

VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra vizuální tvorby

BAKALÁRSKA PRÁCA

Fragmenty reality: Koláž ako odraz spoločnosti

2024

Bc. Martina Čulíková



Vysoká škola kreatívnej komunikácie

Katedra vizuálnej tvorby

Fotografie a audiovizie

Bakalárska práca

Fragmenty reality: Koláž ako odraz spoločnosti

Autorka: Bc. Martina Čulíková

Vedúca bakalárskej práce: BcA. Eliška Šárková

Konzultant bakalárskej práce: MgA. Jaroslav Fišer

2024

Prehlásenie

Vyhlasujem, že som bakalársku prácu vypracovala samostatne a že som uviedla všetky pramene a literatúru, z ktorých som čerpala.

V Prahe dňa

Podpis autora:

Ďakujem všetkým, ktorí mi nastavujú zrkadlá.

Moje najväčšie poďakovanie patrí BcA. Eliške Šárkovej,
MgA. Jaroslavovi Fišerovi a Marekovi Würflov.

ABSTRAKT

Bakalárska práca, *Fragmenty reality: Koláž ako odraz spoločnosti*, predstavuje náhľad do sféry identity koláže, ako umeleckého média, ktoré spájaním rôznorodých prvkov do nového kontextu, stelesňuje princíp ľudského vnímania zdanlivo homogénnej reality.

Cieľom práce je skúmať schopnosť koláže reflektovať kontext spoločnosti v dobe, v ktorej vzniká, či už z hľadiska technických alebo konceptuálnych aspektov.

Teoretická časť práce skúma princíp vnímania skutočnosti, ktorý prirovnáva k princípu tvorby koláže, na báze jej chronologického vývoja.

V praktickej časti práce sa autorka zaoberá aspektami súčasnej identity doby, ktorá sa pohybuje na rozhraní fyzického a digitálneho prostredia, ľudskej či umelej inteligencie.

Autorka využíva prvky fotografie, grafiky, nástrojov umelej inteligencie (AI) a symbolov digitálneho prostredia, ktoré formuje do mnohvrstvových odkazov. Tieto prvky, fragmenty, sú následne zlúčené do súboru digitálnych koláží, ktoré, po technickej aj obsahovej stránke, reflektujú úvahu o súčasnom nastavení spoločnosti.

Kľúčové slová: koláž, fragment, realita, spoločnosť, reflexia, identita

ABSTRACT

The bachelor thesis, *Fragments of Reality: Collage as a Reflection of Humankind*, presents an insight into the realm of the identity of collage as an artistic medium that embodies the principle of human perception, of a seemingly homogeneous reality, by combining disparate elements into a new context.

The aim of this thesis is to analyze the ability of collage to reflect the context of the society in the time in which it is created, whether in terms of technical or conceptual aspects.

The theoretical part of the thesis examines the principle of perception of reality and compares it with the principle of collage creating, based on its chronological development over time.

In the practical part of the work, the author analyses aspects of contemporary identity of the society, at the interface of physical and digital environment, human and artificial intelligence. Author uses elements of photography, graphics and symbols of the digital environment, which she shapes into multi-layered messages. These elements, fragments, are then merged into a series of digital collages that, both technically and conceptually, reflects the author's reflection of the contemporary society.

Key words: collage, fragment, reality, society, reflection, identity

Obsah

ÚVOD	8
1. KOLÁŽ AKO ODRAZ SPOLOČNOSTI.....	10
1.1 Princíp koláže.....	10
1.2 Formy koláže.....	12
1.3 Vývoj koláže v čase	13
2. FRAGMENTY REALITY	19
2.1 Vnímanie reality	19
2.2 Fyzično vs digitálno	21
3. PRAKTICKÁ ČASŤ	24
3.1 Inšpirácia.....	24
3.2 <i>Am I</i>	27
3.3 Konceptia práce.....	28
ZÁVER.....	34
ZOZNAM LITERATÚRY	35
INTERNETOVÉ ZDROJE	37
OBRAZOVÁ PRÍLOHA	45

ÚVOD

Fragments of reality.

Vnímanie skutočnosti, meniacej sa pod uhlom pohľadu pozorovateľa.

Bakalárska práca, *Fragments of reality: Collage as a reflection of society*, sa venuje skúmaniu koláže ako umeleckého média, z hľadiska jeho vzťahu k spoločnosti, v ktorej vzniká.

Výber hlavného motívu práce, pramení z autorkinej osobnej fascinácie ľudským vnímaním skutočnosti. Spôsobom, akým si, či už na osobnej alebo kolektívnej úrovni, vytvárame zmysel v zdanlivo náhodnom zoskupení fragmentov.

Koláž (*fr. coller - lepiť*) je umelecké médium, ktoré tento zhuk prvkov spája do ucelenej podoby. Každý jeden zlomok reality, fragment (*lat. fragmentum - zlomok*), je nositeľom svojho vlastného významu. V procese ich vzájomného prepojenia dochádza k tvorbe celku, ktorý môže odrážať, re-interpretovať, alebo dokonca spochybňovať ľudské chápanie reality. Tvorbu koláže tak možno prirovnať k formovaniu novej perspektívy na skutočnosť.

Cieľom práce je skúmať schopnosť koláže reflektovať kontext spoločnosti v dobe, v ktorej vzniká. Práca si pokladá otázky ohľadom identity a úlohy koláže.

Aké aspekty určujú samotnú identitu koláže?

Akú funkciu zastupuje koláž v meniacej sa dobe a spoločnosti?

Existuje rozdiel medzi fyzickou, digitálnou, alebo AI kolážou?

Akým spôsobom je proces tvorby koláže spojený s tvorbou nového pohľadu na realitu?

Existujú jej limity?

Interpretácia vybranej témy, zahŕňa analýzu fenoménu koláže z hľadiska jej definície, princípu zrkadlenia spoločnosti, a technologického vývoja v čase.

Teoretická časť je rozdelená na dve kapitoly: *Koláž ako odraz spoločnosti*, ktorá predstavuje náhľad do sféry identity koláže vo vzťahu k spoločnosti danej doby; a *Fragments of reality*, ktorá skúma spôsob, akým si ľudská myseľ konštruuje vnímanie skutočnosti.

Teoretické východiská danej problematiky pramenia z dejín vizuálneho umenia a myšlienkových smerov filozofie, za využitia výrazových prostriedkov a symboliky spoločensko-kultúrneho kontextu doby, ako aj poznatkov z oblasti neurovedy. Informácie sú čerpané prostredníctvom dostupných odborných zdrojov, publikácií, či výpovedí autorov.

Obsahová štruktúra praktickej časti bakalárskej práce je vytvorená v nadväznosti na vyššie uvedený opis časti teoretickej. Dôraz práce je kladený na aspekty súčasnej identity spoločnosti, ktorá sa pohybuje na rozhraní fyzickej a digitálnej sféry. Práca je úvahou o pretrvávajúcom cykle obnovy buniek a dát ľudského aspektu. Autorská symbolika je uplatnená v sérii siedmich digitálnych koláží. Výstupom práce sa tak stáva, autorský súbor nesúci názov *Am I¹*, ktorý reflektuje autorskú úvahu o fragmentoch reality súčasnej doby.

Am I?

¹ Názov *Am I* je slovná hračka v anglickom jazyku, skladajúca sa zo skratky pre umelú inteligenciu – artificial intelligence "AI" a otázky potvrdenia vlastného bytia: "Am I?"

1. KOLÁŽ AKO ODRAZ SPOLOČNOSTI

Predmetom kapitoly *Koláž ako odraz spoločnosti*, je pozorovanie esencie koláže, ako aj jej úlohy, ktorú zohrala v rámci kultúrno-spoločenského kontextu daného obdobia. Koláž, späť predovšetkým s obdobím modernizmu, predstavuje jeden z nových výrazových prostriedkov, ktoré sa etablovali na umeleckej scéne 20. storočia.²

1.1 Princíp koláže

Koláž je fenomén umenia, ktorý sa stáva nosičom, na prvý pohľad nesúvisiacich, elementov, ktoré vďaka umiestneniu do jedného spoločného rámca, dostanú nový význam.³ Väčšina dostupných zdrojov označuje koláž za techniku, v rámci ktorej sú kúsky papiera, fotografií, látok, alebo iných predmetov, usporiadané a nalepené na jeden spoločný nosný povrch obrazu.⁴

Na základe rozmanitého využívania médií v rámci jedného diela, estetiku kolážového umenia radíme medzi *mixed media* – zmiešané média.⁵ Hoci ohraničenie jej podoby nie je jednoznačné, podstatu princípu koláže nachádzame v etymologickom rozbere samotného pojmu “koláž“. Pojem koláž pochádza z francúzskeho slova *collage* "lepenie", zo staro-francúzskeho *coller* "lepiť", z gréckeho *kolla* "lepidlo".⁶ Koláž sa teda vyznačuje princípom “lepenia“, na základe čoho sa jej technické stvárnenie, či už vo fyzickom alebo digitálnom prostredí, stáva sekundárnym.

Proces tvorby fyzickej koláže pozostáva z voľby konkrétneho materiálu, ktorý sa následne oreže do požadovaného tvaru a nalepí na povrch medzi ostatné kusy materiálu.⁷ Na rozdiel od iných umeleckých foriem, ktoré si vyžadujú určitú mieru technických zručností, umelecká odbornosť techniky koláže spočíva vo výbere, aranžovaní a spájaní prvkov do kompozície na základe významovej, či intuitívnej roviny.⁸ Práve z dôvodu, zdanlivo značnej prístupnosti, býva technika koláže častokrát uplatnená pri art therapy (terapií umením)⁹, alebo v rámci

² Radford, Robert. *The Art Book – Collage: The Making of Modern Art*. 2005 [online].

³ Tate. *Collage*. Neuvedené. [online].

⁴ Blesh, R. a Janis, H. 1967, s. 317.

⁵ Tate *Mixed media*. Neuvedené. [online].

⁶ Etymonline. *Collage*. Neuvedené. [online].

⁷ Banash David. 2013, s. 8.

⁸ Rise Art. *A Guide to Collage*. Neuvedené. [online].

⁹ Mehlomakulu, Carolyn. *Collage Art Therapy (Part 1)*. 2012 [online].

didaktických činností, čím sa stáva médiom prístupným všetkým, vekovým aj sociálnym, kategóriám ľudí.

V prípade koláže digitálneho prostredia ide o veľmi podobný postup. Po zhromaždení dostupného digitálneho materiálu, technikou "cut and paste" vytvoríme kompozíciu koláže v počítačových programoch, ako je napríklad Adobe Photoshop. Otázkou ostáva, či by mohlo digitálne prostredie ovplyvniť jej samotný princíp. Max Ernst, považovaný za jedného z otcov koláže hovorí, že "pokiaľ perie tvorí operenie, nie je to lepidlo, ktoré tvorí koláž".¹⁰

Tento výrok naznačuje, že samotná technika lepenia sotva vystihuje podstatu koláže, naopak, siaha za jej vizuálny rámec. Pokiaľ teda neexistuje technická podmienka pre vytvorenie koláže, aká je jej naozajstná esencia?

Radford nevníma presné vymedzenie hraníc definície koláže za kľúčové, naopak poukazuje na niekoľko prípadov, kedy sa koláž dostáva na hranu vlastného experimentu.¹¹

Jeden z príkladov je napríklad tvorba Lee Krasner (1908-1984), ktorej neutíchajúca snaha o experiment viedla k vzniku inovatívnych prístupov tvorby koláže. Krasner ničí, alebo inými slovami – obnovuje, svoje staré autorské maľby, ako aj maľby jej manžela Jacksona Pollocka, ktoré pretvára do nových kompozičných zoskupení kolážového charakteru.¹²

Potvrdzuje prítomnosť princípu koláže ako spôsobu odrážajúceho autenticnosť autorského prístupu ku skutočnosti.¹³

Hoci princíp koláže sprevádzal človeka stovky rokov, Brandon Taylor vo svojej publikácii *Collage: The Making of Modern Art*, hovorí o koláži ako o esenciálnom idióme moderného umenia 20. storočia, kedy sa na ňu upriamila pozornosť, práve vďaka slobode vyjadrenia, ktoré umožňuje.¹⁴ Koláž predstavovala, dovtedy netradičné, spojenie medzi maľbou a ostatnými materiálmi v rámci jedného umeleckého diela, ktoré v jednom a tom istom čase vyjadrovalo syntézu, ako aj fragmentáciu, zobrazovaného obsahu. Syntéza dala priestor situáciám, v ktorej bol divák konfrontovaný s paradoxom tohto spojenia.¹⁵ Ako povedal John Stezaker: „Koláž umožňuje otvorenie vedomia [...] je spôsob, ako sa pozrieť na to, čo neustále

¹⁰ Cathrin Klingsöhr-Leroy, Uta Grosenick. 2004, s. 9. "While feathers make plumage, glue does not make collage".

¹¹ Radford, Robert. *The Art Book – Collage: The Making of Modern Art*. 2005 [online].

¹² Kasmin Gallery. *Lee Krasner: Collage Paintings 1938-1981*. 2021 [online].

¹³ Artistry. *Výtvarné umění. Koláž* 2014. [online].

¹⁴ Radford, Robert. *The Art Book – Collage: The making of modern art*. 2005 [online].

¹⁵ Tamtiež, 2005.

konzumujeme.¹⁶ Koláž teda predstavuje reakciu toho, čo v danej dobe prijímame.

1.2 Formy koláže

Forma koláže sa menila na základe technologických možností doby, v ktorej vznikala. Pojem koláže zahŕňa veľké množstvo techník a experimentov, zlieva hranice nízkeho a vysokého umenia.¹⁷ Základom tradičnej koláže je práca s papierom. Jeho následným variovaním sa pretavoval do nových techník, z ktorých značná časť dostala aj svoje vlastné pomenovanie. Okrem Maxa Ernsta a Kurta Schwittersa, sa o veľký prínos rozvoju foriem koláže zaslúžil český výtvarný umelec Jiří Kolář, ktorý v polovici 20. storočia uviedol do povedomia

umeleckej scény vlastné techniky a autorské pojmy koláže, medzi ktoré patria napríklad:

roláž - rozrezanie reprodukcie na rovnaké pásiky, z ktorých sa zloží nový obraz

muchláž - koláž vytvorená zmačkaním pôvodného obrazu do novej podoby

proláž - koláž kombinujúca časť obrazu, vloženú do iného obrazu

konfrontáž - koláž, ktorá kombinuje obrazy pochádzajúce z rôznych období

chiasmáž - koláž vytvorená z výstrižkov usporiadaných do geometrických tvarov¹⁸

ventiláž - koláž s voľne závesnými prvkami¹⁹

Autorské metódy, usporiadané abecedným spôsobom, publikuje vo svojej knihe *Slovník metod* (1991). Okrem spomenutých typov koláže Koláře, môžeme hovoriť o dekupáži²⁰, fotografickej, či digitálnej koláži, fotomontáži, alebo dekoláži, ktorá sa vyznačuje vrstvením papiera. Pokiaľ do koláže začleníme aj objekty, hovoríme o asambláži, „merz“ – ako tieto diela nazýval Schwitters.²¹

Názov "koláž" sa preniesol aj do iných umeleckých oblastí, v ktorých dochádza k spájaniu existujúcich častí do nového celku. Princíp koláže pozorujeme napríklad v hudbe. Paul D. Miller, DJ Spooky - That Subliminal Kid, vo svojej knihe *Rhythm Science (2004)* opisuje spôsoby mixovania zvukov, či podnetov bežného prostredia okolo nás. Formovanie hudby z kultúrnych vzorcov je založené na princípe lepenia „lego kúskov vedomia vo svete, ktorý

¹⁶ Tate. *Collage*. Neuvedené. [online]. „Collage allows the opening up of conscious, which is very direct...its also a way of looking at what you are consuming all the time”.

¹⁷ Cramer Charles, Grant Kim. *Dada Collage*. Neuvedené. [online].

¹⁸ České galerie. *Koláž, roláž, muchláž... aneb Slovník metod Jiřího Koláře*. 2021 [online].

¹⁹ Chalupecký, Jindřich. *Příběh Jiřího Koláře*, v knihe : Lamač, Miroslav. *Jiří Kolář*, 1993. s. 31.

²⁰ Cambridge Dictionary. *Decoupage*. Neuvedené. [online].

²¹ Tate. *Assemblage*. Neuvedené. [online].

sa pohybuje pod znamením neustálej transformácie a atomizovaných perspektív“²². Je teda založené na princípe, ktorý je možné aplikovať aj na koláž výtvarného charakteru.²³

Werner Spiese sa v knihe o Maxovi Ernstovi vyjadruje o koláži ako o jedinečnom prostriedku na univerzálne reflektovanie podmienok a možností umenia v našej dobe.²⁴ Hoci Spiese svojimi slovami odkazuje na minulé storočie, jeho slová by sa dali uplatniť na dobu bez časového vyhranenia.

1.3 Vývoj koláže v čase

Podľa slov amerického surrealistického maliara Roberta Motherwella je koláž najväčším vynálezom 20.storočia.²⁵ Hoci časové vyhranenie princípu koláže je otázne, koláž sa stala významným zlomom vo vývoji kubizmu, ako aj významným zlomom v celom vývoji moderného umenia. Zanechala stopu v takmer každom umeleckom hnutí od kubizmu, cez futurizmus, dadaizmus, surrealizmus, pop art, až po dnešné digitálne techniky.²⁶

Napriek častému pripisovaniu koláže k modernému umeniu, sa jej prvé podoby objavujú už stáročia predtým. Základným stavebným kameňom koláže sa stal papier, ktorého vznik datujeme 200 rokov pred našim letopočtom v Číne.²⁷ Prvé zmienky o koláži môžeme zaznamenávať už v 10. storočí v Číne a Japonsku, kde kaligrafi začali nalepovať na povrch básní útržky papiera. V stredovekej Európe sa zas technika koláže objavila pri aplikácií drahých kovov na náboženské ikony, či v rámci dekorácie interiéru gotických katedrál. Odlišným spôsobom s kolážou pracovala Mary Delany, ktorá v 18. storočí vytvárala papierové floristické dekupaže, ktoré nazývala "papierové mozaiky".

Na konci 19. storočia sa v diele Mary Georginy Filmer dostávajú do koláže prvé fotografie, ktoré Filmer používa v rámci osobných kolážových denníkov, takzvaných *Filmer Album*.²⁸

²² Miller Paul D. 2004, s. 36. "All inclusive data networks transform individual creation into a kit of interchangeable parts, Lego building blocks of consciousness in a world that moves under the sign of continuous transformation and atomized perspectives."

²³ Mancuro Marco. Digicult. *Sound as Information, Dj Spooky at Kernel Festival*. 2011 [online].

²⁴ Spies Werner. 1974, s.24.

²⁵ Hutton, Helen. 1968, s. 6.

²⁶ Taylor Brandon. 2006, s.11.

²⁷ Robert C. Williams Museum of Papermaking. *History of Papermaking Around the World*. Neuvedené. [online].

²⁸ Art Institute Chicago. *Lady Filmer in her Drawing Room*. Neuvedené. [online].

20. storočie európskeho kontextu začína revolúciou v umení v podobe kubizmu, ktoré narúša, renesančnú perspektívu na svet. Umeleckým materiálom sa stávajú úžitkové, či masmediálne prvky praktického života. "Modernita ako šok z nového"²⁹, je výrok sprevádzaný publikáciou básne *Zone*, v ktorej Guillaume Apollinaire oslavuje ako zdroj pre literatúru dennú tlač, noviny a billboardy na uliciach.³⁰ Tento počín sa stal bodom zlomu pre obdobie kubizmu. Zatiaľ čo skoršia fáza kubizmu, známa ako "analytický kubizmus", pozostávala z obrazov, ktoré dekonštruovali svet do série základných línií a kriviek, toto neskoršie obdobie "syntetického kubizmu" zahŕňalo kombinovanie fragmentov rôznych materiálov s cieľom vytvoriť nový celok. Zobrazovaný objekt je tým pádom možné vnímať z viacerých perspektív, v jednom a tom istom čase.

V tom istom okruhu ľudí, v hlavnom centre moderny v Paríži, pôsobil aj Pablo Picasso, považovaný za otca kubizmu,³¹ ktorý v tom samom roku prešiel od analytického kubizmu ku koláži, technike, ktorú prvýkrát uplatnil v diele *Zátišie s kanelovaním stoličky*, kde do zátišia zakomponoval prvky každodenného života, ako sú noviny a povrazy lana, ako aj kus sériovo vyrábaného olejového plátna s potlačou kanelovania stoličky.³² Veľký vplyv na jeho tvorbu mal Georges Braque, ktorý sa zaoberal technikou "paper collé"³³, technikou, ktorá spočívala v lepení papierových foriem na kubistické kresby. Paper collé používa, na rozdiel od koláže, výhradne papierový materiál akým sú:³⁴ tapety, noviny, etikety na fľaše, hudobné partitúry, či kusy starých kresieb, v snahe znovu-zrodiť realitu každodenného života. Tento počín, vnášania reálnych prvkov do diela, inšpiroval mnoho ďalších umelcov. Rok na to prezentuje Marcel Duchamp svoj prvý ready-made³⁵ *Bicyklové koleso*³⁶. Kubistická koláž stelesňuje vzostup populárnej kultúry a socialistických protestov proti vojne na Balkáne.³⁷ Rozpad hodnôt, ktoré sa snaží zlepiť späť.

Na štruktúrovanú dynamiku pohybu kubistickej koláži nadviazala futuristická, akademizmom odľahčená vízia pohybu, obohatená o nové materiály, ako aj o textovú zložku. Využitie typografie uplatnil Carlo Carrà v diele *Manifest intervencionizmu*, kde vkladá militantné heslá

²⁹ Foster Hal. 2004, str. 124. "The shock of the new."

³⁰ Tamtiež, 2004.

³¹ Tamtiež, 2004, s. 572.

³² Tamtiež, 2004, s. 124.

³³ Tate. *Paper Collé*. Neuvedené. [online].

³⁴ Hoffman, Katherine. 1989, s. 5.

³⁵ Discovering Art. Neuvedené. [online].

³⁶ Tate. *Readymade - Bicycle Wheel*. Neuvedené. [online].

³⁷ Foster Hal. 2004, str. 124.

do špirálovej kompozície obrazu. Dynamickosť obrazu pramení z inšpirácie pohybom vrtúl vojenských lietadiel. Koláž sa v tomto období uplatnila ako funkčný politický (ná)stroj.³⁸

Techniky koláže začali do svojej tvorby inkorporovať aj dadaistickí umelci. Hnutie dadaistov, zrodené v roku 1916, uplatňovalo koláž na vyjadrenie odporu a nezmyslu vojny, sprevádzanej zánikom ľudských hodnôt. Absurditu situácie vyjadrovali rovnako absurdnými výjavmi, obohatenými o sarkazmus, paradox, hru a náhodu, ktorá podľa Padrtu “stimuluje vznik nového bohatstva asociácií.”³⁹

Koláž *Slovo (1921)*⁴⁰, ktorej autorom je Max Ernst, obsahuje škálu prvkov na znak odporu vedy, techniky, náboženstva a sexuálneho násillia. Na rozdiel od Ernsta, ktorého koláže nabrali filozofický charakter, Kurt Schwitters pojíma koláž ako výtvarnú formu, ktorú označoval ako merz-obrazy.⁴¹ Merz bol prostriedok na skúmanie dynamiky vzťahov medzi abstraktnými nánosmi náhodne nájdených, na prvý pohľad bezcenných materiálov, ktoré boli následne nalepované na plátno.⁴²

V tomto období sa presadila hlavne technika fotomontáže, teda koláže, ktorej hlavný materiál nahradili fotografie, z dôvodu dôveryhodného zaznamenania externých znakov. Podľa Radforda, bolo začlenenie fotografie dôsledkom nadmernej publikácie časopisov a pohľadníc masovej kultúry.⁴³ Fotografie predstavovali faktický záznam sveta, pravdivosť reality, ktorá umocnila absurditu daných výjavov, posilnila politicky a spoločensky orientovanú kritiku.⁴⁴ Hannah Hoch poukazovala na nerovnoprávne postavenie žien v spoločnosti, John Heartfield na politické fašistické dianie. Dadaistická, predovšetkým fotografická, koláž demonštrovala kapacitu formovať verejnú mienku, ako aj iracionálnosť doby.

Na rozdiel od kubistickej koláže, ktorá priznáva jednotlivé časti materiálov, z ktorých je zložená, surrealistická koláž vytvára ilúziu o jednotnom obraze reality. Max Ernst pokračoval v práci s kolážou aj v období surrealizmu, kedy koláž, inšpirovaná Freudovou psychoanalýzou, ponúkla priestor na záznam snov, bizarných predstáv a nesúvisiacich kombinácií. Princíp koláže podporil základný prvok surrealizmu – sen. Sen ako prístup

³⁸ Archive. *Interventionist Demonstration (1914) by Carlo Carra*. 2024 [online].

³⁹ Padrta Jiří. *Poesie lepených papírů*. 1964 [online].

⁴⁰ Cramer Charles, Grant Kim. *Dada Collage*. Neuvedené. [online].

⁴¹ Padrta Jiří. *Poesie lepených papírů*. 1964 [online].

⁴² Medium. *The Power of Merz*. 2021 [online].

⁴³ Radford, Robert. *The Art Book – Collage: The Making of Modern Art*. 2005 [online].

⁴⁴ Wallach Lauren, Artspace. *A Cut-Down History of Collage*. 2012 [online].

k poetickej činnosti nevedomej časti mysle.⁴⁵ Významným míľnikom pre surrealistickú koláž sa stalo dielo *Tu ešte všetko pláva (1920)*⁴⁶, kedy Ernst nevšednou juxtapozíciou prvkov transformuje pôvodný význam fragmentov do nového.⁴⁷

V domácom prostredí našla koláž svoje uplatnenie, v priebehu 30.rokov minulého storočia, vďaka *Surrealistickej skupine*. Jej členmi boli poprední českí avantgardní umelci ako Vítězslav Nezval, Karel Teige, Marie Čermínová, pod pseudonymom, Toyen, či Jindřich Štyrský,⁴⁸ ktorého autorskú publikáciu, *Emilie přichází ke mně ve snu (1933)*, Moucha označuje za zásadné autorské dielo. Kniha obsahuje sériu fotografických koláží, ktorá bola svojho času zakázaná, z dôvodu použitia pornografických reprodukcí.⁴⁹ Prelomové počiny koláže sú zaznamenané taktiež v básnických zbierkach Vítězslava Nezvala, *Pantomima*, či *Praha s prsty deště*, ktorých autorom je Karel Teige. Významný prínos pre kolážové umenie sprostredkoval Jiří Kolář, ktorý v 50. rokoch minulého storočia vytvoril niekoľko nových metód a techník tvorby koláže.^{50 51}

Vychádzajúc zo surrealistického automatizmu, sa kolážové maľby Lee Krasnerovej považujú za jedny z najsilnejších diel abstraktného expresionistického hnutia v Amerike.⁵² Krasner pracuje s kombináciou abstraktnej maľby, do ktorej lepí kusy iných autorských malieb vo vzájomne prebiehajúcej hre textúr.⁵³

Hra textúr a rôznorodých materiálov bežnej spotreby sa opäť objavuje s príchodom pop artu, ktorého zásadným dielom sa stala koláž Richarda Hamiltona, *Čo len spôsobuje, že sú dnešné príbytky tak odlišné, tak príťažlivé*, ktorou reflektoval vtedajší začínajúci vplyv reklamy, inkorporovanej do každodennosti života. Americkí neo-avantgardní umelci ako Robert Rauschenberg a Jasper Johns, vychádzajúc zo základov dadaizmu, vytvárajú troj-rozmerné asambláže z nájdených materiálov spotrebného charakteru.⁵⁴ Predmety bežného života, ktoré sa po čase stali pre nás neviditeľnými.⁵⁵ Koláž sa stáva prostriedkom komunikácie, odkazom na dobu masovej kultúry.

⁴⁵ Cramer Charles, Grant Kim. Khan Academy, *Surrealist Techniques: Collage*. Neuvedené. [online].

⁴⁶ Tamtiež, Neuvedené. [online].

⁴⁷ Tamtiež, Neuvedené. [online].

⁴⁸ Petrová Eva. 1997. s. 138.

⁴⁹ Moucha, Josef. *Jindřich Štyrský*. 2023 [online].

⁵⁰ České galerie. *Koláž, roláž, muchláž... aneb Slovník metod Jiřího Koláře*. 2021 [online].

⁵¹ Lamač, Miroslav. 1993, s. 31.

⁵² Kasmin Gallery. *Lee Krasner: Collage Paintings 1938-1981*. 2021 [online].

⁵³ Caws Marie Ann. The Brooklyn Rail. *Lee Krasner: Collage Paintings 1938-1981*. 2021 [online].

⁵⁴ Wallach Lauren, Artspace. *A Cut-Down History of Collage*. 2012 [online].

⁵⁵ Robert Rauschenberg Interview (1998). 2017. [online].

Príchod digitalizácie mal zásadný vplyv na formu koláže, ktorej technika sa zúžila na metódu “Cut and Paste”.⁵⁶ Hoci je na mieste otázka, či digitálna koláž naďalej spĺňa kritériá klasickej koláže, podľa Taylora, digitálne prostredie podstatu princípu koláže nevylučuje, naopak, jej esenciu len podporuje.⁵⁷

Digitálna koláž pracuje rovnakým výrobným princípom ako aj klasická koláž. Nové umelecké dielo vzniká zo spojenia už existujúcich samostatných prvkov.⁵⁸ Rozdiel nachádzame jedine v prostredí, v ktorom koláž vzniká. V prípade digitálneho prostredia ide o zostavovanie obrazov za pomoci digitálnych predlôh, v programoch ako je napríklad Adobe Photoshop. Digitálne prostredie umožňuje rozsiahlejšie možnosti tvorby koláže ako kedykoľvek predtým. Koláž sa stáva prostriedkom na recykláciu myšlienok, či umeleckých foriem. Ako povedal Jindřich Štyrský: „Všetko na svete už bolo povedané a zobrazené, preto nemožno stavať na príčinách, ale na výsledkoch.“⁵⁹ Na daný fenomén odkazuje vo svojom diele *Umelecké dílo v době své technické reprodukovatelnosti* aj Walter Benjamin, ktorý rozoberá ideu reprodukovateľnosti, či napodobovania umeleckých diel v priestore masovej komunikácie. Recyklácia umenia doby, nabrala, s príchodom voľne dostupných aplikácií umelej inteligencie, ešte väčší rozmer. Pokiaľ budeme jedného dňa označovať prístupy umelej inteligencie (AI) za umelecký výrazový prostriedok, budeme môcť otvoriť dialóg o tom, či AI predstavuje dosiahnutie vrcholu možností princípu koláže.

V dnešnej dobe sa teda môžeme stretnúť so širokospektrálnym uplatnením koláže, ktorej realizácia nespadá pod ostro vyhranený myšlienkový prúd. Súčasný umelec Uğur Gallenkuş využíva techniku digitálnej koláže ako prostriedok na sociálno-politický komentár nerovnoprávnej spoločnosti, ktorý prináša zamyslenie nad spôsobom akým žijeme. Švédske umelkyne Cooper & Gorfer skúmajú hranice maľby, koláže a fotografie v rámci tvorby fyzických veľkoformátových obrazov.

Pokiaľ hovoríme o známkach tradičnejšej papierovej formy koláže, jej techniku dnes uplatňujú nadšenci koláží, tvoriacich “archaickou” technikou koláže. Práve vďaka jej

⁵⁶ Cut and Paste - Výraz "vystrihnúť a vložiť" pochádza z tradičného postupu pri úprave rukopisov, keď ľudia vystrihujú odseky zo strany nožnicami a vkladajú ich na inú stranu.

⁵⁷ Taylor Brandon. 2006, s.11.

⁵⁸ Meftah Nikki, *What is a Digital Collage?* 2016 [online].

⁵⁹ Moucha, Josef. *Jindřich Štyrský*. 2023 [online]. V pôvodnom znení: „Vše na světě bylo již povéděno a zpodobeno, proto nelze budovati na příčinách, ale na výsledcích.“

prístupnosti, býva uplatnená aj v oblasti art terapie.⁶⁰ Môže za to jej nelimitujúci prístup k technike, ktorú si v rýchlom čase vedia osvojiť všetky kategórie ľudí. Z toho dôvodu býva častokrát považovaná za techniku nízkeho umenia.⁶¹

Kolážovej art terapii sa venuje aj český výtvarník Miroslav Huptych, ktorého *Zbierka projektívnych koláží* slúži ako arteterapeutická pomôcka na terapiách. Pacienti sa prostredníctvom vlastného výberu obrázkov, ich juxtapozícií a následnou analýzou s terapeutom, dostanú k ich skrytým a nevedomým traumám.⁶²

V súčasnosti sa vytváranie koláží stáva trendom roku 2024.⁶³ Sociálnymi sieťami prúdi niekoľko účtov prezentujúcich koláž ako formu self-care rutiny. Princíp koláže nachádzame formou osobných denníkov, albumov, či manifestačných moodboardov.

⁶⁰ Huptych Miroslav. WEB [online].

⁶¹ Sendra Javier. *Visual Trends: Collage*. 2021 [online].

⁶² Huptych Miroslav. [online].

⁶³ Buttini Madelaine. *2024 Collage Art Trends: Future Predictions*. 2024 [online].

2. FRAGMENTY REALITY

Kapitola *Fragmenty reality* sa zaoberá otázkou vnímania skutočnosti, bytia. Do akej miery je ľudské vnímanie schopné vierohodne interpretovať skutočnosť? Žijeme každý jednu a tú istú? Akým spôsobom si vytvárame porozumenie?

Prostredníctvom vyššie spomenutých otázok sa kapitola nesie v duchu autorskej úvahy, ktorá prirovnáva tvorbu koláže k samotnému princípu ľudského systému vnímania. Rovnako ako koláž, aj náš obraz reality predstavuje fragmenty celku.

2.1 Vnímanie reality

Hovorí sa, že sme to, čo prijímame. Na základe fragmentov, ktoré si osvojíme ako vlastné presvedčenie, vytvárame výsledný obraz formujúci našu realitu. Je realita niečo, v čo máme veriť?⁶⁴

Jednou z najviac primárnych, a napriek tomu tak veľmi nepoznaných skutočností, je skutočnosť sama o sebe. Realita je paradoxný pojem, ktorý označuje niečo, čo sa deje mimovoľne od pozorovateľa, hoci jej podobu určuje práve on. Neexistujú dvaja ľudia, ktorí by vnímali realitu rovnakým spôsobom.⁶⁵

Toľko koľko je na svete ľudí, toľko svetov existuje. Spôsob, akým si vytvárame porozumenie pre skutočnosť, ktorej sme súčasťou, závisí od viacerých faktorov, ktoré nás sprevádzajú počas života. Osobnú perspektívu na svet človek získava svojimi spomienkami, skúsenosťami, vedomosťami, osobnostnými črtami.⁶⁶

Mozog vytvára asociácie prostredníctvom rôznych kognitívnych procesov zahŕňajúcich neurónové siete, synoptickú plasticitu, kontextové spracovanie, či emocionálny význam.⁶⁷

Tieto mechanizmy nám umožňujú spájať časti informácií nepretržitého toku nových podnetov do nášho systému. Funkciu neurónových spojení v mozgu teda považujeme za kľúčový faktor z hľadiska ľudského poznávania alebo spôsobu, akým vnímame svet⁶⁸.

⁶⁴ Latour, Bruno. 1999, s. 1.

⁶⁵ Seth Anil K. *The Neuroscience of Reality*. 2019 [online].

⁶⁶ Sebastian Seung. *My connectome, myself*. 2012 [online].

⁶⁷ Campbell Leah. *Understanding reality through algorithms*. 2022 [online].

⁶⁸ Sebastian Seung. *My connectome, myself*. 2012 [online].

Dívame sa na svet, ktorému sme schopní porozumieť. Tento fenomén sa ukrýva v samotnom anglickom výraze *to see*⁶⁹, na ktorý môžeme nahliadať z viacerých významových rovín. Vzťahuje sa na fyzický akt vnímania očami, ako aj na pochopenie, uvedomenie si alebo vnímanie niečoho v inom, ako vizuálnom zmysle. To see ako vidieť, *to see* ako porozumieť. Brenda Louise Dervinová definovala úsilie jednotlivcov pochopiť aspekty života, prostredníctvom hľadania a využívania informácií, ako proces nazývaný sensemaking.⁷⁰ Sensemaking má však aj svoju odvrátenú stránku, ktorou je fakt, že ľudský mozog si dokáže nájsť súvislosť prakticky v akomkoľvek presvedčení, ktorému sa rozhodne veriť, a preto tento proces nie je podmienený logickou dedukciou, čím sa môže stať prostriedkom manipulácie.⁷¹

Faktom ostáva, že ľudské vnímanie nikdy nezodpovedá objektívnej realite. Porozumenie je komplexný proces a hoci sa nevzťahuje výhradne na zmyslové orgány, naše vnemy sú aktívne konštrukcie mozgu. Príkladom je náš najpoužívanejší vnem na vnímanie skutočnosti – zrak. Farebné videnie je v skutočnosti len optický klam. Už Isaac Newton uviedol, že videnie farieb je proces mozgu, ktorý vytvára tento dojem zo zmesí rôznych vlnových dĺžok bezfarebného elektromagnetického žiarenia. Seth ako príklad uvádza virálnu fotografiu pruhovaných šiat, ktoré sa jednej skupine ľudí javili ako modro-čierne, hoci ostatní ľudia ich videli ako bielo-zlaté. Okrem toho, viditeľné spektrum označuje časť elektromagnetického spektra, ktorá je viditeľná len pre ľudské oko.⁷² To, čo sa nachádza mimo spomenutého spektra leží mimo našej reality, hoci je jej stálou súčasťou.

Podobne ako naša myseľ konštruuje realitu skladaním zmyslových informácií a skúseností, tvorba koláží je procesom skladania rôznych vizuálnych alebo konceptuálnych prvkov s cieľom vytvoriť ucelený príbeh alebo estetické vyjadrenie. V tomto zmysle môžu koláže slúžiť ako zrkadlá reality, ktoré ponúkajú pohľad na rôzne perspektívy, spomienky alebo emócie. Koláž má však zároveň schopnosť ustálené myšlienkové spojenia narúšať. Narúšaním zaužívaného vnímania človeka, rozvíja asociácie, čím podnecuje k predstavivosti a tvorbe nových perspektív na skutočnosť, vrstiev neočakávanej symboliky, spojení a komparácií.

⁶⁹ Britannica. Neuvedené. [online].

⁷⁰ Colville I., Brown A. D., Pye A. *Simplexity: Sensemaking, organizing and storytelling for our time. Human Relations*. 2012 [online].

⁷¹ Weber K., Glynn M. A. *Making sense with institutions: Context, thought and action in Karl Weick's theory. Organization Studies*. 2006 [online]. s.1641.

⁷² Seth Anil K. *The Neuroscience of Reality*. 2019 [online].

2.2 Fyzično vs digitálne

Sme prvou generáciou ľudí žijúcich na rozhraní fyzického a digitálneho prostredia. Predzvest' McLuhanovej "globálnej dediny" sa naplnila.⁷³

Ľudská identita je v súčasnej dobe podmienená nielen fyzickým prostredím, ale aj virtuálnou sférou, ktorú sme v priebehu posledných 20 rokov raz, a zdá sa navždy, inkorporovali do nášho každodenného života. Bruno Latour sa zaoberal otázkou prelínania sféry prírody so sférou technológie a kultúry, dekonštruujú hranicu medzi nimi.⁷⁴ Podľa amerického režiséra symbolistických, sociálne ladených filmov, Godfreyho Reggia, nie je možné tieto dve sféry oddelovať. Podľa neho dnešný človek žije nie technológiou, ale v *technológií*.

Podobne na dnešnú dobu nahliada aj americká umelkyňa, vizionárka a bývalá partnerka Elona Muska, Grimes, ktorá nazýva súčasného človeka "Homo Techno".⁷⁵

Približujeme sa k predikcií antiutopického románu Aldousa Huxleyho?⁷⁶

Danému fenoménu doby nasvedčuje aj globálna štatistická platforma na spracovanie údajov, *Statista*⁷⁷, ktorá datuje, že internetoví používatelia strávili v online prostredí počas minulého roku 2023, v priemere 6 hodín a 40 minút denne.⁷⁸ Dané číslo predstavuje skoro polovicu bdélého stavu človeka počas dňa, čo z hľadiska širšej miery smeruje k prežití polovice bdélého stavu života v online prostredí.

Digitálna sféra predstavuje zdanlivo väčšiu slobodu prejavu ako tá fyzická. V digitálnom prostredí sa stávame kurátormi prezentácie fragmentov našej osobnosti. Fyzická identita človeka je neodmysliteľne naviazaná na ľudské telo, telesnú schránku, ktorá súčasne predstavuje aj jeho limitáciu. V dnešnej dobe dochádza ku koexistencii fyzickej (Citizen) a virtuálnej (Netizen)⁷⁹ entity.⁸⁰ Podľa Baudrillarda žijeme v prostredí kybernetickej sféry

⁷³ Georgiadou, Elissavet. *Marshall McLuhan's 'global village' and the Internet*. 1995 [online].

⁷⁴ Latour, Bruno. 1999, s. 1.

⁷⁵ Lex Fridman Podcast. *Grimes: Music, AI, and the Future of Humanity*. 2023 [online].

⁷⁶ Aldous Huxley je autorom dystopického románu *Prekrásny nový svet*, v originály *Brave New World*, napísanom v roku 1931. Román hovorí o budúcnosti spoločnosti podmienenej efektívnosťou technológie.

⁷⁷ MUNI. Portal of electronic information resources. *Statista*. 2024 [online].

⁷⁸ Statista. *Average daily time spent using the internet by online users worldwide from 3rd quarter 2015 to 3rd quarter 2023*. 2023 [online].

⁷⁹ Cambridge Dictionary. *Netizen*. Neuvedené. [online].

⁸⁰ Hauben, Ronda. *The Origin and Early Development of the Internet and of the Netizen: Their Impact on Science and Society. Past, Present and Future of Research in the Information Society*. 2007 [online].

hyperreality,⁸¹ v skutočnom prostredí bez pôvodu reality, v ktorom prevláda princíp simulácie.⁸² Simulácie reálneho života, ktorú sa nám pokúšajú sprostredkovať platformy ako Second Life, či Metaverse, v ktorých je možné vybudovať si virtuálny život pomocou personalizovaného avatara.

Ľudia sa odnepamäti zaoberali myšlienkou večného života. Hoci je túžba po fyzickej nesmrteľnosti zatiaľ nenaplnená, túžba po dosiahnutí večného života, hocijako nemožná sa zdá byť, bola čiastočne dosiahnutá. V 19. storočí v roku 1826 bola po prvýkrát zaznamenaná skutočnosť. Vznikla prvá fotografia v histórii (vtedy datovaná ako héliografia).⁸³ Odvtedy sa o ľuďoch vyobrazených na fotografiách hovorí v prítomnom čase, hoci sú už dekádu v tom minulom. Druhý level ľudskej nesmrteľnosti sa započal spustením internetu dňa 1.1.1983, hoci bol používaný už od 60. rokov vládnymi zložkami.⁸⁴

S príchodom internetu, a presnejšie počas nástupu sociálnych sietí začiatkom 21. storočia, sa naša fyzická identita obohatila o jej digitálnu podobizeň. Pôsobenie človeka vo fyzickej priestore zanecháva uhlíkovú stopu.⁸⁵ Pôsobenie človeka v online virtuálnom systéme zanecháva za sebou stopu digitálnu. Každý náš krok je zaznamenaný, a tak ako sa nám obnovujú bunky v tele, dochádza k aktualizáciám aj našich digitálnych dát – digitálnych buniek človeka.⁸⁶ Sme súčasťou prvej generácie, ktorá po opustení svojho fyzického tela ostane žiť v digitálnej podobe?

V súčasnosti máme, príchodom pokročilejších technológií umelej inteligencie (AI), na dosah nové možnosti skúmania myšlienky nesmrteľnosti v inej, nefyzickej sfére. Mohli by technológie umelej inteligencie nanovo definovať naše chápanie ľudskej existencie a dlhovekosti?

Okrem možností ohľadom predĺženia ľudskej fyzickej existencie zabezpečením efektívnejších zdravotníckych prostriedkov, je jednou z najzaujímavejších aspektov umelej inteligencie možnosť zachovania ľudského vedomia prostredníctvom pokroku v neuroinformatike. Napriek spomenutým dostupným technologickým možnostiam dnešnej doby, žiadna z nich

⁸¹ Baudrillard, Jean. 1981, s.1.

⁸² Tamtiež, 1981.

⁸³ Britannica. *Photography*. Neuvedené. [online].

⁸⁴ Library Learning. *A Brief History of the Internet*. Neuvedené. [online].

⁸⁵ Kaufman, Mark. *The Carbon Footprint Sham*. Neuvedené. [online].

⁸⁶ Savin-Baden, Maggi; Burden, David. *Digital Immortality and Virtual Humans. Postdigital Science and Education*. 2019 [online].

nebola vyvinutá tak, aby napĺňala komplexnú entitu virtuálnej reality,⁸⁷ aby vytvorila digitálnu kópiu ľudskej mysle. Nahraním našich myšlienok, spomienok a vedomia do digitálneho substrátu by sme potenciálne mohli dosiahnuť formu nesmrteľnosti, v ktorej naša podstata bude naďalej schopná existencie a komunikácie s pozemským svetom,⁸⁸ tak, ako to reflektuje aj 4. epizóda *San Junipero* v britskom sci-fi seriáli *Black Mirror*, zaoberajúcom sa osudom modernej spoločnosti následkom nových technológií.⁸⁹

Príchod nového média je zakaždým sprevádzaný strachom z nepoznaného, neuchopeného. Marschall McLuhan tvrdí, že nové médium je vždy len obsahom jeho mediálneho predchodcu.⁹⁰ Koniec koncov, kríza identity, ktorú popisujú literárne diela Aldousa Huxleyho, či Luigiho Pirandella, vyzerá byť postavená na tých istých obavách ako tá dnešná, hoci ju zažívali ľudia, žijúci pred sto rokmi. Technológie sa menia, princípy ostávajú.

⁸⁷ Nagy, Peter; Koles, Bernadett. *The digital transformation of human identity*. 2014 [online].

⁸⁸ Cebo, Daniel. *Exploring the Concept of Cyberconsciousness: The Intersection of Artificial Intelligence and Human Experience*. 2023 [online].

⁸⁹ IMDB. *Black Mirror*. 2011 [online].

⁹⁰ This Is Marshall McLuhan - The Medium Is The Message (1967) YouTube video. 2019 [online].

3. PRAKTICKÁ ČASŤ

V rámci praktickej časti práce sa autorka venuje aspektom súčasnej identity doby, ktorá sa pohybuje na rozhraní fyzického a virtuálneho prostredia. Tieto fragmenty spracováva do autorského súboru digitálnych koláží, ktoré sú zložené z prvkov fotografie, grafiky, nástrojov umelej inteligencie (AI) a symbolov digitálnej sféry, ktorých spojením vznikajú mnohvrstvé odkazy, dotýkajúce sa aktuálnych tém a myšlienkových vzorcov spoločnosti.

3.1 Inšpirácia

Inšpirácia pre tvorbu série *Am I* plynie z osobnej fascinácie fenoménom ľudskej schopnosti, nachádzať súvislosti vo svete, ktorý nás obklopuje.

Domnievam sa, že najviac inšpirácie pre obsah tvorby pochádza z kombinácie osvojených myšlienkových presvedčení, ktoré vyplývajú z pozorovania štruktúr spoločnosti človeka. Pri skúmaní vlastnej inšpirácie so mnou rezonuje dialóg medzi dvoma mužmi z filmu Roya Anderssona, *Songs from the second floor* (2000)⁹¹, kedy jeden z mužov prirovnáva život ceste, ku ktorej potrebujeme kompas v podobe našich tradícií, histórie, nehmotného dedičstva. V mojom prípade ide o nasledovné kľúčové heslá: generácia post komunizmu, slovenský folklór a tradície, európske dedičstvo, kresťanská dogma, prvá generácia internetu, sociálne siete, globalizácia, polarizácia, reklama, trendy, emotikony, generačná kríza identity. Každý jeden systém, ktorý som si v určitej fáze života prijala za svoj, menil moje premýšľanie a pohľad na skutočnosť, z ktorého čerpám do dnešnej doby. Inšpiruje ma pozorovať akým spôsobom manipulujeme svoju myseľ a pretvárame realitu na svoj obraz. Čo si dovoľíme vidieť, čím sa obklopujeme, čomu dávame v našom živote priestor, a čo živíme. Možno práve z tohto dôvodu ma viac ako výsledná práca, či forma práce, zaujíma spôsob myslenia autorov, ich uvažovania nad okolitým svetom a ich nasledovná interpretácia.

⁹¹ IMDB. *Songs from the second floor*. 2000 [online].

V mojej práci sa zaoberám bodom stretu medzi fyzickou a digitálnou *anima mundi*⁹², ako aj fyzickým a digitálnym *genius loci*⁹³, ktorý predstavuje rímsky koncept miesta ako prostredia s dušou, pamäťou a minulosťou.

Inšpiráciu krajinnej kompozície a symbolizmu svetských a biblických podobenstiev nachádzam v dielach rano-renesančného holandského maliara menom Hieronymus Bosch. Majestátny triptych, *The Garden of Earthly Delights*⁹⁴ (*Zahrada pozemských rozkoší*), zobrazuje zdanlivo vymedzené fázy ľudského života podľa kresťanskej morálky: rajská záhrada neba, peklo smrteľných hriechov, očistec ako posledný súd.

V rámci mojej tvorby pracujem s jedným z najrozšírenejších vizuálnych jazykov dnešnej doby, s všadeprítomnými emotikonami.⁹⁵ Prítomnými v takmer každom mobilnom zariadení, v neustálom kontakte s človekom. Človek je s nimi dennodenne prepojený, viac alebo menej sa zúčastňuje a podieľa na ich tvorbe. *Garden of Emoji Delights* je audiovizuálne digitálne dielo Carly Gannis, ktorá pretvorila Boschov triptych *The Garden of Earthly Delights* do súčasného kontextu doby, za využitia emotikonov ako hlavného výrazového prvku. Napriek približne 500 – ročnému časovému rozdielu zisťujeme, že hoci nastali diametrálne zmeny v možnostiach spracovania formy obsahu, samotný obsah ostáva nemenný.⁹⁶

Podobná snaha o obsiahnutie komplexnosti ma fascinuje v literárnom diele *La Divina Commedia*⁹⁷ (*Božská komédia*), kde Dante Alighieri popisuje spleť štruktúr vrstiev pekla (inferno) a očistca (purgatorio) na ceste do vykúpenia, nekonečného priestoru nebies (paradiso).

Ilúziu nekonečného priestoru pozorujem v surrealistických dielach umelcov ako je Salvador Dalí, René Magritte, ktorého tvorbu, Suzi Gablik, popisuje ako systematické narúšanie dogmatického vnímania reprezentácie reality fyzického sveta,⁹⁸ alebo Avery Palmer, ktorého

⁹² Merriam Webster Dictionary. *Anima Mundi*. Neuvedené. [online].

⁹³ Oxford Reference. *Genius Loci*. Neuvedené. [online].

⁹⁴ Gotthardt, Alexxa. *Decoding Bosch's Wild, Whimsical "Garden of Earthly Delights"*. 2019 [online].

⁹⁵ Emotikony som v rámci mojich autorských projektov, okrem bakalárskej práce, uplatnila v sérii *Medovníčky* (2022), *Emot.Ikony* (2022), *XY* (2023), či pretrvávajúcej série vizuálnej poézie *Emoji poems*, ktorá sa skladá čisto z vizuálnych fragmentov emotikonov, čím sa práca s emotikonami stala autorským znakom tvorby.

⁹⁶ Uyeda, Gan. *Carla Gannis: The Garden of Emoji Delights*, 2014. [online].

⁹⁷ Britannica. *The Divine Comedy*. Neuvedené. [online].

⁹⁸ Gablik Suzi, 1976, s. 98

alegorické scenérie predstavujú komplexnosť ľudského prežívania na vedomej, či nevedomej úrovni.⁹⁹

Konceptu krízy identity sa o pár rokov skôr venuje vo svojej literárnej tvorbe aj taliansky spisovateľ a dramatik, Luigi Pirandello. Vo svojich dielach ako *Uno, nessuno e centomila* (*Jeden, nikto, stotisíc*), či *Il fu Mattia Pascal* (*Nebožtík Mattia Pascal*) opisuje krízu identity človeka, ukrytú pod nánosmi masiek spoločenského rámca.

V tvorbe pracujem s autorskou symbolikou, ktorá pramení z reflexie spracovaných zdrojov systémov vnímania reality, spájaných do autorského vizuálneho jazyka. Inšpiráciu nachádzam v novodobých komunikačných prostriedkoch doby, ako aj zo vzorcov, ktoré ako spoločnosť generačne dedíme. Zo súčasných autorov ma inšpiruje tvorba a myšlienkové úvahy amerického režiséra experimentálnych dokumentárnych filmov menom Godfrey Reggio¹⁰⁰, tvorcu kultovej “Qatsi“ trilógie. Reggiov najnovší film *Once Within a Time* (2022)¹⁰¹, označený ako film vytvorený na princípe koláže¹⁰², stelesňuje koncept anima mundi, nekonečnej obnovy generácií spoločnosti. Nového sveta, ktorý sa rodí v bode zániku starého.

Hovoriac o nekonečnej obnove spoločnosti, v neposlednom rade spomeniem dielo *Moon*¹⁰³, ktorého autorom je slovenský multimediálny umelec, Ondrej Rudavský (1966), ktorý, skrz svoju tvorbu skúma presahy vedomia človeka. Podľa slov Rudavského, v diele *Moon* (*Mesiac*), potomok Atlantídy kóduje starú dobu ľudstva a čaká na jej transformáciu.¹⁰⁴ Rudavský pracuje s rôznymi vizuálnymi nástrojmi, ktoré ako koláž spája do animovaného video art filmu. V podobe uzemňovania video artu do objektov sochy, prepája digitálnu tvorbu s fyzickou.

⁹⁹ Natsoulas John. *Avery Palmer*. Neuvedené. [online].

¹⁰⁰ Godfrey Reggio je súčasný americký režisér a scenárista, narodený v New Orleans v roku 1940. Autor kultovej trilógie *Koyaanisqatsi*: “*Life Out of Balance*”; *Powaqqatsi*: “*Life in Transformation*”; a *Naqoyqatsi*: “*Life as War*”, bývalý sociálny pracovník a mních.

¹⁰¹ IMDB. *Once Within a Time*. 2022 [online].

¹⁰² Cinem Addicts, *October 20: Once Within a Time*. 2014 [online].

¹⁰³ Rudavský, Ondrej. 2024 [online].

¹⁰⁴ Dvořáková, Helena. *Svet Ondreja Rudavského v rytme fantázie*. 2016 [online].

3.2 Am I

Od započatia našej fyzickej prítomnosti sa nám začínajú vynárať otázky ohľadom tej *nefyzickej*. Momentálne je na svete prítomná prvá generácia ľudí, ktorej stopa pretrvá po opustení svojej fyzickej schránky v digitálnej podobe. Predmetom úvahy sa stáva nasledovné. Existuje miesto stretu našej fyzickej a virtuálnej skutočnosti?

Séria digitálnych koláží, *Am I*, skúma stret virtuálnej a fyzickej identity človeka, na pomedzí virtuálneho a fyzického priestoru. Názov *Am I* predstavuje slovnú hračku v anglickom jazyku, skladajúcu sa zo skratky pre umelú inteligenciu, artificial intelligence "AI", a otázky potvrdenia vlastného bytia: "Am I?", ktorá reflektuje krízu identity človeka dnešnej doby. Dej autorského súboru sa odohráva na pomyselnom rozhraní *fyzická a digitálna*, v prostredí očistca - purgatória¹⁰⁵, ktoré si na základe kresťanskej tradície silne spájame s prechodom do sfér posmrtného života, prechodom medzi hmotným a nehmotným svetom.

Hovorí sa, že v priebehu siedmich rokov dochádza v našom tele k celistvej obnove buniek. Symbol obnovy, základu ktorý pretrvá, predstavuje motív vajíčka, ktorý je koncipovaný do kontextu súčasnej doby. Vyobrazené oblaky prostredia autorského súboru symbolizujú virtuálny iCloud,¹⁰⁶ na znak večného úložiska našich dát, digitálnych buniek.

Hlavnou postavou koláže je gravidná osoba, človek, ktorý nie je definovaný konkrétnymi črtami. Jedná sa o nadľudskú bytosť, ktorá, svojou neurčitosťou predstavuje esenciu človeka, kolektívne vedomie jedného celku. Postava reprezentuje hermafrodita¹⁰⁷, obojpohlavnú bytosť, živočícha, ktorý sa vie sám oplodniť. Zrod nového typu človeka schopného regenerácie svojej telesnej aj digitálnej schránky, fyzických buniek, i digitálnych dát. Nového typu človeka schopného večného návratu.¹⁰⁸

¹⁰⁵ Etymonline. *Purgatory*. Neuvedené. [online].

¹⁰⁶ Stanley, Jeremy. iCloud. Neuvedené. [online].

¹⁰⁷ Hermafrodít je živočích schopný produkovať vajíčka aj spermie, a teda sa sám rozmnožiť. Pojem pochádza z gréckej mytológie, podľa ktorej Hermafrodít, syn bohov Herma a Afrodity, splynul s nymfou Salmakis do jednej obojpohlavnej bytosti.

¹⁰⁸ Nietzsche, Friedrich. 1978, s.24.

3.3 Koncepcia práce

V záverečnej bakalárskej práci sú uplatnené digitálne vizuálne nástroje dostupné v súčasnej dobe. Voľba súčasných výrazových prvkov akcentuje charakter koláže ako reflexie doby, v ktorej vzniká, či už po technologickej alebo konceptuálnej stránke.

Záverečná práca predstavuje autorský súbor *Am I*, ktorý sa skladá z panoramatickej digitálnej koláže, doplnenej o sériu digitálnych koláží, ktoré predstavujú jej fragmenty. Na ústrednú koláž nadväzujú homogénnym prostredím, čím, v prípade horizontálnej inštalácie, vytvára rozširujúci sa panoramatický záber.

Tvorba autorskej koláže pozostáva z niekoľkých samostatných procesov.

Prvému kroku autorskej tvorby koláže predchádza koncept. Inšpirácia pramení, ako už bolo spomenuté v predošlej kapitole, z prostredia, vzorcov správania a myšlienkových presvedčení autorkinho pôvodu. Rovnako zo záujmu pre pozorovanie spoločnosti, trendov a tradícií, ktoré nás ako spoločnosť (de)formujú. Nasleduje pozorovanie a rešerš daného fenoménu z hľadiska etymológie, histórie, sociológie, či iných oblasti fenoménov spoločnosti. Nachádzanie súvislostí sa stelesňuje do vizuálnej metafory.

Formátom práce je panoramatický záber, ktorý sa začal používať krátko po vzniku fotografie v roku 1839, so zámerom zachytiť atmosféru a mohutnosť veľkoplošného priestoru panorám miest a krajiny.¹⁰⁹ Kompozícia koláže vedie oko diváka zľava doprava obrazu a zase naspäť. Dynamika obrazu sa odvíja od práce s veľkosťou jednotlivých prvkov umiestnených do obrazu. Značný negatívny priestor, upriamuje pozornosť na jednotlivé príbehy, podobenstvá. Zámerom bolo nielen komponovať obraz na základe krajinnej estetiky, ale preniesť emóciu zmierenia a synchronicity, priestoru, v ktorom zastupujeme svoj podiel. Večne obnovujúci sa, nekončiaci priestor, ktorého sme priamymi pozorovateľmi, rovnako ako aj účastníkmi. Svojím formátom práca podporuje koncept neutrality, maže predstavu čierneho - bieleho sveta a zlieva dva silne polarizované svety do jedného neutrálneho celku. Necháva priestor tvorbe asociácií toho, kto sa na ňu díva. Zmierenie samého seba, ako aj seba navzájom. Bytie uprostred diania, a zároveň mimo neho.

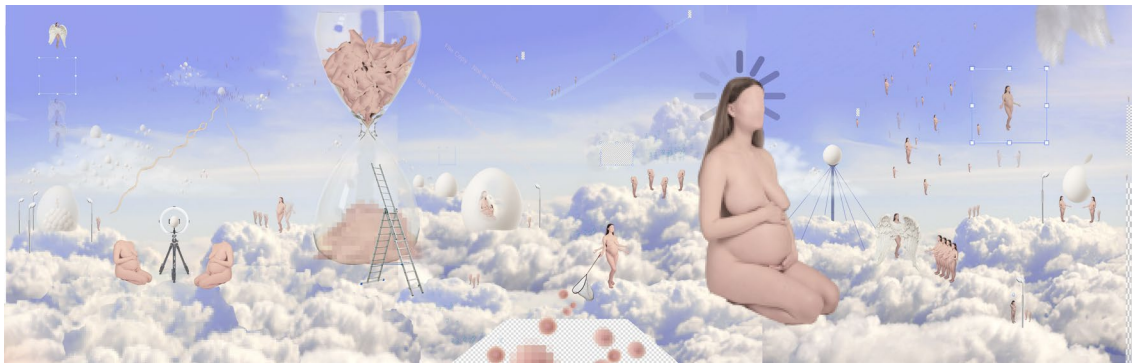
¹⁰⁹ Library of Congress. *A Brief History of Panoramic Photography*. Neuvedené. [online].

Ústredná postava koláže reprezentuje kolektívne vedomie ľudí, ktoré je znázornené fotografiami jednej a tej istej osoby v gravidnom stave, aranžovanej do rôznych polôh. Fotenie prebiehalo vo fotografickom ateliéri. Autorka zvolila štúdiové osvetlenie s hlavným zábleskovým svetlom a 100x100 cm softboxom inštalovaným spredu, a jedným doplnkovým zábleskom s oktagonovým softboxom z boku, pre vytvorenie jemnej hĺbky, hoci zdanlivá plochosť obrazu bola zámerom. Výsledkom bol fotografický akt, ktorý však post-produkciou tieto známky stratil, a stal sa z neho priam grafický prvok. Z fotografie boli digitálne odstránené známky intímnych častí tela, ako aj akákoľvek čiara identifikujúca konkrétnu osobu.

Následne sa autorka zamerala na grafické prvky masovej komunikácie. Stali sa nimi grafické prvky prostredia internetu, predovšetkým ikonky sociálnych sietí, a objekty, ako napríklad ringlight, ktoré používa súčasná generácia na tvorbu obsahu na, algoritmom riadené, sociálne siete. Grafické vizuálne referencie, ako napríklad symboly emotikonov, boli prevzaté z voľne dostupných stránok online, AI aplikácií, alebo vytvorené v post-produkčnom programe Adobe Photoshop.

Hoci by sa mohol zdať opak, práca uplatňuje princíp klasickej techniky koláže – spája vrstvy fotografie, grafiky alebo umelej inteligencie. Výrazným prvkom práce je repetícia, ktorá reaguje na dedičnosť myšlienkových vzorcov spoločnosti, ako aj na generickosť obsahu, ktorú so sebou v dnešnej dobe prináša umelá inteligencia.

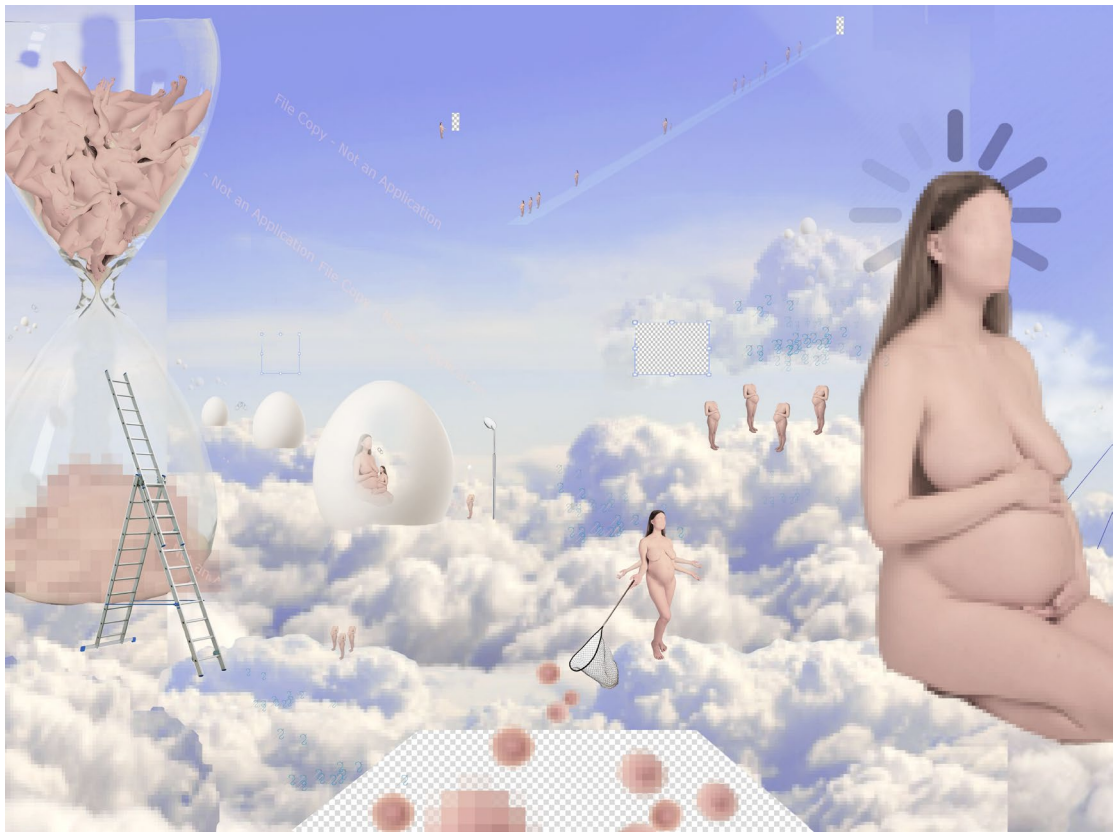
Záverečná práca sa tak, po obsahovej aj technickej stránke, stáva demonštráciou úvahy o súčasnej identite koláže, zloženej z fragmentov reprezentujúcich dobu, v ktorej vzniká.



Obrazový materiál 1 – Am I_1



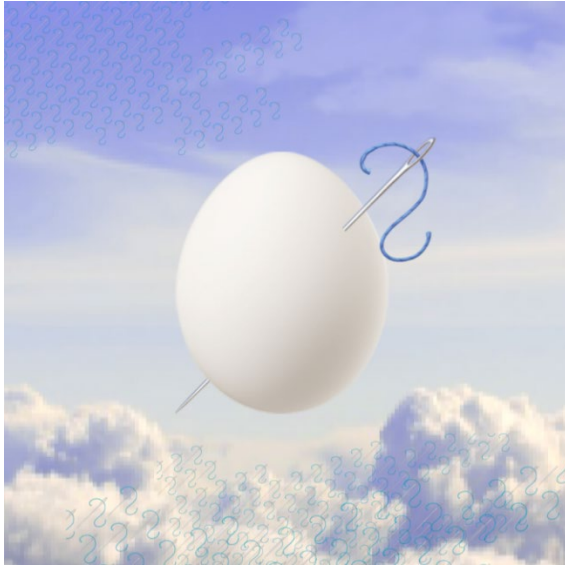
Obrazový materiál 2 – Detail č.1



Obrazový materiál 3 – Detail č. 2



Obrazový materiál 4 – Detail č. 3



Obrazový materiál 5 – Am I_2



Obrazový materiál 6 – Am I_3



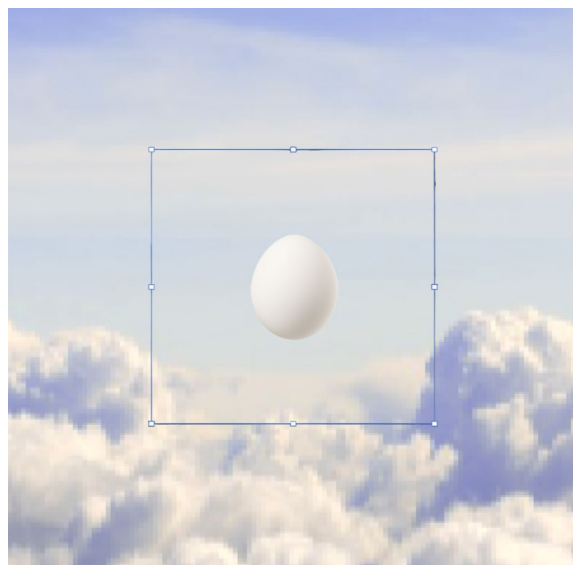
Obrazový materiál 7 – Am I_4



Obrazový materiál 8 – Am I_5



Obrazový materiál 9 – Am I_6



Obrazový materiál 10 – Am I_7



Obrazový materiál 11 – Inštalácia autorského súboru

ZÁVER

Bakalárska práca, *Fragmenty reality: Koláž ako odraz spoločnosti*, predstavuje súhrn pozorovania identity koláže v čase jej vzniku, vývoja a úlohy, ktorú zohráva v spoločnosti. Namiesto poskytnutia vyhranených postojov, sa práca orientovala na nachádzanie súvislostí medzi kolážou a spoločnosťou, ktorá ju tvorí, čím otvorila priestor pre ďalšie otázky, ako aj možné nadviazanie na prácu v budúcnosti.

V teoretickej časti sa autorka zaoberá skúmaním identity koláže, z hľadiska jej historického vývoja. Kubistická koláž vyjadrovala dekonštrukciu reality. Futuristická koláž sa niesla v dynamickom duchu nadšenia z nových technológií, a tá surrealistická sa podmanivo zakrádala do podvedomia a snov. Pop-art presýtil koláž každodennými predmetmi spotrebnej kultúry. Princíp koláže sa pretavil aj do digitálnej sféry, kde predovšetkým s príchodom nástrojov umelej inteligencie, hľadá a znovu nachádza svoje miesto. Dnešná koláž sa tak vďaka umelej inteligencii, dostáva na hranicu svojho charakteru. Začína sa prelievať s ostatnými médiami.

Hoci sa forma koláže menila spolu s vývojom technologických prostriedkov, jej historický vývoj odkazuje na skutočnosť, že jej princíp nie je podmienený konkrétnym materiálom. Naopak, koláž predstavuje neustále sa vyvíjajúce médium, hoci jej esenciálny princíp ostáva nemenným. Koláž uchováva odtlačky udalostí, myšlienkových smerov, či vnemov ľudí poznávajúcich skutočnosť, ktorá ich obklopuje. Stala sa tak odrazom spoločnosti, založeného na princípe vnímania fragmentov skutočností, ktoré vytvárajú harmonický celok, rovnako ako samotné formovanie ľudského vnímania.

V praktickej časti bakalárskej práce autorka skúmala súčasnú spoločnosť rozvíjajúcu sa v rámci dvoch paralelných svetov, fyzickej a digitálnej reality, v cykle obnovy buniek a dát. Výstupom práce sa stal súbor digitálnych koláží s názvom *Am I*, reflektujúci krízu identity súčasnej doby, v ktorej sa tieto dve prostredia a identity vzájomne prelínajú. Ústredným bodom práce sa stala panoramatická digitálna koláž, sprevádzaná sériou digitálnych koláží, ktoré predstavujú *odraz fragmentov reality*.

ZOZNAM LITERATÚRY

Banash, David, *Collage Culture: Readymades, Meaning, and the Age of Consumption (Postmodern Studies, 49)*, Amsterdam, Rodopi, 2013.

Barthes, Roland, *Světlá komora*, Praha, Fra, 2005.

Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. The University of Michigan Press, 1981.

Blesh, Rudi; Janis, Harriet. *Collage: Personalities, Concepts, Techniques*. Philadelphia: Chilton Book Co. 1967.

Eco, Umberto, *Umění a krása ve středověké estetice*, Praha, Argo, 1998.

Foster Hal. *Art since 1900 : modernism, antimodernism, postmodernism*. London: Thames & Hudson, 2004.

Gablik, Suzi. *Magritte*. New York Graphic Society; Fifth Printing edition, 1976.

Gombrich, Ernst Hans, *Tajemství obrazu a jazyk umění*, Paseka, Lukáš a syn, 2010.

Hájek, Václav, *Jak rozpoznat odpadkový koš. Eseje o stereotypech ve vizuální kultuře*, Praha, Labyrint, 2011.

Harris, Jonathan: *Art History: The Key Concepts*. New York: Routledge, 2006.

Hoffman, Katherine. *Collage in the Twentieth Century: An Overview. Collage: Critical Views*. UMI Research Press-University Microfilms Inc. 1989.

Hutton, Helen. *The technique of collage*. Vyd.1. London: B.T. Batsford, 1968.

Jung, Carl Gustav, *Člověk a jeho symboly*, Praha, Portál, 2017.

Klingsöhr-Leroy, Cathrin; Grosenick Uta, *Surrealism*. Cologne: Taschen. 2004.

Lamač, Miroslav. *Jiří Kolář*, Praha : Odeon, 1993.

Latour, Bruno. *Pandora's Hope*. Harvard University Press, 1999.

Miller Paul D. *Rhythm Science*. Cambridge: The MIT Press. 2004.

Nietzsche, Friedrich. *Thus Spoke Zarathustra*. London: Penguin Books, 1978.

Panofsky, Erwin, *Význam ve výtvarném umění*, Praha, Zvon, 1991.

Petrová Eva. *Česká koláž*. Praha: Národní galerie v Praze, 1997.

Sontag, Susan, *O fotografií*, Paseka, Lukáš a syn, 2002.

Spies Werner. *Max Ernst, Collagen: Inventar und Widerspruch*, Ostfildern: DuMont. 1974.

Taylor Brandon. *Collage: The Making of Modern Art*, London: Thames & Hudson, 2006.

INTERNETOVÉ ZDROJE

Archive. *Interventionist Demonstration (1914) by Carlo Carra*. 2024 [online]. Dostupné z: <https://www.artchive.com/artwork/interventionist-demonstration-1914-by-carlo-carra/>. [cit.2024-03-18].

Art Institute Chicago. *Lady Filmer in her Drawing Room*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.artic.edu/artworks/198126/lady-filmer-in-her-drawing-room>. [cit.2024-02-15].

Artistry. *Výtvarné umění. Koláž* 2014. [online]. Dostupné z: <http://www.artistry.estranky.cz/clanky/vytvarne-umeni/kolaz.html> [cit. 2024-02-20].

Bravo, David. *Digitální koláž: Umělecký potenciál spojení Ctr C + Ctrl V*. 2019 [online]. Dostupné z: <https://blog.mynd.com/cz/digitalni-kolaz-umelecky-potencial-kopirovani> [cit. 2024-01-05].

Britannica. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/dictionary/see>. [cit.2024-02-02].

Britannica. *Photography*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/technology/photography>. [cit.2024-2-25].

Britannica. *The Divine Comedy*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/The-Divine-Comedy>. [cit.2024-2-25].

Buttini Madelaine. *2024 Collage Art Trends: Future Predictions*. 2024 [online]. Dostupné z: <https://madbutt.com.au/2024/02/2024-art-trends-how-collage-fits-in-future-predictions/>. [cit.2024-03-10].

Cambridge Dictionary. *Decoupage*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/decoupage>. [cit.2024-02-05].

Cambridge Dictionary. *Netizen*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/netizen>. [cit.2024-03-19].

Caws Marie Ann. The Brooklyn Rail. *Lee Krasner: Collage Paintings 1938-1981*. 2021 [online]. Dostupné z: <https://brooklynrail.org/2021/04/artseen/Lee-Krasner-Collage-Paintings-19381981>. [cit.2024-03-28].

Cebo, Daniel. *Exploring the Concept of Cyberconsciousness: The Intersection of Artificial Intelligence and Human Experience*. 2023 [online]. Dostupné z: <https://danielcebo.medium.com/exploring-the-concept-of-cyberconsciousness-the-intersection-of-artificial-intelligence-and-human-4e0c4d17a08a>. [cit.2024-03-17].

Cinem Addicts, *October 20: Once Within a Time*. 2014 [online]. Dostupné z: <https://podcasts.apple.com/us/podcast/podcast-the-cinema-addicts/id1020880444>. [cit.2024-03-22].

Colville I., Brown A. D., Pye A. *Simplexity: Sensemaking, organizing and storytelling for our time. Human Relations*. 2012 [online]. Dostupné z: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0170840614559259#bibr23-0170840614559259>. [cit.2024-03-24].

Cramer Charles, Grant Kim. *Dada Collage*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://smarthistory.org/dada-collage/>. [cit.2024-02-18].

Cramer Charles, Grant Kim. Khan Academy, *Surrealist Techniques: Collage*. 2021 [online]. Dostupné z: <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/dada-and-surrealism/xdc974a79:surrealism/a/surrealist-techniques-collage>. [cit.2024-03-10].

České galerie. *Koláž, roláž, muchláž... aneb Slovník metod Jiřího Koláře*. 2021 [online]. Dostupné z: <https://ceskegalerie.cz/cs/zpravy/kolaz-rolaz-muchlaz-aneb-slovník-metod-jiriho-kolare>. [cit.2024-03-06].

Discovering Art. *Cut and Paste*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://discoveringart.eu/en/terms-adults/53/cut-and-paste/>. [cit.2024-03-01].

Dvořáková, Helena. *Svet Ondreja Rudavského v rytme fantázie*. 2016 [online]. Dostupné z: <https://kultura.pravda.sk/galeria/clanok/379972-svet-ondreja-rudavskeho-v-rytme-fantazie/>. [cit.2024-03-22].

Etymonline. *Purgatory*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/word/purgatory>. [cit.2024-03-22].

Etymononline. *Collage*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.etymonline.com/search?q=collage>. [cit.2024-02-21].

Fernanda De La Torre. *Understanding reality through algorithms*. Massachusetts Institute of Technology. 2022 [online]. Dostupné z: <https://news.mit.edu/2022/understanding-reality-through-algorithms-fernanda-de-la-torre-0925>. [cit.2024-02-21].

Georgiadou, Elissavet. *Marshall McLuhan's 'global village' and the Internet*. 1995 [online]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/274383916_Marshall_McLuhan's_'global_village'_and_the_Internet. [cit.2024-03-06].

Gotthardt, Alexxa. *Decoding Bosch's Wild, Whimsical "Garden of Earthly Delights"*. 2019 [online]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-decoding-boschs-wild-whimsical-garden-earthly-delights>. [cit.2024-03-22].

Guggenheim. *Words in freedom*. Neuvedené [online]. Dostupné z: <https://www.guggenheim.org/teaching-materials/italian-futurism-1909-1944-reconstructing-the-universe/words-in-freedom>. [cit.2024-02-18].

Hauben, Ronda. *The Origin and Early Development of the Internet and of the Netizen: Their Impact on Science and Society. Past, Present and Future of Research in the Information Society*. 2007 [online]. Dostupné z:

https://www.academia.edu/11129116/The_Origin_and_Early_Development_of_the_Internet_and_of_the_Netizen_Their_Impact_on_Science_and_Society. [cit.2024-03-24].

Huptych Miroslav. WEB [online]. Dostupné z: <https://www.huptych.cz/i/arteterapie>. [cit.2024-03-03].

IMDB. *Black Mirror*. 2011 [online]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt2085059/>. [cit.2024-03-24].

IMDB. *Once Within a Time*. 2022 [online]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt28352066/>. [cit.2024-03-24].

IMDB. *Songs from the second floor*. 2000 [online]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0120263/?ref_=nv_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_songs%2520from. [cit.2024-03-24].

Kasmin Gallery. *Lee Krasner: Collage Paintings 1938-1981*. 2021 [online]. Dostupné z: <https://www.kasmingallery.com/exhibitions/148-lee-krasner-collage-paintings-19381981/>. [cit.2024-03-28].

Kaufman, Mark. *The Carbon Footprint Sham*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://mashable.com/feature/carbon-footprint-pr-campaign-sham>. [cit.2024-03-24].

Library Learning. *A Brief History of the Internet*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: https://www.usg.edu/galileo/skills/unit07/internet07_02.phtml. [cit.2024-2-25].

Library of Congress. *A Brief History of Panoramic Photography*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.loc.gov/collections/panoramic-photographs/articles-and-essays/a-brief-history-of-panoramic-photography/>. [cit.2024-2-12].

Mancuro Marco. Digicult. *Sound as Information, Dj Spooky at Kernel Festival*. 2011 [online]. Dostupné z: <https://digicult.it/digimag/issue-066/sound-as-information-dj-spooky-at-kernel-festival/>. [cit.2024-03-16].

- Manovich, Lev. *Avant-garde as Software*. 1999. [online]. Dostupné z: <http://manovich.net/index.php/projects/avant-garde-as-software>. [cit.2023-12-18].
- Medium. *The Power of Merz*. 2021 [online]. Dostupné z: <https://medium.com/signifier/the-power-of-merz-dd177a878d97>. [cit.2024-03-10].
- Meftah Nikki, *What is a Digital Collage?* 2016 [online]. Dostupné z: <https://emergeast.com/what-is-a-digital-collage/>. [cit.2024-02-02].
- Mehlomakulu, Carolyn. *Collage Art Therapy (Part 1)*. 2012 [online]. Dostupné z: <https://creativityintherapy.com/2012/07/collage-art-therapy-part-1/>. [cit.2024-02-16].
- Merriam Webster Dictionary. *Anima Mundi*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/anima%20mundi>. [cit.2024-03-22].
- Moucha, Josef. *Jindřich Štyrský*. Fotograf Magazine. 2023 [online]. Dostupné z: <https://fotografmagazine.cz/magazine/jindrich-styrsky/>. [cit.2024-3-27].
- MUNI. Portal of electronic information resources. *Statista*. 2023 [online]. Dostupné z: <https://ezdroje.muni.cz/prehled/zdroj.php?lang=en&id=646>. [cit.2024-03-19].
- Nagy, Peter; Koles, Bernadett. *The digital transformation of human identity*. 2014 [online]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/268387603_The_digital_transformation_of_human_identity. [cit.2024-03-17].
- Natsoulas John. *Avery Palmer*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.natsoulas.com/artist/avery-palmer/>. [cit.2024-03-22].
- Oxford Reference. *Genius Loci*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/oi/authority.20110803095847893>. [cit.2024-03-22].

Padrta Jiří. *Poesie lepených papírů*. Praha: Umění art. 1964 [online]. Dostupné z: file:///C:/Users/1/Downloads/Poezie_lepenych_papiru.pdf. [cit.2024-03-18].

Radford, Robert. *The Art Book – Collage: The making of modern art*. 2005 [online]. Dostupné z: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-8357.2005.555_3.x. [cit.2024-02-04].

Rise Art. *A Guide to Collage*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.riseart.com/guide/2371/a-guide-to-collage>. [cit.2024-02-12].

Robert C. Williams Museum of Papermaking. *History of Papermaking Around the World*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://paper.gatech.edu/sites/default/files/2021-04/History%20of%20Papermaking%20Around%20the%20World.pdf>. [cit.2024-03-09].

Robert Rauschenberg Interview (1998) YouTube video. 2017 [online]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tDUbPqBRPvY&t=381s> [cit.2024-02-21].

Lex Fridman Podcast. *Grimes: Music, AI, and the Future of Humanity*. YouTube video. 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=KOwm7GUjcg8&t=2694s>. [cit. 20.2.2024].

This Is Marshall McLuhan - The Medium Is The Message (1967) YouTube video. 2019 [online]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=cFwVCHkL-JU&t=229s>. [cit. 20.2.2024].

Rudavský, Ondrej. 2024 [online]. Dostupné z: https://www.ondrejrudavsky.com/?page_id=23. [cit.2024-03-22].

Savin-Baden Maggi, Burden David. *Digital Immortality and Virtual Humans. Postdigital Science and Education*. 2019 [online]. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/327918614_Digital_Immortality_and_Virtual_Humans [cit.2024-02-21].

Savin-Baden, Maggi; Burden, David. *Digital Immortality and Virtual Humans. Postdigital Science and Education*. 2019 [online]. Dostupné z: . [cit.2024-03-06].

Sebastian Seung. *My connectome, myself*. Massachusetts Institute of Technology. 2012 [online]. Dostupné z: <https://news.mit.edu/2012/connectome-0207>. [cit.2024-03-06].

Sendra Javier. *Visual Trends: Collage*. 2021 [online]. Dostupné z: <https://contributor.freepik.com/blog/visual-trends-collage/>. [cit.2024-03-10].

Seth Anil K. *The Neuroscience of Reality*. 2019 [online]. Dostupné z: <https://www.scientificamerican.com/article/the-neuroscience-of-reality/>. [cit.2024-03-24].

Stanley, Jeremy. iCloud. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.techtarget.com/searchmobilecomputing/definition/iCloud>. [cit.2024-02-21].

Statista. *Average daily time spent using the internet by online users worldwide from 3rd quarter 2015 to 3rd quarter 2023*. 2023 [online]. Dostupné z: <https://www.statista.com/statistics/1380282/daily-time-spent-online-global/>. [cit.2024-03-19].

Tate *Mixed media*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/mixed-media>. [cit.2024-02-12].

Tate. *Assemblage*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/a/assemblage>. [cit.2024-2-12].

Tate. *Collage*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/collage>. [cit.2024-2-12].

Tate. *Paper Collé*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/papier-colle>. [cit.2024-2-12].

Tate. *Readymade*. Neuvedené. [online]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/r/readymade>. [cit.2024-2-22].

Uyeda, Gan. *Carla Gannis: The Garden of Emoji Delights*, 2014 [online]. Dostupné z: <https://artcritical.com/2014/11/15/gan-uyeda-on-carla-gannis/>. [cit.2024-03-17].

Wallach Lauren, Artspace. *A Cut-Down History of Collage*. 2012 [online]. Dostupné z: https://www.artspace.com/magazine/art_101/art_market/art_101_collage-5622. [cit.2024-03-10].

Weber K., Glynn M. A. *Making sense with institutions: Context, thought and action in Karl Weick's theory*. *Organization Studies*. 2006 [online]. Dostupné z: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0170840614559259#body-ref-bibr75-0170840614559259-2>. [cit.2024-03-15].

Wolfe, Shira. *The History of Collage in Art: Cubism*. 2020 [online]. Dostupné z: <https://magazine.artland.com/the-history-of-collage-art/>. [cit. 2024-01-05].

OBRAZOVÁ PRÍLOHA

Obrazový materiál 1 – Am I__1

Obrazový materiál 2 – Detail č.1

Obrazový materiál 3 – Detail č. 2

Obrazový materiál 4 – Detail č.3

Obrazový materiál 5 – Am I__2

Obrazový materiál 6 – Am I__3

Obrazový materiál 7 – Am I__4

Obrazový materiál 8 – Am I__5

Obrazový materiál 9 – Am I__6

Obrazový materiál 10 – Am I__7

Obrazový materiál 11 – Inštalácia autorského súboru