

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra výtvarné výchovy

DIPLOMOVÁ PRÁCA

Interaktivní haptická keramika: Keramika dotyku

Bc. Anna Teplická

Prehlásenie

Čestne prehlasujem, že som diplomovú prácu spracovala samostatne na základe citovaných zdrojov a literatúry.

V Olomouci dňa 18. júna 2024

.....

Bc. Anna Teplická

Pod'akovanie

Ďakujem vedúcemu diplomovej práce DR HAB, MgA. Robertovi Bučkovi, Ph.D. za odborné vedenie, cenné rady a konzultácie. Zároveň ďakujem môjmu partnerovi za nekonečnú dôveru a podporu.

Anotácia

Jméno a příjmení:	Anna Teplická
Katedra:	Katedra výtvarnej výchovy
Vedoucí práce:	DR HAB, MgA. Robert Buček, Ph.D.
Rok obhajoby:	2024
Název práce:	Interaktívna haptická keramika: Keramika dotyku
Název v angličtině:	Interactive haptic ceramics: Ceramics of touch
Zvolený typ práce:	Umelecká práca
Anotace práce:	Diplomová práca je rozdelená do troch častí: Teoretická, Praktická a Didaktická. Teoretická sa zaoberá dotykom, interakciou a osobnými symbolmi. Skúma dotyk v biológii, psychológii aj umení a obsahuje teóriu pojmu interakcie spolu s krátkou históriou interaktivity v umení a jej autorov. Praktická popisuje myšlienku, návrhy a proces výroby 4 interaktívnych keramických objektov, ktoré reprezentujú časti môjho „ja“ cez tvar, textúru a osobnú symboliku vysvetlenú v teoretickej časti. Didaktická časť obsahuje realizovanú výuku zameranú sa možnosti dotyku, textúry a tvaru v keramickej tvorbe.
Klíčová slova:	dotyk, interkacia, haptika, interaktívne umenie, symbol
Anotace v angličtině:	The diploma thesis is divided into three parts: theoretical, practical and didactic. The theoretical part deals with touch, interaction and personal symbols. It examines touch in biology, psychology and art and includes a theory of the concept of interaction along with a short history of interactivity in art and its

	authors. Practical part describes the idea, design and process of making 4 interactive ceramic objects that represent parts of my inner “self” through shape, texture and personal symbolism explained in the theoretical section. The didactic part includes an implemented teaching focusing on the possibilities of touch, texture and shape in ceramic creation.
Klíčová slova v angličtině:	touch, interaction, haptics , interactive art, symbol
Přílohy vázané v práci:	2
Rozsah práce:	57
Jazyk práce:	slovenčina

Podklad pro zadání DIPLOMOVÉ práce studenta

Jméno a příjmení: **Bc. Anna TEPLICKÁ**
Osobní číslo: **D22558**
Adresa: **A. Hlinku 2311/18, Zvolen, 96001 Zvolen, Slovenská republika**

Téma práce: **Interaktívna haptická keramika: Keramika dotyku**
Téma práce anglicky: **Interactive haptic ceramics: Ceramics of touch**
Jazyk práce: **Slovenština**

Vedoucí práce: **MgA. Robert Buček, Ph.D.**
Katedra výtvarné výchovy

Zásady pro vypracování:

Diplomová práce sa zaoberá interaktívnym keramickým umením so zameraním na emocionálne prežívanie prostredníctvom haptického zážitku. Skúma súčasný stav keramiky ako interaktívneho umenia a didaktické využitie haptickej keramickej tvorby.

Práca zahŕňa konceptualizáciu, návrh, proces výroby série interaktívnych haptických objektov a didaktické využitie haptickej tvorby. Zdôrazňuje interakciu a hmatové vlastnosti keramického umenia sa práca zameriava na vyvolanie asociácií a afektívnych reakcií prostredníctvom fyzickej interakcie medzi umeleckým dielom a jeho publikom.

Seznam doporučené literatury:

Knihy:

KAITAVUORI, Kaija. *The participator in contemporary art: art and social relationships / Kaija Kaitavuori*. 2020. ISBN 9781501362255.

Šindelář, Dušan. *Estetika užité tvorby*. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1978. 295 s.

Články:

Kemske, B. (2010). Understanding the Haptic Experience through Bodily Engagement with Sculptural Ceramics. In: Kappers, A.M.L., van Erp, J.B.F., Bergmann Tiest, W.M., van der Helm, F.C.T. (eds) *Haptics: Generating and Perceiving Tangible Sensations*. EuroHaptics 2010. Lecture Notes in Computer Science, vol 6192. Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-14075-4_44

Cornelia Elbrecht & Liz R. Antcliff (2014) Being touched through touch. Trauma treatment through haptic perception at the Clay Field: A sensorimotor art therapy, *International Journal of Art Therapy*, 19:1, 19-30, DOI: 10.1080/17454832.2014.880932 Lauren Hayes and Jessica Rajko. 2017. Towards an Aesthetics of Touch. In *Proceedings of the 4th International Conference on Movement Computing (MOCO '17)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 22, 1-8.

Obsah

Anotácia	4
Úvod	8
Teoretická časť	9
1. Dotyk – Hmat	9
1.2 Biológia dotyku	9
1.3 Psychológia dotyku	10
1.4 Dotyk v umení	12
1.4.1 Dotyk úžitkového umenia	13
1.4.2 Nedotýkajte sa exponátov, prosím	14
1.5 Využitie dotyku v učení	16
2. Interakcia	18
2.3 Pojem interakcia v umení	18
2.4 Interaktívne umenie	20
2.4.1 Vybraní autori	21
2.4.1 Keramické interaktívne umenie Bonnie Kemske	24
3 Symboly	26
Praktická časť	29
4. Myšlienka, význam	29
4.1 Návrhy	30
4.2 Skúšky textúr a glazúr	33
6. Proces tvorby a výpalu objektov	35
7. Vypálené objekty	40
_____	41
_____	42
_____	43
Didaktická časť	44
8. Zasadenie a ciele výuky	44
8.1 Plán a priebeh hodín	44
8.2 Fotodokumentácia	47
Záver	52
Zoznam použitých zdrojov	53
Zoznam obrazových príloh	56

Úvod

Moja diplomová práca sa zaoberá hlavne dotykom a interakciou. Dotyk v mojom živote, ako v živote každého, hrá veľkú rolu. Od detstva formoval moje správanie k druhým a vnímanie sveta okolo mňa a v mojom vnútri. Symbolizoval vzťahy a intimitu alebo tvoril nepríjemné spomienky. V práci ho rozoberám z pohľadu biológie ako odozve receptorov nášho tela, no aj jeho neoddeliteľnú spojitosť s psychikou a vplyvom, ktorý má na náš život. Dotýkame sa v podstate neprestajne, ale ako s týmto dotykom pracujeme?

Interakcia prepletá náš život a úzko nás spája, podobne ako dotyk, s ostatnými ľuďmi. Vo svete umenia je ale sporným pojmom zatiaľ len hmlisto definovaným teoretikmi, ktorí sami hovoria, že sú ich definície buď nedostačujúce alebo príliš široké.

Teoretická časť sa primárne zaoberám pojmami a ich spojením s vedou, každodenným životom, umením a mnou. Je náš dotyk naozaj kontakt s niekým alebo niečím? Sme schopný ním upokojiť alebo nahnevať? Vieme, že je pre nás dotyk dôležitý. Dokáže ale náš organizmus prežiť aj bez neho? Čo je to vlastne interakcia a prečo je v teorii a histórii umenia taká mäťúca? Čo hovoria symboly ľuďom, čo ale predstavujú pre mňa? Odpovede na tieto otázky sú v teoretickej časti spracované.

V praktickej časti sa venujem myšlienke dotyku a interakcie s z rôznymi časťami môjho vnútorného „ja“. Predstavujem postup pretvárania týchto „ja“ do textúr a tvarov a ich integráciu do objektoch. Ich tajomné otvory by mali diváka vábiť ku kontaktu a skúmaniu. Sú mojím zrkadlom tak ako aj zrkadlom diváka.

V didaktickej časti uvádzam možnosť ako priblížiť textúru, tvar a dotyk v keramickej tvorbe výtvarnej výchovy so žiakmi druhého stupňa.

Táto práca slúži ako doprovodný text k praktickej časti umeleckej práce.

Teoretická časť

1. Dotyk – Hmat

Hmat je jedným z našich základných zmyslov, ale len málo z nás o ňom rozmýšľa a hovorí iba v tomto zmysle. Dotýkame sa našich smartfónov, domácich zvierat, rodiny a priateľov, ale dotknúť sa nás môže oveľa viac. Hudba, slová, správanie alebo aj umenie sa nás môže dotknúť. Aj keď je tento dotyk nehmotný používame preň slovo nazývajúce akt, ktorý je nám najintímnejší.

Napriek všeobecnému porozumeniu dotyku ako fyzického kontaktu objektov, ľudí, zvierat a iných vecí, tomu nie je úplne tak. Fyzika je nekompromisná a kvantová mechanika nám hovorí, že všetko a všetci sme tvorený z atómov (nukleov obklopených obiehajúcimi elektrónmi). Pokiaľ sa atómy priblížia, ale chemicky nereagujú alebo nevytvoria väzbu, odpudia sa, pretože náboj ich elektrónov je rovnaký. Preto ak sedíme na stoličke alebo sa dotýkame svojho partnera v skutočnosti sme od nich mikroskopicky oddelený odpudzujúcimi sa elektrónmi. (You Can't Touch Anything, 2011)

Myšlienka, že sa vlastne nikdy ničoho a nikoho nedotýkame je jemne depresívna, ale zároveň môžeme povedať, že sme schopný levitácie.

1.2 Biológia dotyku

Vnímanie dotyku spracováva náš mozog, no jeho prijímateľom sú receptory rozmiestnené po telom tele v koži, svaloch alebo častiach našich úst. Kožné receptory sa nachádzajú v nižšej vrstve kože a hustota ich rozmiestnenia definuje kvalitu vnemu na rôznych častiach tela. (Eagleman, D., 2024)

Každý z receptorov sa špecifikuje na určitý vnem: teplo, chlad, bolesť, tlak, svrbenie, vibrácia a iné. Cez rôzne typy receptorov poznávame a vnímame svet okolo nás. Niektoré z týchto z receptorov spracovávajú vnem ihneď, niektoré sa postupne adaptujú a iné spracovávajú vnemy konštantne. Mechanoreceptory reagujú na vnemy ako jemný dotyk, vysoký tlak alebo vibrácie. Práve vďaka senzitivite Merkelových diskov (typ mechanoreceptoru), husto zastúpených v končekoch prstov, vieme rozoznať či sa dotýkame 20 korunovej českej mince s hranatými okrajmi alebo 10 korunovej, ktorá má po okruhu jemné ryhy a je menšia. Paciniho telieska (typ

mechanoreceptoru) nám umožňujú cítiť vibráciu a vysoký tlak na koži. Termoreceptory nás informujú či máme ešte horúci čaj alebo či je voda príliš chladná na ponorenie. Tieto receptory reagujú na teplo či chlad iba relatívne k nášmu telu a iba do istého krízového momentu. Pokiaľ sa hranica schopnosti receptoru reagovať prekročí, začnú vnem spracovávať receptory špecializované na bolesť. (Eagleman, D., 2024)

Bolesť sa javí ako jednoduchý koncept, no naše telo má pre bolesť mnoho špecializovaných receptorov, zvaných nocireceptory. Tieto spracovávajú rôzne typy pôvodu bolesti: chemickej (jed z uhryznutia pavúka), teplotnej (príliš vysoká teplota), mechanickej (poškodenie tkanív) a iných. Ako paradox biológie náš mozog, ktorý všetky zmysly spracováva nemá žiadne nocireceptory. Operovať mozog pacienta, je preto možné aj keď je pri vedomí. Aj keď myšlienka na bezbolestný život môže pôsobiť ako sen, bez cítenia bolesti nedokážeme rozoznať, čo nášmu telu ubližuje. Deti s kongenitálnou analgéziou (genetická porucha kedy jedinec necíti bolesť) si často nevedome ubližujú a mnohé z nich sa, bohužiaľ, nedožijú dospelosti. (Eagleman, D., 2024)

Niektoré vnemy dotyku, je mozog naučený potláčať. Dotyk oblečenia na našej koži pri každodenných situáciách alebo súvislý pohyb našich nôh počas chôdze nevnímame tak ako dotyk prichádzajúci z miesta mimo nášho tela. Tento fenomén je podnietený hlavne evolúciou – dávame pozor na nebezpečie a informácie prichádzajúce z nášho okolia. (The Science of Touching and Feeling | David Linden | TEDxUNC, 2016)

1.3 Psychológia dotyku

Haptika je forma neverbálnej komunikácie pomocou dotyku. (<https://slovník.juls.savba.sk/>) Táto komunikácia a dotyk ako taký neboli vždy vnímané ako potrebné.

Do 50. rokov 20. storočia sa nepovažovalo za dôležité objímať alebo maznať sa s bábätkami. No výskum a rôzne experimenty zmenili pohľad na potrebu fyzického kontaktu batoliat, detí a aj dospelých. Dotyk je pre nás nielen príjemný, ale aj nevyhnutne potrebný pre vývoj nášho tela a mysle. Fyzický kontakt stimuluje rast,

podnecuje kognitívny progres a vyvíja pocit vlastného „ja“. (How does touch affect our mental and physical health? | DW Documentary, 2022)

Už v experimentoch H. F. Harlow s mláďatami makakov (rod úzkonosých mačiakovitých opíc) bolo očividné, že príjemný a upokojujúci dotyk je pre mláďatá makakov dôležitejšie ako akákoľvek iná premenná. Malý makak sa síce na napije z pumpičky s jedlom nainštalovanej na drôtenej matke, no skoro 90% času strávi pri druhej matke zabalenej v huňatom textile. (Harlow's Studies on Dependency in Monkeys, 2010)

Najdrsnejšie negatívne efekty nekontaktného dospievania detí môžeme pozorovať na deťoch zo sirotincov v Rumunsku, ktoré vyrastali počas a tesne po režime diktátora Nicolae Ceaușescu. Sirotince boli preplnené, zamestnancov bolo príliš málo na počet detí a tak deti nemali žiadny láskyplný fyzický kontakt. V týchto podmienkach sa u detí vyvinuli poruchy vzťahových väzieb, oneskorenia kognitívnych funkcií, ale aj poruchy rastu a vývoja imunity. Tieto efekty mohli byť zastavené len pokiaľ bol pozitívny fyzický kontakt sprístupnený do druhého roka života. Pokiaľ bola intervencia aplikovaná neskôr boli negatívne efekty absencie dotyku trvalé. (The Science of Touching and Feeling | David Linden | TEDxUNC, 2016)

Dotyk nestráca význam ani v dospelosti. Haptická komunikácia tvorí a spája vzťahy s blízkymi priateľmi, rodinou, premieňa sexuálnych partnerov na trvalé vzťahy alebo z jednotlivých hráčov tvorí tím. (The Science of Touching and Feeling | David Linden | TEDxUNC, 2016)

Každý medziľudský dotyk v nás vyvoláva emočnú odozvu. Každý cíti dotyk individuálne – miešajúc predošlé skúsenosti, naše vnímanie „ja“ v danom momente, našu kultúru, no aj návyk na dotyk tvarujú našu emočnú odozvu. Zaujímavým paradoxom je protichodná reakcia ľudí, ktorí majú málo alebo žiadny fyzický kontakt na dotyk po dlhšej dobe. Človek dlho nezvyknutý na dotyk ho síce potrebuje a vyžaduje, no tým menej ho vyhľadáva a spracováva ho negatívnejšie. (How does touch affect our mental and physical health? | DW Documentary, 2022)

Zamilovanie našu potrebu dotyku a dotknutia zvyšuje. Oxytocín, takzvaný hormón šťastia, tak ako pri iných pozitívnych dotykoch prehĺbuje naše city a udržuje vernosť s danou osobou. Zároveň má pozitívny účinok na náš imunitný systém

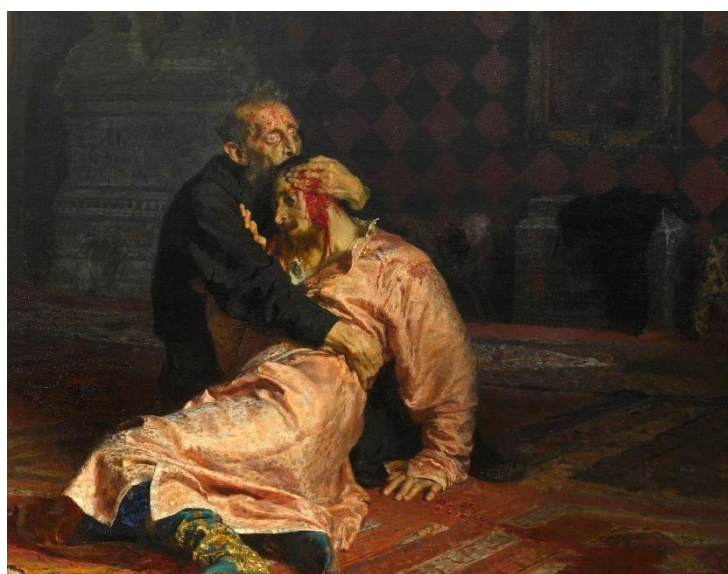
a pomáha nám žiť dlhšie. (How does touch affect our mental and physical health? | DW Documentary, 2022)

V nedávnej dobe nariadeného sociálneho dištancovania počas pandémie COVID-19, ale aj moderná doba sociálnych sietí, nás čoraz viac oddeľuje od ľudského dotyku. Počas pandémie COVID-19 ľudia nedostatok dotyku nahradzovali rôznymi, často nezdravými spôsobmi ako alkohol, prejedanie sa alebo fajčenie. (How does touch affect our mental and physical health? | DW Documentary, 2022)

1.4 Dotyk v umení

Počas tvorby sa umelec, pokiaľ tvorí hmotné dielo, svojej práce fyzicky dotýka počas celého alebo počas niektorých častí procesu tvorby. Tvarovanie keramiky, prejdenie prstami po textúre za studena lisovaného papiera, výber materiálu podkladu pre obraz každý dotyk umelca s dielom spája. Podobným spôsobom môže dotyk spájať diváka s umelcom skrz jeho dielo pokiaľ je to divákovi umožnené.

Umenie dotyk často zobrazuje a naznačuje jeho symboliku. V obraze *Ivan Hrozný a jeho syn Ivan* (1885) vidno emóciu a zároveň symboliku dotyku (objatie) Ivana Hrozného a jeho syna. Ivan Hrozný si privíja k telu svojho mŕtveho/umierajúceho syna. Snaží sa zastaviť krvácanie. Inštinktívne sa usiluje dotykom dosiahnuť opätovné zblíženie, poskytnutie bezpečia a uistiť sa nereálnym a to, že jeho syn bude v poriadku. Ako nám obraz naznačuje, toto želanie sa nesplní. Syn Ivan je mŕtvi a žiadny dotyk už otcovi neopätuje. S touto realitou prichádza vina.



Obrázok 1 Detail obrazu *Ivan Hrozný a jeho syn Ivan* (1885), Illia Juchimovych Repin

Porcelán Ronit Branga v jej sérii prác zastrešených názvom *The Blurred Border Between the Living and the Still* majú ilustrovať opozíciu pohybu a statickosť zátíšia. (Baranga, R. (n.d.)) Vo mne vyvolávajú pocity fenoménu uncanny valley. Uncanny valley je koncept neprijemného pocitu zo zobrazení, ktoré sú na pomedzí reálnych, známych zobrazení ľudí a generovaného antropomorfického obsahu. (Why Are Things Creepy?, 2013) Šálky, podšálky a čajníky sú rozšírené o dokorán otvorené ústa alebo o prsty, ktorými sa navzájom šľuchajú alebo pridržajú jeden druhého. Tieto dotyky skvele pripomínajúce naše vlastné telo sa pri pozorovaní prenášajú na diváka, aspoň na mňa osobne. Pálčivé teplo čaju v čajníku cítim na končekoch prstov, ktoré sa snažia udržať steny čajníka v diele *Embraced* (2017). Hneď na to tento pocit chladne a cítim chlad porcelánového črepu, ktorý chce prsty sotiť.



Obrázok 2 *Embraced* (2017), Ronit Branga

1.4.1 Dotyk úžitkového umenia

V tejto dobe preplnenej produktami je ich hromadenie časté no v poslednej dobe sa tento trend odvracia na stranu získavania len niekoľkých pre nás významnejších predmetov. (Form, function and beauty: how design shapes our lives, 2016) Je ale nepopierateľné, že so stúpajúcim prepojením sociálnych sietí s našimi životmi je konzumný životný štýl propagovaný všade kam sa pozrieme. Od reklám po

sponzorované videá na YouTube, je náročné nespádnuť do priepasti bezhlavých a niekedy nezodpovedných nákupov nepotrebných predmetov.

Úžitkové umenie je presne to umenie, ktorého sa dotýkame každodenne. Balansujúci na hrane s čisto konzumnými, nekonečne replikovanými a často gýčovými produktmi, sú tieto predmety tvorené aj pre ich estetickú hodnotu. Týmto sa spája, ako sa hovorí: „prijemné s užitočným“. Vždy keď sa obhliadneme vidíme formy tohto umenia na verejnosti alebo v našich domovoch. Máme obľúbené hrnčeky, z ktorých chutí káva proste inak, riad pre špeciálne návštevy a Vianoce, kedy si situácia vyžaduje niečo extra, či kreslo, ktoré nás instantne zrelaxuje. Prípadne máte, ako ja, z neopísateľných dôvodov obľúbenú čajovú lyžičku.

Šindelár považoval izolované vnímanie úžitkového umenia za prekážku k pochopeniu ich krásy. Argumentuje, že len v kontexte môžeme predmet pochopiť esteticky a funkčne zároveň. Ak sa úžitkové umenie nevyužíva, ale len vystavuje za sklenenou bariérou, stráca svoju podstatu a pôvodný zmysel. Takto sa môže stratiť význam na prvý pohľad čisto vizuálnych prvkov, ktoré pôvodne predpokladali aj aktívnu rolu dotyku či zaradenie do priestoru na ich pochopenie. (1962)

Vzťahy s vecami a ich vnímanie teda často posilňujeme alebo tvoríme manipuláciou s nimi alebo jednoduchým dotykom.

Povrch je jedným z hlavných aspektov, ktoré ovplyvňujú náš haptický zážitok s predmetmi. Povrch môže určovať celkové vnímanie predmetu (úžitkového) na základe techniky, materiálu a pojatia tvaru. Členitosť povrchu môže sprvu pôsobiť ako čisto technická podpora predmetu no môže pôsobiť aj funkčne – zlepšením v manipulácii s predmetom. (Šindelár, 1978) Povrch je často v úžitkovom umení spojený s materiálom, z ktorého je vyrobený, pokiaľ ho výrobca cielene nemenil na imitáciu iného materiálu.

1.4.2 Nedotýkajte sa exponátov, prosím

Reštaurátori sa diel, ktoré nie sú na dotyk určené, dotýkajú skoro každodenne. Z jemného dotyku pomocou prstov vedia zistiť informácie o stave diela. Mnohé opravy diel sa dodnes robia rukami bez rukavíc, pretože citlivosť končekov prstov reštaurátorom pomáha citlivejšie narábať s materiálmi. (nationalgalleries, 2020)

Nielen citlivosť prstov, ale aj manipulácia s dielom pomáha reštaurátorovi zistiť v akom stave je. Reštaurátori papiera, pergamenov a knižných väzieb až po vizuálnom zhodnotení spojeným s dotykom a manipuláciou s prácou formulujú stratégiu reštaurátorského zámeru. Zhodnotenie degradácie, vhodné utiahnutie väzby, testovanie pnutia sú všetko kroky, ktoré sprevádza dotyk. (F. Ďurčík, osobná komunikácia, 14.6.2024)

V múzeách a galériách sme ale zvyknutý na ceduľku, ktorá sa miestnosť od miestnosti opakuje: „Nedotýkajte sa exponátov, prosím“. Decentnejšou formou tejto výstrahy je červená zábrana na stĺpikoch.

Dôvod tohto obmedzenia je hlavne snaha o predĺženie životnosti obrazov a diel. Dotykom môžeme preniesť malé množstvo mastnoty, potu či čiastočiek, ktoré môžu napríklad obrazy degradovať. Vonkajšie podmienky ako svetlo, vlhkosť vzduchu a teplota tiež ohrozujú životnosť diel. Deštruktívnejšie dôsledky dotyku môže byť napríklad rozbitie keramického objektu alebo iné mechanické poškodenie sochy. Materiál diela je hlavným faktorom pre jeho zachovanie. Napríklad novodobý papier, ktorý je vyrobený z dreva, má ďaleko nižšiu životnosť ako papiere vyrobené z ľanu, konope či bavlny, na ktoré tvorili starí majstri. (Why can't I touch art?, 2020)

Nie vždy sme takúto formu prohibície v múzeách či galériách mali. Ešte v 17-tom a 18-tom storočí si mohli diváci vystavené objekty poť a žkať a niekedy to on nich bolo priam očakávané. Zapojenie dotyku a taktilného poznávania sa úplne z múzeí nevytratilo aj keď takéto dotýkanie je možné zvyčajne až po inštrukcii inštitúcie. Väčšina sprístupňovania fyzického dotyku sa na konci 20-teho storočia, pramenila z potreby priblížiť objekty aj nevidomým a vizuálne znevýhodneným divákom. (Howes, D. 2014)

Takéto sprístupňovanie môžeme vo svete vidieť stále viac a k umeniu určenému na interakciu a participáciu sa dostaneme v neskorších kapitolách. Sprístupňujú sa aj staršie diela. Múzeá a galérie ich reprodukovujú do taktilných foriem alebo umelci a kurátori spolupracujú priamo s ľuďmi s fyzickým alebo psychickým postihnutím pre dosiahnutie estetického zážitku tohto publika.

Múzeá a galérie začali ponúkať špecializované taktilné prehliadky. Divákom rozďajú zamestnanci textilné rukavice a počas výkladu sú povzbudzovaní dotýkať sa

sôch a foriem. Zamestnanci pomáhajú s koordináciou a podrobne popisujú materiál a výzor diel. Takéto taktilné prehliadky ponúka napríklad Múzeum umenia Nelson-Atkins, v Missouri. (Experiencing art through touch instead of sight, 2015)

Iná verzia sprístupňovania obrazov a diel sú tiež taktilné kresby, na ktorých sú často obrisy diel a ich hlavných črtou tvorené zvýšeným profilom na prezentovanom povrchu. Nevidomá youtuberka tieto muzejné pomôcky ukazuje na svojom profile, no dodáva, že v katalógu je len zopár obrazov z celého Louvre, v Paríži. (Come with a blind girl to the Louvre, 2023)

Modelovaná 3D reprodukcia diel je jedna z najefektívnejších foriem sprístupňovania obrazov pre nevidomých alebo zrakovo postihnutých. Takouto formou reprodukcie je možné pracovať nielen s výškou, ale aj textúrou povrchov.

Priama spolupráca s nevidomými a zrakovo postihnutými ľuďmi pomáha so sprístupňovaním umenia no aj priestoru, v ktorom sa umenie vystavuje. Na takomto princípe bola koordinovaná výstava od Apichaya Wanthiang v múzeu Munch v Nórsku. (Making art more accessible, 2022)

1.5 Využitie dotyku v učení

Medzi zmyslami, ktorými poznávame svet je dotyk jedným z prvých. Novorodenci cítia láskyplné dotyky našich rodičov a ich teplú náruč. Neskôr, keď naberú dostatok koordinácie, všetko chytajú do rúk a často to plynule vtlačia do úst. Aj takýto prieskum je pre vývoj vnímania sveta dôležitý. Hrubú motoriku koordinácie tela strieda v predškolskom veku vývoj jemnej motoriky určenej na manuálne zručnosti ako držanie ceruzky či chytanie lopty. (Šimíčková-Čížková a kol., 2008, s. 58-68) Učenie je celoživotným osudom človeka, preto je prirodzené, že dotyk nám pri ňom môže len pomôcť.

Spôsob vzdelávania, ktorý dotyk objektov do vzdelávania zaradzuje, sa nazýva objektové učenie (object-based learning). Táto forma výuky využíva predmet ako šíriteľ interdisciplinárnych vedomostí od jednoduchého vnemu po praktickú zručnosť. Žiakom poskytuje možnosť experimentácie a podnecuje žiakov k novým prepojeniam informácii. Tak ako v kreatívnom procese majú mať objekty inšpiračný efekt a rozširovať ich kreativitu. Často ho môžeme vidieť v múzeách, ktoré majú ponuku

animačných programov pre školy a žiakov zameraných na určité historické obdobie alebo kultúru. (Chatterjee, H.J., & Hannan, L., 2015, s. 1-14) Aj keď sa táto forma výuky môže zdať nedávnym vývojom ako sme sa dozvedeli v predošlých kapitolách, dotykom sa učíme od prvých momentov spracovávaní vnemov.

Najrozšírenejšie využitie dotyku vo vzdelávaní vidíme v špeciálnej pedagogike. Okrem zabezpečenia bezpečného prostredia a diferencovania výuky je dôležité dodržiavať stanovené podporné opatrenie pri edukácii žiakov so špeciálnymi vzdelávacími potrebami (ďalej iba ŠVP). V týchto opatreniach bývajú často odporúčania na zaobstaranie špecifických pomôcok pre efektívnejšie vzdelávanie takýchto žiakov.

Práca, vzdelávanie a vnímanie sveta pomocou dotyku sa najviac uplatňuje u ľudí s vizuálnou poruchou. Jasným príkladom je Braillovo písmo, taktilné pomôcky a informačné reliéfy, ktoré sú populárne na verejnosti v Japonsku.

Problémy edukácie nevidomých alebo jedincov s vizuálnou poruchou predstavujú predsudky škôl či rodičov voči Braillovmu písmu. Čítanie Braillovho písma je špecifickou metódou čítania pre nevidomých, ktorá je mnohými bez postihnutia vnímaná negatívne. Títo ľudia preferujú, aby sa žiaci, aj napriek nízkej schopnosti videnia, učili čítať tlačené písmo alebo aby nevidomí počúvali nahrávky miesto čítania Braillovho písma. Výsledkom takéhoto vzdelávania je neefektívne čítanie a vypätie síl pri snahe čítať. Tento problém sa ukazuje hlavne pri ľuďoch so zrakovým postihnutím, pri edukácii nevidomých je to zriedkavé. (Hehir, 2016)

Pre širší rozhľad o tejto tematike odporúčam navštíviť Múzeum Špeciálneho školstva v Levoči, Slovensko. Múzeum sa zaoberá vzdelávaním pre žiakov s rôznymi ŠVP, zabezpečuje prehliadky pre nevidomých aj nepočujúcich a obsahuje aj interaktívnu expozíciu o ľudských zmysloch. Toto múzeum som osobne navštívila pred magisterským štúdiom a aj táto skúsenosť viedla k tvorbe tejto práce.

2. Interakcia

Keď sa nad týmto slovom zamyslím sama pre seba, rozoberám ho na časti. „Inter“ ako interná, vnútorná, osobná. „Akcia“ ako akčná a nestála energia. Predstavuje pre mňa kontakt a obohatenie no zároveň risk, z ktorého mám strach.

Ak by som mala niekomu vysvetliť, čo to interakcia je, asi by som zostala pri jemne upravenej verzii sociologického videnia interakcie: interakcia je stret človeka a inej osoby alebo osôb, ktoré reagujú na našu prítomnosť alebo naše akcie a tým nás o niečo obohacuje. (<https://encyklopedie.soc.cas.cz>)

Zadefinovanie tohto slova nevyzerá jednoducho ani keď otvoríme Slovník súčasného slovenského jazyka, kde ho nájdeme vysvetlené ako „vzájomné pôsobenie dvoch al. viacerých činiteľov“ (<https://slovník.juls.savba.sk/>). Kto sú títo činitelia a o aké pôsobenie ide sa mení od vedy alebo teórie. Tento pojem sa objasňuje individuálne vo fyzike, chémii, informatike alebo sociológii. Interdisciplinárna podstata tohto pojmu je dôvodom, prečo je jeho definícia taká náročná.

2.3 Pojem interakcia v umení

Pri študovaní článkov teoretikov a filozofov sa začína črtat' hlavný problém definície interaktívneho umenia: čo sa považuje za interakciu?; čo to znamená v umení? Dewey v *Art as an Experience* tvrdí, že len cez intímne prežívanie externých a interných výmen (interakcií) s naším prostredím v ňom žijeme, zažívame ho a prežívame v ňom. (1934, s.13) Takáto filozofická definícia zaberá skôr interakciu človeka ako celok so svetom a nie jeho kontakt s umením. Zároveň črtá aká široká môže byť definícia interakcie.

Momentálny stav terminológie v umeleckej teórii umenia pracujúceho s účasťou diváka je nesúrodý. Mnohokrát sa jednému umeleckému prístupu hovorí rôzne alebo sa podradí pod zastrešujúci pojem vzťahovej estetiky. (Kaitavuori 2018, s. 4)

Bourriaud definoval vzťahovú estetiku ako východisko pre umelca tvoriť v sfére medziľudských vzťahov, tak aby tieto diela nabádali k medziľudskej interakcii, komunikácii a prepájaní jednotlivcov alebo komunit s umelcom alebo medzi sebou. (1998, s.113) Zároveň pripomína, že divácka participácia sa od happeningov a

performance skupiny Fluxus stala trvalým prvkom umeleckej tvorby druhej polovice 20. storočia. (1998)

S ohľadom na túto definíciu vzťahovej estetiky je jasné prečo sa termíny ako participačné umenie, interaktívne umenie, intervenčné umenie alebo kolaboračné umenie dostávajú do vyššie popísaného problému. Pre ilustráciu aj galéria TATE, na svojich weboch vysvetľuje interaktívne umenie dáva dôraz na participáciu diváka, asociáciu s vzťahovou estetikou a využitím počítačov, čo nám spomenuté pojmy nerozdeľuje, ale práve ich drží v synonymickom kruhu. (Tate.)

O jasné definovanie interaktivity či interaktívneho umenia sa pokúsili viacerí teoretici a filozofovia umenia, no ako píše Lopes tento pojem sa stal módnym slovíčkom nalepeným na všetko súvisiace s počítačmi a ich používaním, aj keď tomu často tak nie je. (2001, s. 66)

Cordeiro, Abreu a Estadieu tvrdia, že od jeho počiatku bolo interaktívne umenie spojené s dielami, ktoré v nejakej forme zahŕňali počítač a takáto definícia nám teda pojem zužuje a zároveň pridáva významnú charakteristiku takto označených diel. (2017)

Smuts hovorí, že interaktívne je niečo iba vtedy ak dielo reaguje, má medze kontrolovateľnosti zo strany diela aj diváka a nereaguje úplne náhodne. (2009, s. 54)

Operačnou definíciou je pre O. Leino kompletnosť diela. Ak je dielo úplné bez zásahu diváka, nemalo by sa nazývať interaktívnym. Zároveň podotýka, a tým znova spája, že participačné a interaktívne diela zdieľajú potrebu investície diváka a teda aj prenechanie možnosti manipulácie diela divákovi. (2013)

Princípy interaktivity sú tvorené pre A. Polaine prierezom podmienených kognitívnych skúseností, pohybu, metafory a hry. Takáto definícia je podľa neho dostatočne flexibilná. (2010)

Predstavené definície spája hlavne aktívna účasť diváka a možnosť manipulácie, úpravy diela a zapojenie počítača. Ja osobne odmietam pohľad, že interaktívne umenie je iba to, ktoré zapája počítač alebo iné digitálne médiá. Definícia, ktorá takto vymedzuje iba nové médiá by podľa môjho názoru, mala mať vhodný kvalifikátor alebo iné priradenie.

V publikáciách sa tento sentiment zrkadlí. Už v názve diela *Interactive Experience in the Digital Age* sa nachádza kvalifikátor jasne vymedzujúci záber knihy, pričom ich špecifiká približujú hlavne interakciu človeka s počítačmi, kurátorstvo verejného digitálneho umenia alebo prístupy k hodnoteniu digitálnej interakcie. (Candy, Ferguson, 2014) V *The participator in contemporary art: Art and social relationships* zase autorka uvádza štúdie v deskriptívnom zmysle participácie a teda umenia, ktoré zapája ľudí aktívne. Pod tento termín radí participačné umenie, formy participácie v umení a interaktívne umenie. (Kaitavuori 2018, s. 5)

2.4 Interaktívne umenie

Po vzore Kaitavuori v tejto sekcii spomeniem umenie, ktorého sa ľudia zúčastňujú. Spomeniem začiatky foriem zapájania diváka do deja alebo tvorby diela, krátku históriu tejto praxe a autorov, ktorí formovali prácu s publikom a interakciou.

Predošle zmienený Bourriard spomenul happening a performance ako prvé z foriem vzťahovej estetiky, a teda aj zapojenie diváka inak ako pasívneho pozorovateľa. (1998)

Už v 1952 organizoval J. Cage (1912-1992) vôbec prvý happening, v black Mountain College v Severnej Karolíne, a to *Theater Piece No.1*. R.Rauschenberg maľoval, M. Cunningham improvizovane tancoval, D. Tudor hral na klavír a pripojilo sa aj čítanie poézie z rebríka. (Havránek, 1999, s. 54)

Happening (ďalej len h.) ako jedna z foriem akčného umenia pochádza z názvu výstavy A. Kaprowa (1927) *18 happeningov v šiestich častiach*. Kaprow h. chápal ako udalosť umeleckého diela, ktoré je aktivované ako umelcom tak divákmi. Jeho prvý h. sa odohral v troch miestnostiach a bol zmesou prednesu textu, maľby v reálnom čase a hrania hudby. Publikum podľa pokynov prechádzalo miestnosti a tvorilo vlastné prepojenia diel, čo bolo jeho aktívne dotvorenia diela ako umenia. (Geržová, 1999, s. 104)

S h. pracovali v Amerike R. Grooms (), R. Lichtenstein (1923) a J. Dine (1935). V Japonsku založil J. Yoshikara skupinu Gutai, ktorej práca bola dlho menej známa. Skupina Fluxus h. prijímala hlavne v zmysle miešania médií a fenoménu

každodenného života. Architektonicko-sochárske h. nájdeme v tvorbe autorov R. Santantoni, N. de Saint-Phale alebo J. Tinguely. (Geržová, 1999, s. 105)

Saint-Phale na spoločnej výstave *Compraraisons, Peinture – Sculpture* v Paríži v roku 1961 nechala publikum hádzať šípky na portrét jej vtedajšieho manžela. Ten istý rok predstavuje svoje „shooting paintings“ alebo obrazy strieľania. Saint-Phale pripevnila rôzne nádoby na drevenú dosku, do nádob pridala farbu alebo niekedy jedlo a naniesla na povrch sadru. Do takto pripraveného reliéfu strieľala alebo nechala strieľať publikum. (<https://digitorials.schirn.de/niki/en/>)

Vo vtedajšom Československu sa h. diali často v menšej mierke kde bolo často publikum zložené len z priateľov a známych. (Geržová, 1999, s. 105)

Zo slovenskej scény je potrebné spomenúť V. Popoviča a jeho *Púšťanie lodičiek do prúdu Dunaja* a *Vinobranie v Modre*. Rovnako významná pre h. bola J. Želibská, ktorá s kolektívom (A. Mlynárčik, E. Velecká, M. Urbásek, M. Adamčiak) realizovala *Smúbenie jari* v Dolných Orešanoch. (Geržová, 1999, s. 106)

Český dost' možno prvý h. zorganizovala skupina Aktuální umění *Aktuální procházka po Novém Světě - Demontrace pro všechny zmysly*. Publikum sa počas prechádzky stretlo s hrajúcim kontrabasistom ležiacim na dlažbe, plastikou zabalenou do šiat, ktorá visela z plynovej lampy a podobnými nezvyčajnými situáciami a výjavmi. Spomenúť je rovnako nutné aj spoločne koncipované h. M. Knižáka a S. Švecovej ako *Obřad upálené panny* a *2. manifestace aktuálního umění*. (Havránek, 1999, s. 40)

2.4.1 Vybraní autori

Marina Abramović je známa svojimi šokujúcimi performance už od 70-tych rokov. Často inscenuje každodenný ľudský strach a cez jej performance, jeho oslobodenie pre ňu a pre publikum. V jej 6 hodinovej performance *Rhythm 0* (1974) stála Abramović v miestnosti s rôznymi predmetmi položenými na stole. Publikum mohlo všetky tieto predmety použiť na umelkyňu, ktorá v tomto kontexte bola objektom. Od jemných aktov venovania ruže umelkyňi sa performance rýchlo zvrhla na rezanie, obnažovanie a dokonca aj namierenie nabitej pištole na hlavu umelkyne

(Obrázok 3). Tento zážitok má doteraz živo v pamäti a reformoval jej tvorbu práve do prúdu komunikácie s divákom. (https://www.youtube.com/watch?v=M4so_Z9a_u0)



Obrázok 3 Abramović a publikum počas performance *Rhythm 0*

Yoko Ono popularizovali, okrem jej vzťahu s Johnom Lennonom, jej inštruktážne maľby, ktoré podľa textu maľuje publikum, a jej najznámejšia performance *Cut Piece*, 1965. V tejto performance Ono sedela na pódiu a pred ňou boli položené nožnice ktorými si mohlo publikum odstrihnúť časť jej oblečenia a ponechať si ho. (<https://www.youtube.com/watch?v=zbQBD06N0Hs>) Inštaláciu *Mend Piece* vystavuje opakovane od roku 1966 pričom jedna z verzii inštalácie prebehla len nedávno 2022 v ArtRoom organizovanou AFA (American Federation of Arts) (Obrázok 1). Ono prezentuje možnosť opravy rozbitých porcelánových predmetov lepidlami, páskou či špagátom. Takto dáva šancu na komunálne hojenie nielen predmetov, ale aj spoločnosti a divákov zapojených do opráv. (<https://www.amfedarts.org/yoko-ono-mend-piece/>)



Obrázok 4 Fotky po zahojení objektov zasadené do polic

Viedenská skupina Haus-Rucker-Co tvoriaca od 60-tych rokov prezentuje potenciál architektúry cez inštalácie a happening. Dodnes inštaluje ich *Giant Billiard*, ktorú prvýkrát uviedli v 1970. Na tejto vysokej, sterilne bielej nafukovačke sa gúľajú 3 metre vysoké nafukovacie lopty a medzi nimi sa ženie publikum. Táto inštalácia skúma hravý potenciál priestoru a zmenu interakcie ľudí zasadených do nezvyčajných podmienok (Obrázok 5). (<https://www.e-flux.com/announcements/496263/haus-rucker-co-giant-billiard/>) Sama som si túto inštaláciu zažila keď bola v roku 2019 v múzeu Mumok vo Viedni. Ihneď ma vrátila do útleho detstva nafukovacích hradov a bezstarostného hádzania sa o odrážajúci povrch. Zároveň na mňa pôsobila meditatívne. V čistom priestore som ležiac pozorovala ľudí tlačiacich do nafukovacích lôpt smerujúcich na ich priateľov a nemienene triafajúcich neznámych účastníkov. Tieto trefy boli vždy opätované úsmevom alebo zmätením, práve pre hravú a zároveň pohodovú povahu inštalácie.



Obrázok 5 Inštalácia *Giant Billiard*

Sochár Juraj Bartusz, manžel Márie Bartuszovej, v polovici 70-tych rokov započal tvorbu série interaktívnych plastík s názvom Časopriestorové plastiky/figúry, odrážajúcu záujem o tému vesmíru v tej dobe. Plastiky tvoria na tyči vertikálne navrstvené, rôzne profilovo upravené, sústružené disky (Obrázok 6). Do diela necháva Brartuzs vstupovať diváka dotykom a manipuláciou jednotlivých diskov, ktoré menia výzor celej plastiky ich rotáciou(Obrázok 7). Jednu z týchto plastík som videla v Múzeu Umenia Olomouc (MUO) v septembri 2023. Na popisnej tabuľke k dielu som prečítala, že disky môžu rotovať no nebola som si istá či sa jej môžem



Obrázok 6 Časopriestorová plastika



Obrázok 7 Časopriestorová plastika,
zmena po pohybe

dotknúť, keďže pri objekte nebolo žiadne usmernenie a plastika nebola zaradená medzi žiadne iné interaktívne artefakty. (Müllerová, Buran, 2008)

2.4.1 Keramické interaktívne umenie Bonnie Kemske

Použitie keramiky sa v participačnom a interaktívnom umení nevidí často. Aj multimediálne výstavy sú často z materiálov, ktoré sa jednoducho reprodukovujú alebo nebudú výrazne ohrozené publikom. Keramika dokáže byť pevná no jej krehkosť predstavuje risk poškodenia alebo zničenia.

Vo svojom vtedy prebiehajúcom, výskumnom projekte B. Kemske vyzdvihuje využitie práve keramiky vďaka jej jednoduchej modelovateľnosti a nekonečným možnostiam tvarovania. Zároveň podotýka vzťah tvaru tela a tvarovania tela v niektorých kultúrach. S predošlými znalosťami Japonských technikami tradičnej čajovej keramiky sa rozhodla svoje diela vypáliť nízkym výpalom aby lepšie reagovali na zmeny teploty. (Kemske, 2010)

Svoje *Cast hugs (Odliate objatia)* tvorí objímaním vlastného tela a jeho častí o latexový balón naplnený sadrou. Vybrané odliatky boli neskôr prevedené do hlíny

pričom odrážali ľudské časti tela a tvorili pocit známeho. Tieto formy sú doplnené rôznymi textúrami, ktoré aktivizovali haptické kvality. Po skúškach s ľahšími verziami sa zamerala Kemske na ťažšie objekty, ktoré lepšie podnecovali receptory tlaku. (Kemske, 2010)

Vo výskume Kemske zahŕňa slovné opisy publika po interakcii s týmito keramickými objektami (Obrázok 8). Ťažšie formy ukludňovali, výmena tepla medzi objektom a účastníkom tvorila akúsi senzorickú výmenu, niektorí popisovali ich zážitok ako intímny a iným evokovali spomienky z detstva. (Kemske, 2010)

Cast hugs boli prezentované na výstave *Assembling Bodies* (2009-2010) v Múzeu Archeológie a Antropológie Univerzity Cambridge. Pri kolaborácii s choreografkou a tanečnicou Adèle Thompson boli zapojené do verejného eventu v októbri 2009. Tanečnice sa

s objektami pohybovali, tancovali a dotýkali sa ich, zväč publikum k zapojeniu sa. Odkaz na záznam časti tejto performance je možné nájsť na stránkach Bonnie Kemske alebo na odkaze: <https://www.youtube.com/watch?v=5RwgTICUBIs>. (<https://www.bonniekemske.com/artwork>)



Obrázok 8 Návštevník galérie a jeho interakcia s jedným z *Cast Hugs*

3 Symboly

Sú s nami od počiatku, a ich význam je často zrkadlený v rôznych kultúrach, náboženstvách a naskrz storočiami. Sú prirodzeným aspektom a prejavom nášho bytia komunikujúci viac ako jazyk. (Cooper, 1987) Vysvetlenie symbolu je prierezom našich skúseností, vzdelania a kultúry, v ktorej žijeme alebo ktorú sme študovali.

V mojej práci som so symbolmi pracovala, no pracovala som s nimi v kontexte vlastného vnímania. V tejto kapitole spomeniem tie, ktoré s koncepciou mojej práce súviseli ako ich opisuje Cooper v jeho diele *Ilustrovaná Encyklopédia Tradičných Symbolov* keďže táto publikácia čerpá z mnohých kvalitných zdrojov a interpretácií. Doplním ju o moju vlastnú interpretáciu vybraných symbolov.

Kruh je jedným z najstarších symbolov, zaznamenaný už na stenách pravekých jaskýň po veľkej časti európskeho kontinentu. (Why are these 32 symbols found in caves all over Europe | Genevieve von Petzinger | TED, 2016) Je univerzálnym symbolom, najprirodzenejším tvarom, nekonečnom, celistvosťou, cyklickosťou, vlastného „ja“, slnkom. Zdvojené kruhy reprezentujú mužskosť a ženskosť, známy yin a yang perfektného človeka a kruhom so stredovým bodom alchymisti označovali zlato. (Cooper, 1987) V kresťanstve sú často svätožiary nad hlavami svätých. Nad Kristovou hlavou je často svätožiara rozdelená na štyrmi lúčmi odkazujúca na jeho smrť na kríži a zároveň jeho celistvosť. (Jaffé, 1964) Tento symbol na mňa vždy pôsobil upokojujúco, hlavne v hmotnej forme. Zároveň mi často evokuje tvár, aj keď nie je nijako diferencovaná.

Jaskyňa, podobne ako srdce je miestom, ktoré symbolizuje stret vlastného „ja“ a ega, miesto stretu božského a ľudského. Okrem bezpečia boli jaskyne využívané na rituály aby sa účastníci symbolicky priblížili k podsvetiu. (Cooper, 1987) Jaskyne na mňa vždy pôsobili strašidelne. Temnota a zúžené priestranstvá vo mne vyvolávajú úzkosť aj kvôli mojej skúsenosti v jaskyni Zlá diera, kde som sa ako 14 ročná zasekla v úzkom priechode, vhodne nazvanom „pôrodná cesta“, pod dieťaťom ležúcim nahor predom mnou.

Temnota. Ako primárny symbol chaosu, nie je temnota zlom. Zrod, klíčenie či prechod medzi životom a smrťou, toto všetko sa deje v temnote. (Cooper, 1987) Ako nespavý človek je temnota pre mňa len ďalšou nevyhnutnou časťou života. V temných

miestach sa však skrýva nebezpečie, ktoré moje zmyslové orgány spolupracujúce s kreativitou radi doplnia. Temnota sľubuje objavovanie, ktoré nemusí dopadnúť príjemne.

Ruky predstavujú moc, starostlivosť a požehnanie. Sú symbolom no zároveň ich symboly vidíme vyjadrovať, najmä v ikonografii cez gestá, ktoré majú vlastnú špecifickú symboliku.. (Cooper, 1987) Symbolika rúk bola vždy osobným premietnutím môjho zdravotného stavu a ich funkčných schopností. Od útleho veku mám atopický ekzém, ktorý ma počas dospievania obmedzoval v pôžitku pohybu, voľbe jedál či možnosti práce rukami. Vnímanie mojich rúk tým pádom ovplyvnilo vnímanie rúk ako takých. Sú pre mňa chúlостivé a zároveň mohutné nástroje určené na tvorbu, zmenu, kontakt, poznanie a bolesť. Každý ich dotyk predstavuje dvojsečnú sekeru pôsobenia mňa a na mňa.

Guľa je akýmsi vyšším stupňom kruhu. Reprezentuje dokonalosť, prvotnú formu, a večnosť. (Cooper, 1987) V mojom živote reprezentuje hlavne pocit bezpečia, izolácie a jednoty.

Korene stromu často zobrazované vo vzduchu symbolu obráteného stromu, predstavujú prevrátený účinok premeny vrchu na spodok a spodku na vrch. Je odrazom nebeského sveta v pozemskom a naopak. (Cooper, 1987) V mojom ponímaní predstavujú korene hlavne pôvod, odkiaľ veci a javy pramenia a kam smerujú. Zároveň predstavujú stabilitu a bezpečie.

Klinec je symbolom osudu, nevyhnutnosti a v kresťanstve pašie Krista. Zdieľa zároveň symbolizmus s putami reprezentujúce dvojstrannosť zviazania a uvoľnenia: ako život a smrť, minulosť a budúcnosť. (Cooper, 1987) Klinec vždy reprezentovali spojenie, o ktoré som sa snažila silou a sústredením. Nebezpečie predstavovalo kladivo, ktoré ich zabíja a pokiaľ nebudem opatrná, ublíži mi.

Tŕň odkazuje na rastliny, ktorých sú súčasťou a s nimi aj ambivalenciu utrpenia a slasti. Kristova koruna z tŕňov túto dvojakosť rovnako reprezentuje ako protiklad koruny z kvetov ruží rímskeho cisára. (Cooper, 1987) Tŕne rastlín pre mňa podobne znamenali dvojakosť prírody no aj jej nevyhnutnosť tohto balansu, akoby bez tŕňov ruža nemohla byť krásnou.

Mušľa znázorňuje hlavne ženský vodný princíp, zrod, regeneráciu, plodnosť, lásku. (Cooper, 1987) V našich podmienkach vnútrozemia je tento symbol zároveň symbolom mora a cestovania. Mne vždy pripomínala dospievanie, keďže ako pri stromoch, majú rastové kruhy, ktoré nám približne hovoria vek mušle. Na druhú stranu sú mušle nepríjemné húževnatosťou ich živého obsahu, ale aj častým spájaním so ženskými partiami.

Praktická časť

4. Myšlienka, význam

K téme práce som sa dostávala veľmi kľukatými cestičkami nerozhodnosti. Počas štúdia ma pohltila hudba a mimo školy som sa zakuklila do izolácie internátnej izby. Keď mi jedna zo spolužiačok navrhla spoločnú návštevu múzea nedbala som a pridala sa aj jeden z mojich kamarátov študujúcich film. Táto návšteva MUO mi znovu priblížila tvorbu Juraja Bartusza a spomenula som si aj na tvorbu jeho manželky. Hlavne delikátnosť práce Márie Bartuzsovej mi ostala v pamäti spolu s neuhasteľnou potrebou dotknúť sa foriem jej diel a cítiť hladkosť rôznych materiálov v tvaroch pukov a deformovaných balónov. Dotyk mi pripomenulo aj dielo jej manžela a bohužiaľ, nevyužitú možnosť interakcie s jednou z jeho časopriestorových plastík. Uvedomila som si, že sa chcem dotknúť objektov, chcem vedieť z čoho sú vytvorené a ako ich budem cítiť na končekoch mojich prstov. Neskôr mi napadla aj tvorba Ronit Baranga, ktorá bola v istej dobe mojím najgrotesknejším pripnutím na Pinterest nástenke. Jej jemne tvarované stolovanie kombinované s presvedčivými prstami a ústami ma ihneď preniesli do hrania titulu *Alice: Madness Returns*. V tejto počítačovej hre sa hravý fantastický interný svet Alice z diela *Alice v Krajine Zázrakov* od Lewis Carol, premenil na šialenú nočnú moru, zdanlivo mentálne chorej Alice, ktorej svet zázrakov je v ruinách a iba ona ho dokáže zachrániť.

Zamerala som sa teda na hlavne dotyk a zvrät.

Dotyk bol pre mňa kedysi nevyhnutným zlom. Na základnej škole som sa podchvíľou bila so spolužiakmi, kamarátmi, súrodencami. Vedeli sme medze a táto forma dotyku mi prišla ako hra a nebola nepríjemná. Nerada som sa objímala. Nesedelo to do môjho renomé „drsňačky“, a tak som iba formálne podávala ruku kamarátom pri lúčení alebo som kývala na ľudí pri zoznamovaní sa. Vnútri som však po dotyku túžila. Chcela som, aby ma niekto s láskou objal, aby som cítila blízkosť, tlak a teplo niekoho blízkeho. Turbulentnosť môjho domáceho prostredia k tomuto potláčaniu nepospela. Po jednom tragikomickom vzťahu som sa rozhodla začať postupne otvárať dotyku a začala som ho iniciovať. Všimla som si, nielen že sú mi objatia, pohladenia či opierania jeden o druhého príjemné, ale že pocity šťastia

rozdávajú aj mojim blízkym. Zdieľanie šťastia s mojimi najbližšími ma dodnes naplňa viac ako čokoľvek iné.

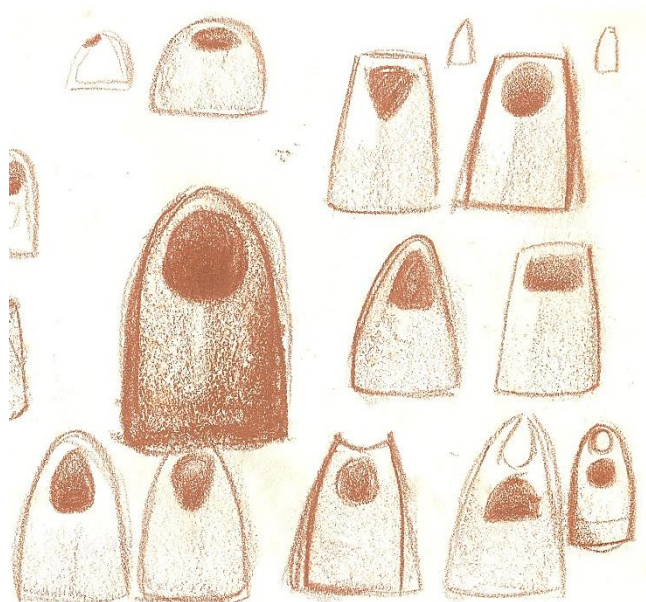
V smere materiálu ma ovplyvnila hlavne predošlá práca s keramikou v ZUŠ Zvolen a neskôr ateliér keramiky počas štúdia. Proces tvorby s hlinou ma vždy ukludňoval aj napriek stresu, ktorý spôsoboval risk výbuchu objektov počas výpalu. Výsledok hladkého finišu glazúr či drsnej textúry engoby ma naplnil pocitom zadosťučinenia.

Chcela som teda vytvoriť keramické objekty, ktorých sa môže dotknúť divák a oni sa ho dotknú naspäť. Chcela som, aby dotyk podnietil bádanie, vlastnú interpretáciu diela a cez moje objekty dotyk so mnou.

4.1 Návrhy

Od rozhodnutia o materiáli, myšlienke dotyku a zvratu som vedela, že objekty budú väčšie a budú akýmisi nádobami významu, ktoré bude možné skúmať len pomocou dotyku rúk. Možnosť poškodenia objektov divákom mi neprišla nijako nebezpečná a považovala som ju za prirodzenú súčasť interakcie. V rovnakom duchu som ponechala objekty s neutrálnymi názvami: objekt 1, objekt 2, objekt 3 a objekt 4.

V návrhoch som najprv hľadala vhodný celkový tvar objektu (Obrázok 4). Chcela som, aby boli zhruba jednotné no nie perfektné kópie, a tak zachovať ich jedinečnosť a zároveň zobrazit' diverzitu. Od úzkych vyšších foriem som prešla k stabilnejším zavalitým formám s oblým vrchom. Okrem stability pridali aj na sympatickosti objektu. Otvor na ruku som umiestnila do hornej časti pre



Obrázok 9 Návrhy tvaru

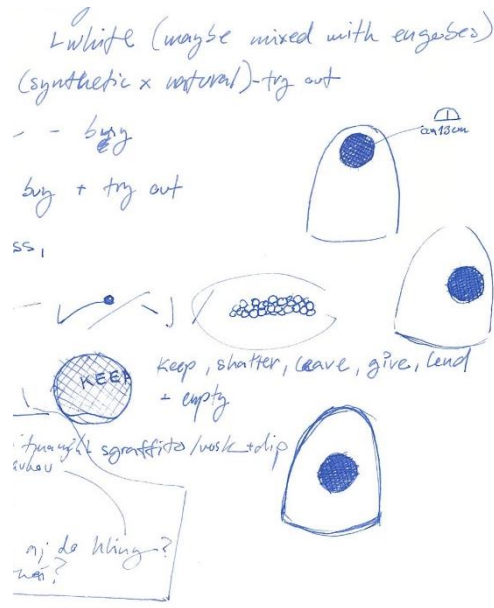
praktickejší pohyb pre dotyku a zároveň naznačeniu vnárania sa do neznámeho. Zároveň som zachovala tvar otvoru jednotný, kruh. Už od začiatku som počítala

s vnútornou temnotou objektu, ktorý mal zakrývať obsah a tým podnecovať divákovu zvedavosť.

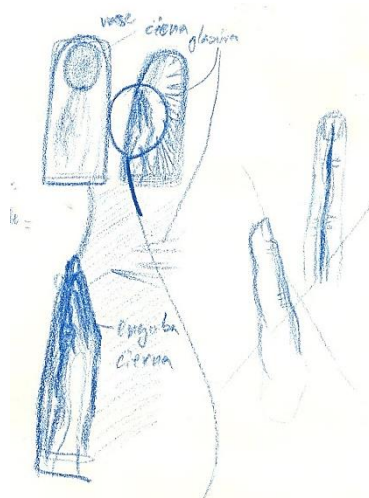
Zvolila som si niekoľko momentov môjho „ja“, jeho pocity a symbolicky som sa ich snažila preniesť do tvaru. Pracovala som hlavne s tvarmi čitateľnými letným aj dlhším skúmovým dotykom. Návrhy som tvorila hlavne na papier keďže som mala predošlú skúsenosť s týmito tvarmi. Symboliku môjho zámeru vysvetľujem vo vzťahu ku mne, nie k divákovi.

Návrh objektu 1 (Obrázok 5) predstavuje symbol jaskyne, ktorý som opísala v kapitole symboly. V tomto objekte reprezentuje víťanie nahnutým otvorom tak aby, vábil k ponoreniu. Objekt nemá úpravu zvnútra, ostane mu teda organický povrch. Bude obsahovať množstvo malých guľičiek s povrchovou úpravou, do ktorých sa bude môcť ruka ponoriť, hrať sa s nimi a ak je divák dost' odvážny alebo zaľúbený do tvaru, môže si odniesť jednu so sebou.

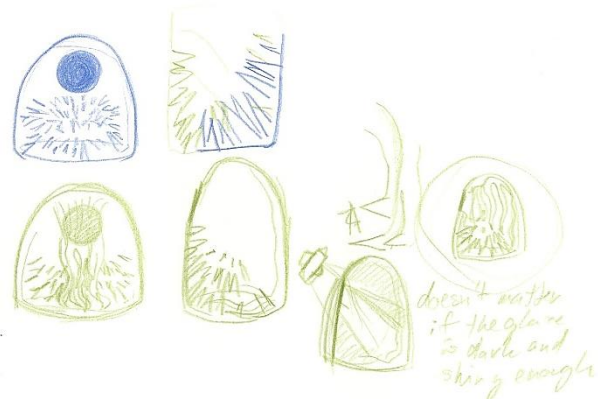
Návrh objektu 2 (Obrázok 7, Obrázok 6) kombinuje hladké korene vychádzajúce z trňovitých špicov a ústiacich v otvore objektu. Tento pôvod a prechod



Obrázok 10 Návrh objektu 1



Obrázok 12 Časť návrhu objektu 2



Obrázok 11 Časť návrhu objektu 2

do stability z neodvratných nepríjemných situácií prezentuje moju cestu k prijímaniu dotyku v mojom živote na základe mojich skúseností z detstva. Predstavuje aj dospievanie, vývoj k lepšiemu, produktívnejšiemu, bezpečnejšiemu aj nezabúdaniu na minulosť. Tento objekt poskytuje interakciu hlavne vo forme dotyku, ktorý sa dotýka späť – dotykom špičiek trňov sa trne zabodnú do prstov alebo ruky.

Návrh objektu 3 (Obrázok 8) kontrastuje rôzne povrchy plochých, kruhových, oblých tvarov (korálkou) zavesených zo stropu (závesné očká) objektu a klince vsunuté zo zadnej strany objektu. Korálky predstavujú moju obľubu dotyku takýchto tvarov a rôznorodé možnosti tvaru. Ich veľkosť je relatívna hrsti mojej ruky, no nie je konzistentná. Možnosť interakcie je dvojaká: 1. manipuláciou s korálkami do seba narážajúce povrchy tvoria zvuk; 2. manipuláciou a skúmaním korálok narážajú do klincov a vysúvajú ich.



Obrázok 13 návrh objektu 3

Návrh objektu 4 spája moju nepríjemnú skúsenosť s úzkym priestorom jaskyne, mušľovitý tvar, opakovanie kruhu a poglobľovité výňatky zo stien ponorenej



Obrázok 14 Návrh objektu 4

časti. Zámerne je naznačené čiastočné zaplnenie objektu vodou ako ďalší stupeň zhnusenía zážitku z objektu. Interakcia tak ako pri objekte 2 je tu dotyk, ktorý sa dotýka naspäť.

K finálnemu rozhodnutiu som potrebovala vybrať vhodné textúry, a rozhodnúť sa medzi glazúrou a engobou ako aj povrchovou úpravou objektov.

4.2 Skúšky textúr a glazúr

Tvary v objektoch som chcela od začiatku doplniť rôznymi textúrami. S niektorými som už mala skúsenosť a niektoré som chcela vyskúša. Zároveň som ich chcela využiť v pravidelnej a aj v chaotickej štruktúre.

Pri modelovaní objektov aj skúšok som používala zväčša recyklovanú hlinu, ktorá má výhodu v zmiešanej farebnosti a pevnosti obsahom ostriva. Pre vizuálny efekt bola ideálna keďže neruší iba jemne dopĺňa objekty. Použila som aj svetlú šamotovú hlinu s jemnejším ostrým.

Textúry som tvorila pomocou každodenných objektov, špachtľami a rôzne upravenými, nefunkčnými platobnými kartami. Rozhodla som sa pre 7 textúrových dlaždíc a jednej modelovej guľičky. Otestovala som na nich aj konzistenciu glazúr a syntetickej engoby. Na textúrovaných dlaždiciach vidno čiernu glazúru a čiernu syntetickú engobu, ktoré mali mať rôzne efekty – engoba mala mať matný finiš a drsný povrch a glazúra mala byť súvislá, hladká a lesklá. Na niektorých miestach sa tento rozdiel neprejavil alebo mal opačný efekt, ktorý som s vedúcim práce neskôr vyriešila. Nasledujúce popisy dlaždíc číslami referujú na Obrázok 35.

Dlaždica č. 1:

- vytvorená lepením vytvarovaných trňov na dlaždicu, glazúra dodala trňom ostrosť
- dva vsúvateľnosť trne sú prototypom klinecovej pre objekt 3, trne ako také sú prototypom pre objekt 2
- glazúra a syntetická engoba sú skoro nerozoznateľné, čo zapríčinila príliš vysoká teplota výpalu (1170°C)

Dlaždica č. 2:

- oblúkovité a špicatejšie vlnky

- prototyp pre zárezy mušle (objekt 4) a korene (objekt 2)
- glazúra a syntetická engoba sú skoro nerozoznatel'né, navyše je reakcia glazúry nanesenej na engobe tvorí vyublaný efekt s drsným povrchom

Dlaždica č. 3:

- vyhladzované organické tvary
- prototyp pre korálky,
- čierna glazúra nanesená na tejto dlaždici bola vypálená na nižšej teplote (1100°C) a je nanesená hustejšou konzistenciou čím je čistejšia a súvislejšie

Dlaždica č. 4:

- pravidelné striedanie vzoru vyňatých pologúl', malých trňov a oblých výstupkov v stredoch vybratých pologulí
- prototyp pre časť objektu 4 a korálok k objektu 3
- glazúra a syntetická engoba sú jasne rozdielne, ale majú opačný efekt a finiš, aký mali mať

Dlaždica č. 5:

- tlakom kovového sitka vtlačená textúra, ktorá po výpale ostala ostrá v miestach, kde bola glazúra nanesená redšie
- prototyp pre vnútornú textúru objektu 3
- glazúra a syntetická engoba sú skoro nerozoznatel'né, čo zapríčinila príliš vysoká teplota výpalu (1170°C)

Dlaždica č 6:

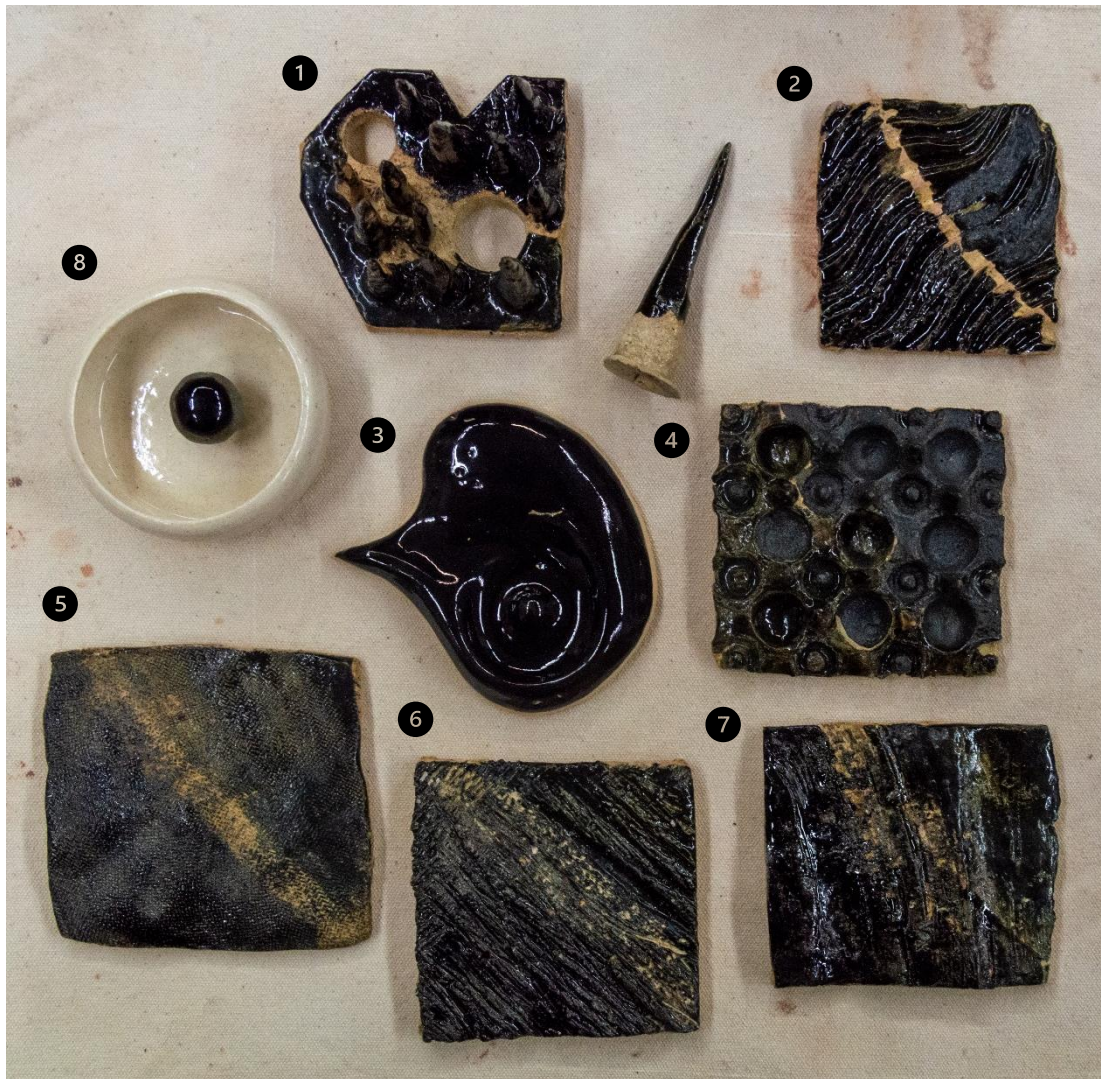
- textúra vytvorená škriabaním dlaždice kartou, ktorá bola na strane nastrihnutá do profilu zubov pílkou
- prototyp pre jednu z častí objektu 4
- glazúra a syntetická engoba sú skoro nerozoznatel'né, čo zapríčinila príliš vysoká teplota výpalu (1170°C)

Dlaždica č. 7:

- textúra vytvorená potiahnutím karty, upravenej do profil vlny, po dlaždici hliny pričom zachytila ostrivo a „roztrhla“ hlinu
- prototyp pre objekt 1

- glazúra a syntetická engoba sú skoro nerozoznateľné, čo zapríčinila príliš vysoká teplota výpalu (1170°C)

Model s č. 8 je jednoduchá, hladká miska s modelom guľičky. Na tomto modeli som otestovala nízko výpalovú transparentnú glazúru a stekavosť čiernej glazúry. Transparentná glazúra mala hladký finiš, nestekala a krakelovala (popukala) do hustej pavučiny, čo hladkosť neovplyvnila. Čierna glazúra zostala iba na nanesenom mieste značiac výbornú stabilitu.



Obrázok 15 Textúrové dlaždice a model č. 8

6. Proces tvorby a výpalu objektov

Začiatkom každého objektu bolo rozpracovanie hliny a jej následné stlačenie do rovnomerného 2 cm vysokého plátu pomocou valcovacej stolice. Z takto

vytvoreného podkladu som vyrezala oválny tvar približne 40 x 23 cm. Tento ovál bol základom pre každý objekt aj keď veľkosť sa objekt od objektu trochu líšila.

Pokračovala som výstavbou stien. Od prvého spojenia so základom som steny budovala vtláčaním a vmiešavaním hlinených kusov, spracovanej hlíny do nižšej vrstvy. Spodná vrstva steny bola v každom objekte jemne hrubšia, podporujúca stabilitu počas zvyšovania stien. Hrúbky stien bolo treba kontinuálne sledovať a porovnávať ich od spodku po najvyšší bod steny aby sa zachovala konzistentná a tým pevnejšia forma objektu. Toto monitorovanie som robila hlavne rukami, ktorými som vedela rozoznať náhle zhrubnutie steny alebo miesto, kde bolo primálo materiálu. Stavba stien musela prebehnúť v štádiách aby spodné vrstvy mali čas jemne stuhnúť a podporiť nové steny z mäkkej hlíny. Kontrolovala som aj uhol prednej steny objektov a zarovnávala som ho tak aby sa dovnútra dostalo čo najmenej svetla. Objekt 1 bol výnimkou, pretože malo byť jeho vnútro naplnené glazovanými (čiernymi) guľičkami.

Vnútorne opracovanie, lepenie a vtláčanie textúr začínalo pri každom objekte v inej výške stien.

Pri objekte 1 táto fáza chýbala keďže mal zostať vnútorne neopracovaný vrátane nevyhladzovania stien. Guľičky som tvorila tak aby bolo, čo najviac plochy zaliatej glazúrou, preto som do nich spravila dierku, na ktorej počas pálenia stáli.



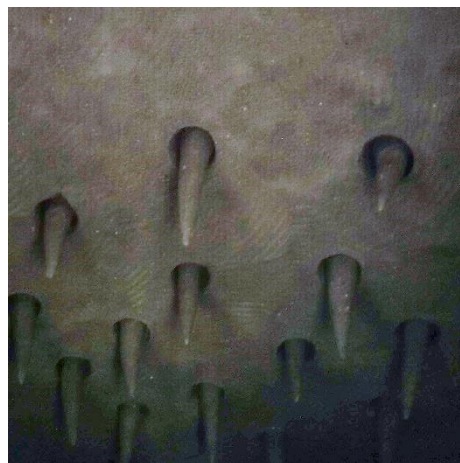
Obrázok 16 Uzatvorený objekt 1

Na objekte 2 som pracovala od podkladu, cez prvé vrstvy steny až po výšku otvoru vo fázach. Trne som lepila do kruhových riadkov pomocou šlikru, naškrabania oboch spojových plôch a ich vtlačením do steny objektu. Toto lepenie bolo pomalé hlavne kvôli potrebe vyhýbania sa špicom z ešte mäkkej hliny. Pokiaľ mi na špic niečo spadlo alebo som o neho zavadila pri práci musela som ho opraviť alebo zrezať. Stenu som potom zvýšila a pokračovala v tvarovaní koreňov. Vrch objektu som zahladila kovovou cidlinkou, ktorá na povrchu zanechala jemnú kovovú stopu.



Obrázok 17 Proces tvorby objektu 2

Objekt 3 som dokončila v celkom krátkom čase keďže jeho vnútro malo byť vyplnené koráľkami. Textúru som sitkom vtlačala do stien počas zvyšovania steny a po vytvarovaní 3 očiek na zavesenie korálok som textúru vtlačila do ich okolia. Perforácie som robila až po dokončení formy objektu. Klince som individuálne tvarovala tak, aby ich ťažisko jednoduchšie stiahlo k zemi. Koráľky k tomuto objektu som tvorila intuitívne. Vytvarovala som okruhliaky, ktoré som vydlabala, zlepila a prepichla. Viaceré som upravila textúrou alebo som ich tvar potlačila do organickejšej formy.



Obrázok 18 Vnútro objektu 3 pred výpalom

Steny objektu 4 som najprv upravila do výšky, ktorú som si predstavovala pod vodou a následne som vyrobila časti a nalepila ich šlikrom do vnútra objektu. Jeden z objektov som zámerne nechala trčať aby tvoril kontrast k podvodnému skúmaniu.

Obvod podkladu každého objektu som po usušení zhobľovala do okrúhla aby sa po výpale neutrútili a lepšie sa presúvali.

Tvary objektov, ktoré často spolužiaci volali úle, vábili k objatiu a so spolužiačkami sme sa často striedali v ich objímaní.



Obrázok 21 Objekt 4 počas procesu



Obrázok 20 Časť objektu 4 pred vlepéním



Obrázok 19 Objekt 4 po usušení

Objekty potom prešli prvým výpalom pod dohľadom vedúceho práce. Následne som každý objekt oprášila a vnútro natrela čiernou glazúrou. Transparentnú glazúru som nanášala pomocou gravitačnej striekacej pištole napojenej na kompresor. Transparentnú glazúru som musela skoro stále premiešavať, pretože pevnejšie čiastočky sa rýchlo usadali ku dnu nádoby. Keďže obe glazúry boli určené do maximálnej teploty okolo 1100°C, bol ostrý (druhý) výpal nízky. Objekty nadobudli aj mnou nepredpokladanú kvalitu – ozvenu a generovanie zvuku. Kontakt nechtov rúk či kovových doplnkov na rukách a prstoch vyludzujú jasné sklenno-keramické zvuky nárazu. Pravdaže pred výpalom som zo srandy do objektov čas od času húkla, no ozvena bola len môjho hlasu. Po výpale má zvuk aj môj dotyk.

V nasledujúcej kapitole sa nachádzajú fotografie takto vypálených objektov.



Obrázok 22 Vnútro objektu 2 po prvom výpale



Obrázok 23 Klince a korálky po prvom výpale

7. Vypálené objekty



Obrázok 25 objekt 1



Obrázok 24 objekt 2



Obrázok 27 objekt 3



Obrázok 26 objekt 3 (zadná strana)



Obrázok 29 Klince z objektu 3



Obrázok 28 Korálky z objektu 3

Didaktická časť

8. Zasadenie a ciele výuky

Výuku som realizovala na Základnej umeleckej škole vo Zvolene pod dohľadom PaedDr. Tatiany Harachovej. Bola som žiačkou tejto školy a mala som s vyučovaním dobré skúsenosti, preto som si ju vybrala na uskutočnenie výuky. Škola má separátny priestor pre modelovňu, pec a základné vybavenie pre tvorbu keramiky, čo zjednodušilo celý proces.

Učila som tu malú skupinu siedmich žiakov druhého stupňa, ktorá bola zložená zo žiakov piateho, šiesteho a ôsmeho ročníka. Z tohto bol len jeden, piatak, chlapec a zároveň mladší brat jednej z ôsmačok. Kombinovanie ročníkov je na tejto škole časté hlavne z dôvodov iných prekrývajúcich sa záujmových krúžkov detí. Hodiny prebiehali v pondelky, v poobednom čase od štvrt' na päť do štvrt' na sedem. Žiacke rozpoloženie bolo týmto aspektom očividne ovplyvnené, ale vysoko individualizované.

Cieľom výuky bolo posilnenie vnímania dotyku v súvislosti s technickými možnosťami textúry a tvaru pri keramickej tvorbe, ako aj vo vnútornom prežívaní vnemu dotyku. Žiaci kombináciou vybraných textúr a tvarov vytvoria „pocitovú dlaždicu“, ktorá predstavuje ich vnútorné prežívanie. Chcela som aby si žiaci vyskúšali oddialiť sa od vizuálnych foriem a zamerať sa na prežívanie dotykom. Väčšina žiakov už s hlinou pracovala a poznala jej základné vlastnosti a pracovné postupy pri práci s ňou.

8.1 Plán a priebeh hodín

Hodiny som naplánovala pôvodne na štyri pondelky, ktoré mali naplniť stanovený cieľ a s natiahnutím poslednej hodiny sa mi plán podaril splniť.

Stručný plán 1. hodiny (2 x 60 minút)

- Predstavenie, oblečenie plášt'ov, zamknutie triedy, presun do modelovne
- Evokácia: Žiaci individuálne skúmajú obsah krabice, ktorej obsah nevidia. V krabici sa nachádzajú textúrové dlaždice (Obrázok 15) uložené na jemnom textilnom povrchu. Dlaždicu č. 1 som do krabice nekladala.

- Textúrové dlaždice z krabice vytiahneme a necháme žiakov preskúmať ich
- Rozhovor: Čo ste cítili? Bolo to príjemné alebo nepríjemné? Ako by ste tento dotyk popísali pocitom? Ako si myslíte, že objekty vyzerajú?
- Preskúmanie povrchu engoby v kontraste s povrchom glazúry na predmetoch v modelovni
- Príprava pracovného priestoru – dosky nástroje, príprava šlikru
- Tvorba textúrových dlaždíc
- Odloženie výrobkov na sušenie, upratanie nástrojov, modelovne a presun do triedy

Priebeh 1. hodiny bol pomalý, mladší žiaci sa ma báli a pre starších som bola novou nevítanou autoritou vyrušujúcou ich výuku. Evokácia mladších žiakov zaujala, ale do rozhovoru sa zapájali len pomenej, čo som si ja vysvetľovala ako hanblivosť. Staršie žiacki sa zapojili, ale očividne nechceli vyjadriť svoje myšlienky do detailu. Vysvetlenie rozdielov spojené s priamym dotykom engoby a glazúry na niektorých žiakov zapôsobilo hypnoticky a predmety skúmali prstami dlhšie. Žiaci si pripravili dosky na tvorbu, rozdelila som im kusy hlíny a tvorili, bez bližších pokynov. Toto prvotné voľnejšie tvorenie som chcela pozorovať kvôli adekvátnej úprave plánu ďalšej hodiny. Žiačky ôsmeho ročníka a dvojica piatačok sa živo rozprávali a podchvíľou od seba odkukávali.

Stručný plán 2. hodiny (2 x 60 minút)

- Oblečenie plášťov, zamknutie triedy, presun do modelovne
- Príprava pracovného priestoru – dosky nástroje, príprava šlikru
- Tvorba textúrových dlaždíc – podporiť žiakov v používaní netradičné nástroje
- Odloženie výrobkov na sušenie, upratanie nástrojov, modelovne a presun do triedy

Priebeh 2. hodiny sprevádzala absencia kamarátky jednej z ôsmačok čím v triede zavládlo ticho. Žiaci vyčerpali nápady v polovici hodiny, po čom som sa ich pozornosť snažila zachytiť výberom netradičných nástrojov a ukážky ich otláčkov a možností. Väčšina skupiny nástroje použila alebo dokonca hľadala nové využitie predmetov v modelovni. So žiakmi som sa pri tvorbe rozprávala hlavne keď sa pýtali

na spájanie hlíny. Všimla som si, že veľkú časť tvorby žiaci trávia modelovaním podkladu dlaždice.

Stručný plán 3. hodiny (2 x 60 minút)

- Oblečenie plášťov, zamknutie triedy, presun do modelovne
- Príprava pracovného priestoru – dosky nástroje, príprava šlikru
- Tvorba textúrových dlaždíc – podporiť žiakov v kombinovaní textúr a tvarovania rukami. Podotknúť možnosť využitia engoby
- Odloženie výrobkov na sušenie, upratanie nástrojov, modelovne a presun do triedy

Priebeh 3. hodiny žiaci tvorili húževnatejšie a menej sa báli pracovať s nástrojmi, ktoré nepoznali. Práca mladších žiakov začala nudiť oveľa skôr, navrhla som im prehodnotiť použitie engoby v ich práci, ale nevyužili toho. Viac som pracovala s mladšími žiačkami a snažila som sa podnietiť v nich tvorbu ďalších foriem kombinovaním alebo zapojením rúk. Jedna žiačka vytvorila po konverzácii sériou častí tváre. Žiakov som informovala, že nasledujúcu hodinu budeme skúšky glazovať a tvoriť finálne veľké dlaždice

Stručný plán 4. hodiny (2 x 60 minút)

- Predprípraviť väčšie dlaždice (15 x 15 cm) pre každého žiaka 1 kus
- Oblečenie plášťov, zamknutie triedy, presun do modelovne
- Príprava pracovného priestoru – dosky nástroje, glazúry, syntetické engoby
- Tvorba finálnych pocitových textúrových dlaždíc
- Odloženie výrobkov na sušenie, upratanie nástrojov, modelovne a presun do triedy
- Reflexia žiakov

Priebeh 4. hodiny bol sčasti meditatívnym premýšľaním o vlastných pocitoch žiakov, videla som ako z vytvorených skúšok čerpajú inšpiráciu a po zvolení pocitu pracujú s jasným cieľom. Tvorili potichu a precízne. Každý si vybral viacero textúr alebo tvarov, čo ma potešilo. Glazovanie prebehlo hladko, keďže už mali s týmto procesom skúsenosť, monitorovala som iba pohyb a čistenie štetcov. Počas reflexie

som so žiakmi rozobrala ich spokojnosť s dlaždicou a skúškami, dôvodom ich výberu a symboliku s nimi spojenú.

8.2 Fotodokumentácia



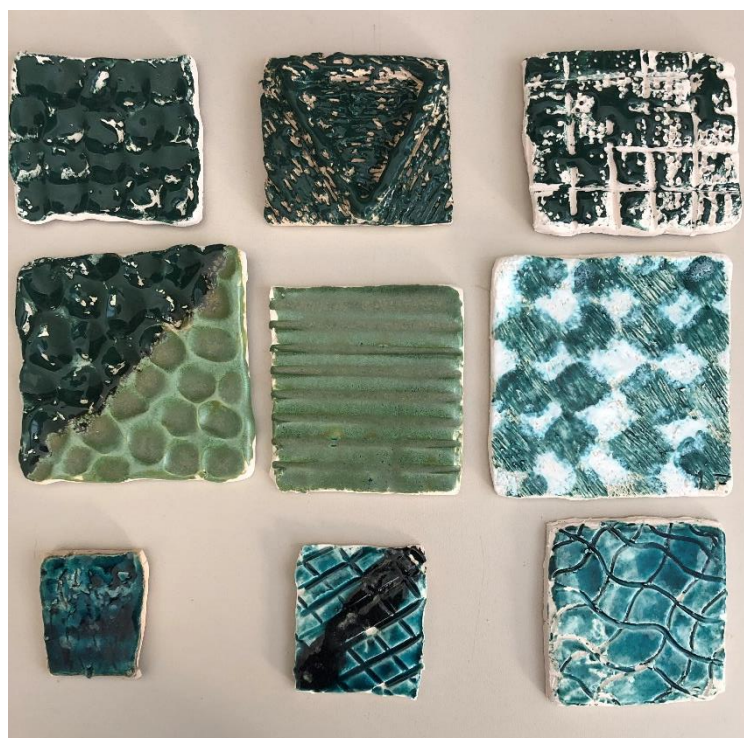
Obrázok 31 Žiacka tvorba textúrové dlaždice, skúšky



Obrázok 30 Žiacka tvorba textúrové dlaždice, skúšky



Obrázok 33 Žiacka tvorba textúrové dlaždice, skúšky



Obrázok 32 Žiacka tvorba textúrové dlaždice, skúšky



Obrázok 35 Žiacka tvorba textúrová dlaždica Radosť



Obrázok 34 Žiacka tvorba textúrová dlaždica Chaos



Obrázok 37 Žiacka tvorba textúrová dlaždica Čas



Obrázok 36 Žiacka tvorba textúrová dlaždica Kľud

Záver

V práci som sa zoberala pojmami dotyku a interakcie, ktoré nás sprevádzajú celým životom, a ich vysvetlenia vedou a umením. Inšpirovala ma tvorba umelcov interaktívnych objektov, keramiky či performance. Vytvorila som keramické objekty, ktoré je kontaktným bodom dotyku, pre mňa aj diváka. Je to nevyhnutný stret mojej minulosti a prítomnosti. Divák toto dielo dotvára kontaktom nielen ruky no aj vnútorným prežívaním a interpretáciou diela.

Praktická časť predstavuje najväčšie objekty mojej keramickej tvorby, nielen veľkosťou, ale aj významom. Postup bol síce bezproblémový, ale mala som nemálo starostí z možnosti, že objekty v peci vybuchnú alebo prasknú. Vnútra objektov zachovali myšlienku temnoty a tajomna a ich obsah môže naozaj zažiť len ten, kto sa odváži do nich vnoriť. Iba takýmto spôsobom nájde divák časť zo mňa a možno novú časť seba samého.

V didaktickej časti som sa snažila podnietiť žiakov k tvorbe inej, ako čisto vizuálne zameranej keramiky. Spoznali nové textúry, možnosti nástrojov a svoje skúsenosti syntetizovali v textúrových keramických dlaždicach vyjadrujúcich ich pocity.

Zoznam použitých zdrojov

Adams, M., Moreno, C., Polk, M., & Buck, L. (2003). The Dilemma of Interactive Art Museum Spaces. *Art Education*, 56(5), 42--56.

Allik, K., & Mulder, R. (1992). *Ars Electronica '92 "The World from Within"*. In K. Gerbel & P. Weibel (Eds.), *Ars Electronica '92 "The World from Within"* (pp. 207--208). PVS Verleger.

Baker, M. (2010, December 16). Harlow's Studies on Dependency in Monkeys [Video]. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=OrNBEhzjg8I>.

Bourriaud, N. (1998). *Relational Aesthetics*. Les Presses Du Reel edition.

Candy, L., & Ferguson, S. (Eds.). (2014). *Interactive experience in the digital age: Evaluating new art practice*. Springer.

Chatterjee, H.J., & Hannan, L. (2015). *An Introduction to Object-Based Learning and Multisensory Engagement. Engaging the Senses: Object-Based Learning in Higher Education*. Routledge.

Chu, H., Chang, C., Lee, R., & Mitra, N. (2013). Halftone QR codes. *ACM Trans. Graph.*, 32(6), 1--8.

Cordeiro, J., Estadieu, G., & Martins de Abreu, F. (2017). Audience Participation in Interactive Art Systems: Is Instructional Signage a Necessary Evil? *ARTECH '17: Proceedings of the 8th International Conference on Digital Arts*, 31-37.

Cooper, J. C. (1987). *An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols*. Thames & Hudson.

Cruz, T. (2009). From Participatory Art Forms to Interactive Culture: Towards a Critique of the Aesthetic Economy. *The International Journal of the Arts in Society*, 4(3), 243--249.

Daniels, D. (2008). Strategies of interactivity. *Studies in Computational Intelligence*, 141, 27--62.

Dinkla, S. (1996). From participation to interaction. In L. Hershman Leeson (Ed.), *Clicking in. hot links to a digital culture* (pp. 279--290). Bay Press.

Downes, E. J., & McMillan, S. J. (2000). Defining interactivity. *New Media & Society*, 2, 157--179.

Eagleman, D. (Host). (2023, April 22). Ep.56 "Why do we care so much about touch?" [Audio podcast episode]. Inner Cosmos with David Eagleman.

Edmonds, E., Muller, L., & Connell, M. (2006). On creative engagement. *Visual Communication*, 5(3), 307--322.

Geržová, J. (Ed.). (1999). Slovník svetového a slovenského výtvarného umenia druhej polovice 20. storočia: idey - pojmy - hnutia : od abstraktného umenia k virtuálnej realite. Kruh súčasného umenia PROFIL.

Graham, B. (1997). A Study of Audience Relationships with Interactive Computer-Based Visual Artworks in Gallery Settings, through Observation, Art Practice and Curation. Ph.D. Dissertation, University of Sunderland.

Haus-Rucker-Co. (n.d.). Retrieved June 18, 2024, from <https://www.spatialagency.net/database/haus-rucker-co>.

Havránek, V. (Ed.). (1999). Akce, slovo, pohyb, prostor: experimenty v umění šedesátých let. Galerie hlavního města Prahy.

Hespanhol, L., & Tomitsch, M. (2015). Strategies for intuitive interaction in public urban spaces. *Interacting with Computers*, 27(3), 311--326.

Howes, D. (2014). Introduction to Sensory Museology. *The Senses and Society*, 9(3), 259–267. ISO. (2000). ISO/IEC 18004:2000 - Information technology -Automatic identification and data capture techniques - Bar code symbology - QR Code. (2000), 122 pages.

Jensen, J. F. (1998). Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. *NORDICOM Review*, 19(1), 185--204.

Jung, C. G. (1997). *Man & His Symbols*. Bantam Doubleday Dell Publishing Group.

Kaitavuori, K. (2018). *The participator in contemporary art: Art and social relationships*. I.B. Tauris.

Kansas City Star. (2015, February 26). Experiencing art through touch instead of sight [Video]. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=qtgmlTQ29PQ>.

Kappers, A. M. L., et al. (Eds.). (2010). *EuroHaptics 2010, Part II. Lecture Notes in Computer Science, Vol. 6192*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg.

Kemske, B. (2010). Understanding the haptic experience through bodily engagement with sculptural ceramics. In A. M. L. Kappers et al. (Eds.), *EuroHaptics 2010, Part II (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 6192, pp. 303-308)*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg.

Klastrup, L. (2003). Paradigms of Interaction. Conceptions and Misconceptions of the Field Today. *Dichtung Digital*, 4, 1--17.

Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2008). *New media: a critical introduction (2nd ed.)*. Routledge.

McIver Lopes, D. (2001). The Ontology of Interactive Art. *Journal of Aesthetic Education*, 35(4), 65-81.

- Müllerová, K., & Buran, D. (Ed.). (2008). 111 diel zo zbierok SNG. Slovar.
Nationalgalleries. (2020, May 22). Why can't I touch art? [Video]. Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=m1rpailsK8k>.
- Polaine, A. (2010). Understanding interactivity through play. Retrieved June 18,
2024, from <https://www.polaine.com/2010/12/understanding-interactivity-through-play/>.
- Procházka po Novém Světě 1964. (c2009 - 2024). Milan KNÍŽÁK. Retrieved June
17, 2024, from <https://www.milanknizak.com/192-akce/219-demonstrace/235-prochazka-po-novem-svete-1964/>.
- Smuts, A. (2009). What Is Interactivity? *The Journal of Aesthetic Education*, 43(4),
53-73.
- Šindelář, D. (1962). *Domov: kultura bydlení, architektura, umění, design, styl*. Praha:
Státní nakladatelství technické literatury.
- Šindelář, D. (1978). *Estetika užité tvorby*. Odeon.
- Tate. (n.d.). Interactive art. In *Tate Art Terms*. Retrieved June 18, 2024, from
<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/interactive-art>.
- TED. (2015, December 18). Why are these 32 symbols found in caves all over
Europe | Genevieve von Petzinger | TED, 2016 [Video]. Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=hJnEQCMA5Sg>.
- TEDx Talks. (2016, April 9). The Science of Touching and Feeling | David Linden |
TEDxUNC [Video]. Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=IW8pJ7E9taQ&t=67s>.
- Vsauce. (2011, July 2). Why Are Things Creepy? [Video]. Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=PEikGKDVSCc>.
- Vsauce. (2011, September 4). You Can't Touch Anything [Video]. Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=yE8rkG9Dw4s>.

Zoznam obrazových príloh

Obrázok 1 Detail obrazu Ivan Hrozný a jeho syn Ivan (1885), Illia Juchimovyč Repin	
(https://cs.wikipedia.org/wiki/Ivan_Hrozn%C3%BD_a_jeho_syn_Ivan_16._listopadu_1581#/media/Soubor:Iv%C3%A1n_el_Terrible_y_su_hijo,_por_Ili%C3%A1_Repin.jpg)	12
Obrázok 2 Embraced (2017), Ronit Branga	
(https://www.ronitbaranga.com/blog.html#blogBlurred)	13
Obrázok 3 Abramovič a publikum počas performance Rhythm 0	
(https://www.singularart.com/en/blog/2024/06/03/rhythm-0-by-marina-abramovic/)	22
Obrázok 4 Fotky po zahojení objektov zasadené do políc	
(https://www.amfedarts.org/yoko-ono-mend-piece/)	22
Obrázok 5 Inštalácia Giant Billiard (https://www.e-flux.com/announcements/496263/haus-rucker-cogiant-billiard/)	23
Obrázok 6 Časopriestorová plastika	
(https://www.webumenia.sk/dielo/SVK:SNG.P_2652)	24
Obrázok 7 Časopriestorová plastika, zmena po pohybe	
(https://www.webumenia.sk/dielo/SVK:SNG.P_2652)	24
Obrázok 8 Návštevník galérie a jeho interakcia s jedným z Cast Hugs	
(https://www.bonniekemske.com/artwork)	25
Obrázok 9 Návrhy tvaru	30
Obrázok 10 Návrh objektu 1	31
Obrázok 11 Časť návrhu objektu 2	31
Obrázok 12 Časť návrhu objektu 2	31
Obrázok 13 návrh objektu 3	32
Obrázok 14 Návrh objektu 4	32
Obrázok 15 Textúrové dlaždice a model č. 8	35
Obrázok 16 Uzatvorený objekt 1	36
Obrázok 17 Proces tvorby objektu 2	37
Obrázok 18 Vnútro objektu 3 pred výpalom	37
Obrázok 19 Objekt 4 po usušení	38
Obrázok 20 Časť objektu 4 pred vlepéním	38
Obrázok 21 Objekt 4 počas procesu	38
Obrázok 23 Klince a korálky po prvom výpale	39
Obrázok 22 Vnútro objektu 2 po prvom výpale	39
Obrázok 24 objekt 2	41
Obrázok 25 objekt 1	41
Obrázok 26 objekt 3 (zadná strana)	42
Obrázok 27 objekt 3	42
Obrázok 28 Korálky z objektu 3	43
Obrázok 29 Klince z objektu 3	43
Obrázok 32 Žiacka tvorba textúrové dlaždice, skúšky	47

Obrázok 30	Žiacka tvorba textúrové dlaždice, skúšky	47
Obrázok 34	Žiacka tvorba textúrové dlaždice, skúšky	48
Obrázok 31	Žiacka tvorba textúrové dlaždice, skúšky	48
Obrázok 37	Žiacka tvorba textúrová dlaždica Chaos	50
Obrázok 33	Žiacka tvorba textúrová dlaždica Radosť	50
Obrázok 35	Žiacka tvorba textúrová dlaždica Kľud	51
Obrázok 36	Žiacka tvorba textúrová dlaždica Čas	51