

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI**

Pedagogická fakulta  
Katedra výtvarné výchovy

**ODCIZENÍ**  
*ALIENATION*

Bakalářská diplomová práce  
Kateřina Janků  
KVV

### **Čestné prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma „Odcizení“, zpracovala samostatně a použila pouze uvedenou literaturu a dané zdroje. Souhlasím, aby práce byla uložena na Univerzitě Palackého v Olomouci v Knihovně Pedagogické fakulty a používána ke studijním účelům.

V Olomouci, 19. 6. 2019

---



## **Poděkování**

Děkuji MgA. Robertu Bučkovi, Ph.D, za odborné vedení a konzultace při vzniku bakalářské práce. Také děkuji mým blízkým za psychickou podporu a motivaci.

*Upozornění*

Tento text slouží jako doprovod k praktické části.

## OBSAH

Úvod.....	6
<b>1. TEORETICKÁ ČÁST .....</b>	<b>7</b>
1.1 Termín odcizení.....	7
1.2 Projevy odcizení v mé práci.....	11
1.2.1 Digitální umění.....	11
1.2.2 Digitální ilustrace.....	12
1.2.3 Objekt.....	13
<b>AUTOŘI INSPIRUJÍCÍ .....</b>	<b>15</b>
Helena Covell.....	15
Ori Toor.....	17
María Medem.....	18
Ben Marcus.....	19
Kaley Flowers.....	20
John Powell-Jones.....	21
Jiří Šalamoun.....	22
Boris Jirků.....	23
Tomski&Polanski.....	24
<b>2. PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>	<b>25</b>
2.1 Zrod myšlenky.....	25
2.2 Postup práce a zvolené techniky.....	25
2.2.1 Ilustrace.....	26
2.2.2 Objekty imaginárního světa.....	28
2.2.3 Prostor.....	30
2.2.4 Barevnost.....	31
2.2.5 Tisk.....	31
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>32</b>
Obrazová příloha .....	33
<b>Seznam použitých zdrojů.....</b>	<b>48</b>
Seznam použité literatury.....	48
Seznam internetových zdrojů.....	49
Seznam obrazových zdrojů .....	49
<b>ANOTACE .....</b>	<b>51</b>

# Úvod

Bakalářská práce na téma odcizení sestává ze souboru digitálních a hmotných motivů, které představují mou autorskou reakci na soudobý fenomén sociálních sítí a internetové kultury. Umělecké výtvořiny manifestují pocity současného mladého jedince procházejícího vnitřní ztrátou kontroly, bezmocného z nicotnosti svého vlastního života i světa jako takového. Tyto emoční strasti jsou symptomaticky spjaty s digitální realitou, která nenabízí reálné ukojení lidských potřeb. Pocity zmaru mohou následně vyústit v izolaci před okolním světem, jelikož zbytnělá mezilidská komunikace probíhá v rámci nápodoby zvrhlého ideálu sociálních sítí.

Celý tento koncept vyjadřuji dvěma odlišnými liniemi, které se protínají svou estetikou a návazně vyjadřují mou reakci na zmíněné téma. První linie představuje digitální ilustrace, jejichž účelem je manifestovat reprodukovanou pokřivenost reality, která zásadním způsobem ovlivňuje jedincovu psychiku. V druhé linii pak realizuji modelované figurky a další objekty, jež naopak svou materiálností upevňují pevný bod v současné pomíjivé percepci reality. Tento hmotný svět však znamená pouhý útek od strachu z nicotnosti, protože při bližším přezkoumání není tak bezchybný a zpevněný, jak se na první pohled zdá. V obou směrech se snažím zachovat rovnakou estetickou stylizaci, používám stejné neonově zářivé barvy, které vyobrazují klam krásy a ideálu současné společnosti.

V teoretické části bakalářské práce objasňuji teorii odcizení a můj vlastní postoj k této obšírné tematické, následně uvádím autory, které pokládám za inspirativní.

Praktickou částí rámcuji průběh k mé výtvarné interpretaci odcizení. Vysvětluji volbu dvou výtvarných aspektů i postup celého procesu. Celý koncept je pak realizován prostřednictvím digitálního tisku ilustrací a tvorby hmotných objektů, nacházejících se v prostoru, který imituje fyzikalitu trojrozměrného prostředí fikčního světa.

Vybranou tematiku jsem zvolila, jelikož mi je blízká svou aktuálností v současné kultuře, zejména však vyvěrá z mé osobní zkušenosti z dětství a dospívání.

# 1. Teoretická část

Současný člověk, v rozkolu mezi materiálním a digitálním, postupně ztrácí kontakt s přirozeným světem, jenž bývá nahrazován vrstvami znaků z digitálního prostředí. Právě vytrácením se materiálna z každodenního života se jedinec odcizí se spojitostí ke světu, to se může symptomaticky vyjevit derealizací a pokřiveným viděním skutečnosti. Tento roztříštěný člověk vnímající realitu skrze prizma reprodukcí se mnohdy nachází v úzkostech z dynamičnosti času, vytrácení se vzpomínek, z hledání vlastní identity a reálnosti světa.

Prolínání reálného světa a jeho digitálních reprodukcí tematizují ve svých pracích, které jsou složeny ze souboru digitálních ilustrací, animací a hmotných modelů, přičemž se důsledně držím estetiky vycházející ze současného trendu ilustrace a digitální tvorby. Právě taková estetika bytostně zastupuje prostředí, v němž se výše představený jedinec pohybuje. Tento záměr rovněž prezentuji prostřednictvím hmotných modelů, pomocí nichž se snažím zrcadlit prvky reality, tedy předmětů, figur a dalších fragmentů, které tuto neschopnost vidění reálného světa vyjadřují. Hmotné médium zároveň reprezentuje schopnost časové stálosti a uchování se v lidské paměti, v čemž digitální tvorba zaostává.

## 1.1 Termín odcizení

*"We live in a world where technological achievements unimaginable in previous societies are within our grasp: this is the age of space travel, of the internet, of genetic engineering. Yet never before have we felt so helpless in the face of the forces we ourselves have created."*

- Judy Cox

Pojem odcizení, jenž není novodobým pojmenováním, se tradičně pojí s krádeží věci hmotné, jeho projevy však můžeme spatřovat i v jiných rovinách. Setkáváme se s ním již v primitivních sférách lidské historie, kde se člověk postupným podmaněním si přírody odcizuje od svého prvotního bydliště, zároveň mytizuje neznámé prvky reality za účelem si je primitivně vysvětlit.

Termín odcizení v dějinách myšlení představuje komplexní, a tedy komplikovaný pojem, který prochází celou západní tradicí, v novodobých diskuzích se však

váže zejména k marxisticky orientovaným směrům myšlení. Marx jej používá v ekonomické rovině jako kritiku kapitalistické dělby práce, která se jedincům jeví jako nesrozumitelná cizí moc, „o níž nevědí, kde se vzala a kam směřuje, a kterou tedy již nemohou ovládat.“<sup>1</sup> Komodifikace tak z práce vyčleňuje rovinu lidského seberozvoje. Tímto zvěčněním práce se jedinci odcizuje.<sup>2</sup> Marxem redefinovaný pojem odcizení a objektivizace vychází z Hegelova idealistického pojetí.

Marxovo odcizení rozvíjí myslitelé Frankfurtské školy, kteří kritizovali moderní společnost a kapitalistické struktury, zároveň se snažili tuto ustavenou ideologii demystifikovat a analyzovat. Tyto přístupy jsou patrné např. u Adorna a Horkheimera, kteří analyzují a kritizují prvky západního, kapitalistického, masového kulturního průmyslu. Masová kultura v jejich pojetí pro moderního člověka představuje pouze zábavu a ustavuje významy, které pak člověk napodobuje, čímž se nivelizují mezilidské rozdíly: „Uvazují [lidé] si nastavené kulturní masky a sami praktikují magii, která se na nich vykonává“ a „Totalita masové kultury vrcholí v požadavku, že nikdo nemá být jiný, než je ona.“<sup>3</sup>

Další představitel kritické teorie Walter Benjamin zase v eseji Umělecké dílo v době své technické reprodukovatelnosti hovoří o významu reprodukce umění. Reprodukované umění ztrácí auru, tedy jakési jedinečné zasazení do prostoru a času (zde a nyní). Ze zmíněné eseje čerpá i John Berger, který dobu reprodukováného umění spojuje s politizací: „Moderní nástroje reprodukce autoritu umění podkopaly a zbavily umění – či spíše jeho obrazy, které reprodukují – jeho tradičního zázemí. Vůbec poprvé se obrazy umění staly pomíjivými, všudypřítomnými, nehmotnými, dostupnými, bezcennými, svobodnými. Obklopují nás stejně, jako nás obklopuje jazyk. Vstoupily do hlavního proudu života, nad kterým již sami nemají moc.“<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> MARX, Karl a Friedrich ENGELS. *O umění a literatuře: sborník ze spisov.* Bratislava: Slovenské vydavateľstvo politickej literatúry, 1954.

<sup>2</sup> BRUGGER, Walter. *Filosofický slovník.* Praha: Naše vojsko, 1994. ISBN 80-206-0409-x.

<sup>3</sup> ADORNO, Theodor W. *Schéma masové kultury.* Praha: OIKOYMENH, 2009. Oikúmené (OIKOYMENH). ISBN 978-80-7298-406-0. S. 61–55

<sup>4</sup> BERGER, John, Sven BLOMBERG, Chris FOX, Michael DIBB a Richard HOLLIS. *Způsoby vidění.* V Praze: Labyrint, 2016. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-78-4. S. 26

Je tak patrné, že odcizení může být vnímáno několika způsoby a je formulováno interdisciplinárně (ve filozofických, sociologických, ekonomických či psychologických disciplínách), pro tuto práci však vybírám prostředky, jež se mě jako autora bytostně týkají – vychází z předpokladu, že se současný člověk společensky odcizuje skrze digitální realitu a její inherentní prvky. Uvedený pojem tak souvisí nejen s emočním odcizením, ale rovněž se ztrátou vlastní a jedinečné identity a celkovým oddělením od světa. Tento depersonalizovaný jedinec se často potýká s pocity marnosti, jistého druhu nenaplněnosti a frustrace a vyřazením ze společnosti. Ztrácí kontrolu nad svými pocity, neuvědomuje si rozdíl mezi skutečným a fiktivním a snaží se napodobit ideál ustavený na sociálních sítích. Skrze neustálé sledování dokonalých identit se pak dostává do začarovaného kruhu, jenž může vyústit v kompletní odcizení.

Jelikož originalita se v nynějších životech mladých osob (někdy souhrně pojmenovaných jako mileniálové či Generace Z) intenzivně vytrácí (anebo se jako originální tváří tím, že kopíruje komponenty, které za originální pokládáme, čímž samu sebe podkopává) a snaha napodobit ideu současných masových trendů přibývá, systematicky stoupají představy ideálního života. S těmito falešnými ideály se setkáváme hlavně na sociálních sítích, které svou neustálou přístupností a akceleračním tempem obměňují trendy produktů, vzhledů a myšlení. Masovou produkci však lze jen stěží dostihnout, většina jednotlivců tak nedokáže naplnit veškerá kritéria těchto ideálů. Jedinec následně s těmito předobrazy sociálních sítí porovnává vlastní dosažené cíle a úspěchy. Tento ideál, kterého nelze dosáhnout, v lidech vzbuzuje nelibé pocity frustrace, sebenenávisti, provinění, vyhoření či dalších typů úzkosti, a osoba tak vnímá svou odlišnost a odcizenost od ostatních.

Jedinec, který se neustále snaží napodobit ideály společnosti, může ve svých falešných vrstvách začít ztrácet svou jedinečnou identitu osobnosti. Během odcizení od svých skutečných pocitů tuto identitu nevědomky převádí do svého idealizovaného světa, pomocí něhož se distancuje od vlastních autentických pocitů. Člověk se nachází pod tlakem jistých společenských postojů a je nucen se přizpůsobit.

Svou touhou o zapadnutí do těchto sfér se ale nutí k protikladu své lidské podstaty. Aby jedinec dosáhl nazpět své vlastní individuum, je nutné, aby si uvědomil svou vlastní individualitu a jedinečnost osoby. Tato snaha o ideál současnosti může být pro některé velmi návyková.



## 1.2 Projevy odcizení v mé práci

V této kapitole rámcuji osobní přístup k pojmu odcizení. Aplikuji jej jako reakci na nynější fenomén (jehož jsem součástí a jimž jsem ovlivněna) nepřetržitého pobytu v digitálním světě a snaze napodobit ideál soudobé společnosti. Má vlastní interpretace odcizení není pouhým kritickým konstatováním, představuje především emocionální reakci, která je založena nejen na nenaplněných očekáváních a neuskutečněných či nedosažitelných cílech, ale také souvisí s projevy duševního zdraví.

Celou ideu tohoto procesu odcizení realizuji ve svých pracech dvěma odlišnými uměleckými technikami. Tyto dva disparátní, avšak navazující, postupy práce (digitální ilustrace a plastické modelace) dohromady utvářejí sevřený koncept, kterým vyjadřuji osobité emoční stanovisko k tématu odcizení.

### 1.2.1 Digitální umění

Digitální umění, často tematizující pomíjivost médií, v mé práci manifestuje nenahmatatelnost a nejistotu. Technika se vyznačuje multidisciplinární povahou a vede k novým tvůrčím možnostem současného interaktivního umění. Miroslav Klivar, kritik výtvarného umění, se o digitálních uměleckých technikách vyjadřuje následovně: „Tradičně známé umělecké kultury se dostávají do nových souvislostí, prožívají vnitřní proměny. Stále významnější je úloha estetická v lidských vztazích, v osvojování skutečnosti člověkem, v objevování autenticity lidské existence. Mezi tyto proměny v moderní umělecké kultuře patří vznik a utváření nových uměleckých oborů – zrod nových umění.<sup>6</sup> Klivar už v tomto starším textu popisuje estetické normy a hodnoty v každodenním životě jedince, které jsou v digitální době aktuálnější více než kdy jindy.

V současnosti digitální umělecká tvorba prvotně slouží komerční sféře v prostoru multimediálních médiích a využívá odvětví jako jsou grafický design, ilustrace, animace či reklama. Digitální umění nabízí možnosti nekonečných

---

<sup>6</sup> KLIVAR, Miroslav. *Estetika nových umění*. Praha: Svoboda, 1970.

editací a reprodukcí, čímž značně usnadňuje umělcův akt tvorby. Možnost opravy bez následků zcela zásadním způsobem proměňuje dosavadní techniky a principy tvorby. Často je tak digitální tvorba kritizována pro svou dokonalost, ale i zkratkovitost (autor může vytvořit vcelku snadným způsobem dokonalou kresbu). Neexistence uměleckého artefaktu v materiálním světě rovněž poukazuje na jeho pomíjivost, jelikož soubory jsou uchovávány na pevných discích, které mají velmi nízkou životnost. Tento remediační proces proměny starých a nových medií popisuje digitální umělec Bernard Gudynas: „Dochází k odklonu od mechanické reprodukce k reprodukci digitální. Umělecké počiny se začínají řídit novými pravidly, a nový způsob vizuálního vyjadřování si čím dál více osvojuje jak dynamiku, tak nejrůznější podoby nových technologií.“<sup>7</sup>

### 1.2.2 Digitální ilustrace

Zvolenou formou digitální ilustrace poukazují na kdykoliv přetržitelnou, nehotovou a efemérní sféru současného sociálního světa. Cílem je poukázat na motivy zkreslené reality, která vzniká z nespelnitelných nároků sociálních sítí a kvůli níž dochází k odcizení. Odcizeného jedince pak vyobrazují skrz pocity sklíčenosti, snění, všední situace a duševní nemoce. Tak například využívám motiv rozpadajícího se těla, kterým manifestuji ztrátu vlastní identity a rozpad vnímání časoprostoru. Tohoto odcizeného člověka-stroje trefným způsobem popisuje Foucault: „Někdy tělo tak zhutní, že je těžké a nehybné jako věc; mění se v objektivitu, v níž vědomí nemůže už poznat své tělo; subjekt vnímá sebe samo už jen jako mrtvolu nebo neživý stroj, který dostává impulsy z jakéhosi tajemného vnějšku. [...] Plné vědomí těla s jeho prostorovostí a pevností, do níž se ukládají propriocepční zkušenosti, někdy tak naprosto zeslábne, že z něho zbude už jen vědomí jakéhosi nehmotného života a bludná víra v nesmrtelnou existenci[...]"<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>GUDYNAS, Bernard. In: WIGAN, Mark. Umění ilustrace: vizuální myšlení. Brno: Computer Press, 2010. Základy designu. ISBN 978-80-251-2970-8. S. 170-171

<sup>8</sup>FOUCAULT, Michel. *Psychologie a duševní nemoc*. Praha: Horizont, 1971. Malá moderní encyklopedie (Horizont). S. 53-54

Ilustrace se historicky odvíjela z kresby, která se využívala jako doplněk knih, k pobavení, nebo informování veřejnosti prostřednictvím satirických obrazových příběhů. Ilustrace byla v soudobém diskurzu a uměleckém kontextu považována za druhotnou a obyčejnou, postupem času se však ilustrace vyčleňuje v soběstačnou uměleckou disciplínu.

Z principů klasické ilustrace vychází digitální ilustrace, jejíž princip spočívá v použití elektronické makety (tablet, počítač, mobilní telefon), která převádí kreslený obraz do digitální podoby (do vektorového či rastrového prostoru). Ilustrace díky široké paletě použití má možnost zasahovat do dalších sfér, jakými jsou komiks, design, móda a animace. Tím se z ilustrace stala plnohodnotná umělecká technika, který stírá hranice mezi tradičními obory.

V 80. letech 20. století s masovým nástupem počítačových technologií se možnosti ilustrace zásadně přetváří. Počítače umožňovaly kontrolu, rychlost a nekonečné možnosti při tvorbě obrazu, proto tradiční ilustrace začala ustupovat do pozadí a pohlíželo se na ní jako na přežitek.<sup>9</sup> Digitální ilustraci konkurovala grafika, která pro komerční účely představovala vhodnější grafickou techniku. Následně, když technologie začaly pronikat do každodenního života, se technika digitální ilustrace začala rozvíjet, a tak se utvořila nová generace umělců, která využívá možnosti ilustrace v nových médiích a rozšiřuje jí tak mimo její tradiční kanály.<sup>10</sup>

### 1.2.3 Objekt

Pojem objekt se nejčastěji spojuje s moderním uměním, díky němuž se rozvinul tento termín spojen s konceptuálním rozvojem, jenž byl osvobozen od klasického figurálního sochařství. Následně se začal objekt rozvádět do nových sfér, skrze použití nových materiálů, jako nalezené, či převzaté věci. V současné době je sochařský objekt chápán jako samostatná kategorie plastické umělecké tvorby, která souvisí

---

<sup>9</sup>WIGAN, Mark. *Umění ilustrace: vizuální myšlení*. Brno: Computer Press, 2010. Základy designu. ISBN 978-80-251-2970-8. S. 170-171

<sup>10</sup>Tamtéž, S. 171

s klasickou kategorií sochy. Objekt se od sochy liší vznikem, historickým vývojem, úkolem a formální povahou.<sup>11</sup>

Ve své práci pracuji s objektem, plastickou reprodukcí ilustrovaných obrazů, který instaluji do krychle. Ta má za cíl imitovat imaginární stěny prostoru vytvořeného skrze odcizené duševní uvěznění. Celý tento prostor je vyplněn souborem figurativních snových objektů, abstraktních prvků a tvarů. Tento celek reprezentuje imaginární a imaginativní svět zkonstruovaný jedincem, který se postupně ztrácí v meziprostoru digitální společnosti, v prostoru mezi skutečným a fiktivním. Tento křivý svět zobrazuje jedince zidealizovanou percepcí skutečnosti, avšak i přes svou hmotnou stabilitu je neustále narušován pravdou, před níž uniká.

Zobrazovaný imaginární prostor se dá pojmout jako ten, který se svými obrazotvornými formami i svou neprostupností jeví jako svět uzavřený před ostatními. V tomto vytvořeném prostoru si jedinec ustavuje své ideály, poslepané veselými motivy a úsměvy. Falešnost tohoto světa se však projevuje prostupující realitou a deformovaností, která se vyznačuje určitou zcela zvláštní propadlostí. V tomto roztržitém světě subjektu unikají reálné části, ztrácí se mu jejich přirozená časová linearita, a tím svou existenci odcizuje do svého světa.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup>RICHTEROVÁ, Lenka, *Objekt jako samostatné odvětví sochařské tvorby*. Olomouc 2011. Diplomová práce, Univerzita Palackého, fakulta Pedagogická, Katedra výtvarné výchovy

<sup>12</sup>FOUCAULT, Michel. *Psychologie a duševní nemoc*. Praha: Horizont, 1971. Malá moderní encyklopedie (Horizont). S. 56

## Autoři inspirující

V této kapitole se věnuji autorům, kteří byli v průběhu mého studia a při zhotovení bakalářské práce silným inspirativním přínosem. Převážně se jedná o umělce věnující se počítačové tvorbě, ilustraci, či současné keramice. Jelikož autorů, které bych ráda představila, je opravdu mnoho, pokusím se zmínit a stručně představit jen ty nejdůležitější.

### Helena Covell

Helena Covell pochází z Yorkshire ve Velké a absolvovala uměleckou vysokou školu v Edinburgu (Edinburgh College of Art, The University of Edinburgh). Tato současná umělkyně, přesahující teritorium Velké Británie, tvoří zejména ilustrace a animace. Ilustrované motivy rovněž přetváří do formy keramických figurek. Její práce se vyznačují veselostí a fantaskní hravostí a jejím předmětem zájmu jsou zejména hravé imaginativní postavy. Svou pozitivní osobitou stylizací je s to odlehčeně formulovat vážná témata, kterými jsou například problémy duševního zdraví, či složité životní situace.<sup>13</sup>

Během své umělecké kariéry ilustrovala také několik knih, zrealizovala ilustrovaný potisk pro arkádový stroj v Anglii, či pracovala s designovými značkami oblečení Lazy Oaf. Věnuje se rovněž technice risografického tisku, na němž tiskne ilustrace a vydává ziny (originální forma magazínu kterou si autor píše, tiskne a vydává sám).

Práce Heleny Covell byly pro mou práci silným inspiračním zdrojem, zejména tematizací sociálních problémů současné doby odlehčenou formou.

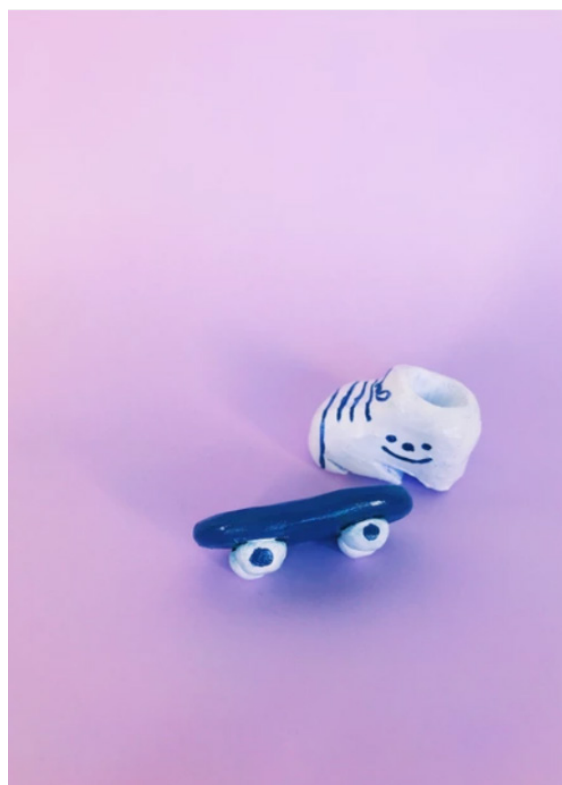
---

<sup>13</sup>Helcovell. Helcovell [online]. Copyright © 2019 Helena Covell [cit. 10.06.2019]. Dostupné z: <https://www.helcovell.com/>





Obr. 1 – Helena Covell, Egg City, 2019, Riso print

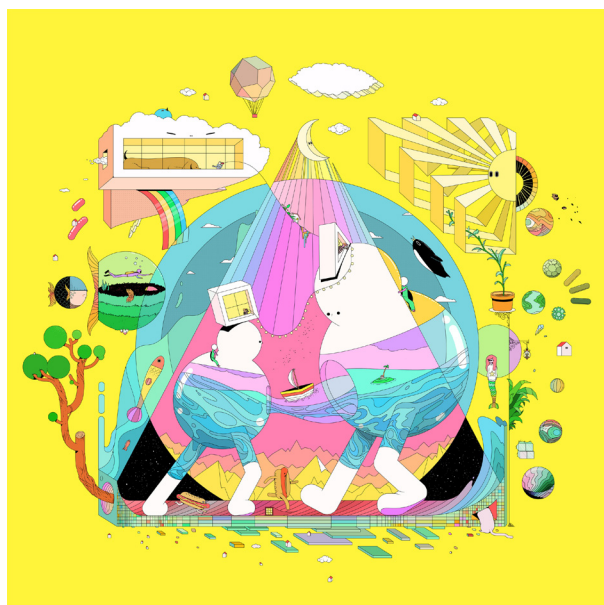


Obr. 2, 3 – Helena Covell, Mean Streets Mini Ceramics, 2018, Glazovaná keramika

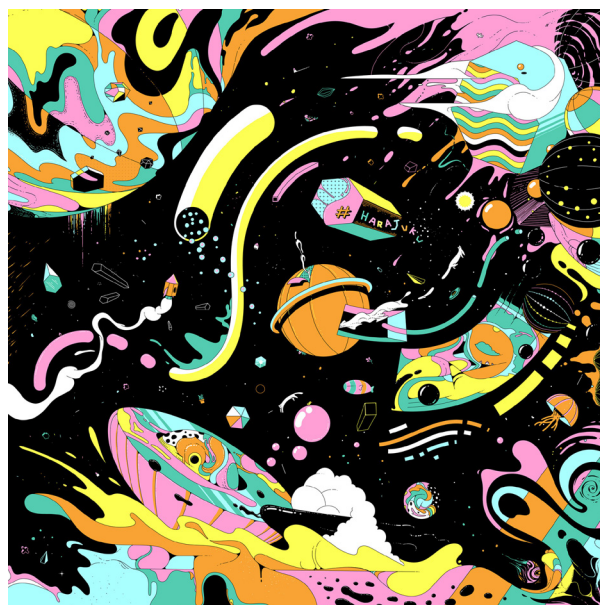
## Ori Toor

Izraelský umělec, pracující v prostředí ilustrace a animace. Tvoří velmi obsáhlé a propracované díla, u kterých často používá popkulturní a fantaskní motivy, ať z animovaných seriálů, nebo počítačových her či jeho vlastní fantazie. Silně se inspiroje i japonskou popkulturou. Kombinuje různé vesmírné a populární motivy, z nichž tvoří velmi osobité a jedinečné kompozice. Často jeho práce reprezentují imaginární ilustrovaný svět, složený z kombinace zmíněných prvků. Sám zmiňuje, že je neustále inspirován vším a všemi okolo sebe.<sup>14</sup> Jeho tvorba je zpracována převážně digitálním způsobem, realizována tiskovou formou, či animací. V budoucnu by Ori Toor rád prozkoumal také 3D nástroje a interaktivní vyprávění skrze hry a animaci. „Chtěl bych pracovat s videohrami“ říká. „Považuji je za fascinující. Pro mě jsou mnohem více fascinující než celovečerní filmy nebo hudební videa. Rád bych viděl, co bych mohl přispět k něčemu podobnému, interaktivnímu projektu.“<sup>15</sup>

K jeho práci jsem se dostala skrze pražský ilustrátorský festival Lustr, kde jeho práce byly vystavovány. Silně mě na jeho práci fascinuje kombinování vybraných motivů, které náhle tvoří svůj originální fantaskní vesmír.



Obr. 4 – Ori Toor, Realitionships, 2018, digitální ilustrace



Obr. 5 – Ori Toor, Lush Harajuku, 2018, digitální ilustrace

<sup>14</sup> Ori Toor's illustrated compositions reflect his mood in abstract ways | It's Nice That. It's Nice That [online]. Copyright © It [cit. 18.06.2019]. Dostupné z: <https://www.itsnicethat.com/articles/ori-toor-illustration-310717>

<sup>15</sup> Loopism: Illustrator and Animator Ori Toor | Create. Adobe Create Magazine [online]. Dostupné z: [https://create.adobe.com/2017/1/12/loopism\\_illustrator\\_and\\_animator\\_ori\\_toor.html](https://create.adobe.com/2017/1/12/loopism_illustrator_and_animator_ori_toor.html)



## María Medem

Tato španělská ilustrátorka tvoří japonskou estetikou inspirované ilustrace a komiksy, ve kterých často vystihuje motivy prázdnoty a vyobrazuje melancholické postavy, které se zaměřují na svou tělesnost a pohyby. Reprezentuje převážně ženské figury v pohybu (v některých případech bychom mohli hovořit o narativitě), které se nachází v prostorech s klidným emočním nádechem (často se jedná o pobřeží, prázdná místa, či abstraktní prostory). Symboly ženskosti jsou také často realizovány do motivů rukou, květů, plodů. Autorka má za sebou již publikaci knížky a práci na ilustracích pro časopisy (New York Times či Medium).<sup>16</sup>

Společným prvkem našich prací bych určitě vytyčila melancholické náměty. Ve svých dřívějších pracích jsem se rovněž zaobírala feminitou.



Obr. 6 – María Medem, How to wake up, 2019, digitální ilustrace

<sup>16</sup> María Medem's illustrations showcase an attentiveness to the body's movement | It's Nice That. It's Nice That [online]. Copyright © It [cit. 18.06.2019]. Dostupné z: <https://www.itsnicethat.com/articles/maria-medem-bodily-movement-work-illustration-221118>



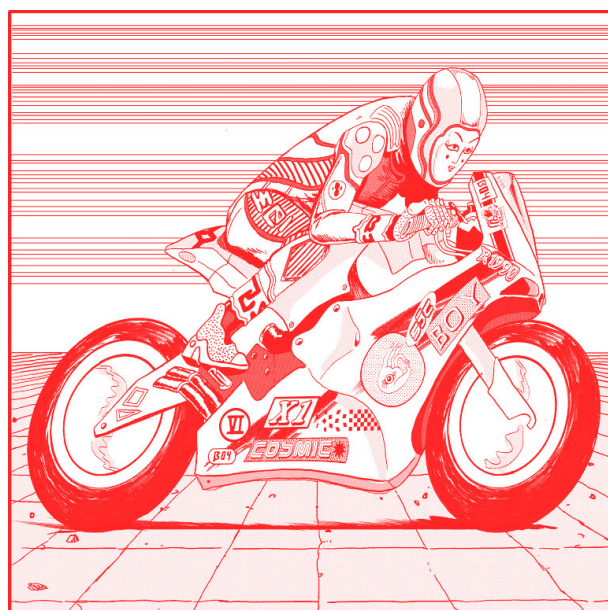
## Ben Marcus

Ben Marcus, tvořící v Chicagu, je ilustrátor, grafik, autor komiksů a sovkptur. Jeho tvorba se vyznačuje veselostí, ale rovněž experimentem se současnými trendy, své výtvoxy často doplňuje humornými texty. Zobrazuje mužské motivy, kterými paroduje společenské a kulturní ideály. Spolupracoval například s umělcem Davem Kruegerem, s nímž společně vytvořil sérii kreseb, komiksů a plakátů na téma mimozemského lidského hybrida beznadějně hledajícího jeho druhou polovinu. Také vydal menší ilustrované knížky, obsahující jeho tvorbu.

O tomto autorovi jsem se dozvěděla díky lotyšskému magazínu Š!, který je zaměřen na současné ilustrátory a tvůrce komiksů, kterým nabízí publikační možnosti. Čísla časopisu jsou tematicky zaměřená. Ben Marcus zde prezentoval svůj komiks na téma Mangaka (vliv japonského manga umění na západní umění).



Obr. 7 – Ben Marcus, Bez názvu, 2018, digitální ilustrace



Obr. 8 – Ben, Marcus, Cover art for Zona Rosa's new single, 2016, ilustrace obalového designu

## Kaley Flowers

Tato kanadská autorka představuje mou hlavní inspiraci při převodu mých ilustrativních postav do 3D formy. Jedná se o umělkyni, která pracuje v Torontu a věnuje se keramickým výtvorům, které se značně odlišují od klasické keramiky.

Její tvorba se zaobírá zejména digitální kulturou a online trendy, ale používá i prvky současných odkazů ve vztahu s historickými aluzemi. Touto kombinací protikladů reaguje na současnou technologii a digitální kulturu. Využívá také mytologické a kybernetické komponenty při tvorbě postav. Skrze volbu těchto motivů aplikovaných na její keramické postavy se snaží se o zpevnění prchavé virtuální reality.<sup>17</sup> Její vizuální stylistika prací je velmi osobitá a veselá, obvykle se zaměřuje na figurativní motivy rozpolcených postav.

Společnými znaky bych charakterizovala použitím digitálních motivů, jako reakci na soudobou kulturu a použitím figurativních motivů s pestrou barevností.



**Obr. 9** – Kaley Flowers, V3nus, 2018,  
glazovaná keramika



**Obr. 10** – Kaley Flowers, Grace Miceli; L1nk Up series,  
2016

<sup>17</sup> KALEY FLOWERS. KALEY FLOWERS [online]. Dostupné z: <https://kaleyflowers.com/INFO>

## John Powell-Jones

Anglický umělec John Powell-Jones dříve tvořil převážně formou grafických tisků, malby, či ilustrací. Nyní se jeho tvorba rozvinula skrze nový multidisciplinární přístup, v němž používá keramické a textilní techniky, malbu, a audiovizuální prostředky.<sup>18</sup> Patří mezi umělce, jež využívají risografický tisk, který představuje moderní (nebo spíše módní) umělecký prostředek reprodukce. Věnuje se nyní také práci s keramikou a textilem, prostřednictvím nichž tvoří postavy a tvory různých tvarů a struktur. John jako audiovizuální umělec rozšířil svou tvorbu 2D prací do 3D děl, které jeho ilustrované práce zhmotňují do prostoru. Prostřednictvím komických obrazů ve svých alternativních keramických pracích vyobrazuje téma deprese a úzkosti. Jeho tvorba se také zabývá problematikou mocenských struktur společnosti.



Obr. 11 – John Powell-Jones, Bez názvu, 2015, malba na desce



Obr. 12 – John Powell-Jones, z cyklu *creatures of assorted personalities*, 2016, glazovaná keramika

<sup>18</sup> John Powell-Jones' ceramic creatures of assorted personalities | It's Nice That. It's Nice That [online]. Copyright © It [cit. 18.06.2019]. Dostupné z: <https://www.itsnicethat.com/articles/john-powell-jones-art-08-08-16>



## Jiří Šalamoun

Jiří Šalamoun je významný český ilustrátor, knižní grafik a autor kreslených filmů, aktivní do přelomu 20. a 21. století. Studoval na akademii výtvarných umění v Praze a následně vystudoval vysokou školu grafiky a knižního umění v Lipsku. Od roku 1990 vedl ateliér ilustrace a grafiky na UMPRUM v Praze. Jeho práce jsou provázány hravostí, groteskním humorem, který je silně expresivně vyjádřen jeho vlastní stylizací kresby.<sup>19</sup> Věnoval se ilustraci knih, ilustroval například Sterneův román *Tristram Shandy* nebo Saroyanovu novelu *Tracyho tygr*. Především je ale známý ilustrací Maxipsa Fíka, který nejdříve doprovázel literární text, následně byl však převeden do animace. Autor se věnuje typografii, malbě a umělecké grafice (například litografie). Jiří Šalamoun mě nejvíce inspiroval ilustracemi ke knize *Tracyho tygr*, na kterých oceňuji jejich formální nedokonalost.



**Obr. 13** – Jiří Šalamoun; Laurence Sterne, *Život a názory blahorodého pana Tristrama Shandyho*, Odeon 1985, knižní ilustrace



**Obr. 14** – Jiří Šalamoun; William Saroyan, *Tracyho tygr*, Odeon 1980, knižní ilustrace

<sup>19</sup>Muzeum umění Olomouc, [online]. Dostupné z: <https://www.muo.cz/no-tohle-jiri-salamoun--371/>

## Boris Jirků

Dalším českým autorem, který je významnou inspirací pro mé práce, je akademický malíř a profesor Boris Jirků, jehož silná figurální deformativnost a stylizace kombinovaná s dynamickou perspektivou a výraznou barevností mě silně zaujala. Věnuje se ilustraci, kresbě, malbě, grafice, knižní ilustraci ale i soše. Jako jeden z nejvýznamnějších současných českých autorů je zastoupen ve významných uměleckých sbírkách nejen u nás. Absolvoval Střední uměleckoprůmyslovou školu v Uherském Hradišti, následně vystudoval Akademii výtvarných umění. Na VŠUP v Praze vedl také výuku figurální kresby a malby, nyní vyučuje figurální kresbu a malbu na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara v Plzni. Originálním autorským projevem tematizuje moderní život. Jeho tvorba je velmi různorodá a zřídka kdy stejná. Jeho dílo se dá přiřadit ke české škole grotesky.<sup>20</sup>

Mezi jeho významné práce patří například ilustrace beletrie (například *Sto roků samoty* od G. G. Márqueze, či *Gepard je nejrychlejší* od J. Moravcové). Autor obdržel několik uměleckých ocenění, jmenujme cenu Nejkrásnější kniha roku, kterou získal za osobité knižní ilustrace.



**Obr. 15** – Boris Jirků, G. G. Márquez:  
*Podzim Patriarchy*, 2017, knižní ilustrace



**Obr. 16** – Boris Jirků, Kresba z Cyklu  
*masová kultura*, 2002

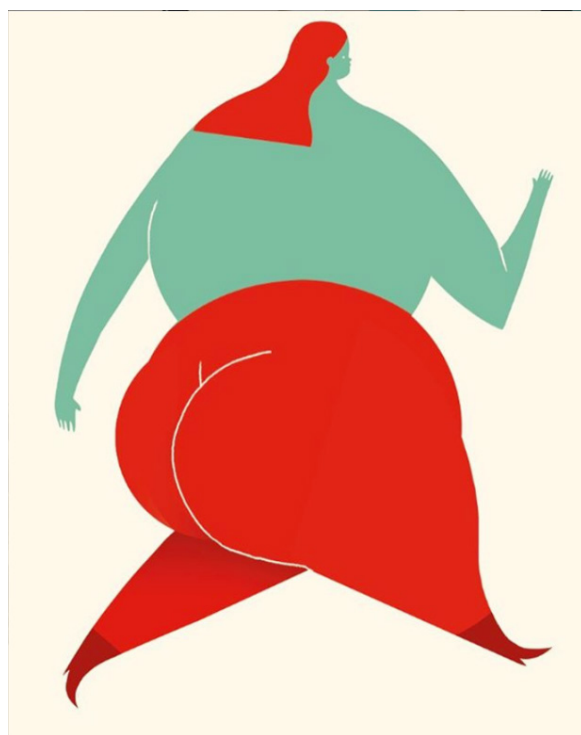
<sup>20</sup>Galerie LaFemme. [online]. Dostupné z: <http://www.glf.cz/cz/galerie-umelcu/jirku-boris/>

## Tomski&Polanski

Pod tímto jménem vystupují dva mladí současní čeští ilustrátoři, Ilona Polanská a Lukáš Tomek, kteří realizují své projekty v pražském studiu. Před několika lety se potkali na ilustrátorské soutěži, kde se rozhodli pro následnou spolupráci. Věnují se nejen ilustracím, ale i grafickému a obalovému designu, potisku oblečení a dalším komerčním produktům. Autorská dvojice byla rovněž nominována na cenu Czech Grand Design za knižní grafiku nebo ilustrace do časopisů Reportér, Lidové noviny. Jejich předností bych také vyznačila všestrannost a skvělé vystihnutí zadaných témat. Vytvořili originální designové produkty pro české i zahraniční firmy, avšak jejich význam není jen na regionální úrovni, svou prací oslovili mnohé zahraniční zadavatele. Studio Tomski&Polanski mě inspirovalo při mých prvotních pokusech o ilustrování.



**Obr. 17** – Luke Tomski, Peloton, 2016, Plakát, digitální ilustrace



**Obr. 18** – Ilona Polanski, Fluffy Lady, 2017, digitální ilustrace



## 2. Praktická část

### 2.1 Zrod myšlenky

Tendence vyjádřit se k tématu odcizení se ve mne utvářela již před volbou tématu bakalářské práce. Nutkání reagovat na fenomén sociálních sítí vyvěrá z mé vlastní zkušenosti, jelikož jsem často ovlivňována ideály, které sociální sítě utváří. Sama také vycházím ze soudobého ideálu (či trendu) ilustrace a kresby, produkovaným právě sociálními sítěmi (Pinterest, Instagram, Tumblr, Behance).

Po promyšlení celkového konceptu jsem začala pracovat na jednoduchých návrzích, v nichž jsem často nacházela opakování svých předchozích motivů a typu kresby, od nichž jsem se snažila odprostit. Svou prací jsem se tak chtěla zaměřit spíše na ilustraci figurálních postav, které jsou zároveň reakcí na duševní zdraví. Pracuji s formou schoulených a deformovaných postav, které manifestují pocity odcizení – zmíněný proces tvorby mi velice pomohl přemýšlet konceptuálně.

Celou myšlenku realizuji dvěma způsoby – první způsob reprezentuje nenahmatatelný a velmi pomíjivý digitální prostor, ten je tvořen ilustracemi. V opozici k němu stojí prostor hmotný, jenž má představovat vysněný svět odcizeného člověka. Ten je realizován plastickými objekty v kovovém prostoru.

### 2.2 Postup práce a zvolené techniky

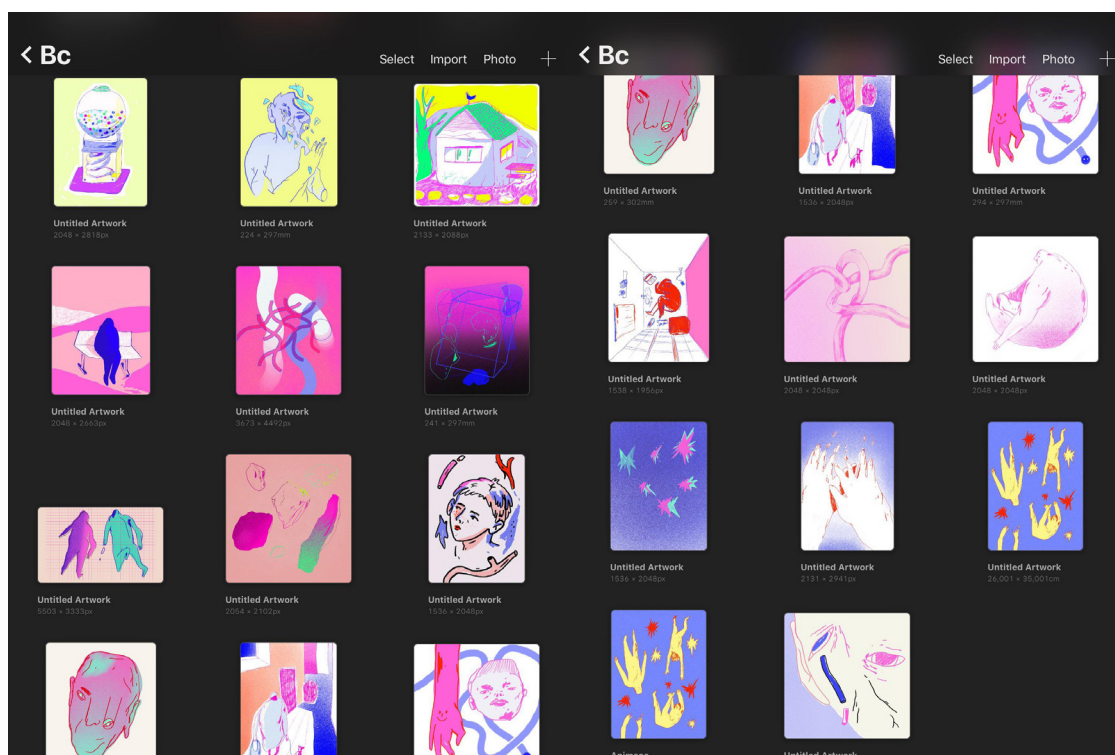
Celý koncept je založen na poznávacím procesu tvorby. Objekty i ilustrace jsem utvářela již od začátku s daným, předem stanoveným cílem, konkrétně jsou ale tvořeny velmi spontánně, založeny na okamžitých pocitech, jež vychází z mých předchozích prací a zkušeností. Celý koncept vznikl způsobem divergentního myšlení – vycházela jsem z vlastní imaginace a intuice. Z tohoto konceptu vychází kombinace stylizace použití kresby s barevností.

Má osobní stylizace vzniká částečně jako reakce na deziluzi z falešných ideálů krásy a současné ztráty originality ve společnosti. Svě práce bych charakterizovala jako opak kresebného ideálu, mé linky nejsou dokonalé ani uhlazené.

## 2.2.1 Ilustrace

Ilustrace jsem tvořila v programu Procreate, prostřednictvím tabletu Ipad a Apple Pen. Všechny ilustrativní práce jsem realizovala bez předkresby, pouze díky možnostem digitálních úprav jsem ilustrace postupně modifikovala do finálního díla, které spojovala jednotná stylizace a barevnost. Všechny práce jsem stále porovnávala mezi sebou, některé také vyřazovala. Následně jsem vybírala vhodné kompozice, barevnost a motivové souvislosti, náležitě pro instalaci odcizené sítě pocitů. Celý tento postup jsem konzultovala s vedoucím mé bakalářské práce.

V ilustracích používám figurální motivy postav, které se nachází v odlišných reálných, imaginárních i digitálních prostorech. Také používám prvky snové i abstraktní. Tyto elementy dále aplikuji do osobní stylizace. Ve svých pracích používám struktury, vrstvení a vlastní kresebné stylizace. Ilustrace a objekty zastupují dva rozdílné světy, proto v ilustracích kreslím negativní pocity, na objektech naopak aplikuji symboliku veselou.



Obr. 19 – Ukázka postupu: Volby ilustrací





Obr. 20 – Ukázka postupu: Výber ilustrací



Obr. 21 – Ukázka postupu: Výber ilustrací s objekty

## 2.2.2 Objekty imaginárního světa

Jelikož jsem na plastikách začala pracovat po zhotovení ilustrací, většina postav, hlav, či ostatních komponentů na ilustrace navazuje a vychází z nich. Na objektech jsem tedy pracovala převážně bez návrhů. Objekty na první pohled vypadají velmi vesele, až kýčovitě. Jelikož zde pracuji s konceptem zhmotnění vysněného světa, nachází se zde různé motivy od figur do abstraktních fragmentů, jejichž účelem je vystihovat imaginární realitu odcizeného. Na objektech aplikuji tyto motivy – postavy, hlavy, odpadající kusy těla, které znázorňují negativní příznaky digitální dimenze. Také zde uplatňuji elementy snové (stejně jako v ilustracích) – hvězdy, kameny a abstraktní tvary, které mají za úkol poukazovat na neskutečnost zobrazené reality daného člověka. Jako poslední vše doprovází prvky, jenž prolínají reálno s přáními ovlivněného – počítač, telefon, tablet. Tyto prvky zastupují negativní vlivy na jedince, zároveň ale zobrazují jeho přání (oblíbenost, pozitivní hodnocení na sociálních sítích).



Obr. 22 – Ukázka postupu: Modelace

Materiálem použitým k modelaci objektů byla flexibilní samotvrdnoucí hmota. Tento materiál umožňuje snadné vmíchání barev do hlíny a použití odlišných druhů barev. V mém případě se jedná o kombinaci barev akrylových (základních a určených pro keramiku a porcelán) a velmi pestrobarevných razítek. Razítka jsem zvolila, jelikož svou strukturou dodávají podobnou zrnitost, jako u ilustrací. Zavěšení



plastik probíhalo pomocí silonové průhledné niti. Některé objekty zavěšeny nejsou a leží na dně krychle.

Prvotní inspirací k tvorbě těchto postav byly vzpomínky na mé dětství. Jelikož jsem preferovala plastové a keramické hračky před kamarády, začala jsem sbírat různé figurky a postavičky, které mě často jejich barevností okouzly, ty jsem také posléze modifikovala a slepovala podle svých představ.



Obr. 23 – Ukázka postupu: Barvení

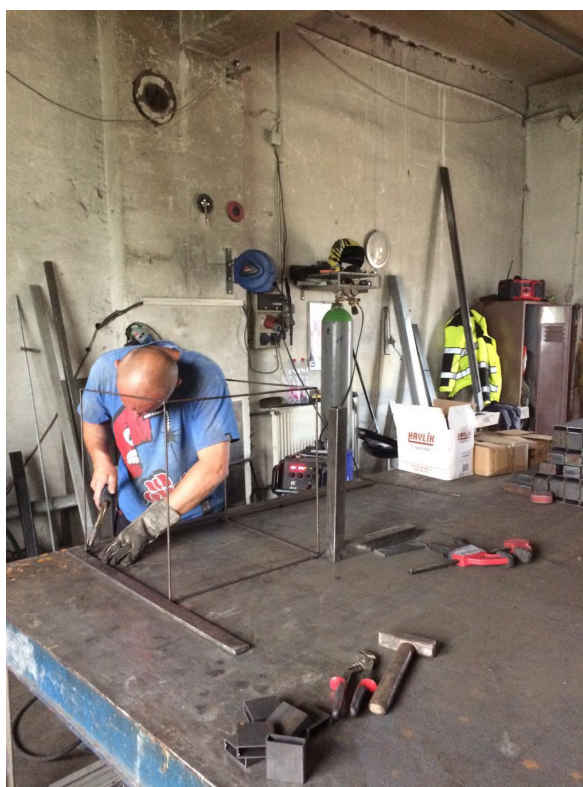


Obr. 24 – Ukázka postupu práce: Barvení

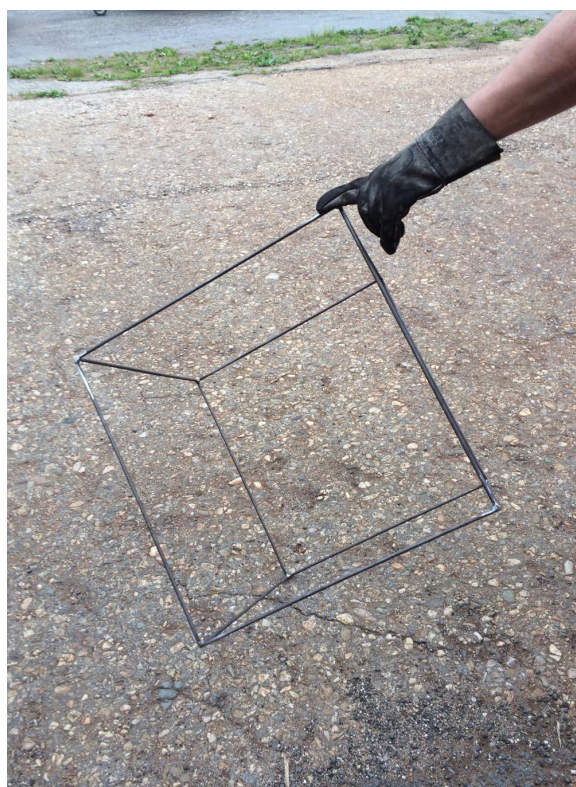
### 2.2.3 Prostor

Celá kolekce objektů je aplikována do imaginárního prostoru, který je realizován skrze kovovou konstrukci beze stěn, jenž imituje fyzikalitu trojrozměrného prostředí fikčního světa. Při celém procesu práce na této konstrukci jsem byla přítomna a navrhovala jsem ji. Velikost kovové krychle je 50x50 cm. Po svaření tyčí jsem na celý povrch aplikovala fosforově oranžový lak na kovové povrchy, jenž ladí se zbytkem prací.

Částečně tento koncept prostoru beze stěn vychází z inspirace japonskou architekturou, kde se v domácnostech nachází jedna hlavní místnost, která je vybudována jako členitelný prostor pomocí posuvných stěn. „Prostor tak není vnímán od samého začátku ve své celistvosti, ale vzniká teprve složitým vnitřním strukturováním. Jinými slovy řečeno, celek existuje pouze jako souhrn jednotlivých částí a tyto části jsou důležitější, než celek sám.“<sup>21</sup>



Obr. 25 – Ukázka postupu práce



Obr. 26 – Ukázka postupu práce

---

<sup>21</sup>VESELÝ, Karel. Made in Japan: eseje o současné japonské popkultuře. V Praze: Labyrint, 2014. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-63-0.

## 2.2.4 Barevnost

O volbě barevnosti jsem dlouze rozmýšlela, jelikož by se od tohoto tématu daly očekávat temné motivy a tmavé barvy. Neboť byly ale všechny mé předešlé práce realizované pestrou volbou barevnosti, která je jedním z mých hlavních stylistických znaků, rozhodla jsem se zůstat u své osobní stylizace. Toto rozhodnutí mne vedlo k aplikování zvolené palety barev na obě linie mého konceptu. Následně jsem použití fosforových barev jsem pojala jako motiv těchto dvou hlavních výkladů.

Jako první se jedná o touhu na sebe upozornit ve velikosti současného světa. Skvělým příkladem, který mě osobně inspiroval, je japonská kultura. Konkrétně například popkultura Harajuku, vyznačující se originálním kombinováním oblečení, silným hromaděním doplňků. Osobně tuto popkulturu chápu jako snahu o originalitu, mezi ostatními.

Druhým důvodem míním kritiku manufakturnosti, triviálních „potřeb“ a hodnot současnosti, se kterou se hojně potýkáme v sociální i reprodukční kultuře. Přesněji tento přebytek nepotřebných, jenž si neustále pořizujeme. Výrazné prvky často užíváme jako upozorňující, zapamatovatelné právě v této spotřební oblasti. Pestrou barevností, na sebe upozorňují prodejní produkty, reklamy. V jiném slova smyslu se ale na sebe stahují pozornost lidé, právě například na sociálních médiích.

## 2.2.5 Tisk

Ilustrace jsou realizovány digitálním tiskem. Po několika vyzkoušených variantách jsme zvolili druh papíru, který lichoť vybraným barvám a také má vhodnou strukturu. V některých případech jsou práce tisklé na barevné papíry, kde byl také využit bílý podtisk pro intenzitu barev. Každá ilustrace disponuje vlastní velikostí a formátem, kde zacházím do rozdílných velikostí od nejmenších po A2.



## Závěr

Cílem této bakalářské práce byla snaha o umělecký výklad osobní reakce na soudobou ztracenost v digitálně závislé společnosti, jenž stále spěchá za nespelnitelnými cíli a ideály. Pocitovou odezvu na zmíněné emoce se snažím vysvětlit skrze prvky pojmu odcizení.

Stylizace obou prací je založena na estetice nedokonalé a neuhlazené, jenž má za úkol soudobou realitu zrcadlit. Mou osobní odezvu na toto téma jsem realizovala skrze dvě formy – digitální ilustrací a prostorových objektů.

Online svět a digitální kulturu znázorňuji tiskem digitálních ilustrací, které reprezentují kolekci pocitů a situací v životě jedince. Jeho pocity prochází odcizením od reality do imaginární dimenze svých nespelnitelných snů. Ilustrace jsou instalovány na zeď, v rozmanitých velikostech. Všechny ilustrace jsem od sebe rozmístila různými vzdálenostmi, udržující si nedokonalosti této imaginární reality.

Objekty mají za úkol zhmotnit snový svět, zdánlivě reprezentující veselý podtext. Jelikož je tato realita nespelnitelná, imaginární svět není tak dokonalý, jak se prvně zdá. Do tohoto světa se začínají prolínat negativní následky vytvoření tohoto úniku od reality.

Všechny objekty jsou umístěny do krychle, jenž zhmotňuje imaginární prostor jedince.

Účastnila jsem se všech postupů vzniku prací (tisk, svařování kovové krychle), což pro mě bylo velmi důležité. Digitálním ilustracím se věnuji již dlouhodobě, proto pro mne neznamenal tak silný zásah do mé komfortní zóny. Převod 2D formátu do 3D pro mě byl ale novou zkušeností, jenž si velice cením. Také jsem došla k závěru, že chci na prostorových pracích pokračovat.

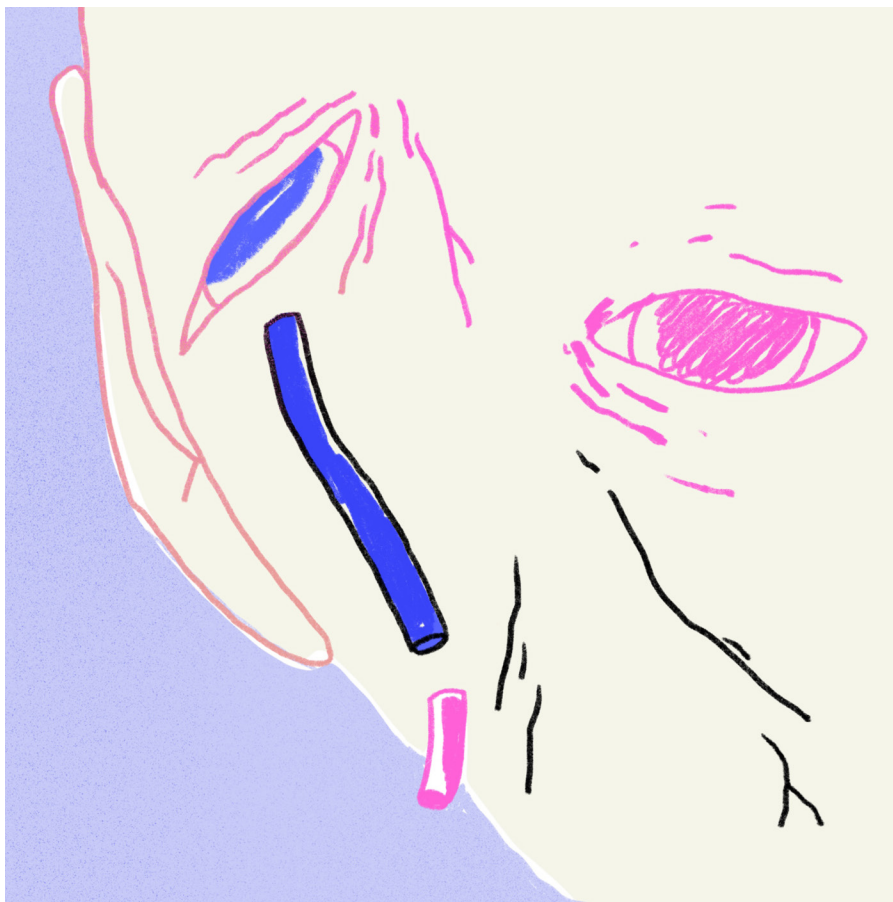
## Obrazová příloha



**Obr. 27** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina



**Obr. 28** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina

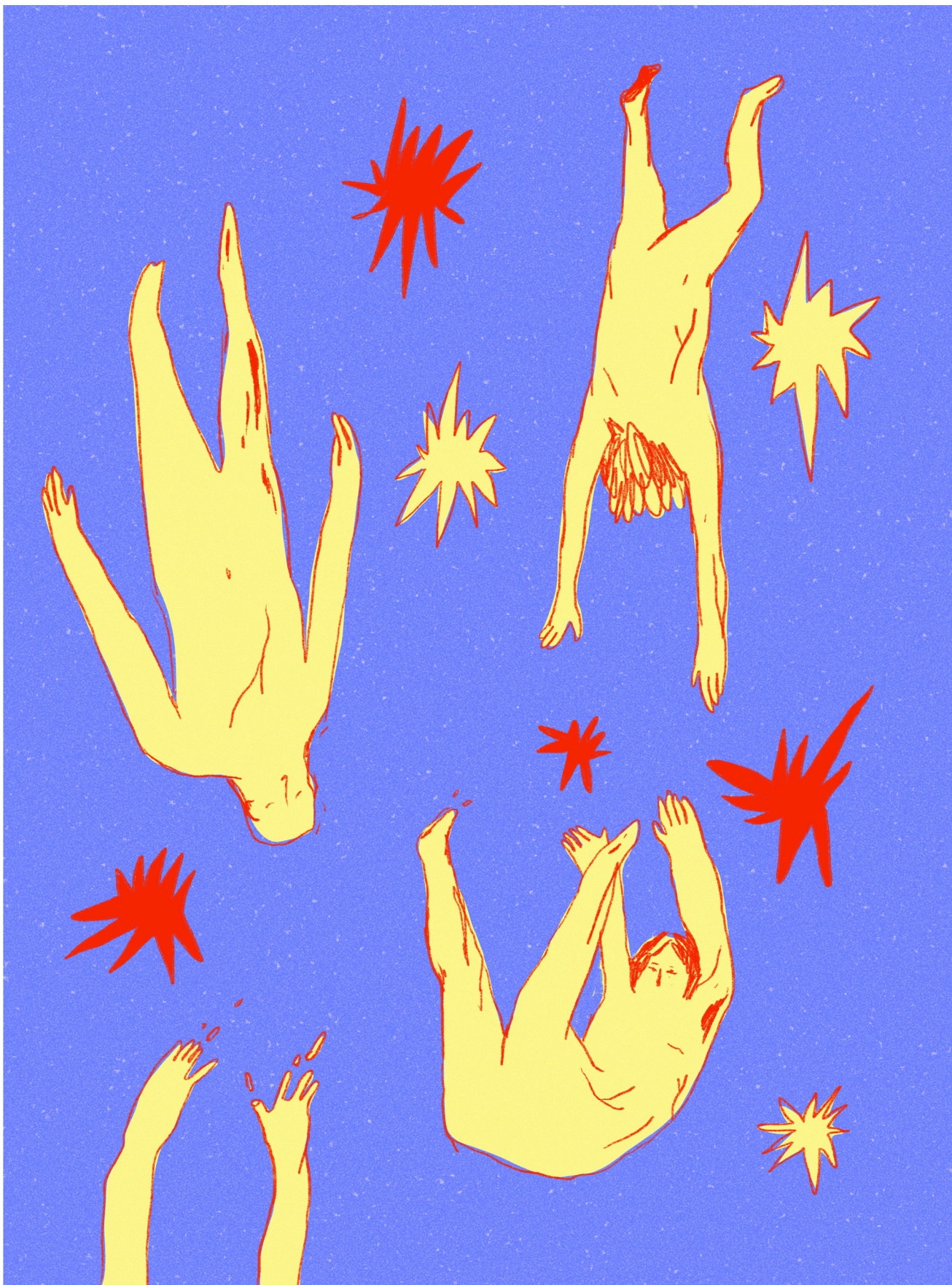


**Obr. 29** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina



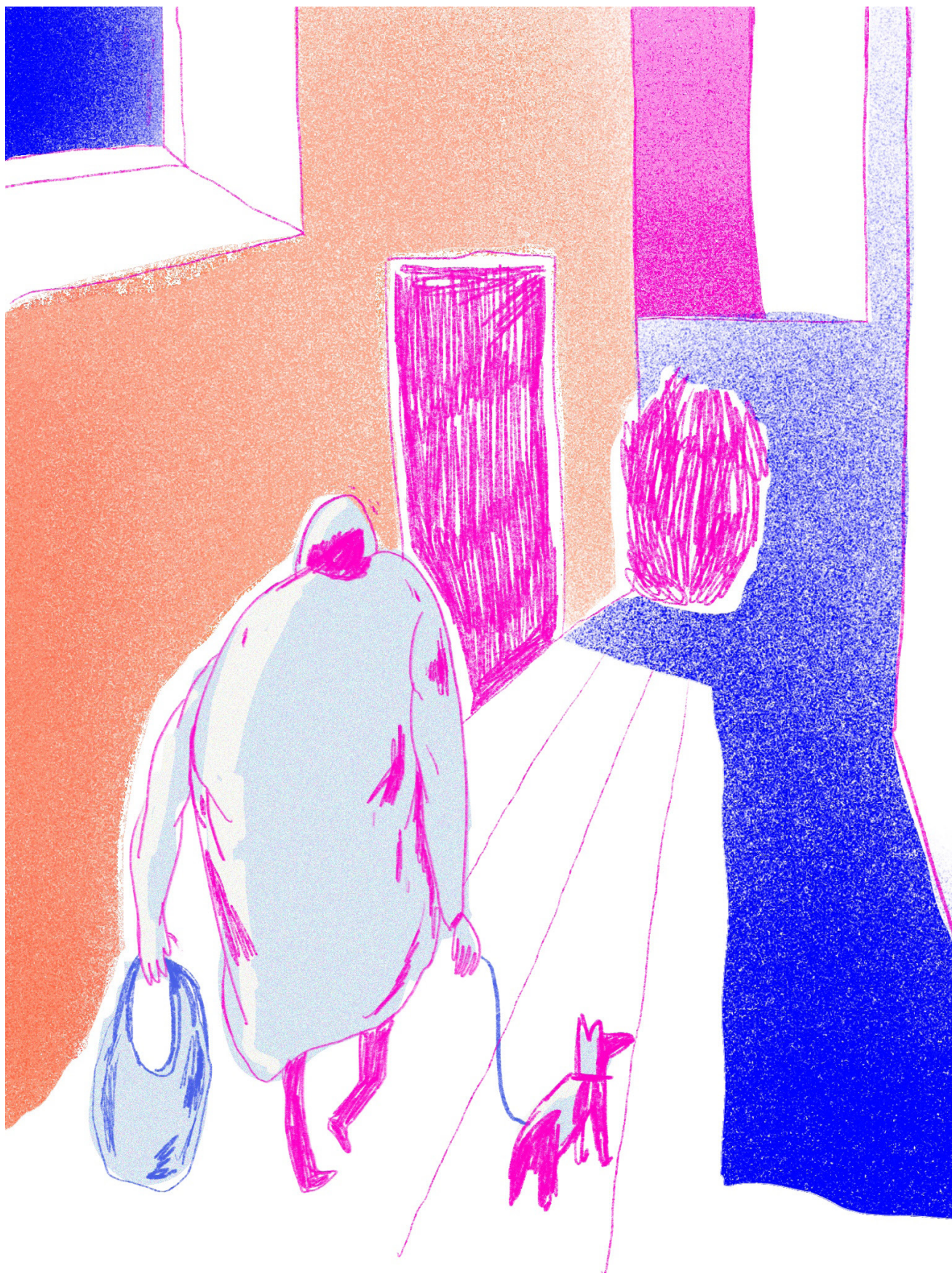
**Obr. 30** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina





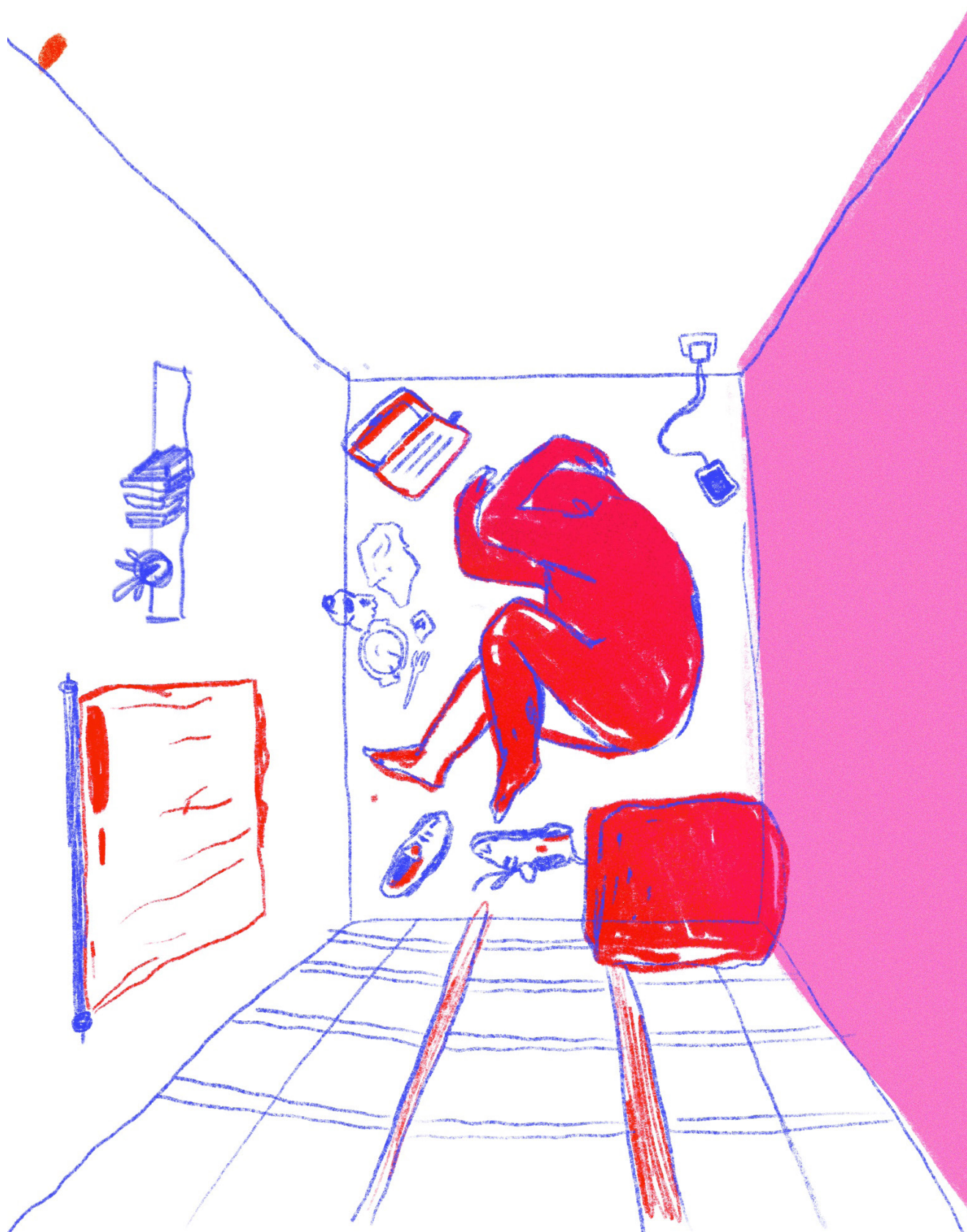
Obr. 31 - Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina





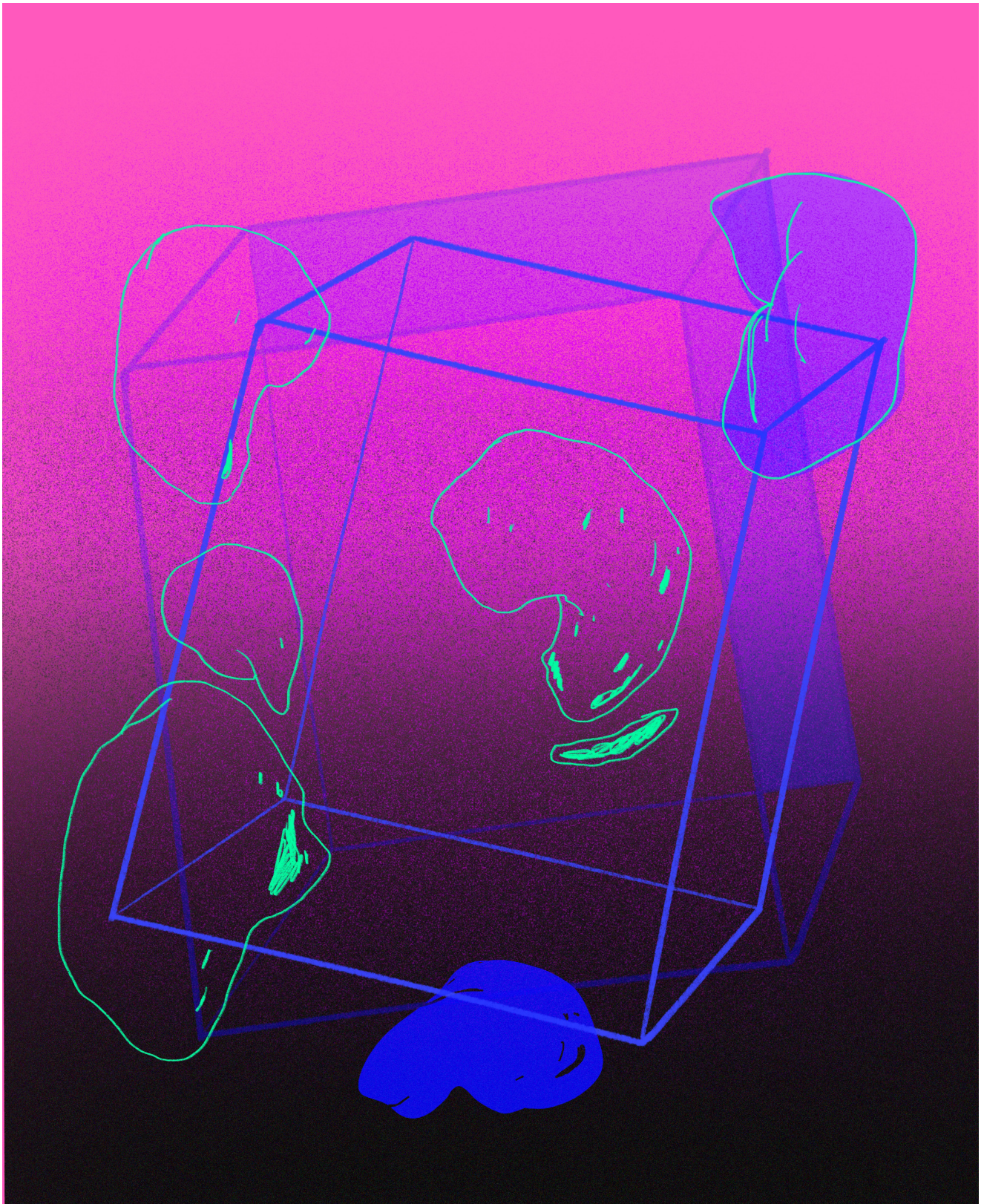
Obr. 32 – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina





Obr. 33 – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina



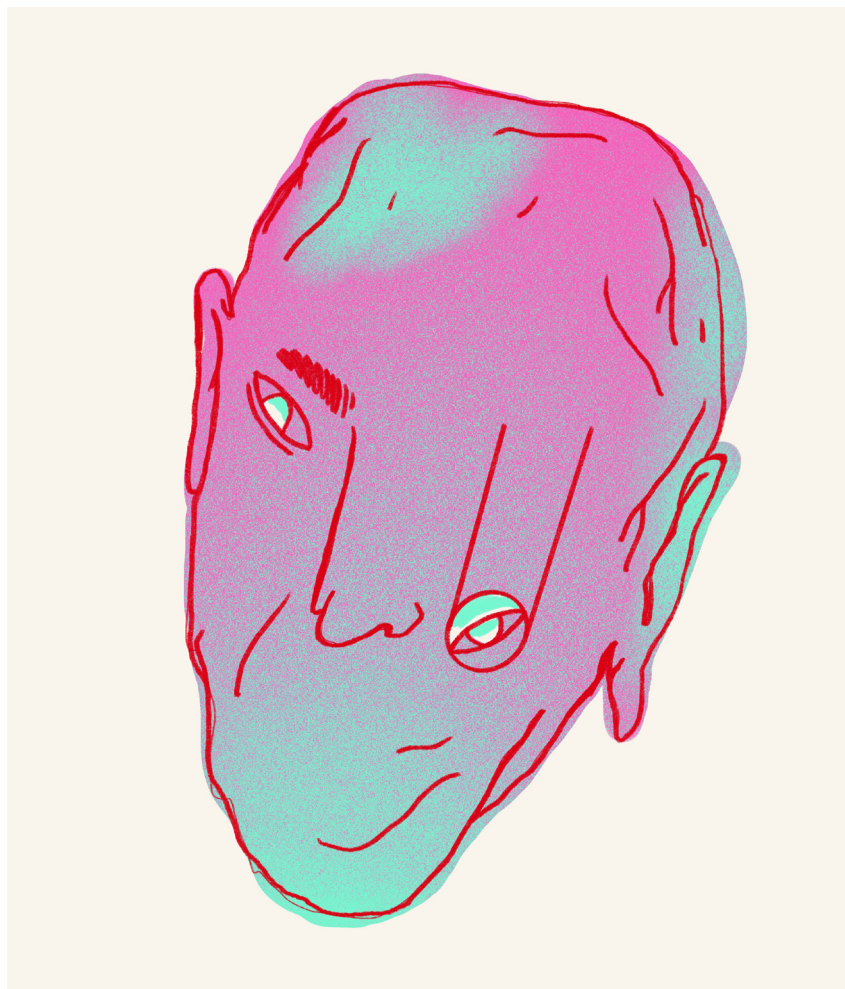


**Obr. 34** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina

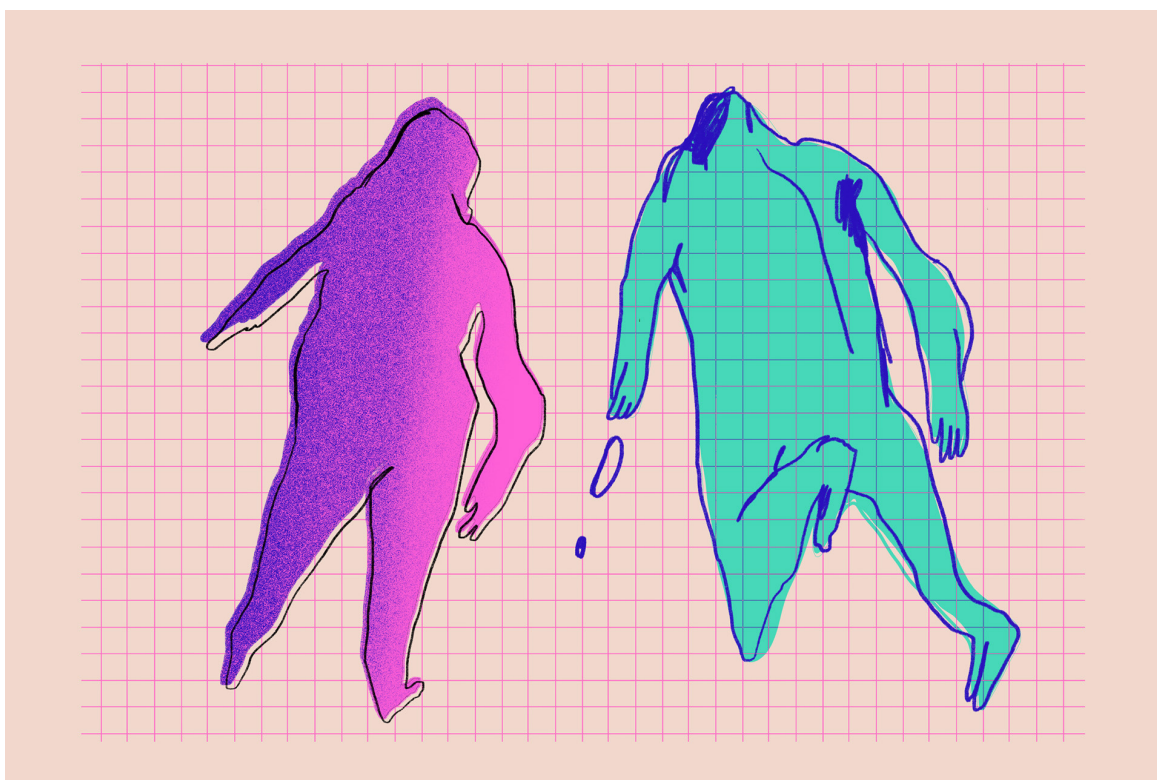




**Obr. 35** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina

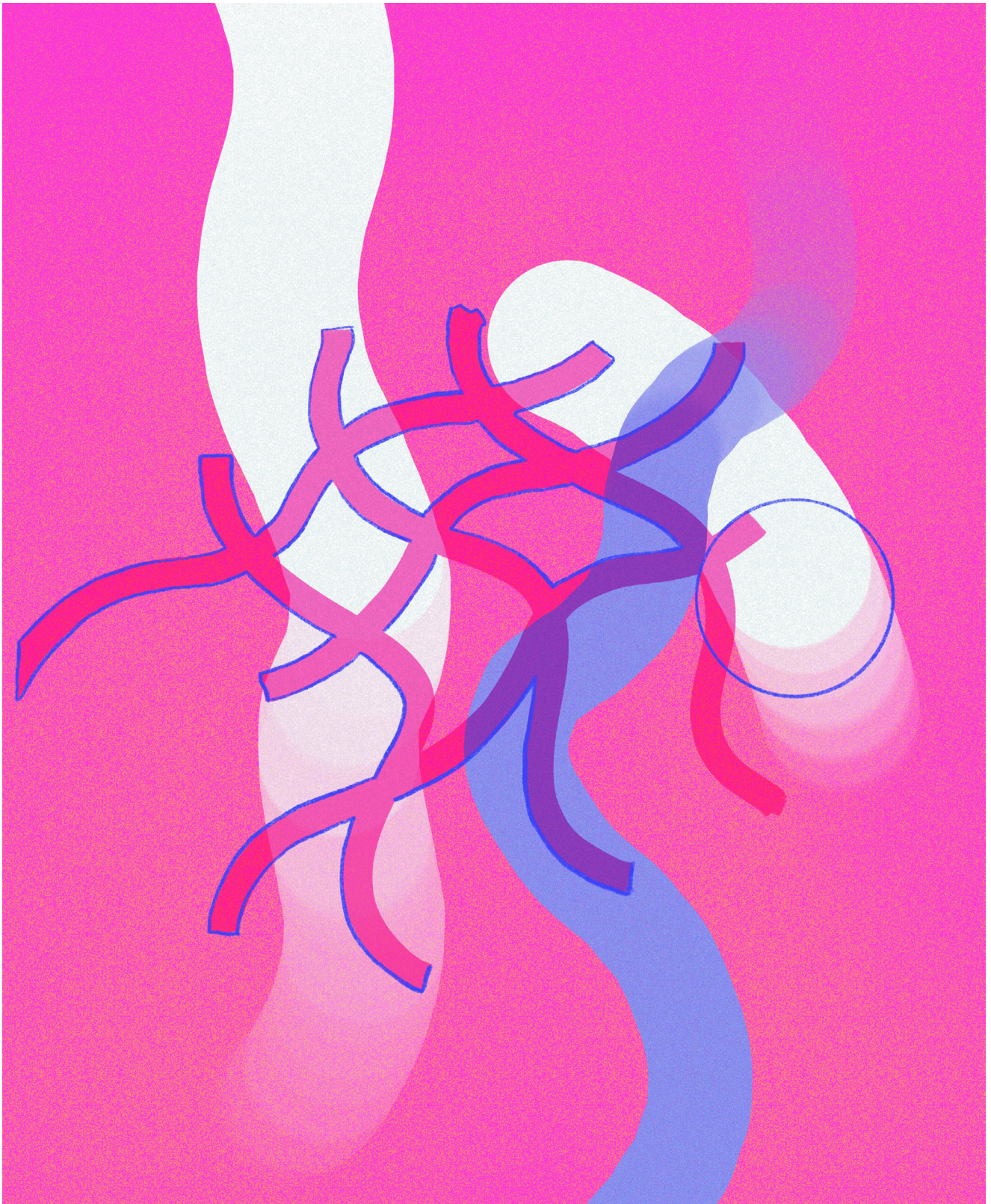


**Obr. 36** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina



**Obr. 37** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina





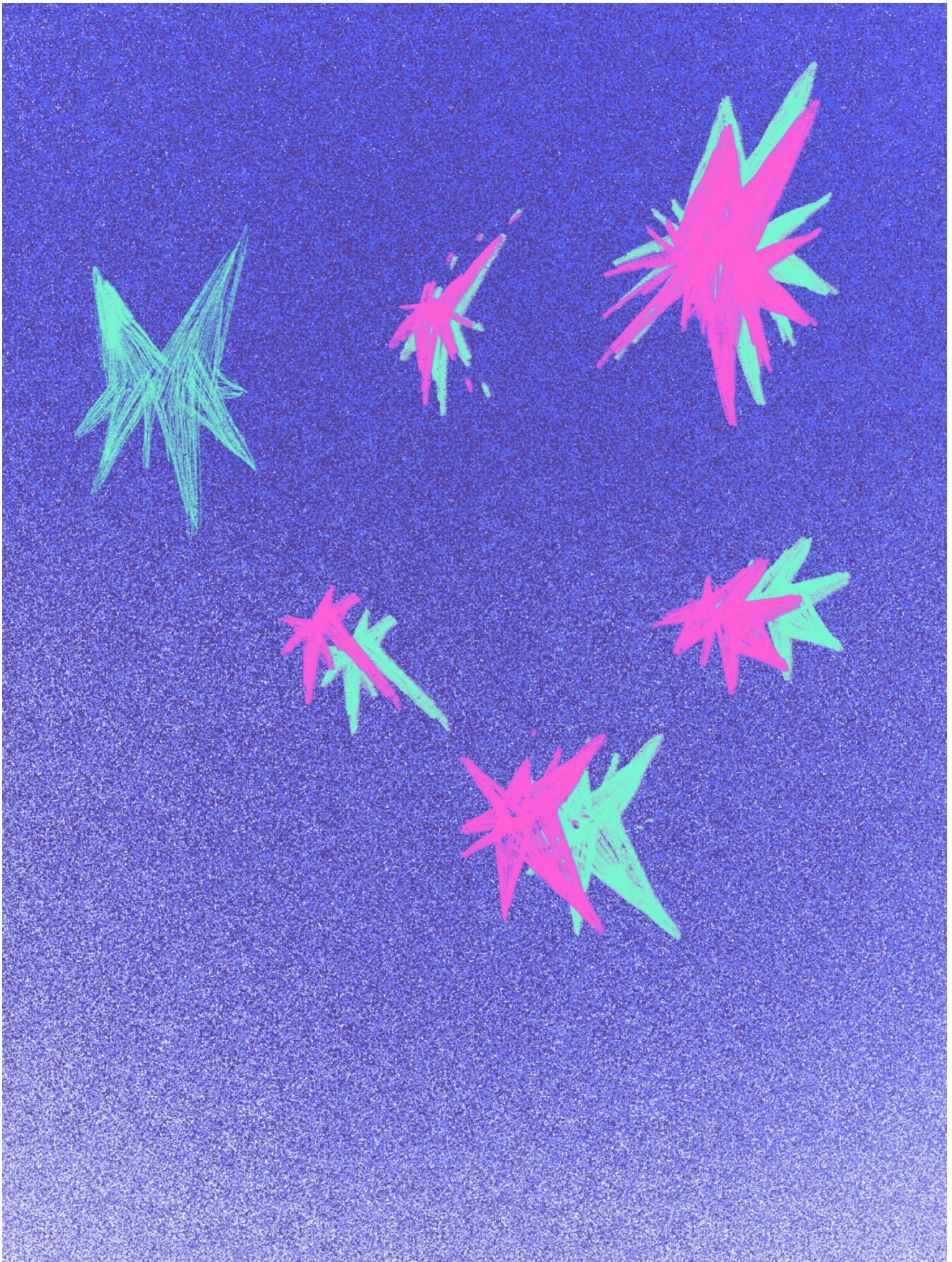
**Obr. 38** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina





**Obr. 39** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina





**Obr. 40** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina

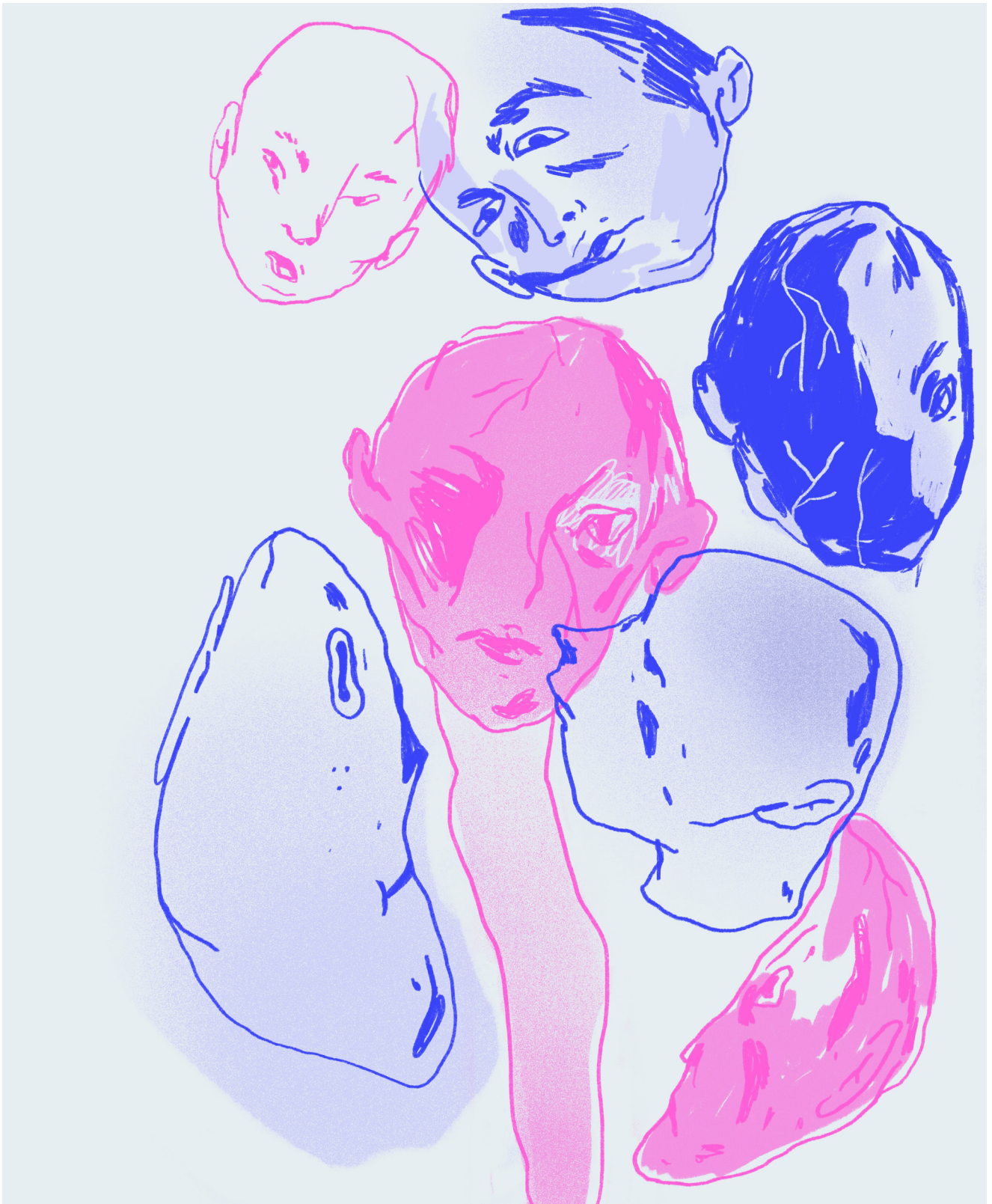




**Obr. 41** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina



**Obr. 42** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina



**Obr. 43** – Ilustrace z cyklu *odcizení*, digitální ilustrace 2019, Janků Kateřina







Obr. 47 – Detail, *odcizení*, Objekt 2019, Janků Kateřina



Obr. 48 – Detail, *odcizení*, Objekt 2019, Janků Kateřina



# Seznam použitých zdrojů

## Seznam použité literatury

MARX, Karl a Friedrich ENGELS. *O umění a literatuře: sborník zo spisov*. Bratislava: Slovenské vydavateľstvo politickej literatúry, 1954.

BRUGGER, Walter. *Filosofický slovník*. Praha: Naše vojsko, 1994. ISBN 80-206-0409-x.

ADORNO, Theodor W. *Schéma masové kultury*. Praha: OIKOYMENH, 2009. Okúmené (OIKOYMENH). ISBN 978-80-7298-406-0. S. 61, 55

BERGER, John, Sven BLOMBERG, Chris FOX, Michael DIBB a Richard HOLLIS. *Způsoby vidění*. V Praze: Labyrint, 2016. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-78-4. S. 26

KLIVAR, Miroslav. *Estetika nových umění*. Praha: Svoboda, 1970.

FOUCAULT, Michel. *Psychologie a duševní nemoc*. Praha: Horizont, 1971. Malá moderní encyklopedie (Horizont). S. 53-54

WIGAN, Mark. *Umění ilustrace: vizuální myšlení*. Brno: Computer Press, 2010. Základy designu. ISBN 978-80-251-2970-8. S. 170-171

RICHTEROVÁ, Lenka. *Objekt jako samostatné odvětví sochařské tvorby*. Olomouc 2011. Diplomová práce, Univerzita Palackého, fakulta Pedagogická, Katedra výtvarné výchovy

VESELÝ, Karel. *Made in Japan: eseje o současné japonské popkultuře*. V Praze: Labyrint, 2014. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-63-0.

## Seznam internetových zdrojů

Helcovell. Helcovell [online]. Copyright © 2019 Helena Covell [cit. 10.06.2019]. Dostupné z: <https://www.helcovell.com/>

Ori Toor's illustrated compositions reflect his mood in abstract ways | It's Nice That. It's Nice That [online]. Copyright © It [cit. 18.06.2019]. Dostupné z: <https://www.itsnicethat.com/articles/ori-toor-illustration-310717>

Loopism: Illustrator and Animator Ori Toor | Create. Adobe Create Magazine [online]. Dostupné z: [https://create.adobe.com/2017/1/12/loopism\\_illustrator\\_and\\_animator\\_ori\\_toor.html](https://create.adobe.com/2017/1/12/loopism_illustrator_and_animator_ori_toor.html)

María Medem's illustrations showcase an attentiveness to the body's movement | It's Nice That. It's Nice That [online]. Copyright © It [cit. 18.06.2019]. Dostupné z: <https://www.itsnicethat.com/articles/maria-medem-bodily-movement-work-illustration-221118>

KALEY FLOWERS. KALEY FLOWERS [online]. Dostupné z: <https://kaleyflowers.com/INFO>

John Powell-Jones' ceramic creatures of assorted personalities | It's Nice That. It's Nice That [online]. Copyright © It [cit. 18.06.2019]. Dostupné z: <https://www.itsnicethat.com/articles/john-powell-jones-art-08-08-16>

Muzeum umění Olomouc, [online]. Dostupné z: <https://www.muo.cz/no-tohle-jiri-salamoun--371/>

Galerie LaFemme. [online]. Dostupné z: <http://www.glf.cz/cz/galerie-umelcu/ji-rku-boris/>

## **Seznam obrazových zdrojů**

Obr. 1 – COVELL, Helena. *Egg City*, [ilustrace] 2019.

Obr. 2 – COVELL, Helena. *Mean Streets Mini Ceramics*, [Glazovaná keramika] 2018.

Obr. 3 – COVELL, Helena. *Mean Streets Mini Ceramics*, [Glazovaná keramika] 2018.

Obr. 4 – TOOR, Ori. *Realitionsips*, [digitální ilustrace] 2018.

Obr. 5 – TOOR, Ori. *Lush Harajuku*, [digitální ilustrace] 2018.

Obr. 6 – MEDEM, María. *How to wake up*, [ilustrace] 2019.

Obr. 7 – MARCUS, Ben. *Bez názvu*, [kresba tváře][digitální ilustrace] 2018.

Obr. 8 – MARCUS, Ben. *Cover art for Zona Rosa's new single*. [ilustrace obalového designu] 2016.

Obr. 9 – FLOWERS, Kaley. *V3nus*, [glazovaná keramika] 2018.

Obr. 10 – FLOWERS, Kaley. *Grace Miceli; L1nk Up series*, [glazovaná keramika] 2016.

Obr. 11 – POWELL-JONES, John. *Bez názvu*, [malba na desce] 2015.

Obr. 12 – POWELL-JONES, John. Z cyklu *Creatures of assorted personalities*,



[glazovaná keramika] 2016. In: POWELL-JONES, John. [www.itsnicethat.com/](http://www.itsnicethat.com/) [online]. [cit. 18.6.2019]. Dostupný na WWW: [https://www.itsnicethat.com/system/files/082016/57a83b477fa44c98d1001e6d/images\\_slice\\_large/5.jpg?1470643129](https://www.itsnicethat.com/system/files/082016/57a83b477fa44c98d1001e6d/images_slice_large/5.jpg?1470643129)

Obr. 13 – ŠALAMOUN, Jiří. [knižní ilustrace] in: STERNE, Laurence. Život a názory blahorodého pana Tristrama Shandyho. 3. vyd. Přeložil Aloys SKOUMAL. Praha: Odeon, 1985.

Obr. 14 – ŠALAMOUN, Jiří. [knižní ilustrace] in: SAROYAN, William. Tracyho tygr. Přeložil Jiří JOSEK. Praha: Odeon, 1980.

Obr. 15 – JIRKŮ, Boris. [knižní ilustrace] in: GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel. Podzim patriarchy. Ilustroval Boris JIRKŮ, přeložil Josef FORBELSKÝ. Praha: Vltavín ve spolupráci s Galerií Mona Lisa, 2017. ISBN 978-80-86587-56-1.

Obr. 16 – JIRKŮ, Boris. *Masová kultura*, [ilustrace] 2002.

Obr. 17 – TOMSKI, Luke. *Peloton*, [ilustrovný plakát] 2016.

Obr. 18 – POLANSKI, Ilona. *Fluffy Lady*, [digitální ilustrace] 2017.

Obr. 19-26 – Ukázka postupu práce. Vlastní fotodokumentace.

Obr. 27-43 – JANKŮ, Kateřina. Ilustrace z cyklu *odcizení*, [digitální ilustrace] 2019.

Obr. 44,45 – JANKŮ, Kateřina. Imaginární svět *odcizení*, [objekt] 2019. Vlastní fotodokumentace.

Obr. 46-48 – Detail z cyklu *odcizení*, [objekt] Vlastní fotodokumentace, 2019.

## Anotace

Jméno a příjmení:	Kateřina Janků
Katedra:	Katedra výtvarné výchovy, Univerzita Palackého v Olomouci
Vedoucí práce:	MgA. Robert Buček Ph.D
Rok obhajoby:	2019
Název práce:	Odcizení
Název v angličtině:	Alienation
Počet znaků:	48619
Počet titulů použité literatury:	9
Anotace práce:	Tato bakalářská práce se zabývá pojmem odcizení, který je aplikován jakožto emoční reakce na soudobou ztracenost v digitálním světě. V praktické části vytvářím digitální ilustrace, které zrcadlí pocity odcizeného jedince. Formou objektu poté realizuji kolekci hmotných motivů, ty jsou umístěny v prostoru, jenž imituje fyzikalitu trojrozměrného prostředí fikčního světa.
Klíčová slova:	Odcizení, digitální prostor, ilustrace, objekt
Anotace v angličtině:	This bachelor thesis deals with the concept of alienation, which is applied as emotional reaction to contemporary loss in digital world. In practical part I create digital illustrations that reflects the feelings of an alienated individual. Then, through the object, I create a material motifs in the form of an object, which are placed in a space that imitates the physics of the three-dimensional environment of the fictional world.
Klíčová slova v angličtině:	Alienation, digital space, illustration, object
Přílohy vázané k práci:	CD s bakalářskou prací obsahující fokedokumentaci
Rozsah práce:	51 stran
Jazyk práce:	český

