

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI**  
**PEDAGOGICKÁ FAKULTA**  
Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

**Má mysl**  
Bc. Tomáš Bátěk, DiS.

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

Olomouc 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů.

V Olomouci dne: .....

Tomáš Bátěk

## Obsah

Úvod.....	5
<b>I. Teoretická část .....</b>	<b>6</b>
<b>1. Mysl a její představivost.....</b>	<b>7</b>
1.1 Mysl.....	7
1.2 Představivost ve výtvarném díle.....	7
1.3 Konkrétnost či abstrakce ve výtvarném vyjádření .....	8
1.4 Fantazijní představy umělců v historii .....	9
1.5 Umělci pracující s fantazijním námětem (od 20. do současnosti) .....	15
1.4.1 Dadaismus .....	15
1.5.2 Surrealismus.....	16
1.5.3 Vídeňská škola fantaskního realismu.....	17
<b>2. Umělci související s praktickou částí.....</b>	<b>18</b>
2.1 Tim Burton (1958) .....	19
2.2 Elona Van Gent (1963) .....	20
2.3 Andy Bergholtz (1981).....	21
2.4 Shawn Coss (1983) .....	23
2.5 Klára Sedlo (1993) .....	24
<b>II. Praktická část .....</b>	<b>26</b>
<b>3. Realizace .....</b>	<b>27</b>
3.1 Materiály využity u realizací .....	27
3.2 Realizace .....	27
3.3 Proporce .....	28
3.4 Kresebný základ .....	28
3.5 Zpracování .....	28
3.6 Povrch .....	29
3.7 Příběh.....	29
3.8 Kresby, ze kterých vychází konkrétní práce.....	29
<b>4. Jednotlivé sochy .....</b>	<b>31</b>
4.1 I. Socha .....	31
4.2 II. Socha.....	34
4.3 III. Socha .....	37
4.4 IV. Socha.....	39
4.5 V. Socha .....	42
4.6 VI. Socha.....	45

<b>III. Didaktická část .....</b>	<b>47</b>
<b>5. Úvod k didaktické části .....</b>	<b>48</b>
<b>5.1 Střední škola řezbářská v Tovačově .....</b>	<b>48</b>
<b>5.2 Dům dětí a mládeže .....</b>	<b>53</b>
<b>6. Závěr .....</b>	<b>59</b>
<b>7. Anotace.....</b>	<b>60</b>
<b>8. Seznam použité literatury a internetových zdrojů .....</b>	<b>61</b>
<b>8.1 Knižní zdroje.....</b>	<b>61</b>
<b>8.2 Internetové zdroje.....</b>	<b>61</b>
<b>9. Seznam obrazové přílohy .....</b>	<b>63</b>

## Úvod

„Má mysl“ může zprvu znít dosti prvoplánově a nic neříkající. Ono, kdybychom si položili otázku, co to vlastně znamená, jak tento název uchopit, tak je to dosti abstraktní. Každý člověk uvažuje a přemýšlí subjektivně což je samozřejmé. Ona subjektivita přemýšlení u lidí je to, co každého odlišuje.

Myšlenka této práce není v ničem tak převratná a nebylo to ani záměrem. S myšlenkou vyjádření svých představ, své mysli pracuje řada výtvarníků. To, čím je toto téma vděčné, je především ona subjektivita. Subjektivita každého z nás v kontextu s výtvarným dílem. Lidé mohou mít jak konkrétní, tak až abstraktní přemýšlení. Stejně tak se dá toto vyjádření využít pro komunikaci s diváky, kdy výtvarník divákovi pomocí svých děl může představit své emoce či představy.

Práce s uchopením abstrakce své mysli je hlavně vděčná i proto, že se dá dokonale aplikovat na jakoukoliv práci, od své vlastní, osobní až po pedagogickou výtvarnou činnost, kdy je pedagog schopen touto formou komunikovat se svými žáky. Práce s vlastními představami, či svým nitrem, je až terapeutická, kdy každý jednotlivec na bázi své práce může objevit něco, o čem pouze přemýšlel na teoretické bázi.

Diplomová práce je rozdělena do 3 hlavních částí a to jsou: Teoretická, praktická a didaktická část. Všechny 3 části jsou záměrně propojeny. Teoretická část obsahuje kontexty a podmínky, které slouží k pochopení praktické části. Praktická část obsahuje veškeré informace a popis jednotlivých soch. Poslední, didaktická část, je v podstatě výsledkem obou předchozích částí. Tato práce navazuje na dříve vytvořenou bakalářskou práci „Dětská noční můra“ a dále jí rozvíjí, především tematicky.

## **I. Teoretická část**

# 1. Mysl a její představivost

## 1.1 Mysl

*„Představivost je psychický děj, který vede ke vzniku pamětních představ. Ty jsou mentálními reprezentacemi dřívějšího vjemu, jejich oslabenou kopií. Představy mají tendenci se spolu asociovat (propojovat) a při vybavování pak často naskočí nejen ta aktuální představa, ale i další, které jsou s tou původní propojeny.“*<sup>1</sup> Mysl stejně jako představivost nejsou žádným způsobem hmatatelné věci. Jedná se o abstraktní stránku každého jednotlivce. To, co odlišuje člověka od zvířete, je právě její aplikace v praxi. Oproti jiným živočišným formám je právě člověk schopen využít svou představivost pro to, aby za pomoci ní byl schopen něco tvořit. Pokud bychom chtěli stáhnout toto téma do sféry výtvarné, lze tvrdit, že každý výtvarník, je schopen převést právě tyto abstraktní jednotky na konkrétní dílo.

## 1.2 Představivost ve výtvarném díle

Samozřejmě, že převádění představ není doménou pouze výtvarného umění. Strojní inženýři, vědci, ba i zedníci, všichni jsou schopni aplikovat svou představivost na konkrétním díle. Nicméně výtvarné umění dokáže aplikovat představivost ve vizuální formě tak, že nemusí dávat smysl, nemusí ničemu sloužit, jde jen a pouze o vyjádření jedince.

V průběhu staletí lze tyto tendence spatřovat již od prvopočátků výtvarného umění. Každé období s sebou nese takové tendence, ať podmíněné například náboženstvím, tak i samotnou myslí člověka, který nasává a vstřebává vše ze svého okolí. Příkladem toho mohou být mezopotámské či egyptské reliéfní práce, či Boshovská “zahrada pozemských rozkoší “ nebo Malevičův “černý čtverec na bílém pozadí“. Příkladů je v historii mnoho.

Záhadné na mysli a představách je, že byt' si to nemusí člověk uvědomovat, tak často bývá ovlivněna “Asociačním zákonem“. Ten se dělí na:

- 1. Zákon dotyku v prostoru a čase - primární AZ, tendence vybavovat si představy, které vnikly do vědomí na témže místě, nebo v témže čase.*

---

<sup>1</sup> [www.studium-psychologie.cz](https://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/10-predstavivost-a-fantazie.html) [online]. [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: <https://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/10-predstavivost-a-fantazie.html>

2. *Zákon podobnosti a kontrastu* - primární AZ, tendence vybavovat si představy, které jsou *podobné nebo protikladné*.
3. *Zákon novosti, časovosti a živosti* - 3 sekundární AZ, lépe se vybavují zážitky *novější*, ty které se několikrát *opakovaly* a ty, které vyvolaly *hluboký dojem*.<sup>2</sup>

Asociační zákon, se nedá ničím obejít, jelikož člověk není robot, a proto si často spoustu věcí asociuje a dotváří si tím svou fantazijní představu. Můžeme se pouze domnívat, co některé výtvarníky vedlo k tomu, co tvořili, jelikož to běžnému člověku nemusí dávat smysl.

### 1.3 Konkrétnost či abstrakce ve výtvarném vyjádření

Jak již bylo řečeno, člověk je individuální tvor, a proto je každý jiný. Není možné zcela chápat jakoukoliv lidskou bytost a její přemýšlení. Nádherným příkladem může být ve výtvarném umění právě období 20. století, kde lidé s tímto fenoménem, myslíme tím fantazií či představivostí, experimentovali nejvíce. Pokud bychom se zaměřili třeba na období tvůrců surrealismu, tam si můžeme povšimnout realističtější vypadající formu Salvatora Dalího oproti tvorbě Joana Miró. Nebo z jiné strany, třeba expresivní vyjádření. U exprese je výborné, že expresivně lidé tvořili již od počátku. V případě 20. století si můžeme porovnat dílo Otta Dixe a Emila Noldeho. Přenesení představ do reality nemusí být ovšem vždy přesné, spíše je to umělcově tendenci se přiklánět k některému proudu.

Jelikož se jedná o něco abstraktního a nehmátatelného, tak může na každého vyjádření umělce působit jinak. V případě abstraktního vyjádření představ umělce se můžeme jen domnívat, pokud nám to umělec přímo nesdělí, co jej vedlo k tomuto vyjádření, či jestli je jeho tvrzení o daném díle skutečné. To se dá ovšem tvrdit i u realistického zachycení.

Abstraktní vyjádření je výhodnější především v případě, zda výtvarník cítí nutnost svým dílem odvyprávět více věcí na jednou či jestli jeho niterní představivost je tímto způsobem abstraktní. Nefigurální abstraktní vyjádření může člověka přivést k samotnému expresivnímu vyjádření v abstraktní formě, jež je umělcovou niterní realitou. Zprvu se může zdát, že se jedná

---

<sup>2</sup> [www.studium-psychologie.cz](https://www.studium-psychologie.cz) [online]. [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: <https://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/10-predstavivost-a-fantazie.html>



pouze o způsob vyjádření, tedy zjednodušeně o „techniku“, kterou výtvarník využívá a že se týká převážně malby. Ani jedno z tvrzení není tak úplně přesné. V některých případech se může jednat o „techniku“ a je pravdou, že laické veřejnosti je nejvíce známá podoba malby. Nicméně jde především o umělcův přístup. Nádherným příkladem by se dal Duchampův „Sušák na lahve“ uvést jako příklad abstraktní práce, která je v podstatě konkrétní. Když zmíníme onen sušák, tak se jedná o objekt, ne o malbu, dále výborná ukázka lidské představivosti je ona myšlenka vzít úplně obyčejný předmět a dát mu jinou funkci a donutit tak diváka myslet si, o předmětu denní potřeby, že je něčím jiným a v poslední řadě mám samotnou abstraktnost této myšlenky. Dalším dobrým příkladem abstraktního vyjádření v podobě objektu je Constantin Brancusi. Jeho práce přechází a vychází z reálných organických tvarů a postupně přechází až po abstraktní celky. Jeho díla dosahují tak abstraktní představivosti, kdy se můžeme setkat až jen s derivací na symboly v jeho díle, dle kterých můžeme jen soudit, zda naše vnitřní interpretace jeho díla, je ta správná.

Oproti abstraktnímu zobrazení má samo o sobě konkrétní realistické dílo více možností, jak jej může divák chápat. To je ovšem také jen z poloviny pravda. Za konkrétním vyjádřením se může schovávat myšlenka, kterou běžný pozorovatel taktéž nemusí na první pohled vidět. Případem toho může být dílo „Válka“ od Otto Dixe, který kromě expresionisty, kterou je obraz vyjádřený, do něj vkládá i své osobní zkušenosti a svůj pohled na hrůzy války. Problémem konkrétně toho díla je také jeho zasazení do dnešní doby, kdy si zcela nemůžeme být jistí, jak emocionálně musíme toto dílo brát, v případě, že jsme jen pouhým pozorovatelem, bez dostatečné průpravy. Realističnost díla vždy nemusí tedy znamenat jeho samotný význam. V případě Zdislawa Beksinského a jeho díla je tomu podobně. Jeho až apokalyptické vize budoucnosti by se mohly jevit běžnému divákovi tak, že „měl až příliš bujnou představivost“. Což také není tak úplně pravda. Pokud se zaměříme na období, ve kterém žil a život a podmínky Beksinského, tak nám jeho vyjádření začne dávat aspoň částečně smysl. Dalším pojítkem k jeho obrazům je i jeho samotná interpretace.

## **1.4 Fantazijní představy umělců v historii**

Umělci napříč historií často pracovali s fantazií. V historii často docházelo k umělcově tzv. „popuštění uzdy fantazie“ především při ztvárnění pekla, pekelných bytostí, démonů a podobně. V dnešní době se nám může zdát, že umělci měli v tomto ohledu „svázané ruce“, že nemohli využít tolik své fantazie a mohli pracovat jen s náboženskými tématy. Pro

plné pochopení se ovšem musí člověk vcítit do daného období, především do celkové mentality a filozofie daných období. Dnes jsou lidé zvyklí na dostatek zdrojů, vjemů a každé vnímavé dítě má svou fantazii rozvinutou díky okolním vlivům, jako je třeba televize, internet, vyprávění rodičů, či vrstevníků, knih, časopisů, komiksů a mnoha dalších. Člověk v období středověku to ovšem měl jinak. Musíme si uvědomit, že nebylo běžné, aby středověký umělec nějak zvláště cestoval, knihy byly cenným majetkem vyšší vrstvy obyvatelstva a kupců ze vzdálených končin světa také nebylo všude spousty. Proto by se dalo říct, že většina umělců žilo v takzvaně ve své “bublině“. Jediné, co znali v podstatě všichni lidé, bylo písmo, potažmo jeho pasáže, které byly omílány kněžími neustále. Umělcova fantazie proto v tomhle byla docela omezená a dalo by se říct, že musel pracovat s tím, co znal. Lépe na tom ovšem byly umělci tvořící ve větších přístavních městech, nebo na kupeckých stezkách a podobně, jelikož k těmto umělcům se již dostaly také informace ze vzdálenějších končin. Důležité také pro tuto fantazijní složku byly lidové říkanky a příběhy. Pokud se podíváme na středověká díla, třeba na iluminace, či zpodobnění pekla, můžeme si všimnout 2 zásadních hlavních částí. V případě zobrazování pekla jsou to často některé pasáže, které byly předem dány (písmem), tudíž umělec věděl, jak danou část zpodobnit, byť s mírnou odchylkou, ale víceméně se jednalo o podobné zobrazení. Co je ale zajímavější, tak je právě druhá složka, a to je pozadí či okolí. U toho si umělec mohl dovolit zobrazovat právě své niterní představy, které jej děsily, jeho samotné představy absolutní zkázy a bolesti.

O poznání kreativnější období nastalo s přechodem k novověku. Zde si umělec mohl již dovolit více povolit uzdu fantazie. Nebyl vázán již pouze křesťanským náboženským tématem, ale mohl již pracovat například s antickými motivy, portréty vládců v neobvyklém vyjádření a podobně. Jednou z výrazných osobností tohoto období je třeba postava Hieronima Bosche. Bosh na svoji dobu vynikal, co se týče fantazijního vyjádření. Tolik omílaný triptych “Zahrada pozemských rozkoší“ dokazuje, jak byl i na svou dobu tento autor schopen plně zapojit svojí imaginaci.<sup>3</sup> V dnešní době se mnoho historiků pře, co některé momenty mohou znamenat, jelikož nám již není zcela známá veškerá symbolika, která je v tomto mohutném díle využita. Bavíme se zde o díle, které mělo celkový dopad na následující umělce, a i umělce dnešní doby.<sup>4</sup> Pokud bychom se posunuli o cca sto let dále, tak dalším výrazným umělcem své doby je taktéž Giuseppe Arcimboldo. Jeho práce jsou známy jak amatérům, tak i lidem, kteří se dějinami umění zabývají. Pro jeho práci je charakteristické komponovat portrét z rozličných předmětů,

---

<sup>3</sup> PIJOAN, José. Dějiny umění /6. PIJOAN, José. *Dějiny umění/6*. Praha: Svoboda, 1980, s. 268-272. ISBN 09/3.01-511-80.

<sup>4</sup> Tamtéž

kteře charakterizují daný námět obrazu. Příkladem toho jsou třeba roční období, kde za pomoci plodin, které jsou charakteristické pro dané období, komponuju obraz tak, že působí přirozeně.<sup>5</sup> Opět si musíme připomenout, že se bavíme o 16. století kde, již byly knihy, šířili se grafické listy, ale stále to nebyla úroveň dnešního šíření informací a zpráv.



Obrázek 1 Hieronymus Bosch - Zahrada pozemských rozkoší (1503 - 1504)



Obrázek 2 Arcimboldo Čtvero ročních období (1573)

K postupnému uvolnění fantazie umělců docházelo více a více v průběhu století, když i samotné myšlení běžného člověka dosahovalo uvolnění od náboženského diktátu a směřovalo tak i více na zaměření se člověka více na sebe samého. Toho si můžeme všimnout již u Francisca Goyi. Satira, nadsázka a fantaskní představy vycházející přímo z osobnosti tohoto malíře a grafika. Všechny tyto společné rysy se nachází jak v jeho malířském, tak především

<sup>5</sup> ArtMuseum.cz. *ArtMuseum.cz* [online]. [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=94](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=94)

v grafickém díle a lze zde pozorovat výrazný postup, v kontrastu s dřívějším obdobím. Goya byl na svoji dobu velice pokrokovým malířem, byť za jeho života nebyl tak ceněný, jako je tomu třeba v dnešní době. Jeho malířský rukopis nebyl uhlazený a čistý, stejně jako jím malované postavy byly naturalističtější, což si soudobá společnost moc nepřála. To ovšem neznamená, že nebyl ceněný ve své době, jen kvality, které nyní na jeho pracích jsou hodnoceny jako nadčasové, dokonalé, tak ve své době za tyto tendence spíše musel snášet kritiku. Z jeho leptů a některých maleb lze cítit velikou fantazijní schopnost jeho představivosti, kdy i současný člověk by tyto kvality byl schopen hodnotit velice kladně. Příkladem toho můžeme zmínit jeho satirický cyklus “Rozmary“ (Los Caprichos). Stejně tak mezi malbami můžeme jmenovat “Sabat čarodějnic“.<sup>6</sup>



Obrázek 3 Francisco Goya - Cyklus Rozmary (1793 - 1799)

Obrázek 4 Francisco Goya - Saba Čarodějnic (1789)

V následujících desetiletích si lze povšimnout, že valná část fantaskních uvolněných prací se šíří především formou grafik, myšleno tak, že i když vznikaly malby, tak grafika se stávala formou vyjádření, například v novinách, nebo na plakátech, tak i v ní lidé mohli anonymně šířit svou tvorbu bez toho, aby byly lincováni. Jedním z umělců, kteří se vyjadřovali mimo jiné i formou grafik, tak byl Honoré Daumier. Právě u jeho velice ostře satirických grafik, si můžeme povšimnout ono absolutní uvolnění fantazie člověka v reakci na politické i celkové

<sup>6</sup> PIJOAN, José. Dějiny umění /8. PIJOAN, José. *Dějiny umění/8*. Praha: Svoboda, 1981, s. 151-180. ISBN 09/3.01530-81.

světové dění. Byť se jednalo o grafiky tvořené pro noviny.<sup>7</sup> Za zmínku stojí třeba grafický list “Gargantua” kde autor projevil na svou dobu značnou dávku fantazie.



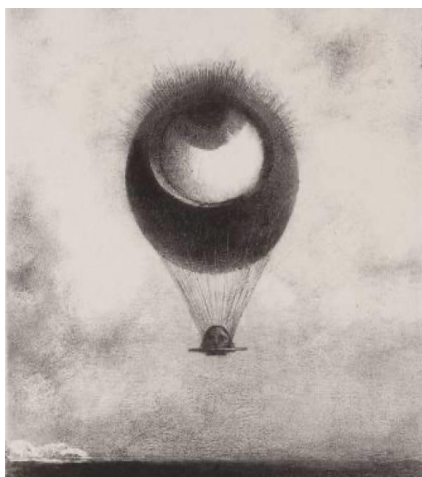
Obrázek 5 Honoré Daumier - Gargantua (1831)

Jedním z posledních umělců, který přesahoval částečně do 20. století, který v některých svých dílech aplikoval své až snové fantazijní představy byl Odilon Redon. V souvislosti s tímto autorem není lepšího příkladu, než cyklus litografií s názvem “Ve snu“. Onen cyklus je autorovou interpretací snových představ, který svým zpracováním a námětem převažuje doposud tvořená díla autorů, využívající svou imaginaci v díle. Samozřejmě že Redon se nebránil přiznat, že inspirací mu byly právě povídkový cyklus, který napsal E. A. Poe.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> ArtMuseum.cz. *ArtMuseum.cz* [online]. [cit. 2022-03-10]. Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=463](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=463)

<sup>8</sup> PIJOAN, José. Dějiny umění/9. PIJOAN, José. *Dějiny umění/9*. Praha: Svoboda, 1983, s. 12. ISBN 09/3.01-510-83.



*Obrázek 6 Odilon Redon - À Edgar Poe (cyklus Ve snu 1879)*

Umělců tvořících fantazijní formou sdělení je do 20. století samozřejmě mnoho. V podstatě u každého umělce jsme schopni nalézt prvky využití fantazie v jejich dílech. V sochařství se fantazijní tvorba uplatňovala stejně, zde ovšem byly do určitého momentu striktnější pravidla, pokud tedy hovoříme o náboženské soše. Později se socha uvolňovala, ale samotná představivost umělce a vkládání do sochy tím pádem něčeho fantaskního, tak o něčem takovém můžeme mluvit až v období novověku, či spíše pozdního novověku. Lze v tomto kontextu zmínit třeba Braunovské trpaslíky.

K tomu velkému uvolnění vyjádření své imaginace ovšem dochází převážně až v období počátku 20. století, kde již umělci nebyly tolik vázáni vírou a mohli svobodně rozvíjet svojí vlastní niterní až fantaskní tvorbu. Do velké míry tomu také pomáhaly myšlenkové proudy tehdejší doby. Doba se zrychlovala, informace se šířily daleko rychleji, různé vjemy proudily všude okolo každého jedince, pořádaly se výstavy, na nichž vystavovali umělci i z jiných států. Všechny tyto věci mohly tehdy ovlivnit umělce, jeho přemýšlení nad dílem a jeho zpracování. Bavíme se také o období, kdy byly umělci ovlivněni i několika válkami, především když se budeme bavit o první polovině 20. století, tak o první a druhé světové válce. Lidé díky těmto událostem trpěli úzkostmi, které byli schopni převádět i do svých prací a zvýšit tak jejich duševní hodnotu, která často převažovala hodnotu estetickou, myšleno silou vyjádření.

## 1.5 Umělci pracující s fantazijním námětem (od 20. do současnosti)

Jak již bylo zmíněno výše, tak právě od počátku 20. století, měli umělci volné ruce na poli užití fantazijní představy ve výtvarném díle. Toto období můžeme určit zhruba od počátků stylů. Právě v některých stylech se formovaly generace umělců, kteří začali plně rozvíjet imaginativní tvorbu.

### 1.4.1 Dadaismus

Jedním z prvních zásadních stylů pro uplatnění imaginativní tvorby je Dadaismus. Vznik v roce 1916. Nejednalo se pouze o výtvarný styl, ale zahrnoval i literaturu, poezii a celkově i myšlenkový proud. Dadaismus byl spojen s kabaretem Voltaire, kde se scházeli členové a vznikaly zde i zásadní díla. Byť jednou ze zásadních myšlenek je princip náhody, tak při bližším prozkoumání jejich prací a následnému kontextu si uvědomíme, že práce s náhodou u dadaistů znamená ohromnou představivost při interpretaci oné náhody.

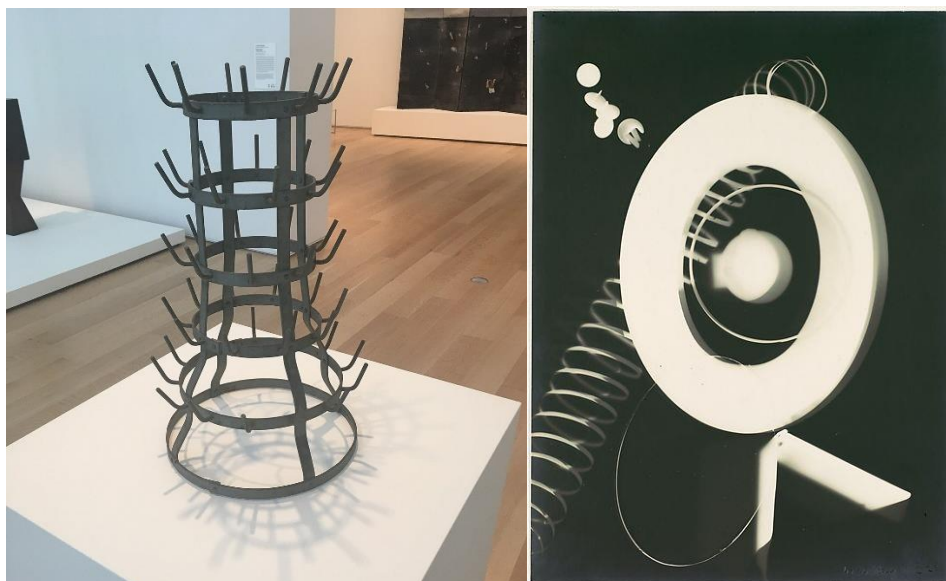
Nejvýznamnější osobností ve sféře dadaistů je jednoznačně Marcel Duchamp. Ten díky svému vystupování, a i díky svým pracím vešel ve známost jak lidem zabývající se uměním, tak i laikům. Konceptem jeho práce byl "readymade", čili dávání předmětům jiný význam, smysl a povýšil běžný předmět na umělecké dílo. Díla jako Fontána, Sušák na lahve, 55cc pařížského vzduchu a další, jsou všem známa. Duchamp díky těmto pracím projevoval ohromnou představivost a svým dílem tak inspiroval i jiné tvůrce. Samozřejmě nezůstal pouze u dadaismu, stejně tak jako že nepracoval pouze s objektem, ale je známý také díky svým malbám a je především označován jako malíř.<sup>9</sup>

Mezi další tvůrce dadaismu můžeme zařadit třeba postavu Man Raye či Maxe Ernsta. Ray je spojován převážně s jeho výtvozem „Reyogram“, což bylo zjednodušeně fotografie bez využití fotografického přístroje. Mezitím Ernst, vytvářel dadaistické koláže, které působí často až snovým dojmem. Pravdou je, že Ernst svou tvorbou často směřoval více k surrealismu, kde pokračoval v oněch kolážích.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> ArtMuseum.cz. *ArtMuseum.cz* [online]. [cit. 2022-04-10]. Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=502](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=502)

<sup>10</sup> Www.ModernaMuseet.se. *Www.ModernaMuseet.se* [online]. [cit. 2022-03-12]. Dostupné z: <https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/max-ernst/max-ernst-in-germany-1891-1922/>



Obrázek 7 Marcel Duchamp - Sušák na lahve (1959)

Obrázek 8 Man Ray - Rayogram (1922)

## 1.5.2 Surrealismus

„Surrealismus je založen na víře ve vyšší realitu určitých forem asociací až do jeho doby opomíjených, ve všemohoucnost snu, v nezaujatou hru myšlení. Směřuje k definitivní likvidaci všech ostatních psychických mechanismů a k zaujetí jejich místa při řešení hlavních problémů života.“<sup>11</sup> V roce 1924 byl vydán manifest surrealismu. André Breton ve svém manifestu surrealismu již pracuje s myšlenkou jiných světů a přímo s principem snů a taktéž snových a myšlenkových představ. Surrealismus lze dělit na psychický automatismus a magický realismus. Obě tyto polohy se zbývají umělcovým vyjádřením, jeho nitra, představy ale každá jiným způsobem.

Stejně jako u dadaismu, tak i u surrealismu je jedna z nejznámějších postav surrealismu a Salvador Dalí. Známy především pro své malby. Dalí, byť pracoval často s reinterpetací některých děl, tak je předělával do formy jeho vlastní, ale stejným způsobem pracoval i se svou novou podobou. nejznámější díla z jeho ruky jsou Persistence paměti, Sloni, Pokušení svatého Antonína, Humří telefon a další. Dalí byl velice plodným výtvarníkem s obrovským přesahem. To, co jeho obrazy charakterizuje není pouze samotný nápad, ale taktéž i vizuál. Jendou

<sup>11</sup> BRETON, André. Manifesty surrealismu, s. 39.



z prvních věcí, které jsou pro jeho díla charakteristické, je jeho rukopis. Další z charakteristických věcí je i práce s barvou, který díky svým jemným, lomeným tónům, a vůbec využití barevnosti, nám evokuje snový obraz. Při prohlížení jeho tvorby je charakteristický pocit takřka až melancholie, která nás přenáší do oblasti snové reality.<sup>12</sup>

Dalšími surrealisté, kteří ovlivnili i nadcházející generace jsou například Yvese Tanguy, René Magritte, Meret Oppenheimová, Alberto Giacometti, Toyen, Jindřich štýrský a další. Štýrský a Toyen jsou ovšem bezpochyby velice významnými osobnostmi surrealismu pro českou zemi. Společně založili vlastní směr “artificialismus“. Šlo jim v artificialismu o nevědomé psychické procesy, psychoanalýzu a přes to vše dostávali až k výrazně imaginativnímu vyjádření se.<sup>13</sup>



Obrázek 9 Salvador Dalí - Pokušení sv. Antonína (1946)

Obrázek 10 Meret Oppenheimová - Objekt (1936)

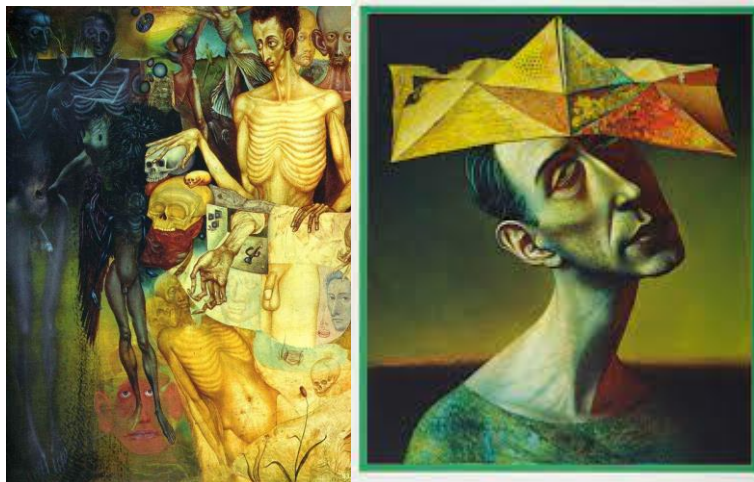
### 1.5.3 Vídeňská škola fantaskního realismu

Za zmínku taktéž stojí skupina umělců z Rakouska, která pracovala formou odkazů na řemeslné zpracování starých mistrů, využití jejich technik a rukopisů ale námětově se opírá o náboženskou a esoterickou symboliku a prvky psychoanalýzy. Byly spojování se surrealisty, nicméně surrealisté toto spojení často odsuzovali, jelikož rozdíly byly dosti patrné. Skupina

<sup>12</sup> ArtMuseum.cz. *ArtMuseum.cz* [online]. [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=460](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=460)

<sup>13</sup> Wikipedia.org. *Wikipedia.org* [online]. [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Artificialismus>

byla založena v roce 1946. Mezi představitele řadíme především Ernsta Fuchse, Wolfganga Huttera či Rudolfa Hausnera.<sup>14</sup>



*Obrázek 11 Ernst Fuchs - Blesková Transformace (1949)*

*Obrázek 12 Rudolf Hausner - Gelber Narrenhut (1974)*

V následujících obdobích až do současnosti se umělci často odkazovali na využití fantazie a šlo to i na dílech vidět, nicméně jich nebylo přímé období či zaměření se pouze a čistě na fantaskní vyjádření. Lze tedy již hovořit o jednotlivcích, a ne celých velkých skupinách napříč státy či přímo kontinenty.

## **2. Umělci související s praktickou částí**

V případě této části budou vyjmenováni konkrétní současní umělci/výtvarníci zabývající se především tematikou své vlastní fantazie. Současná doba dává umělcům svobodu, kterou v dřívějších epochách často nemívaly.

---

<sup>14</sup> Wikipedia.org. *Wikipedia.org* [online]. [cit. 2022-03-14]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/V%C3%ADde%C5%88sk%C3%A1\\_%C5%A1kola\\_fantastick%C3%A9ho\\_realismu](https://cs.wikipedia.org/wiki/V%C3%ADde%C5%88sk%C3%A1_%C5%A1kola_fantastick%C3%A9ho_realismu)

## 2.1 Tim Burton (1958)

Timothy William Burton je filmový režisér, producent, animátor a výtvarník. Pro práce, které tvoří, je často charakteristický jeho rukopis. Pro laickou veřejnost je známý především svou filmovou a scénářistickou tvorbou.

Po střední škole nastoupil na California Institute of the Arts na obor "animace". Ve druhém ročníku nastoupil do animátorské sekce Disney, kde po určité době skončil, jelikož jej tato práce příliš nebavila a přešel na pozici "Concept art", kde byl jednou z osobností navrhujeících postavy. Problematické bylo, že Burtonův charakteristický, potměšilý rukopis nebyl pro Disney přímo vítáný. Proto se Burton vydal na vlastní dráhu.

Burton si již od mládí často kreslil a přenášel tak na papír své představy, které v pozdějších letech i některé využije. Kresby i malby mají často až zneklidňující charakter. Burtonova tvorba je totiž do jisté míry ovlivněna popkulturou a taktéž filmovými klasiky, především s hororovou tematikou. Dalšími inspiračními zdroji byly klauni, hřbitovy, mrtvoly, populární osobnosti, vyvrženci společnosti nebo společnost jako taková. Jeho kresby i malby nesou charakteristický, skicovitý charakter. Plodnost, se kterou Burton tvoří je obrovská. Pro své kresby a malby využívá od klasických kartonů, skicáků, pláten i noviny, účtenky či obaly. Noviny, účtenky, letáky, obaly a mnohé další materiály Burton používá především u svých kreseb. Tyto netradiční materiály jsou především využívány při náhlé inspiraci, kdy je Burton schopen šáhnout po jakémkoliv papírovém médiu, které je v okolí, jelikož zastává myšlenku, že by se měly inspirace zaznamenat dříve, než se rozplynou.

Charakteristické pro jeho práce jsou karikaturně naddimenzované postavy, či charakteristické části postav. Postavy mají často groteskní až znepokojivě odpuzující vzezření. Téměř každá jeho práce nese figurativní tematiku. Charakteristické je usazování postav do temného či psychedelického nebo optického prostředí. Jeho kresba nese charakteristický skicovitý charakter s rozvlákněnou linií. Malby mají často expresivní dělený rukopis. Médiiem pro zpracování jsou od běžné tužky či štěty, také pera, propisky či fixy.

Díla jsou často vyústěním myšlenek a mají často návaznost jeho filmovou tvorbu. Burton využívá kresby i malby právě jako inspirační zdroj pro filmovou tvorbu, kdy jednotlivé skici postupně skládá a vytváří z nich charakteristické části filmu. Druhou polohou jsou volné práce, ty jsou především záležitostí malby. U malby využívá buď akryl nebo akvarely. Akrylové barvy mu slouží pro výstavbu klasické malby, zatím co akvarelové jsou spíše pro dokolorování

skic a kreseb. Pro Burtona jsou barvy nezbytným prvkem, pro dotváření jeho práce. Lze v jeho dílech taktéž pozorovat inspiraci umělci z první i druhé poloviny 20. století, ale lze vidět největší inspirace od umělců uměleckých avantgard první poloviny 20. století.<sup>15</sup>



Obrázek 13 Tim Burton - Bez názvu (1982 - 1984 )

Obrázek 14 Tim Burton - Bez názvu (1980)

## 2.2 Elona Van Gent (1963)

Je americká vizuální umělkyně a pedagožka. Studovala hudbu a literaturu a má magisterský titul z oboru sochařství na Temple University ve Philadelphii v roce 1989. Vyučuje na škole Penny W. Stamps School of Art and Design v Michiganu. Elona by měla ke konci roku 2022 ukončit svou roli pedagožky a na universitě by již měla zůstat pouze jako konzultant a zbytek svého působení na univerzitě by měla věnovat především výzkumu a dokončení projektů.

Elona je známá především pro své využití digitálních 3D technologií. Zkoumá a zpracovává témata na pomezí umění, vědy a techniky. Pro její práce je důležitý smysl pro detail při zpracování. Pracuje převážně s programy a softwarem určeným k vytváření speciálních efektů ve filmu a videu. Dále používá běžné 3D programy k modelaci její práce. Virtuální formou pracuje taktéž proto, že jí dávají možnost zpracovávat detailně její myšlenky, dále může propojovat jednotlivé návrhy a vytvářet tak syntézu mezi jednotlivými objekty a dávat jim tak

<sup>15</sup> Web.Archive.org. *Web.Archive.org* [online]. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20081219181630/http://www.timburtoncollective.com/bio.html>

nový tvar. S 3D pracuje již od konce 90. let. Do současnosti. Zpracovávanými formami jsou různé humanoidní formy, bytosti, zvířata. Inspiraci si bere jak se své fantazie, tak se nechává inspirovat i díly z historie, třeba velká inspirace lze vidět i s tvorbou Hieronimuse Bosche. Pro své práce využívá především formu 3D tisku. Na jejích pracích lze taktéž vidět postupný vývoj a vylepšení 3D tisku. Nepracuje pouze s ním, její díla jsou jak z materiálu filamentu, tak i například ze dřeva, kdy za pomoci CNC si nechá vytvářet dle svých vymodelovaných virtuálních předloh komponenty, které skládá do sebe. Často zachovává původní barevnost i strukturu daných materiálů, s barvením pracuje v menší míře. Její tvorba se nezasáhla pouze oblast Ameriky, ale taktéž celý svět. Vy stavovala své práce po celém světě, počínaje Amerikou, přes Paříž až v Rusku.<sup>16</sup>



Obrázek 15 Elona Van Gent - *LegsAllRound* (2007)



Obrázek 16 Elona Van Gent - *Disfigure* (2000)

### 2.3 Andy Bergholtz (1981)

Americký profesionální sochař a designer. Studoval ilustraci na vyšší odbornou školu Kansas City Art Institute. Jeho ilustrace měly takové kvality, že jej zaměstnali jako koncept artistu pro Trendmasters, kde se zabývali filmovými figurkami. Po čase si ovšem uvědomil, že jej role ilustrátora nebaví tolik jako sochařství. Neměl k sochařství žádnou přípravu, ale učil se

---

<sup>16</sup> ElonaVanGent.com. *ElonaVanGent.com* [online]. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <http://www.elonavagent.com/about>

jako amatér sám. Opustil roli ilustrátora a začal se živit jako sochař. Spolupracoval s velkými filmovými značkami jako jsou Marvel, DC, Lucasfilm, Disney a mnoho dalších. Navrhoval také nezávisle pro firmu Sideshow Collectibles. Spolupracuje taktéž se společností Stan Winston - school of character Arts. Zde vytváří online kurzy, návody jak pro nováčky v oblasti modelování, tak pro pokročilé. Andy taktéž cestuje po světě a věnuje se sochám z písku.

Jeho tvorba má několik rovin. První rovina je filmová. Na této rovině pracuje s již zadanými koncepty, které zpracovává a upravuje je dle předepsaných norem a částečně jim vtiskává svůj vlastní charakter. Další rovinou je jeho autorská činnost. U té má absolutně volnou ruku a tím pádem může své práce zpracovávat absolutně dle svých představ. Některé jeho práce jsou ovlivněna popkulturou, ale valná část volných prací má svůj osobitý charakter a styl. Tyto volné práce slouží zároveň jako doplnění jeho portfolia. Třetí rovinou jsou kresby. Jelikož začínal jako ilustrátor, tak si lze všimnout, že kresba doplňuje každou jeho sochařskou realizaci. Některé kresby jsou spíše jen skici na podporu při modelování, ale má i volné práce. Poslední rovinou jsou právě sochy z písku a dýní. Dýně jsou zřejmě asi jeho neznámější díla pro laickou veřejnost, protože posledních několik let se jeho vyřezávané dýně objevují po internetu i v novinách vždy v období dušiček.

U běžných realizací pracuje Andy často s hmotou “ Monster clay“. Tato hmota by se svou strukturou dala připodobnit k plastelině, má ovšem daleko lepší vlastnosti, dobře se zpracovává a lze s ní tvořit i opravdu velké realizace. Dále pracuje také s běžnou modelovací hlínou, silikonem, dřevem a pískem. Díla jsou vytvářena realistickým stylem, kdy se opírá o detailní anatomii, nebo stylizované až karikaturní. Některé své práce doplňuje taktéž o barvení, a to formou airbrush. V rámci práce se zabývá taktéž 3D modelováním, ale je zastáncem spíše klasicky modelované sochy.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> [www.StanWinstonSchool.com](https://www.stanwinstonschool.com). *Www.StanWinstonSchool.com* [online]. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://www.stanwinstonschool.com/artists/andy-bergholtz>



Obrázek 17 Andy Bergholtz - K.O. aneb Smashing Pumpkins (2012)

## 2.4 Shawn Coss (1983)

Je Americký kreslíř, malíř, grafik, ilustrátor. Vystudoval zdravotnickou školu v Ohio a je zdravotním bratrem. Jeho lékařské vzdělání mu pomohlo především v rovině námětové a potom taktéž ve zpracování anatomie. Pracuje téměř výhradně s figurálním námětem. Je velice plodným umělcem, za posledních 15 let vytvořil již stovky kreseb, maleb a grafik.

Zprvu se věnoval realistické tvorbě, ovlivněné popkulturou a street artem, později si našel svůj charakteristický stylizovaný styl kresby, kterého se drží do dnes.<sup>18</sup>

Jeho postavy mají charakteristickou stylizaci, která je typická prvky jako je redukce základních detailů na minimum v případě celé anatomie. Hlavy u postav jsou tvořeny pouze dvěma očima a ústy. Končetiny často zvýrazňuje a protahuje v závislosti na námětu. Trup postavy stejně jako i pánev jsou redukovány více k základnímu tvaru, kde zvýrazňuje často oblast hrudníku a žebroví, či v případě zad opět využívá momentu zvýrazněných žeber a páteře. Pracuje s výraznou obrysovou linkou a ostrým málo kdy stupňovaným stínováním. Námětově se často soustřeďuje na psychickou či fyzickou stránku lidstva. Svými karikaturistickými kresbami často nezlehčuje danou problematiku, ale spíše se snaží kriticky poukázat na onen problém.

Do povědomí celého světa stoupil Shawn především několika realizacím, které obletěl internet. Jednou z těchto prací je cyklus kreseb “Mental Illness“ v rámci akce “Inktober“, kdy v rámci každého dne, po dobu 31 dní, nakreslil jednu z duševních chorob. Kresby byly

---

<sup>18</sup> [www.ShawnCossArt.com](http://www.shawncossart.com). *www.ShawnCossArt.com* [online]. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <http://www.shawncossart.com/about>

promyšlené a na každé z nich bylo výbornou formou ztvárněno dané mentální onemocnění. Shawn sám si prováděl studie a průzkum, jak se každá z nemocí projevuje, aby byl schopný vytvořit kresbu tak aby i bez názvu šlo poznat, o jaký výjev se jedná.<sup>19</sup> V Roce 2017 vytvořil cyklus kreseb “Zodiac Signs“ kde ztvárnil postavy horoskopu svým style.<sup>20</sup>

V současné době Shawn pracuje každým dnem na svých kresbách. Rád označuje svou tvorbu prostě jako “práce“. V aktuální době je se svou tvorbou tak vytížený, že si nemůže dovolit vytvářet práce jako dřív na volná témata, vše má plánované dopředu, stejně jako akce tak i samotné práce.



Obrázek 18 Shawn Coss - The veil (2017)



Obrázek 19 Shawn Coss - Stockholm Syndrome (Mental Illness II 2018)

## 2.5 Klára Sedlo (1993)

Mladá česká malířka. Vystudovala malbu na AVU v Praze, ze které má magisterský titul. Její tvorba je snová a fantaskní. Je do značné míry ovlivněná symbolismem, a především postavou Cyrila Boudy. Mezi další inspirační zdroje uvádí staré dřevěné chaty, bizarní až kýčovitě předměty, které se vymykají normálnosti.

Pro její tvorbu je typické využívání symbolů v malbě a stejně tak i obyčejných předmětů a objektů a předávání jim jiného významu. Její tvorba působí námětově často nevinně až

---

<sup>19</sup>Www.MyModernMet.com. *Www.MyModernMet.com* [online]. [cit. 2022-03-16]. Dostupné z: <https://mymodernmet.com/shawn-coss-inktober-mental-illness/>

<sup>20</sup>Www.BoredPanda.com. *Www.BoredPanda.com* [online]. [cit. 2022-03-16]. Dostupné z: [https://www.boredpanda.com/my-creepy-inky-take-on-the-zodiac-signs-by-shawn-coss/?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=organic](https://www.boredpanda.com/my-creepy-inky-take-on-the-zodiac-signs-by-shawn-coss/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic)



zneklidňujícím způsobem prapodivně. Pracuje s realistickým znázorněním i u fantaskních postav, proto obrazy často působí velice živě. Obrazy mají taktéž, byť to autorka neuvádí, značně surrealistické tendence. Díky tomu, že její obrazy jsou velkoformátové, tak námět na diváka působí ještě silněji. Styl a rukopis v malbě má na dvou rovinách. Ta první rovina je jemný souvislý takřka až barokní rukopis. Barvy nanáší jemně formou lazur tak, aby vytvářely sametovou souvislou plochu a nerušili tak celý námět obrazu svou strukturou. Druhá rovina je drsnější, pastóznější, rukopis je dělený, malba působí jemně reliéfně. Tato poloha se více hodí právě k strukturálním objektům, a dodává jim tak větší živelnost. Obrazy jsou také díky tomu expresivnější a ve svém vyjádření silnější. Pozadí u jejich maleb je většinou potemnělé. U jejich obrazů hraje velkou roli právě i pozadí. Využívá celý obraz a divák by tak měl být ve střehu, aby mu neunikl jediný moment, který utváří příběh celého výjevu. Autorka taktéž pracuje se svojí postavou v obraze a sem tam se na některých svých dílech sama spodobní. Obrazy jsou téměř všechny figurální, byť podstatná část jsou spíše fantazijní neživé předměty, kterým svým malířským umem dodává živost, jako by se jednalo o normální živé postavy. „*Obrazy obvykle zpětně vizuálně definují nějaký můj pocit nebo situaci, kterou jsem prošla. Je to nevyčerpatelná studnice možností, za kterou jsem nekonečně vděčná.*“<sup>21</sup>

Klára je velice plodnou malířkou. Namalovala i v rámci akademie, tak i samostatně již mnoho děl. Vystavuje a živí s malbou posledních 10 let i přes své mládí toho má již odpracováno více, jak mnoho jiných starších umělců.



Obrázek 20 Klára Sedlo - Cesta vede jinudy (2017)

Obrázek 21 Klára sedlo - Šíkana (2020)

<sup>21</sup> [www.KlaraSedlo.com](http://www.KlaraSedlo.com). [www.KlaraSedlo.com](http://www.KlaraSedlo.com) [online]. [cit. 2022-03-16]. Dostupné z: [https://www.klarasedlo.com/Stranky/O\\_mne.html](https://www.klarasedlo.com/Stranky/O_mne.html)

## **II. Praktická část**

## 3. Realizace

### 3.1 Materiály využity u realizací

Celý cyklus měl zprvu obsahovat více děl, nicméně v konečném stavu jsem musel původní počet 10 soch omezit na 6. Materiály zvolené pro tvorbu nebyly voleny náhodně, ale byly uzpůsobeny kresebným předlohám. Každá z realizací totiž vznikala dle původních vlastnoručních kresebných skic, kdy mým záměrem bylo zvolit takový materiál, který se pro danou kresebnou předlohu nejvíce hodí. Osobně mi tento způsob nejvíce vyhovoval. Jedním důvodem bylo využití kromě tradičních materiálů a postupů ty méně časté a následně také možnost u některých realizací hýbat s jednotlivými částmi těl. Zvolit si proto pouze jeden či 2 materiály by bylo velice omezující.

Základními materiály pro jednotlivé realizace byly: dřevo, molitan, háčkovací příze, drát, papír, samotuhnoucí hmota, ytong, silikon a alobal. Tyto materiály, jak jsem již psal, nejsou v objektové tvorbě zrovna využívány, nebo postup, jimž jsem pracoval, není zcela běžný. Materiály samotné jsem nechtěl mezi sebou zbytečně kombinovat, proto jsem u některých realizací volil pouze kontrastní materiály, které se budou navzájem doplňovat. Dále také jsem samotné materiály volil i jako takový experiment. Experimentem je myšleno především mé osobní vystoupení z komfortní zóny, jelikož stěžejním materiálem je pro mě z valné části dřevo, kterým jsem také začal, ale postupně jsem volil materiály, které mi jsou víceméně cizí.

### 3.2 Realizace

Každá z realizací je vytvářena jako samostojící, bez záměrného vztahu či návaznosti na prostor. Sochy se dají mezi sebou částečně kombinovat, dá se z nich vytvářet "sousoší", ale to nebylo hlavní myšlenkou. Proto i velikost každé sochy se liší. Každá socha tedy velikostně je volená podle druhu materiálu, a především podléhají samotným skicám. Menší formát soch je volen díky kompaktnosti, ale také mému subjektivnímu dojmu, co se týče zpracování detailu. Jelikož základem mého kresebného stylu je redukce detailů na částečný pomyslný střed, tak i proto je výsledná velikost soch tomu podřízena.

### **3.3 Proporce**

Každá socha, stejně tak jak u kresebné předlohy má stylizované a naddimenzované jednotlivé partie. Proporce anatomicky vycházejí z lidských a primátích, ale jsou upravené. Příkladem toho je především hlava, následně i hrudník, pánev a končetiny. Využívám toho, že postava mnou vymyšleného „strašáka“ není reálná, ale spíše vychází z mé fantazie. Problematické je, že má fantazie již od mládí pracuje se strašákem jako formou lidské figury právě s již nadsazenými proporcemi. Ona disharmonie u mě stejně jako u valné části populace má způsobit, že mozek má problém srovnat se s tím, že je něco špatně a hlásí nám, že to je špatné, toho se máme bát. S touto vlastní zkušeností pracuji a rozvíjím jí právě v proporcích a následném vzhledu realizace.

### **3.4 Kresebný základ**

Základem mé kresby jsou skici, myšleno skici jako finální podoby samotné kresby. Tento svůj rukopis jsem si osvojil již dávno dříve a praktikuji jej do současnosti, kresby by měly působit jednoduše, volně, vzdušně. Tento styl jsem zprvu chtěl aplikovat i na sochy, ale již u první realizace jsem se rozhodnul, že spíše vzhled zachovám charakteristický pro daný materiál a jeho zpracování. Skic mám za několik let mnoho, a proto nebyl problém vybírat, kterou bych chtěl převést do hmoty. Pro některé sochy jsem volil starší návrhy, ale pro některé jsem vytvářel návrhy nové.

### **3.5 Zpracování**

Měřítko samotných realizací není jednotné, ale jak jsem již psal, podléhá návrhu a materiálu. Stejně tak i samotné zpracování. Mým záměrem bylo i zpracovávat některé materiály částečně jinak, než jak je běžné. Proto jsem volil skulptivní přístup u plastiky, či obmotávání u textilní sochy a podobně. Tyto jednotlivé postupy budu dále rozvíjet u popisu jednotlivých realizací. Jednotlivé sochy jsou také tvořeny tak, aby byly samonosné, výjimku tvoří pouze socha z drátů, a to jen proto, že je schopna samostatně stát, ale jen v případě, že je na pevném podkladě s absencí jakéhokoliv otřesu, proto jsem u ní radši zvolil alternativu v podobě dřevěného nosného podstavce.

### 3.6 Povrch

Již od začátku jsem chtěl nechat u každého použitého materiálu jeho barevnost. Proto na každé jednotlivé realizaci je zachována původní barevnost materiálu s výjimkou háčkovací příze, která je dobarvovaná a záměrně jsem zvolil černou barvu a totéž se týká silikonu. Některé nasákavé materiály jsem pouze zatíral buď olejem, anebo vodním sklem pro jejich zpevnění, uzavření povrchu a taktéž zvýraznění přirozené barevnosti.

### 3.7 Příběh

Každá jednotlivá realizace má vlastní příběh. Příběh je spíše jen na doplnění, proč se daná socha nachází v pozici, či vypadá, jak vypadá. Onen příběh je ovšem druhotný a slouží jen pro doplnění, jelikož hlavním záměrem bylo, aby socha mluvila svým postojem, pozicí a vzhledem sama za sebe. Tím bych chtěl docílit aktivace imaginace u každého jednotlivého pozorovatele a vzbudit v něm zájem o přemýšlení nad danou realizací.

### 3.8 Kresby, ze kterých vychází konkrétní práce

Každá ze soch má tedy svou vlastní skicu, ze které vychází. Kresby jsem vytvářel tak, aby mi spíše napomáhaly tvarově, nicméně hloubky, stínování a podobně jsem vypustil. Některé kresby nejsou tak jednoznačné, jelikož jsem v průběhu práce vytvářel změny na finální soše.





*Obrázek 22 Kresebné předlohy všech šesti soch*

## 4. Jednotlivé sochy

### 4.1 I. Socha

Jako první realizace vznikla socha ze dřeva. Samotná se vymyká mé myšlence zvolení si materiálu, kterým se vyvedu z komfortní zóny při jejím zpracování. Samotná socha vznikala z kusu odřezaného lipového špalku, který měl sloužit k rozštípání. Ve dřevě se nachází jednotlivé kazy, které na některých místech jsou dosti viditelné. Právě samotné kazy ovšem by neměly působit rušivě ale spíš vytváří dojem patiny, či zvyšují pomyslný efekt stáří u dřeva. To, proč jsem zvolil tento kus dřeva bylo především díky jeho řidší hustotě, a proto také výraznějšímu vystupování samotné struktury dřeva. Na první dojem může působit dřevo spíše jako jehličnaté, díky výrazným letům, ale zároveň právě tyto výrazná leta napomáhají celkové plasticitě a dojmu objemu.

Socha je v tomto případě ovlivněna komiksovou sérií „The walking dead“ (v češtině Živí mrtví). Fascinovala mě pozice zombie s useknutou spodní částí těla, jak se pohybovala ve strnulé formě kupředu, až se zastavila a vši silou se narovnála tak, že stála na ruce s visícími zbytky orgánů. Tento motiv mě zaujal, protože v mém stylu tvořených „monster“ či „bubáků“ dokonale korespondoval tento motiv s tím, co bych chtěl propojit právě s některou realizací. Kdybychom chtěli zasadit tedy samotnou sochu do nějakého výjevu, bylo zřejmě dobré mít těchto soch v různých fázích pohybu a částečném rozkladu více.

Socha samotná má působit mírným lehce bolestivým neosobním dojmem, kdy jí chybí spodní část těla a stojí v křečovitém postoji, s napnutými pažemi, ale ruce samotné jsou nemají až tak křečovitě sevření. Hrudník má vystouplá žebra a ze spodní části čouhají částečně kusy kůže, části orgánů a páteř. Hlava je mírně nahnuté k levé straně s ústy otevřenými tak, aby evokovali ne řev, ale spíše vyluzování hrdelních zvuků. Celkově jsou partie sochy stylizovány a některé části naddimenzovány.

Samotná realizace byla v konečném důsledku delší, než bych si představoval. Ony části, které jsem vypichoval se ukázaly jako dosti problematické. První částí byla samotná hustota vláken dřeva. Při opracování se na některých místech vyštípaly větší části materiálu, než bylo v úmyslu, ale především byl problém s visícími částmi orgánů, kdy při odhmoťování se dosti lámaly. Dalším problémem byly samotné kazy dřeva, tím je myšleno především výsušné praskliny. V neposlední řadě byl problém i se samotnou pózou. Jak jsem již psal, socha je

tvořena bez nutnosti stojanu, ale samotná póza sochy vytváří dost malý manipulační prostor pro zpevňující vyvažující části, proto jsem musel změnit původní rozložení dlaní tak aby se socha byla schopna sama udržet.

Socha ale vy výsledku dopadla tak, jak podle návrhu měla vypadat, jen s drobnými úpravami. Je to tím pádem jediná socha z materiálu, který mi byl ještě absolutně známý, co se týče jeho samotného zpracování. Rozměr sochy je 39 x 23 x 10 cm.





*Obrázek 23 První socha*

## 4.2 II. Socha

Druhou realizací je socha z drátů. Touto technikou jsem již jednou pracoval v rámci ateliéru sochařství. I přesto, že jsem měl nějakou představu, jak začít, při této velikosti sochy jsem si nebyl jistý. Základem bylo, vytvořit u sochy kostru, na kterou se drát bude postupně namotávat. Zprvu jsem myslel, že bude lepší vytvořit drátěnou konstrukci, která by se vyplnila třeba papírem a na ni by se namotával drát, takže by kostra byla zpevněná a jen by se jemnějším drátem pěkně obmotávala. Nakonec jsem se ale tuto možnost musel zavrhnout, protože by se mohlo stát, že by mohl papír, nebo jiná výplň, někde vylézat. Dalším problémem výplně by byla váha. Jelikož samotná kostra už vážila docela dost, tak by se mohlo stát, že s výplní a neustálém krytím výplně by socha byla příliš těžká, teda vrchní část by byla velice těžká a socha by potom už nestála. Navíc jsem měl návrh, který byl celý tvořen tak, že působil, jako by byl z drátů, a to mě přivedlo na myšlenku, že by bylo lepší sochu nechat i na některých místech udělanou tak, že vidíme pouze onu drátěnou síť.

Oproti první realizaci nebyla tato socha ničím zvenčí ovlivněna. Teda záměrně něčím ovlivněna. Až po samotném dokončení jsem si všimnul, že díky postoji a celkovému postoji, působí socha trochu jako oživé mumie z různých starších filmových a televizních pořadů. Napomáhá tomu také i onen efekt omotávání a sem tam vylezlého drátu. Samotné gesto s jednou nataženou a druhou stahující rukou není náhodně. Mělo by evokovat gesto natahování se po něčem, takřka jako by se natahovala tato záhadná postava po nás.

To, co je na soše zároveň takovým tajemným prvkem je právě její samotný vzhled. Měl by nás zaujmout a přinutit přijít blíže, jelikož ve změti drátů je celá kontura viditelná, ale zanikají v ní detaily. Tím že k soše přijdeme blíže, tak bychom měli cítit pocit, že se socha právě natahuje po nás. Stejně tak i nakročením by měla socha působit dojmem toho, že se k nám socha přibližuje. Na hlavě jsou dokořán otevřená ústa, která mají evokovat v pozorovateli moment řevu.

Socha má několik zásadních charakteristických částí. První a nejvýraznější jsou ruce. Ty jsem opět naddimenzoval, ale zároveň jsem ubral materiálu na paži a předloktí. Esteticky mohou právě paže působit tak, že jim chybí trocha hmoty, ale chtěl jsem tímto docílit většího kontrastu vůči dlaním, které měly být více vystupující. Další částí je hlava, kterou jsem oproti zbytku těla nechal průhlednější. To má za následek to, že není obličej zcela čitelný. Původně jsem chtěl nechat hlavu jen ve fázi vymodelované pár drát, ale od toho jsem upustil a spíše jsem jí jen méně vpletl. Proto nemusí být na první pohled jasné, jaký má výraz a donutí tím pádem

diváka přijít blíže. A poslední charakteristickou částí je zbytek těla ale především hrudník. Na tom je nejvíce drátu a je nejhustěji pokrytý. Socha má rozměry 47 x 22 x 27 cm.



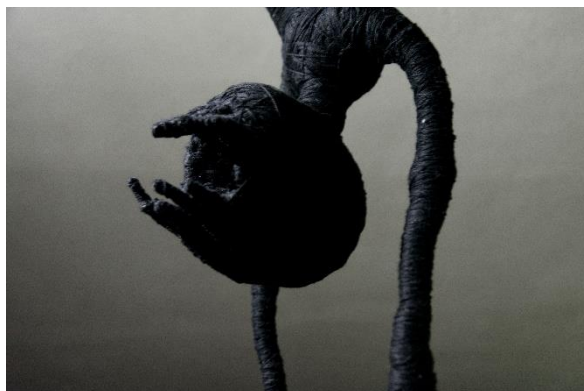
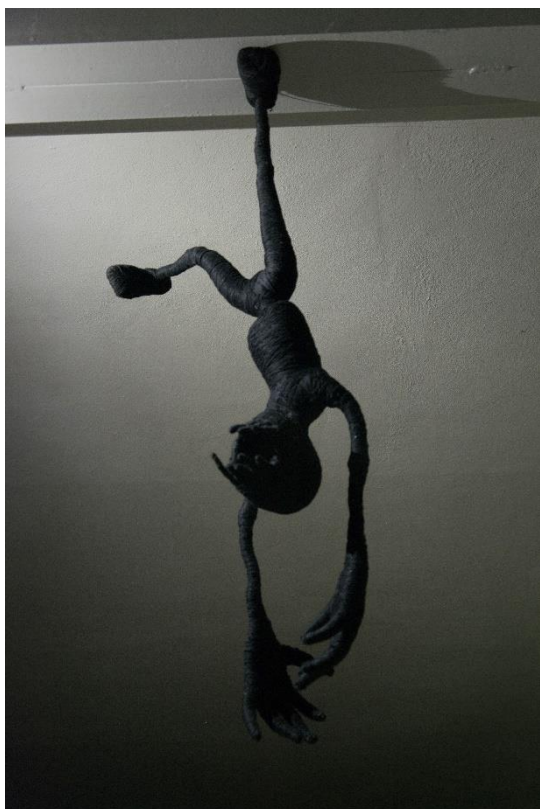
*Obrázek 24 Druhá socha*

### 4.3 III. Socha

Pro třetí sochu byl zvolen materiál háčkovací příze. Tato socha je vytvořena tak, aby byla zavěšena, proto jsem si zvolil materiál, který bude pružný tak, aby dokonale vynikl moment visící figury a zároveň, aby byla socha lehká. Omotáváním navazuji na předchozí sochu, ale samotná příze se chová jinak než drát. Základ sochy tvoří molitanová kostra, u které jsem musel počítat již od začátku, jak moc se molitan stáhne. Molitan musel být pořádně utažený, protože díky tomu, že je soška ohebná a poddajná, tak když nebyl dostatečně stažený, tak má tendence vylézat napovrch přes přízi.

Socha se oproti všem ostatním liší nejvíce. Zaprvé samotným materiálem, který je měkký a lehký a zadruhé i vzhledem. Prvotní myšlenka byla, vytvořit i závěsnou sochu. Chtěl jsem sochu, která by osobně působila tak, že se natahuje na pozorovatele z vrchu. Tím že je celá socha vytvářena z černé příze, tak dochází k podobnému momentu, jako u drátěné sochy a to, že nutí člověka se přiblížit blíže, aby viděl více než jen konturu, ale prohlédl si sochu z blízka. Inspirací u této sochy, a i na její celkový vizuál mi byla částečně popkultura, a to především horory, a především také můj osobní strach z dětství, kdy jsem měl strach ze tmy, ale ne tmy jako takové, ale z toho, že na mě něco šáhne, či se mě něco dotkne. Na diváka by měla socha právě tímto způsobem působit.

Stejně jako u předchozích soch, má i tato naddimenzované části. Jsou to především nohy a ale hlavně ruce. Ruce jsou naddimenzovány právě proto, aby pohled pozorujícího spadl přímo na ně. Dalším důvodem je, jak jsem již psal, moment, kdy na nás bude působit socha, že se nás chce dotknout. Hrudník oproti všem ostatním sochám je zmenšený nejvíce, nebo spíše je nejvíce nevýrazný. Hlava a konkrétně oblast úst je nejvíce odlišná od všech soch a je tomu především proto, že zpracování molitanu obmotáváním nelze dosáhnout přímo toho stejného výsledku, jako u ostatních materiálů, nicméně jsem jej přizpůsobil technice a materiálů a výsledek je na mnou požadované úrovni. Rozměry sochy jsou 74 x 16 x 9 cm.



*Obrázek 25 Třetí socha*

#### 4.4 IV. Socha

V pořadí 4. sochu jsem vytvářel ze samotuhnoucí hmoty. Barevný odstín jsem vybral terakotu. Se samo tuhnoucí hmotou jsem již měl nějaké zkušenosti, ale vždy jen u menších prací. Základem byla drátěná konstrukce, obalená papírem a zafixovaná fólií. Na tu jsem nanesl první vrstvu samo tuhnoucí hmoty. Už v průběhu jsem se rozhodnul, že u této realizace budu pracovat trochu odlišným způsobem a to tak, že si namodeluji hmoty, ale následné opracování provedu dláty. První namodelovaná vrstva částečně proschla a mohl jsem nanést druhou vrstvu. U první vrstvy jsem zvolil bílý odstín, abych věděl, kdy se už dostávám s opracováním moc hluboko. Druhou a finální vrstvu jsem již nanášel terakotovou vrstvu. Problémem u samo tuhnoucí hmoty ovšem je to, že pokud neprosychá kontinuálně z vnitřní i vnější strany celoplošně, tak má tendenci udržovat si uvnitř vlhkost, a proto jsem při následném opracování musel vždy opracovat jen část a následně nechat hmotu dále prosychat.

U této sochy jsem musel dodatečně dělat nejvíce změn. Původní inspirací bylo, vytvořit vše požírající strašidlo s odpudivým vzezřením. Zde byla mou inspirací morbidní obezita jako taková, kdy jsem ovšem chtěl zachovat charakteristické prvky, jako u všech mých prací. Prvotní myšlenkou bylo opět naddimenzovat končetiny, což jsem musel zavrhnout, jelikož charakteristická, pro tuto sochu, je právě oblast trupu. Proto právě u této sochy jsou ruce a nohy částečně zmenšeny pro podpoření právě zmíněného trupu. Postoj jsem zvolil s přidřepnutýma nohama a našponovanýma rukama o které se celá postava opírá a tím vytvářím kontrast mezi celkovou hmotou a úzkýma rukama, které jako by neexistovaly. Jedná se o moment, kdy postava je už tak svou váhou zatížená, že není schopna ani se více zvednout.

Inspirací bylo několik. Samozřejmě že jedna samotná byla opět k popkultury, jako je Jaba Hutt ze Star Wars a podobně, dále potom i mé osobní zkušenosti z mládí, když jsme s babičkou jezdívali za jejími kamarádkami, kdy některé byly řekněme trochu korpulentnější a měly tendenci mě objímat a v neposlední řadě potom celkový dnešní problém s obezitou. Sám za sebe mohu asi poslední 2 body brát jako největší inspirační zdroje. Samozřejmě že se nejedná o nějakou kritiku společnosti, to v žádném případě, spíš se jedná o právě mě samotného, kdy jsem fakt jako malý neměl rád tyto návštěvy s následným objímáním a štípáním do tváře a podobně. Můj mozek si potom byl schopný tuto nepříjemnou událost ještě více nadsadit až do takovéto podoby.

Po celkovém opracování dláty a následném vybroušení mi něco na soše chybělo. Zprvu jsem přemýšlel, že bych drobným rydlem vytvořil na soše vrypy, jako nějaké vrásky, či vady

na pokožce, ale nakonec jsem se rozhodnul pro experiment. Ve sklenici jsem částečně rozpustil hmotu a vytvořil tak řidší šlikr. Tím jsem částečně zacelil některé drobné výsušné prasklinky a následně jsem za jeho pomoci vytvářel na soše fleky, jako by se jednalo o vyrážku. Až tento prvek dokonale ucelil povrch. Poslední fází bylo něčím napustit sochu, abych uzavřel její povrch. Rozhodnul jsem se tedy pro vodní sklo. Na soše jsou 2 nátěry vodním sklem, první je impregnační (napouštěcí) a druhá byla na dotvoření povrchu. Rozměry sochy jsou 27 x 29 x 30 cm.





*Obrázek 26 Čtvrtá socha*

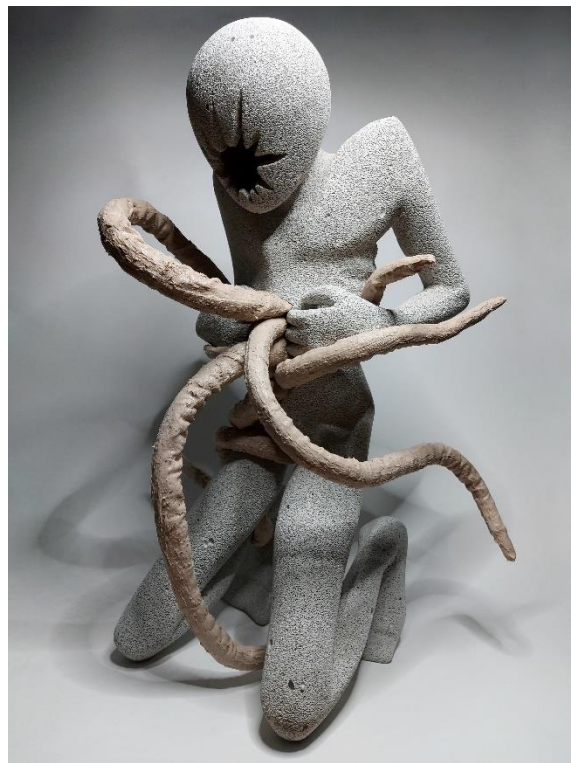
## 4.5 V. Socha

U páté sochy jsem zvolil formu největšího experimentu, tedy pro mou osobu a to ytong. S tímto materiálem jsem nikdy nedělal, byť jsem věděl, že se sním dá takto pracovat a viděl jsem některé ukázky. Ytong jako materiál jsem si okamžitě zamiloval pro jeho snadnost a rychlost opracování. Dá se do něj rýt, řezat, opracovávat se dá běžnými dláty, je dobře brousitelný a povrch má pórovitou strukturu, proto dovolí i drobné chyby či nedostatky. Jediným problémem je, že nedovoluje vytvářet jemné detaily. Dalším významným problémem je jeho křehkost. Většinu prací, kterou jsem z něj viděl vytvořenou bylo masivnější a po své zkušenosti už chápu proč.

Prvotní skici, které jsem vytvořil byly, že by postava měla stát, rvát si hrudník a uvnitř nic být nemělo, od této verze jsem nakonec částečně upustil a spíš jsem se držel formy, že by si postava rvala hrudník, ale dřepěla by u toho a spíše, než aby měla výraz vzteku a bolesti, tak jsem zvolil variantu, kdy má skloněnou hlavu a jako by s bolestí pozorovala, co se děje. Když jsem sochu začal tvořit, tak na mě čím dál víc začalo působit, že prázdná oblast hrudníku asi není úplně to, co bych u této sochy chtěl. Už dříve mě napadlo, že bych využil chapadla u některé ze soch, ale bál jsem se, že je to v dnešní době už tak používaný prvek, abych tím celou sochu nepohrbil. Při opracování ovšem došlo k několika nehodám, které mě přesvědčily, že by se chapadla, nebo něco vyplatilo použít.

U chapadel jsem byl stále na vázkách, jak je udělat, aby na soše působily přirozeně, byly ohebné. Nakonec jsem se rozhodnul pro alternativu drátů, které budou obalené molitanem, následně částečně ovázány, aby vytvořili válcovitý dělený povrch. Na šicím stroji jsem ušil obaly chapadel z běžné látky. Tyto obaly jsem nasadil na molitanový základ. V aktuálním stavu byl ale problém ten, že jsem nevěděl, čím zatřítk chapadla tak, aby se dalo dále s nimi dále manipulovat bez toho, aby při ohybu nátěr praskal. Prvním materiálem mě napadnul latex. Ten ovšem při větším ohybu měl tendenci praskat, druhou možností byl gumový nátěr, ale ten jsem při prohlídnutí si barevného vzorníku zamítnul, jelikož mi nesesedla ani jedna barevná kombinace. Poslední možností byl silikon. U toho mi seděly vlastnosti i právě ona barevnost. Jedinou nevýhodou bylo, že se špatně nanášel. První vrstvu jsem nanesl špachtlí a druhou vrstvu jsem nanášel štětcem, kdy jsem jej nanášel tak, aby se na chapadlech vytvořil “chlupatější” povrch. Díky chapadlům se mi podařilo na soše doplnit to pomyslné něco, co mi tam chybělo. Zároveň za pomoci chapadel jsem zaretušoval místa, která byla poškozená.

Celý výjev bych charakterizoval jako vnitřní únik. Nechtěl bych, aby chapadla byla chápána prvoplánově jako nějaký vnitřní parazit, spíše bych je charakterizoval jako něco, co se snaží dostat ven. Tahle socha je pro mě velice osobní, protože bych jí bral jako personifikaci mě osobně. Sám mám v sobě stejně jako mnoho jiných vnitřní démony, které se snaží dostat ven. Rozměry sochy jsou 50 x 36 x 20 cm.



*Obrázek 27 Pátá socha*

## 4.6 VI. Socha

Šestá a poslední socha je ze silikonu. Tato socha byla, co se týče materiálu, tak největším oříškem. Již od skici jsem totiž věděl, jak bych chtěl, aby socha působila, ale byl problém právě se zvolením materiálu pro její vytvoření. Prapůvodní myšlenkou bylo vytvořit sochu, která by se polévala třeba sádrou, aby výsledek působil tak, jako že je vytažen z nějaké kapaliny. Od této myšlenky jsem ale musel ustoupit, protože při experimentu právě s poléváním či namáčením do sádry jsem nebyl spokojen se vzhledem. Další možností bylo natírání a vrstvení latexu. Ten při zkoušce byl již podobnější koncepci sochy, ale stále neodpovídal výsledný produkt myšlence. Poslední alternativou byl silikon, který se osvědčil u předchozí sochy u chapadel, tam byl ale nanášen štětcem což působí více celistvě, než bylo u této sochy zamýšleno, proto jsem zvolil formu nanášení špachtlí.

Příběh této sochy je velice odlišný od zbytku cyklu. Zde je socha svázaná a celá je v pozici takřka částečně vytaženého plodu. Oproti předchozím sochám, které působily spíše jako by nás měly děsit tím, že se pohnou, či se po nás natáhnou, tak tato socha má působit úplně obráceně. V divákovi může sochy vyvolávat i pocit, jako by se díval na kus zavěšeného masa. Socha má v divákovi způsobit takřka až dojem soucitu. Soucit je asi neadekvátnější forma, kterou by se tato socha měla vyznačovat. Je jí naznačen pomyslný konec.

Socha v rozloženém stavu je ze všech soch největší. Jako na jediné ze všech předchozích nemá postava ústa. Tímto momentem je socha nejvíce odlišná a chtěl jsem tímto naznačit celkovou odevzdanost. Dále má socha nejvíce naddimenzované ruce a celkově i celé paže. Tím jsem docílil toho, že socha nepůsobí jako plod, ale jako právě již vyvinutá postava. Paže, stejně jako i nohy, vlastně všechny končetiny jsou poměrově k tělu velice naddimenzované, ale zároveň velice vyhublé a tenké. Tímto momentem by měla postava na diváka působit, jako že již visí takto zavěšená delší dobu a tím, že je tak svázaná a nemůže se ničím živit, tak i strádá. Poslední je hrudník, který je ze všech soch nejmohutnější v kontrastu celého těla.

Tato socha pomyslně zakončuje celý cyklus, ale i v podstatě jeden celý příběh. Svou pozici svázané odevzdané entity tak končí příběh, který v podstatě ani nebyl vyprávěn, ale pozorovatel si jej sám mohl vytvořit, při sledování, v hlavě. Rozměry sochy jsou 43 x 30 x 28 cm



Obrázek 28 Šestá socha

### **III. Didaktická část**

## 5. Úvod k didaktické části

Jelikož téma diplomové práce jsem měl v hlavě již od začátku magisterského studia, tak jsem se snažil uplatnit tuto část částečně i v rámci pedagogické praxe. Mé téma je výhodné především v univerzalitě daného tématu. Šlo mi především o subjektivní vyjádření každého studenta. Výhodou je, že mé téma se dá aplikovat na žáky/studenty základní, střední i vysoké školy. Při své výuce jsem se dané téma snažil částečně přizpůsobit oborům na střední škole, kde jsem prováděl pedagogickou praxi.

Dále jsem své téma aplikoval také na kurzu “Dřevodílna“, na domě dětí a mládeže, kde vyučuji, na porovnání mezi střední školou a žáky základní školy a jejich subjektivnímu vyjádření daného tématu.

### 5.1 Střední škola řezbářská v Tovačově

**Předmět:** Modelování

**Třída:** De2

**Věk:** 16-17 let

**Čas:** 4 vyučovací hodiny

**Téma:** Vlastní design.

- Studenti mají za úkol vytvořit vlastní design, který bude charakterizovat je samotné. Důležitým prvkem je zapojení vlastní imaginace a vytvoření vlastní autorské práce.

**Pomůcky:** papír, tužka, špejle, špachtle, modelovací hlína

**Výukové cíle:**

- **Kognitivní:** Studenti dokáží popsat svůj vlastní design. Studenti během vytváření svého designu vymyslí příběh spjatý se svým designem.
- **Psychomotorický:** Studenti pracují s materiály, které již znají.
- **Afektivní:** Studenti diskutují nad svými pracemi, navzájem je komentují a hodnotí.

**Úlohy:** Každý student má chvíli na promyšlení si vlastního designu a může si jej načrtnout na papír. Vymodelují si vlastní design, který v posledních několika minutách navzájem prodiskutují a ohodnotí si je navzájem.



## **Průběh hodiny**

- Úvod do tematiky zpracování vlastního designu. (20 minut)
  - Studenti se během tohoto času dozví, jak je myšleno téma hodiny.
  - Studentům je uvedeno několik příkladů výtvarníků tvořící autorský design.
  - Studentům je na příkladech vysvětlena aplikace své představivosti na samotný výrobek.
- Zapřemýšlení a načrtnutí si své práce. (20 minut)
  - Pokud studenti stihnou svůj návrh vytvořit dříve, či jej nepotřebují, mohou již začít modelovat.
- Modelování vlastní práce. (110 minut)
  - Studenti mohou během této části mezi sebou diskutovat.
  - Dobu během modelování může student využít i přemýšlení nad samotnou prací a její následnou diskusí.
- Prezentace, diskuse a hodnocení. (30 minut)
  - Každý ze studentů bude mít chvíli na promyšlení si vlastní prezentace.
  - Během diskuze a následného hodnocení se každý ze studentů pár slovy vyjádří o ostatních pracích.

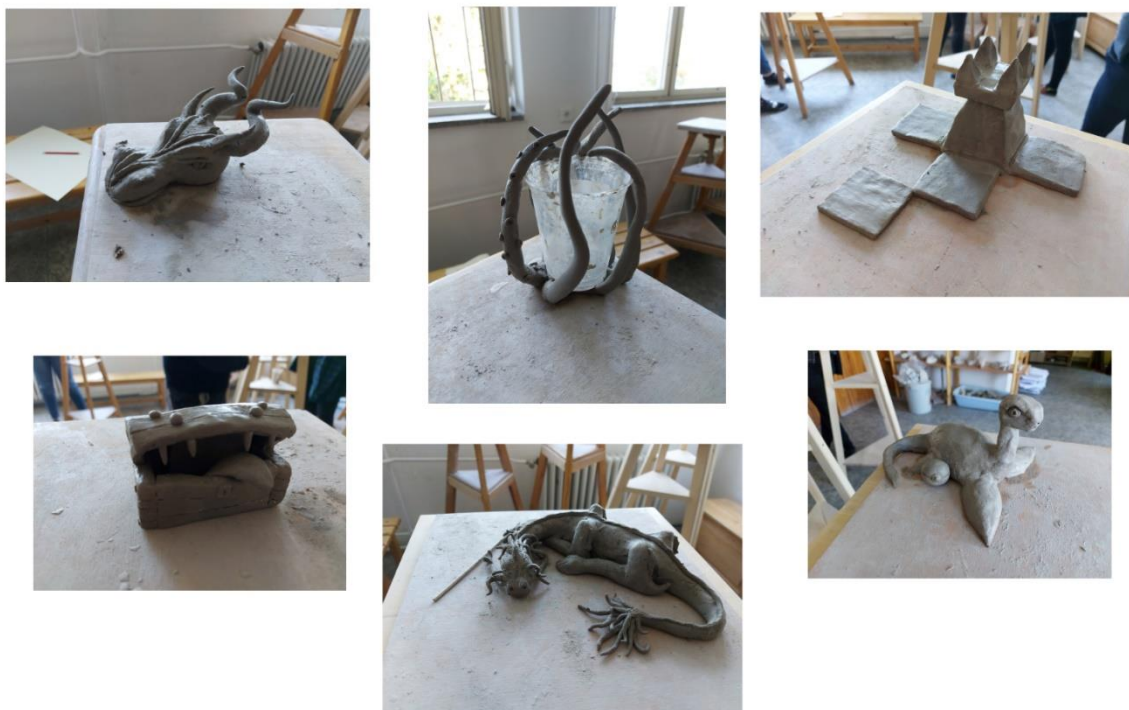
## **Zvláštní didaktická hlediska**

- Studenti si mohou prohlédnout své předchozí práce, které jsou uloženy ve školním archivu a zkusit v nich nalézt znaky, které jsou pro jejich práci charakteristické znaky, které se v jejich pracích opakují.
- Rozvíjení klíčových kompetencí: kompetence k řešení problémů, komunikativní kompetence.
- V průběhu vyučovacího bloku bude vyučující procházet mezi studenty a diskutovat o jejich práci.
- Studenti pracují samostatně.
- Studenti si budou řídit čas na práci samostatně čili nebudou vázáni přestávkami.

## **Reflexe**

- Na začátku jsem žákům vysvětlil, jak budou pracovat a jak by měl vypadat výsledek. Dále jsem jim uvedl několik příkladů umělců, kteří pracují s tímto tématem.

Odprezentoval jsem jim autory a jejich díla a ukazoval jsem jim ukázky prací na notebooku. Studenti začali pracovat na svých návrzích. Navrhl jsem jim, že pokud mají více nápadů, že si mohou načrtnout více návrhů, aby se měli nad čím rozhodovat. V průběhu práce jsem postupně procházel mezi studenty a bavil se s nimi o jejich pracích. Ony krátké rozhovory se nakonec přeměnily na diskusi o pracích, kdy studenti postupně mluvili o tom, co tvoří, co je inspiruje, jak nad prací přemýšlí. Celkově se v ateliéru nesla příjemná atmosféra, a i ti studenti, na které jsem byl upozorněn, že nejsou moc komunikativní se v případě své práce byla schopni pěkně rozmluvit. Když se chýlil konec učebního bloku, tak studenti mírně znervózňeli a někteří se snažili za každou cenu svůj výtvar dopracovat, načež jsem jim řekl, že výsledek nemusí být hotový, že důležitější na práci je celý proces a také, že časová dotace není na tak obšírné téma dostatečný. Studenti postupně dodělávaly své práce a situovaly je na stojany vedle sebe pro následnou obhajobu. Při obhajobě se objevil mírný ostych. Onen ostych si vysvětluji spíše nervozitou z prezentace. Jelikož jsem ovšem o pracích hovořili během jejich tvorby, nebylo potřeba práci zbytečně více komentovat, spíše jen následná krátká diskuse po skončení obhajob byla zajímavější. Studenti se projevíli jako velmi kreativní, jak při své tvorbě, tak i při diskusi.



Obrázek 29 Práce studentů

**Předmět:** Kresba

**Třída:** Ře4

**Věk:** 18-19 let

**Čas:** 2 vyučovací hodiny

**Téma:** Netradiční kresba.

- Studenti mají za úkol za pomoci netradičních kresebných technik nakreslit několik vlastních kreseb za pomoci své imaginace několika odlišnými kresebnými technikami.

**Pomůcky:** papír, tužka, pero, fixa, pastelky

**Výukové cíle:**

- **Kognitivní:** Studenti dokážou pospat své kresby, jejich symboliku a příběh.
- **Psychomotorický:** Studenti pracují s dobře známými kresebnými prostředky, netradičním způsobem.
- **Afektivní:** Studenti diskutují nad svými pracemi, navzájem je komentují a hodnotí.

**Úlohy:** Všichni studenti mají určitý čas na vytvoření kresby způsobem, který je jim zadán vyučujícím. Po skončení kresebných úkolů mají studenti několik minut na diskuzi a obhajobu svých vytvořených kreseb, které si také společně ohodnotí.

**Průběh hodiny**

- Úvod do tematiky zpracování vlastní kresby netradičním způsobem (15 minut)
  - Studenti se během tohoto času dozví, jak je myšleno téma hodiny.
  - Studentům je uvedeno několik příkladů výtvarníků tvořící autorské kresby vytvořených netradiční technikou.
  - Studentům je na příkladech vysvětlena aplikace své představivosti na autorských kresbách.
- Prvním způsobem je kresba opačnou rukou. (15 minut)
  - Pravák kreslí levou rukou a levák kreslí pravou rukou.
- Druhým způsobem je kresba se zavřenýma očima. (15 minut)
  - Zde si student buď něčím zakryje oči, anebo je pouze zavře.
  - Zde se bude jednat spíše o abstraktnější formu vyjádření.
- Třetím způsobem je kresba ústy nebo nohou. (15 minut)

- Student si zvolí, která technika je mu příjemnější, může si vyzkoušet oboje.
- Čtvrtým způsobem je kresba na záda. (15 minut)
  - Jedná se o formu tiché pošty, na které se ovšem může objevit inspirace vlastním nitrem.
- Na závěr hodiny si všichni studenti obhájí a zároveň ohodnotí navzájem své práce. (30 minut)

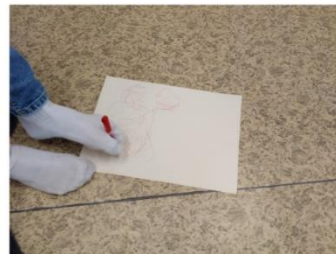
### **Zvláštní didaktická hlediska**

- Rozvíjení klíčových kompetencí: kompetence k řešení problémů, komunikativní kompetence.
- V průběhu vyučovacího bloku bude vyučující procházet mezi studenty a diskutovat o jejich práci.
- Studenti pracují samostatně.

### **Reflexe**

- U této skupiny studentů jsem již pracoval se studenty posledního ročníku, tudíž nebylo potřeba vysvětlovat tolik zadání. Studenti podobné téma již zpracovávaly se svou vyučující v rámci kresby, zde ale byl zvolen pro obměnu onen styl netradiční kresby. Po úvodu a prezentaci autorů, jsem studentům vysvětlil, že během následujících úkolů jsem vždy na začátku další práce krátce vysvětlím, jak budou pracovat. Důležité vždy bylo, aby pracovali se svojí imaginací a snažili se zpracovávat téma a nezaobírali se tolik tím, jakou technikou, nebo stylem bude dílo tvořeno. Problematické bylo, že hned u prvního úkolu se žáci mírně zdrželi technikou, ale po zhruba 2 až 3 minutách již pracovali naplno. U druhého úkolu již žáci neměli problém se zadáním, jelikož tímto způsobem dříve již pracovali. Třetí úkol probíhal stejně jako první, a to formou prvotního zmatení a následného zvyknutí si na držení tužky, či pera. Poslední úkol byl již spíše odpočinkový a šlo o alternativu k tiché poště, kdy studenti seděli za sebou a první se snažil nakreslit to čím poslední začínal. Během jejich tvorby jsem mezi studenty procházel, ale jejich práce jsem nekomentoval, spíš mě více zajímal pocit, který těchto technik mají. Studentům jsem taktéž na začátku řekl, že není důležitý výsledek, jako spíše postup a myšlenka oné kresby. Na konci vyučovacího bloku studenti postupně vyskládaly kresby a vždy pár slovy okomentovali, co na nich je a jak se jim pracovalo. Zajímavé bylo, že nebyl ani tak problém s technikami, jako spíše s námětem. Někteří to vyřešili po svém a snažili se technikami vždy zpracovat stejné zadání, které si určili na

začátku. Opět jako u skupiny výše byla zajímavá diskuse nad kresbami, jelikož se někteří snažili o abstraktní zpracování, tudíž ostatní diváci měli možnost zapojit svou imaginaci a najít v kresbách vlastní interpretaci.



Obrázek 30 Záznam z hodiny

## 5.2 Dům dětí a mládeže

**Kurz:** Dřevodílna

**Věk:** 11-14

**Čas:** 2 běžné hodiny (2x60 minut)

**Téma:** Netradiční kresba

- Žáci mají za úkol za pomoci netradičních kresebných technik nakreslit několik vlastních kreseb za pomoci své imaginace několika odlišnými kresebnými technikami.

**Pomůcky:** papír, tužka, pero, fixa, pastelky

**Výukové cíle:**

- **Kognitivní:** Žáci dokážou popsat své kresby, jejich symboliku a příběh.

- **Psychomotorický:** Žáci pracují s dobře známými kresebnými prostředky, netradičním způsobem.
- **Afektivní:** Žáci diskutují nad svými pracemi, navzájem je komentují a hodnotí.

**Úlohy:** Všichni žáci mají určitý čas na vytvoření kresby způsobem, který je jim zadán vyučujícím. Po skončení kresebných úkolů mají žáci několik minut na diskusi a obhajobu svých vytvořených kreseb, které si také společně ohodnotí.

### **Průběh hodiny**

- Úvod do tematiky zpracování vlastní kresby netradičním způsobem (30minut)
  - Žáci se během tohoto času dozví, jak je myšleno téma hodiny.
  - Žákům je uvedeno několik příkladů výtvarníků tvořící autorské kresby vytvořených netradiční technikou.
  - Žákům je na příkladech vysvětlena aplikace své představivosti na autorských kresbách.
- Žáci si zvolí jeden z tipů netradiční kresby, který následně aplikují ve své práci. (60)
  - Na výběr mají z: Kresba opačnou rukou, kresba ústy či nohou, kresba se zavřenými očima a kresba na záda.
- Na závěr hodiny si všichni žáci obhájí a zároveň ohodnotí navzájem své práce. (30 minut)

### **Zvláštní didaktická hlediska**

- Rozvíjení tvořivosti.
- V průběhu vyučovacího bloku bude vyučující procházet mezi žáky a diskutovat o jejich práci.
- Žáci pracují samostatně.

## Reflexe

- Žáci oproti studentů, ze střední školy, měli větší problém s pochopením zadání. Problém s pochopením nebyl ani tak ve způsobu jako, spíš v důvodu, proč by někdo pracoval takovým způsobem, Na začátku proběhnul úvod. Žáci nakonec po prezentaci pochopili myšlenku a vrhli se na první úkol. Oproti střední škole si vyzkoušeli pouze jeden sebou vybraný přístup, ale mohou za tento čas nakreslit více prací. Žáci si všichni vybrali způsob kresby opačnou rukou. První část si zkoušeli na libovolném papíru, samotnou kresbu a navzájem si díky několika cvikům uvolnili částečně ruku. Cvičení jim zabralo necelých 20 minut a následně byla kratší pauza na odpočinek a promyšlení si, co tedy budou tvořit. Následujících 30 minut žáci kreslili a postupně diskutovali o tom, co a jak tvoří. Po dokreslení každý ze žáků položil do řady svůj obrázek a následně popisoval, co na obrázku je a jak se mu pracovalo. Bylo až s podivem, že ani jednomu ze žáků nedělo problém o kresbě hovořit a všichni hodnotili kresbu kladně.



Obrázek 31 Práce žáků

**Kurz:** Dřevodílna

**Věk:** 11-14

**Čas:** 2 běžné hodiny

**Téma:** Vymodelování vlastního námětu.

- žáci mají za úkol vymodelovat vlastní námět, který bude charakterizovat je samotné. Důležitým prvkem je zapojení vlastní imaginace a vytvoření vlastní autorské práce.

**Pomůcky:** papír, tužka, špejle, špachtle, modelovací hlína

## Výukové cíle:

- **Kognitivní:** Žák dokáže popsat svůj vlastní námět. Žák během vytváření své práce vymyslí příběh spjatý se svým dílem.
- **Psychomotorický:** Žáci pracují s materiálem, který již znají.
- **Afektivní:** Žáci diskutují nad svými pracemi, navzájem je komentují a hodnotí.

**Úlohy:** Každý žák má chvíli na promyšlení si vlastního designu a může si jej načrtnout na papír anebo mohou pracovat s tím, co vytvořili předcházející lekci. Vymodelují si vlastní práci, který v posledních několika minutách navzájem prodiskutují a ohodnotí si je navzájem.

## Průběh hodiny

- Úvod do tematiky zpracování vlastního designu (20 minut)
  - Studenti se během tohoto času dozví, jak je myšleno téma hodiny.
  - Studentům je uvedeno několik příkladů výtvarníků tvořící autorský design.
  - Studentům je na příkladech vysvětlena aplikace své představivosti na samotný výrobek.
- Modelování vlastní práce (70 minut)
  - Každý si může vzít svou předcházející kresebnou práci, kterou mají uloženou v archivu, nebo si načrtnout novou.
  - Žáci mohou během této části mezi sebou diskutovat.
  - Dobu během modelování může žáci využít i přemýšlení nad samotnou prací a její následnou diskusí.
- Prezentace, diskuse a hodnocení (30 minut)
  - Každý z žáků bude mít chvíli na promyšlení si vlastní prezentace.
  - Během diskuse a následného hodnocení se každý z žáků pár slovy vyjádří o ostatních pracích.

## Zvláštní didaktická hlediska

- Žáci si mohou prohlédnout své předchozí práce, které jsou uloženy v archivu a pracovat s nimi.
- V průběhu vyučovacího bloku bude vyučující procházet mezi žáky a diskutovat o jejich práci.
- Žáci pracují samostatně.



## Reflexe

- Na začátku hodiny proběhnul krátký úvod, kdy nebylo potřeba žákům nějak složitě vysvětlovat zadání. Žákům jsem promítnul několik autorů a jejich práci pro celkové pochopení. Žáci si vzali své kresby z předchozí hodiny a začali modelovat. Během chvíle ale všichni odložili své předlohy a začali tvořit úplně nové práce. Během jejich tvorby jsem se jich ptal, co tvoří. Stejně jako v předcházející hodině neměli žáci problém mluvit, takže prakticky během celého času probíhala diskuse nad pracemi mezi mnou a studenty. Žáci si většinou zvolili jednodušší témata, která byla zabarvená jejich aktuálními zájmy, nicméně se úkolem všichni popasovali výborně. Zajímavou částí byly následné obhajoby a diskuse. Žáci projevili nevídanou ochotu se podělit o to, co je napadlo a proč a jak onen výrobek zpracovávali.



Obrázek 32 Práce žáků

## Porovnání

- Když bych mohl porovnat v práci oba vzorky, jak žáky na DDM, tak studenty ze střední školy, tak bych mohl říct, že obě skupiny pracovaly téměř stejně dobře. Hlavním rozdílem byl asi fakt, že žáci díky posunutějšímu prahu studu zvládali o svých věcech, potažmo o své fantazii mluvit lépe, nebo spíše více bez nějakého studu. U středoškoláků byl problém, že se občas snažili přidávat svým pracím větší myšlenku, jen aby jejich práce působila hodnotněji, což ale nebyl přímý záměr.
- Technicky částečně převažovali spíše středoškoláci, myšleno po vizuální stránce (především u modelování) ale zase měli více času na zpracování tématu a mají větší zkušenosti. Oproti tomu žáci byly ve zpracování bezprostřednější, a proto výsledek působil expresivněji, ale také uvěřitelněji.
- Celkově bych obě skupiny hodnotil velice pozitivně, i z jejich zpětné vazby, jelikož je zadání a možnost zpracovávat úplně vlastní imaginativní námět zaujal a bavil.

## 6. Závěr

Zamyšlení se nad svými představami a svou myslí má jistý prvek mystiky a zároveň terapeutický účinek. Lidé své představy zhmotňovali již od počátků časů, a to buď slovně, či výtvarnou formou. Když člověk začne přemýšlet individuálně nad svými představami, tak jej to může až pohltnout a převést do úplně jiné formy přemýšlení a náhledu nad sebou samým. Mysl je především ovlivněna tím, co každý jednatel kolem sebe vstřebává a čím se nechá ovlivnit.

Mnoho výtvarníků pracuje právě s oním zpracováním svých představ, kdy se snaží do této subjektivní roviny vnést i svůj rukopis, aby výsledné dílo zcela splňovalo autorovu představu. Vyjádření své subjektivní fantazie ovšem často podléhá společenskému nátlaku. Tento problém je právě s vyjádřením se a následnou prezentací svého díla u většiny výtvarníků, protože pokud se chtějí svou tvorbou prezentovat, tak jsou ovlivněni kulturou, ve které žijí. V případě, že se autor nebojí odevzdat, kdy je schopen pracovat se svojí fantazií a nebojí se i za cenu kritiky, či posměchu vyjádřit svou vnitřní stránku pomocí své fantaskní tvorby, tak mohou vznikat díla, která napomohou celkovému progresu ve formě autorského subjektivního vyjádření.

Tato poloha vyjádření se dá taktéž aplikovat i v pedagogické činnosti. Aplikace vyjádření žáka či studenta může mít pro jednotlivce onen zmíněný terapeutický účinek, kdy se student touto formou může vyjádřit a taktéž se tímto způsobem může naučit komunikovat na zcela jiné úrovni.

Výsledkem této práce bylo vytvořit cyklus autorských prací, které mohou sloužit i jako příklad aplikace vlastní fantazie v objektové tvorbě. Teoretická část této práce slouží pouze jako vysvětlení a podpora právě praktické práce. V pedagogické části je vypsána možná aplikace v praxi, kdy se ukazuje, že lze toto téma přizpůsobit zaměření školy či hodiny, ale taktéž aplikace je možná na jakoukoliv věkovou skupinu žáků, či studentů.

## 7. Anotace

<b>Jméno a příjmení:</b>	Tomáš Bátěk
<b>Katedra:</b>	Katedra výtvarné výchovy
<b>Vedoucí práce:</b>	Mgr. David Medek, Ph.D.
<b>Rok obhajoby:</b>	2022
<b>Název práce:</b>	Má mysl
<b>Název v angličtině:</b>	My mind
<b>Anotace práce:</b>	Diplomová práce se zabývá tématem mysli, fantazie a její interpretaci. Práce se skládá ze tří částí. Teoretická část slouží jako podpora pro praktickou část. Je v ní popsána mysl a její působení na autora, historie a autoři zabývající se touto tematikou. Praktická část obsahuje postup tvorby a popis jednotlivých soch. Pedagogická část je poslední. V té se aplikuje v praxi samotné téma diplomové práce.
<b>Klíčová slova:</b>	Mysl, fantazie, představivost, subjektivita, autorská tvorba
<b>Anotace v angličtině:</b>	The Master's thesis explores the theme of mind, fantasy and its interpretation. The thesis is composed of three parts. The theoretical part serves as a support for practical part. It defines the mind and its influence on the author, history and authors pursuing this theme. The practical part consists of creational approach and specification of all sculptures. The pedagogical part is the final part. There the theme of the Master's thesis is put to practical application.
<b>Klíčová slova v angličtině:</b>	Mind, fantasy, imagination, subjectivity, authorial work
<b>Přílohy vázané v práci:</b>	CD
<b>Rozsah práce:</b>	65
<b>Jazyk práce:</b>	český

## 8. Seznam použité literatury a internetových zdrojů

### 8.1 Knižní zdroje

1. PETŘÍČEK, Radek. *Výtvarná anatomie*. Napajedla: [Radek Petříček], 2017. ISBN 978-80-270-0099-9.
2. ECO, Umberto, ed. *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-893-0.
3. PIJOAN, José. *Dějiny umění/ 6*. 3. vyd. Praha: Odeon, 1989.
4. PIJOAN, José. *Dějiny umění/8*. Praha: Svoboda, ISBN 09/3.01530-81.
5. PIJOAN, José. *Dějiny umění/9*. Praha: Svoboda, 1983, s. 12. ISBN 09/3.01-510-83.
6. SZUNYOGHY, András a György FEHÉR. *Anatomie pro výtvarníky: člověk, zvířata, srovnávací studie*. 2., opr. vyd. [Praha]: Slovart, 2006. ISBN isbn80-7209-773-3.
7. COLLINS, Judith. *Sculpture today*. London: Phaidon Press Limited, [2014]. ISBN 978-0-7148-5763-3.
8. OLŠOVSKÝ, J. (2005): Niternost a existence: Úvod do Kierkegaardova myšlení. Akropolis. ISBN 80-86903-08-7.
9. SOMME, Achim a Patric BLÜMEL. *The World of Tim Burton*. Brühl: Hatje Cantz Verlag, 2015. ISBN 978-3-9444453-04-0.

### 8.2 Internetové zdroje

1. *Www.studium-psychologie.cz* [online]. [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: <https://www.studium-psychologie.cz/obecna-psychologie/10-predstavivost-a-fantazie.html>
2. *ArtMuseum.cz*. *ArtMuseum.cz* [online]. [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=94](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=94)
3. *ArtMuseum.cz*. *ArtMuseum.cz* [online]. [cit. 2022-03-10]. Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=463](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=463)
4. *ArtMuseum.cz*. *ArtMuseum.cz* [online]. [cit. 2022-04-10]. Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=502](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=502)
5. *Www.ModernaMuseet.se*. *Www.ModernaMuseet.se* [online]. [cit. 2022-03-12]. Dostupné z: <https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/max-ernst/max-ernst-in-germany-1891-1922/>

6. Www.ModernaMuseet.se. *Www.ModernaMuseet.se* [online]. [cit. 2022-03-12].  
Dostupné z: <https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/max-ernst/max-ernst-in-germany-1891-1922/>
7. ArtMuseum.cz. *ArtMuseum.cz* [online]. [cit. 2022-03-14]. Dostupné z:  
[http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art\\_id=460](http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=460)
8. Wikipedia.org. *Wikipedia.org* [online]. [cit. 2022-03-14]. Dostupné z:  
<https://cs.wikipedia.org/wiki/Artificialismus>
9. Wikipedia.org. *Wikipedia.org* [online]. [cit. 2022-03-14]. Dostupné z:  
[https://cs.wikipedia.org/wiki/V%C3%ADde%C5%88sk%C3%A1\\_%C5%A1kola\\_fantastick%C3%A9ho\\_realismu](https://cs.wikipedia.org/wiki/V%C3%ADde%C5%88sk%C3%A1_%C5%A1kola_fantastick%C3%A9ho_realismu)
10. Web.Archive.org. *Web.Archive.org* [online]. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z:  
<https://web.archive.org/web/20081219181630/http://www.timburtoncollective.com/bio.html>
11. ElonaVanGent.com. *ElonaVanGent.com* [online]. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z:  
<http://www.elonavagent.com/about>
12. Wwww.StanWinstonSchool.com. *Wwww.StanWinstonSchool.com* [online]. [cit. 2022-03-15]. Dostupné z: <https://www.stanwinstonschool.com/artists/andy-bergholtz>
13. Wwww.ShawnCossArt.com. *Wwww.ShawnCossArt.com* [online]. [cit. 2022-03-15].  
Dostupné z: <http://www.shawncossart.com/about>
14. Wwww.MyModernMet.com. *Wwww.MyModernMet.com* [online]. [cit. 2022-03-16].  
Dostupné z: <https://mymodernmet.com/shawn-coss-inktober-mental-illness/>
15. Wwww.BoredPanda.com. *Wwww.BoredPanda.com* [online]. [cit. 2022-03-16]. Dostupné z: [https://www.boredpanda.com/my-creepy-inky-take-on-the-zodiac-signs-by-shawn-coss/?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=organic](https://www.boredpanda.com/my-creepy-inky-take-on-the-zodiac-signs-by-shawn-coss/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic)
16. Wwww.KlaraSedlo.com. *Wwww.KlaraSedlo.com* [online]. [cit. 2022-03-16]. Dostupné z:  
[https://www.klarasedlo.com/Stranky/O\\_mne.html](https://www.klarasedlo.com/Stranky/O_mne.html)

## 9. Seznam obrazové přílohy

1. Hieronimus Bosch - Zahrada pozemských rozkoší (1503 - 1504). Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Zahrada\\_pozemsk%C3%BDch\\_rozko%C5%A1%C3%AD#/media/Soubor:El\\_jard%C3%ADn\\_de\\_las\\_Delicias,\\_de\\_El\\_Bosco.jpg](https://cs.wikipedia.org/wiki/Zahrada_pozemsk%C3%BDch_rozko%C5%A1%C3%AD#/media/Soubor:El_jard%C3%ADn_de_las_Delicias,_de_El_Bosco.jpg)
2. Arcimboldo Čtvero ročních období (1573). Dostupné z: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a5/Giuseppe\\_Arcimboldo\\_-\\_Spring%2C\\_1573.jpg/225px-Giuseppe\\_Arcimboldo\\_-\\_Spring%2C\\_1573.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a5/Giuseppe_Arcimboldo_-_Spring%2C_1573.jpg/225px-Giuseppe_Arcimboldo_-_Spring%2C_1573.jpg)
3. Francisco Goya - Cyklus Rozmary (1793 - 1799). Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Rozmary#/media/Soubor:The\\_sleep\\_of\\_reason\\_produces\\_monsters\\_LACMA\\_63.11.43.jpg](https://cs.wikipedia.org/wiki/Rozmary#/media/Soubor:The_sleep_of_reason_produces_monsters_LACMA_63.11.43.jpg)
4. Francisco Goya - Saba Čarodějnic (1789). Dostupné z: [http://www.artmuseum.cz/resources/works/goya\\_25.jpg](http://www.artmuseum.cz/resources/works/goya_25.jpg)
5. Honoré Daumier - Gargantua (1831). Dostupné z: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/15/Honor%C3%A9\\_Daumier\\_-\\_Gargantua.jpg/1200px-Honor%C3%A9\\_Daumier\\_-\\_Gargantua.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/15/Honor%C3%A9_Daumier_-_Gargantua.jpg/1200px-Honor%C3%A9_Daumier_-_Gargantua.jpg)
6. Odilon Redon - À Edgar Poe (cyklus Ve snu 1879 ). Dostupné z: <https://ngp-prod.brainz.cz/images/2020/03/30/622c9624adff6fea70a9b635e0b839efd446ff03.jpg?h=1000&h=1000&fm=webp&q=71>
7. Marcel Duchamp - Sušák na lahve (1959). Dostupné z: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/ce/Bottle\\_Rack\\_-\\_Marcel\\_Duchamp.jpg/330px-Bottle\\_Rack\\_-\\_Marcel\\_Duchamp.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/ce/Bottle_Rack_-_Marcel_Duchamp.jpg/330px-Bottle_Rack_-_Marcel_Duchamp.jpg)
8. Man Ray - Rayogram (1922). Dostupné z: <https://collectionapi.metmuseum.org/api/collection/v1/iiif/265487/597639/restricted>
9. Salvator Dalí - Pokušení sv. Antonína (1946). Dostupné z: <https://arthive.net/res/media/img/ox800/work/7c9/622422.jpg>
10. Meret Oppenheimová - Objekt (1936). Dostupné z: [https://www.moma.org/learn/moma\\_learning/assets/www.moma.org/wp/moma\\_learning/wp-content/uploads/2012/06/Meret-Oppenheim.-Object-469x311.jpg](https://www.moma.org/learn/moma_learning/assets/www.moma.org/wp/moma_learning/wp-content/uploads/2012/06/Meret-Oppenheim.-Object-469x311.jpg)
11. Ernst Fuchs - Blesková Transformace (1949). Dostupné z: <https://allpainters.org/wp-content/uploads/2016/01/transformations-of-flesh-1949.jpg>

12. Rudolf Hausner - Gelber Narrenhut (1974). Dostupné z:  
<https://www.dorotheum.com/fileadmin/lot-images/91A210111/hires/rudolf-hausner-7033963.jpg>
13. Tim Burton - Bez názvu (1982 - 1984 ). Dostupné z:  
[https://media.npr.org/assets/img/2009/11/20/edit\\_007\\_custom-34841bab0b74353eb0536d5c2d5a496c8c1373b6.jpg](https://media.npr.org/assets/img/2009/11/20/edit_007_custom-34841bab0b74353eb0536d5c2d5a496c8c1373b6.jpg)
14. Tim Burton - Bez názvu (1980). Dostupné z:  
<http://images2.fanpop.com/image/photos/9100000/Untitled-Trick-or-Treat-tim-burton-9175346-990-1000.jpg>
15. Elona Van Gent - LegsAllRound (2007). Dostupné z: [https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/51c2ef4ee4b02e7fb0d0b6ea/1371738020973-RGLWC197NBDWAAGT8HYJ/legs\\_install02.jpg?format=750w](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/51c2ef4ee4b02e7fb0d0b6ea/1371738020973-RGLWC197NBDWAAGT8HYJ/legs_install02.jpg?format=750w)
16. Elona Van Gent - Disfigure (2000). Dostupné z:[https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/51c2ef4ee4b02e7fb0d0b6ea/1371812590109-Z7DOZYA6QV5B08WTKJYL/difigure.front.1a\\_2.jpg?format=750w](https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/51c2ef4ee4b02e7fb0d0b6ea/1371812590109-Z7DOZYA6QV5B08WTKJYL/difigure.front.1a_2.jpg?format=750w)
17. Andy Bergholtz - K.O. aneb Smashing Pumkins (2012). Dostupné z:  
<https://1884403144.rsc.cdn77.org/foto/ray-villafane-andy-bergholtz-dyne-halloween/Zml0LWluLzEyMDB4OTk5OS9maWx0ZXJzOnF1YWxpdkHkoODUpOm5vX3Vwc2NhbGUoKS9pbWc/1431304.jpg?v=0&st=liGm7pgp6bynaIL-PWPbtGKltpyeFjFS8pUL9D2nJSE&ts=1600812000&e=0>
18. Shawn Coss - The veil (2017). Dostupné z:<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53158f60e4b0f41aa4e761dd/1541078166684-ATMX69BNS5BZS2EVJ7DA/Stockholm+Syndrome.jpg?format=1500w>
19. Shawn Coss - Stockholm Syndrome (Mental Illness II 2018). Dostupné z:  
<https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/53158f60e4b0f41aa4e761dd/1496939146002-MML5Y6A9W4WUHKY3ZO75/MaskVeilshop.jpg?format=1000w>
20. Klára Sedlo - Cesta vede jinudy (2017). Dostupné z:  
<http://klarasedlo.com/mnews/data/files/images/klara-sedlo-cesta-vede-jinudy-the-way-leads-in-opposite-direction-195-210cm-2018.jpg>
21. Klára sedlo - Šikana (2020). Dostupné z:<http://klarasedlo.com/Obrazky/Galerie/klara-sedlo-sikana-olej-na-platne-170%C3%97180-cm-2020.JPG>
22. Kresebné předlohy všech šesti soch (Autorova fotografie)
23. První socha (Autorova fotografie)



24. Druhá socha (Autorova fotografie)
25. Třetí socha (Autorova fotografie)
26. Čtvrtá socha (Autorova fotografie)
27. Pátá socha (Autorova fotografie)
28. Šestá socha (Autorova fotografie)
29. Práce studentů (Autorova fotografie)
30. Záznam z hodiny (Autorova fotografie)
31. Práce žáků (Autorova fotografie)
32. Práce žáků (Autorova fotografie)