení klíčových kompetencí: kompetence k řešení problému, kompetence komunikativní a sociální a personální
- Aktivizování a motivování žáků: během hodiny bude učitel kontrolovat jejich postup práce a vyptávat se jich na jejich zvíře. Učitel bude žákům radit, co by mohli na své práci vylepšit
- Individuální přístup k žákům: žáci pracují samostatně
- Jiná hlediska: žáci budou mít uprostřed tříhodinové výuky přestávku na odpočinek, na jídlo a pití

Předmět: Výtvarná výchova (ZUŠ)

Třída: II. stupeň

Čas: 3 x 45 minut

Téma: Zvířecí autoportrét

Metody: Slovní (instruktáž), Dovednosti praktické (výtvarná činnost), Diskuze

Pomůcky: papír A3, zrcátka/fotka z mobilního telefonu, fixy, tužky, pastelky aj.

Výukové cíle:

Kognitivní – Žák dovede definovat, co je to autoportrét a pochopí, co je tématem hodiny. Žák vyjmenuje umělce pracující s autoportrétem. Žák si dokáže vybrat zvíře a vymyslí svůj autoportrét se zvířecími prvky.

Psychomotorický – Žák umí umístit zvířecí prvky do svého autoportrétu. Žák vhodně umístí svůj autoportrét do formátu A3. Žák dovede manipulovat s výtvarnými potřebami.

Afektivní – Žák přijímá informaci o pojmu autoportrét a reaguje prostřednictvím vlastních pocitů na dané téma. Žáci podle své vlastní fantazie propojí lidské a zvířecí rysy. Žáci diskutují, jak na ně zvířecí autoportréty působí a obhájí svoji práci.

Úlohy: Žák si vybere jedno konkrétní zvíře, které je mu buď blízké, nebo ho nějak zaujalo svým vzhledem. Žák si vezme zrcátko, nebo mobilní telefon a nakreslí svůj autoportrét s rysy zvířete, které si vybral. Žák bude posilovat svoji realistickou kresbu, svoji fantazii a svoje sebehodnocení.

Průběh hodiny

1. Úvod, motivace, výběr zvířete k autoportrétu, příprava pomůcek (20 minut)

Žákům bude představeno téma hodiny. Na začátku hodiny si žáci vyberou zvíře, které je jim nějak blízké nebo je zaujalo svým vzhledem. Rysy tohoto zvířete budou kombinovat se svým autoportrétem. Žáci si vezmou bílý výkres A3 a vyberou si kresebné pomůcky. Žáci sice budou muset kreslit podle reality ale to, jak zkombinují své a zvířecí prvky je zcela na nich.

2. Vlastní tvorba žáků (100 minut)

Žáci se usadí do lavice a bude jim vysvětleno téma hodiny. Žák si následně vybere zvíře, které bude v jeho autoportrétu. Žáci si vezmou výkres A3, kresebné pomůcky, zrcátko nebo mobilní telefon. Celou vyučovací dobu budou kreslit svůj zvířecí autoportrét.

3. Závěr hodiny, reflexe – hodnocení, úklid (15 minut)

Žáci předvedou své zvířecí autoportréty a popřípadě informují ostatní, jaké zvíře si vybrali a proč. Žáci obhájí svoji práci a ohodnotí práce ostatních spolužáků. Nakonec hodiny žáci ohodnotí téma hodiny, učitel je také slovně ohodnotí a pak si uklidí svá pracovní místa.

Zvláštní didaktická hlediska

- Žáci budou mít možnost využít mobilního telefonu, aby se mohli podívat na rysy zvoleného zvířete. Na konci hodiny si budou moci na svém mobilní telefonu vyfotit jejich tvorbu.
- Osvojení klíčových kompetencí: kompetence k řešení problému, kompetence komunikativní a sociální a personální
- Aktivizování a motivování žáků: během hodiny bude učitel kontrolovat jejich postup práce a popřípadě bude žákům radit, co by mohli na své práci vylepšit či upravit
- Individuální přístup k žákům: žáci pracují samostatně
- Jiná hlediska: žáci budou mít uprostřed tříhodinové výuky přestávku na odpočinek, na jídlo a pití

6. Závěr

V průběhu tvorby mé diplomové práce jsem studovala zobrazování zvířat v sochařském směru, a hledala formy a podoby, jak bych mohla téma bytosti ztvárnit. Zaměřovala jsem se i na to, s jakou symbolikou byla animální tematika spojena v dějinách sochařství. Nejpřínosnější pro mě bylo zobrazování zvířat od 20. století, protože se zde začaly rozvíjet nové formy, techniky a materiály při animální tvorbě. Také umělci, jejichž tvorba se podobala mé práci, mi dali inspiraci do sochařského vyjádření. Například David Oliveira, mě zaujal, jak dokáže pracovat s drátem v prostoru a jak umí využívat vrstvy tylu. Také mě inspiroval Barry Flanagan, protože jsem nevěděla, jak obě sochy ztvárnit. Pak jsem si vzpomněla, že Flanagan vytvářel zajíce i v lidských aktivitách, a to mě inspirovalo. Díky tomu jsem obě sochy dala do pozice člověka. Vnější socha je ztvárněna v zamyšleném klidu, kdežto vnitřní socha vyjadřuje strach, úzkost a smutek.

Volba zvířat do obou soch a také volba lidských vlastností se nakonec zaměřila na mě. Rozhodla jsem se vybrat vlastnosti podle své osobnosti. To, jak je u sebe vnímám já, ale i mé blízké okolí. Animální symboliku jsem zvolila hlavně podle svých vlastních pocitů a vnímání. Během studia literatury a přemýšlením nad sochou mě napadly dvě varianty vyjádření mé myšlenky. Nakonec jsem ale zvolila původní myšlenku, kdy je bytost tvořena vnější a vnitřní sochou. Vnější socha zpodobňuje spíše kladnější vlastnosti, které mohou vidět lidé na první dojem. Vnitřní socha pak představuje skryté vlastnosti, které jsou spíše brány negativně nebo za slabosti.

Z materiálu jsem nakonec zvolila ty, které mi nejvíce v sochách vyhovovaly. Na větší sochu jsem použila pozinkovaný drát a šifon namočený do vodního skla zředěný s vodou. Na menší sochu jsem nakonec vybrala kostru z drátu a papíru namočeného do lepidla na tapety a povrch je z rozkouskovaných listů namočeného do vodního skla s vodou.

Ačkoliv jsem v průběhu mé práce experimentovala s materiály a přemýšlela jsem, jak svoje sochy ztvárním, tak hlavní myšlenka zůstala stejná. Chtěla jsem vyjádřit lidské vlastnosti v podobě skulptur. Také zvířata jsem chtěla zkombinovat do nové formy bytosti skoro až do nějaké mutace. Můj nápad jsem akorát rozvinula a našla jsem tu pravou cestu a formu k vyjádření své myšlenky. Mým záměrem také bylo předat divákovi zprávu či odkaz, že člověk v sobě může skrývat různé pocity, obavy a

vlastnosti, které společnost nemusí uznávat. Chtěla jsem nakonec touto prací ale poukázat na to, že jak dobré, tak i špatné vlastnosti utváří osobnost daného člověka. Člověk může mít důvod, proč jedná tak, jak jedná. Také by neměl být hned odsuzován za případné špatné vlastnosti. Protože jak špatné, tak i dobré vlastnosti tvoří celkovou osobnost člověka.

7. Anotace

Jméno a příjmení:	Jana Kolečková
Katedra:	Katedra výtvarné výchovy
Vedoucí práce:	Mgr. David Medek, Ph.D.
Rok obhajoby:	2021

Název práce:	Bytost
Název v angličtině:	Being
Anotace práce:	První teoretická část mé diplomové práce se zabývá zobrazování zvířat v historii. V této části jsem uvedla některé příklady symboliky zvířat a porovnání vnímání některých kultur. Uvádím zde umělce, jejichž práce má podobný charakter jako má socha. V druhé části mám zdokumentovaný postup mé práce a její finální podobu. Ve třetí didaktické části uvádím výtvarné řady s tematikou zvířete a člověka, které jsou určené pro ZUŠ.
Klíčová slova:	Zvířata, člověk, charakter, vlastnosti, chování, socha, sousoší
Anotace v angličtině:	The first theoretical part of my thesis deals with the depiction of animals in history. In this section, I also gave some examples of animal symbols and a comparison of the perceptions of some cultures. Here are the artists whose work has a simile character to my sculpture. In the second part I have a documented progress of my work and its final form. In the third didactic part, I present art series with the theme of animals and humans, which are intended for art schools.
Klíčová slova v angličtině:	Animals, human, charakter, properties, behavior, sculpture, sculptural group
Přílohy vázané v práci:	CD
Rozsah práce:	66
Jazyk práce:	Český jazyk

8. Zdroje

8.1. Literatura

1. SVOBODA, Jiří. *Mistři kamenného dláta: Umění pravěkých lovců*. Praha: Panorama, 1986.
2. STADLER, Wolfgang. *Dějiny sochařství*. Praha: ReboProduction, 1996. ISBN 80-85815-67-2.
3. BADALÍKOVÁ, Olga. *Zvíře v současné prostorové tvorbě*. Olomouc: PAPIRTISK, 2014. ISBN 978-80-244-4007-1.
4. ZHOŘ, Igor. *Klíče k sochám: (čtení o sochách a sochařích)*. Praha: Albatros, 1989.
7. PIJOÁN, José. *Dějiny umění: Dějiny umění 1*. Praha: ODEON, 1977.
8. PIJOÁN, José. *Dějiny umění: Dějiny umění 10*. Praha: Odeon, 1986.
9. GUNN, Celia M. *Totemová zvířata*. Olomouc: Fontána, 2016. ISBN 978-80-7336-851-7.
10. SANI, Jitka. *Mystická zvířata*. Praha: OTTOVO NAKLADATELSTVÍ, 2015. ISBN 978-80-7451-390-9.

8.2. Internetové zdroje

1. Socha svatého Jiří (Pražský hrad). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): WikimediaFoundation, 2020 [cit. 2020-10-31]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Socha_svat%C3%A9ho_Ji%C5%99%C3%AD_\(Pra%C5%B5esk%C3%BD_hrad\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Socha_svat%C3%A9ho_Ji%C5%99%C3%AD_(Pra%C5%B5esk%C3%BD_hrad))
2. Alberto Giacometti. *AartmuseumMARTinyGlennové* [online]. 2008 [cit. 2020-11-04]. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=422
3. Posvátná zvířata. *Starověký Egypt* [online]. 2020 [cit. 2020-11-15]. Dostupné z: <http://faraon.wz.cz/bohove/zvirata.htm>
4. Aeskulapova hůl. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): WikimediaFoundation, 2020 [cit. 2020-11-15]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Aeskulapova_h%C5%AFI
5. Prase domácí: Přístup kultur. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): WikimediaFoundation, 2020 [cit. 2020-11-15]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Prase_dom%C3%A1c%C3%AD
6. Zvěř jako symbol. *Řád svatého Huberta* [online]. 2020 [cit. 2020-11-15]. Dostupné z: <http://www.radsvatehohuberta.cz/cs/o-radu/historie/zver-v-mytologii/136-zver-symbol>
7. Symbolika zvířat. *Parasaurolofus* [online]. 2020 [cit. 2020-11-15]. Dostupné z: <http://parasaurolofus.txt.cz/clanky/101625/symbolika-zvirat>
8. BarryFlanagan. *Artnet* [online]. 2020 [cit. 2020-11-04]. Dostupné z: <http://www.artnet.com/artists/barry-flanagan/>
9. RANDOM SELECTION OF 50 WORKS FROM 1197. *Barryflanagan* [online]. 2020 [cit. 2020-11-04]. Dostupné z: <https://barryflanagan.com/artworks?v=928568b84963>
10. Životopis BarryhoFlanagana. *Barryflanagan* [online]. 2020 [cit. 2020-11-09]. Dostupné z: <https://barryflanagan.com/biography/>
11. BarryFlanagan. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): WikimediaFoundation, 2020 [cit. 2020-11-09]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Barry_Flanagan
12. Patricia Piccinini. *National museum ofwomen in thearts* [online]. 2020 [cit. 2020-11-09]. Dostupné z: <https://nmwa.org/art/artists/patricia-piccinini/>
13. Patricia Piccinini. *Artsy* [online]. 2020 [cit. 2020-11-09]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/artwork/patricia-piccinini-the-naturalist>
14. Patricia Piccinini. *Widewalls* [online]. 2020 [cit. 2020-11-09]. Dostupné z: <https://www.widewalls.ch/artists/patricia-piccinini>

15. Patricia Piccinini. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2020 [cit. 2020-11-09]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Patricia_Piccinini
16. Aboutme. *David Oliveira* [online]. 2014 [cit. 2020-11-04]. Dostupné z: <https://www.davidoliveira.org/sobre-mim>
17. Darwing in the Air - David Oliviera. *Petrie* [online]. 2012 [cit. 2020-11-04]. Dostupné z: <http://www.petrieinventory.com/drawing-in-the-air-david-oliveira>
18. DavidOliveira: About David. *ARTISTADAY* [online]. 2020 [cit. 2020-11-04]. Dostupné z: <https://www.artistaday.com/?p=14722>
19. KATE CLARKOVÁ: BIO. *KATE CLARK STUDIO* [online]. 2017 [cit. 2020-11-04]. Dostupné z: <https://www.kateclark.com/about>
20. KATE CLARKOVÁ: ARTIST'S STATEMENT. *KATE CLARK STUDIO* [online]. 2017 [cit. 2020-11-04]. Dostupné z: <https://www.kateclark.com/artist-statement>
21. About Anna-WiliHighfield. *Anna-WiliHighfield* [online]. 2014 [cit. 2020-11-04]. Dostupné z: <http://www.annawilihighfield.com/about>
22. Anna-WiliHighfield: About Anna-Wili. *ARTISTADAY* [online]. 2020 [cit. 2020-11-04]. Dostupné z: <https://www.artistaday.com/?p=14411>
23. Papersculptures by Anna-WiliHighfield. *Yatzer* [online]. 2010 [cit. 2020-11-04]. Dostupné z: <https://www.yatzer.com/Paper-sculptures-by-Anna-Wili-Highfield>
24. These secret to sculptor Anna-WiliHighfield's success: break the mould. *The Sydney Morning Herald* [online]. 2020 [cit. 2020-11-04]. Dostupné z: <https://www.smh.com.au/entertainment/art-and-design/the-secret-to-sculptor-anna-wili-highfield-s-success-break-the-mould-20190430-p51iiy.html>
25. Bytost. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2020 [cit. 2020-12-02]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Bytost>

8.3. Seznam obrazové přílohy

1. Constantin Brancusi, Tři tučňáci, 1912. Dostupné z: <http://www.talinkraft.com/blog/2018/11/26/brancusi>
2. Raymond Duchamp-Villon, Velký kůň, 1914. Dostupné z: http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=358
3. Pablo Picasso, Malý kůň (Little Horse), 1960. Dostupné z: <https://www.moma.org/audio/playlist/19/415>
4. Max Ernst, Kozoroh (Capricorn), 1960. Dostupné z: <https://regenaxe.com/2013/12/07/capricorn-max-ernst-1963/>
5. Kurt Gebauer, Ptáci, Opava 2015. Dostupné z: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kurt-Gebauer,-Pt%C3%A1ci-\(4\).-Opava.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kurt-Gebauer,-Pt%C3%A1ci-(4).-Opava.jpg)
6. Alberto Giacometti, Kočka (The Cat), 1954. Dostupné z: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/489980>
7. Wim Delvoye, Plněné kobercové prase (Stuffed carpet pig), 2010. Dostupné z: <http://www.alaintruong.com/archives/2018/03/06/36201263.html>
8. Barry Flanagan, Bubeník (The Drummer), 1980. Dostupné z: <https://imma.ie/collection/the-drummer/>
9. Barry Flanagan, Myslitel (Thinker on a Rock), 1997. Dostupné z: <https://artcurious291.wordpress.com/2014/02/03/barry-flanagan-thinker-on-a-rock/>
10. Patricia Piccinini, Mladá rodina (The Young Family), 2002. Dostupné z: <https://www.artsy.net/artwork/patricia-piccinini-the-young-family-1>
11. Patricia Piccinini, Přírodovědec (The Naturalist), 2017. Dostupné z: <https://www.artsy.net/artwork/patricia-piccinini-the-naturalist>
12. David Oliveira, Vlci (Lobos), 2011. Dostupné z: <https://www.davidoliveira.org/2011?lightbox=imagecvw>
13. David Oliveira, Medúza (Jellyfish), 2018. Dostupné z: <https://www.davidoliveira.org/2018?lightbox=dataItem-jid938nx1>
14. Kate Clark, Modlit se (Pray), 2012. Dostupné z: <https://www.kateclark.com/new-page-35>
15. Kate Clark, Chování (Behaving), 2016. Dostupné z: <https://www.kateclark.com/new-page-5>
16. Anna Wili-Highfield, Sokolník (Falconer), 2017. Dostupné z: <http://www.annawilihighfield.com/works/2018/3/1/rep7bw5dksgd66po6x60oe7sy838k3>

17. Anna Wili-Highfield, Kůň (Horse), 2018. Dostupné z:
<http://www.annawilihighfield.com/works/2018/2/28/090t3lsek8l7bhujgn6d5o1w3cq1vy>
18. Jana Kolečková, Bytost, návrh č. 1 – laň a orel, 2020. Foto: Jana Kolečková
19. Jana Kolečková, Bytost, návrh č. 1 – kočka a had, 2020. Foto: Jana Kolečková
20. Jana Kolečková, Bytost, návrh č. 2 – liška a delfin, 2020. Foto: Jana Kolečková
21. Jana Kolečková, Bytost, návrh č. 2 – myš a lasička, 2020. Foto: Jana Kolečková
22. Jana Kolečková, Bytost, návrh č. 3 – lev a medvěd, 2020. Foto: Jana Kolečková
23. Jana Kolečková, Bytost, návrh č. 3 – stín, 2020. Foto: Jana Kolečková
24. Jana Kolečková, Bytost, návrh č. 4 – orel a vydra, 2020. Foto: Jana Kolečková
25. Jana Kolečková, Bytost, návrh č. 4 – stín, 2020. Foto: Jana Kolečková
26. Jana Kolečková, Velká socha – náčrt těla, 2020. Foto: Jana Kolečková
27. Jana Kolečková, Velká socha – náčrt hlavy a ploutve, 2020. Foto: Jana Kolečková
28. Jana Kolečková, Bytost, náhled do jednoho otvoru, 2020. Foto: Jana Kolečková
29. Jana Kolečková, Bytost, náhled do druhého otvoru, 2020. Foto: Jana Kolečková
30. Jana Kolečková, Bytost, Velká socha – detail hlavy, 2020. Foto: Jana Kolečková
31. Jana Kolečková, Bytost, Velká socha – detail ploutve, 2020. Foto: Jana Kolečková
32. Jana Kolečková, Bytost, Velká socha – liška a ryba, 2020. Foto: Jana Kolečková
33. Jana Kolečková, Bytost, Velká socha, 2020. Foto: Jana Kolečková
34. Jana Kolečková, Bytost, Velká socha – pohled zezadu, 2020. Foto: Jana Kolečková
35. Jana Kolečková, Bytost, Velká socha – pohled zepředu, 2020. Foto: Jana Kolečková
36. Jana Kolečková, Bytost, Vnitřní socha – zajíc a medvěd, 2020. Foto: Jana Kolečková
37. Jana Kolečková, Bytost, Vnitřní socha – zezadu, 2020. Foto: Jana Kolečková
38. Jana Kolečková, Bytost, Vnitřní socha – zepředu, 2020. Foto: Jana Kolečková