

# Život na zdi – skleněná instalace s intermediálními prvky

## Bakalářská práce

*Studijní program:*

B3107 Textil

*Studijní obor:*

Textilní a oděvní návrhářství

*Autor práce:*

**Anežka Stupková**

*Vedoucí práce:*

MgA. Václav Řezáč

Katedra designu





## Zadání bakalářské práce

# Život na zdi – skleněná instalace s intermediálními prvky

*Jméno a příjmení:* **Anežka Stupková**  
*Osobní číslo:* T18000273  
*Studijní program:* B3107 Textil  
*Studijní obor:* Textilní a oděvní návrhářství  
*Zadávací katedra:* Katedra designu  
*Akademický rok:* **2021/2022**

### Zásady pro vypracování:

1. Rešerše na téma intermediální tvorba.
2. Návrh instalace objektu v prostoru.
3. Koncepce výtvarných prvků.
4. Realizace objektu.
5. Fotodokumentace.



*Rozsah grafických prací:*  
*Rozsah pracovní zprávy:*  
*Forma zpracování práce:*  
*Jazyk práce:*

tištěná/elektronická  
Čeština



### **Seznam odborné literatury:**

PETROVÁ, Sylva, *České sklo*, UMPRUM, 2018 (2. doplněné vydání), ISBN 978-80-87989-50-0.  
BROŽ, Vladimír, CHROBÁK, Ondřej, *Obsese, Yinachi*, 2015 (1.vydání), IBN 978-80904735-8-4.  
NIKL, Petr, *Orbis pictus aneb...* WALD press, 2008 (1.vydání), ISBN 978-80-903931-1-0.

*Vedoucí práce:* MgA. Václav Řezáč  
Katedra designu

*Datum zadání práce:* 4. října 2021  
*Předpokládaný termín odevzdání:* 16. května 2022

doc. Ing. Vladimír Bajzík, Ph.D.  
děkan

L.S.

Ing. Renata Štorová, CSc.  
vedoucí katedry

V Liberci dne 1. dubna 2021

## Prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Jsem si vědoma toho, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Současně čestně prohlašuji, že text elektronické podoby práce vložený do IS/STAG se shoduje s textem tištěné podoby práce.

Beru na vědomí, že má bakalářská práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědoma následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

23. května 2022

Anežka Stupková

# Život na zdi – skleněná instalace s intermediálními prvky

## Abstrakt

Cílem této bakalářské práce je ukázat hravost a radost ve světě s fantazií. Pomocí multimediální instalace se skleněnými prvky vytvářím ukázkou svého fantazijního světa, který oživuje tvary v omítkách, nebo jakékoli možné fleky potkané cestou. Pro mne to je jakási neustálá hra a těšení na nalezení nového tvora.

Rešeršní část bakalářské práce řeší fantazii z vědeckého pohledu, dále jsou zde prezentováni umělci a umělkyně, kteří vytváří v umění svoje světy, nebo jejich umění komunikuje s diváky, nebo působí na půdě akčního umění. V praktické části popisují postup vzniku celé instalace, technologii tavení skla, technologii skla tvarovaného nad kahanem a popis vzniku mnou přidaných dalších prvků.

**Klíčová slova:** zeď, sklo, fantazie, hra, tavená skleněná plastika, sklářský kahan, intermediální prvky

# Life on the wall – multimedia installation

## Abstract

The aim of this bachelor thesis is to show the playfulness and joy in a world with imagination. By using a multimedia installation with glass elements, I created a sample of my fantasy world breathing life into shapes in plaster or any possible splotches met along the way. For me, it is a kind of constant game and anticipation of finding a new creature.

The research part of the bachelor's thesis addresses the realm of imagination from a scientific point of view. Further, I present here artists who create their worlds with art, communicate through art with an audience or work in the field of action art.

In the practical part, I describe the process of the whole installation, glass melting technology and the GTT- glass torch technology, along with a description of the formation of other elements added by me.

**Keywords:** wall, glass, fantasy, play, glass sculpture, glass torch, intermedia elements

## Poděkování

Moc bych chtěla poděkovat svému vedoucímu práce magistru umění Václavu Řezáčovi, za cenné rady, trpělivost, vstřícnost a nadšení, které z něj jde vycítit a načerpat. Neméně díky patří panu Vladislavu Holbovi za pomoc v dílnách a za zábavu, která s ním je.

Veliké díky také patří mé rodině za veškerou pomoc a nadšení. Tátovi, bráchům a Honzovi za technickou podporu při výrobě z jiných materiálů než ze skla, ale i za podporu morální.

# Obsah

<b>1</b>	<b>ÚVOD</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>REŠERŠNÍ ČÁST</b>	<b>10</b>
2.1	FANTAZIE A PŘEDSTAVIVOST . . . . .	10
2.1.1	PŘEDSTAVIVOST . . . . .	10
2.1.2	HISTORIE . . . . .	10
2.1.3	DRUHY PŘEDSTAV . . . . .	11
2.1.4	PŘEDSTAVY . . . . .	11
2.1.5	FANTAZIE . . . . .	12
2.1.6	FUNKCE FANTAZIE . . . . .	12
2.2	VLADIMÍR BOUDNÍK . . . . .	13
2.2.1	EXPLOSIONALISMUS . . . . .	13
2.3	JAN KALÁB . . . . .	15
2.3.1	BAREVNÉ CHODNÍKY . . . . .	15
2.4	PETR NIKL . . . . .	16
2.4.1	ŠVÁBENÍ . . . . .	16
2.5	KRIŠTOF KINTERA . . . . .	18
<b>3</b>	<b>VLASTNÍ PRÁCE</b>	<b>19</b>
3.1	INSPIRACE . . . . .	19
3.2	VÝTVARNÉ NÁVRHY . . . . .	20
3.2.1	ZVÍŘÁTKA . . . . .	20
3.2.2	BROUCI ZEZDÍCI . . . . .	27
3.2.3	ZEĎ . . . . .	29
<b>4</b>	<b>ZÁVĚR</b>	<b>32</b>
<b>5</b>	<b>FOTODOKUMENTACE</b>	<b>33</b>
5.1	ZVÍŘÁTKA . . . . .	33
5.2	BROUCI ZEZDÍCI . . . . .	36
5.3	ZEĎ . . . . .	42

# 1 ÚVOD

Tématem této bakalářské práce je znázornění hry tvarů v oprýskaných omítkách. Oživení a probuzení fantazie i při pohledu na běžné budovy. O to se snažím skrze skleněné objekty propojené s dalšími materiály do jedné instalace. Tato instalace obsahuje tavené plasty, pohyblivé brouky a zeď, která má funkci podstavce pro skleněné plasty.

Práce je rozdělena na řešeršní část, v které se zabývám tématem, je zde souhrn umělců pracujících s hravostí, pohybem nebo fantazií. Tito umělci jsou mi zároveň velkou inspirací. Tato část také obsahuje stručný popis fantazie a jak je definována. Druhá část práce je popis vlastní tvorby. V této části rozepisuju co mě k práci vedlo, inspirovalo a technologické postupy, které jsem při tvorbě použila.

## 2 REŠERŠNÍ ČÁST

### 2.1 FANTAZIE A PŘEDSTAVIVOST

#### 2.1.1 PŘEDSTAVIVOST

Představivost je psychický proces, který vede ke vzniku paměťových představ.

Představa je myšlenkový obraz odpovídající objektu či situaci, která v daný okamžik není vnímána smysly. (Wikislovník, *Představa*)

Umět vytvářet představy je dobrý předpoklad k tvořivé činnosti. Každý člověk ji má jinak (méně či více) rozvinutou. Také velmi úzce souvisí s fantazií. (Wikisofia, *Představivost*)

#### 2.1.2 HISTORIE

Představy do nástupu behaviorismu, který zastavil výzkum představivosti na 50. let, byly považovány za jeden ze základních obsahů v psychologii. Úplně na počátku, před vznikem psychologie se představivostí zabýval asocianismus (filosofický směr 18.-19. stol.).

##### Asociační zákony (Aristoteles)

- zákon podobnosti (pohled na obraz známého malíře - vybaví se jeho další díla)
- zákon kontrastu (bílá spojena s černou)
- zákon dotyku v prostoru (spoje mezi představami, které vznikly na stejném místě)
- zákon dotyku v čase (představy vzniklé současně)
- zákon příčinnosti (při pohledu na určitý jev si vybavíme příčinu jeho vzniku)
- sekundární asociační zákony - živost, častost, novost

(Wikisofia, *Představivost*)

Poté přišla na řadu kognitivní psychologie, to bylo v 60. letech. Ta zkoumá jakou úlohu má imaginace při zpracování informací. Představa je pro kognitivní psychologii jednou ze základních forem pro mentální reprezentaci vnějšího světa.



### 2.1.3 DRUHY PŘEDSTAV

- podle druhu smyslové modality,
- podle stop kde vznikají
- William Stern (německý psycholog a filozof) odlišuje představy
  - paměťové (vzpomínky a poznatky),
  - fantazijní
- Podle obsahu:
  - jedinečné - vztahují se ke konkrétním věcem,
  - obecné - zachovávají jen podstatné znaky dříve vnímaných jevů a podnětů, nedají se identifikovat s pojmy,
  - typické - mezi jedinečnou a obecnou představou
- Podle časového zaměření:
  - do minulosti - vzpomínky,
  - do budoucnosti - denní snění, paměťové, fantazijní
- představy názorné (představa konkrétního předmětu)
- představy schématické (představovaný objekt má jen některé znaky)

(Wikisofia, *Představitost*)

Musíme odlišit představy od vjemů. Představa umocňuje obsah vědomí, obohacený či nově zpracovaný již prožitý zážitek nebo vjem. Představy přetváří dříve vnímané. Vjem je naopak produktem vnímání. Vjemy způsobuje přímé působení podnětů na receptory, narozdíl od toho představy vznikají v mysli.

Hlavní rozdíl mezi nimi je tedy ten, že vjemy se berou za skutečný prožitek, kdežto představy jsou pokládány za neskutečné.

### 2.1.4 PŘEDSTAVY

Uždil, Rázková (1961, s.27) “Představy jsou názorné a přitom zobecněné psychické obrazy skutečnosti, které vznikly na základě jednoho nebo celé řady vjemů totožných, obdobných, někdy i protikladných.”

(Schusterová, *Rozvoj výtvarné tvořivosti, fantazie a prostorové představitosti u dětí předškolního věku prostřednictvím práce s keramickou hlinou*)

Jsou obrazné a jejich podstata je založena subjektivně. Jsou spíše neúplné jen s některými přesnými detaily. Některé charakteristiky (například barvy) bývají potlačeny). Jsou závislé na vůli, mohou být vyvolávány a měněny. Vznikají aktivně, centrálně (v mozku).

## 2.1.5 FANTAZIE

**F. Kratina (Hyhlík, Nakonečný, s. 37)** definuje fantazii takto: “Fantazie je schopnost nebo funkce ležící mezi vnímáním a myšlením nebo mezi pozorností a inteligencí, spočívá v imaginaci (jejím materiálem jsou představy) a projevuje se produkcí představovaných kombinací. Zatímco představy jsou pouhou reprodukcí vjemů a dojmů, fantazijní obsahy vznikají spojováním představ a jsou vždy aktivní produkcí nových útvarů”

**Plháková (2007, s. 233)** definuje fantazii takto: “Fantazie je děj jehož výsledkem jsou představy, jež nejsou pouhou reprodukcí dříve vnímané skutečnosti, ale je v nich něco pozměněného nebo nového.”

**Maňák (1998, s. 76)** ve své publikaci uvádí že: “Představitivostí se rozumí schopnost znovu vyvolat (rekonstruovat) dříve vnímanou skutečnost, fantazie znamená schopnost vytvářet představy, které neodpovídají skutečnosti, mění ji nebo ji nově tvoří. Představitivost a fantazie umožňují mimo dotyku s konkrétní realitou vytvářet variace a kombinace jevů, což je základ objevování a tvoření nových skutečností.”

(Schusterová, *Rozvoj výtvarné tvořivosti, fantazie a prostorové představitivosti u dětí předškolního věku prostřednictvím práce s keramickou hlinou*)

Představy, které nejsou jen reprodukcí dříve vnímaného, ale je v nich něco nového, či něco pozměněného, vytváří fantazie. Kombinuje, přetváří, doplňuje různé představy do sebe, které čerpá ze zásoby v paměti. Také je dává do nových souvislostí, či do jiného rámce.

Slovem fantazie psychologové označují

- schopnost vytvářet fantazijní představy
- produkty této funkce, to jsou například denní sny, mýty či pohádky
- impulsy k vytváření fantazijních představ pramení převážně z vnitřních zdrojů, za určitých okolností může být zaměření a obsah lidských fantazií ovlivněn vědomou intencí, často však vznikají spontánně, přičemž jsou determinovány vzpomínkami, minulými či současnými emocionální stavy a také nadějemi a očekáváními do budoucnosti

(Wikisofia, *Fantazie*)

## 2.1.6 FUNKCE FANTAZIE

**Josef Viewegh (1986)** - primární funkce fantazie spočívá ve schopnosti jedince emancipovat se od objektivní reality tím, že vytváří zvláštní prožitkové fantazijní struktury. Sekundární funkce je uplatnění v jakékoliv lidské činnosti, zejména tvůrčí, tato funkce se projevuje vytvářením alternativního modelu vnějšího světa, což vyjadřuje možnost i potřebu tuto

realitu lidským způsobem přesáhnout, přetvořit ji v intencích lidských záměrů a cílů.

**Wick** - primárním účelem fantazie je nabídnout alternativu k realitě, v tomto smyslu fantazijní představy přispívají k udržení duševní rovnováhy a fungují jako jakýsi svépomocný léčivý prostředek, umožňují člověku najít útočiště a útěchu v tíživé životní realitě. (Wikisofia, *Fantazie*)

## 2.2 VLADIMÍR BOUDNÍK

Celý život strávil mezi obyčejnými lidmi (byl takzvaně proletářské dítě), vyučil se nástrojářem, následně ho v 19 letech Němci poslali na totální nasazení do Drážďan, pak do Essenu a do Dortmundu. Válka ho vnitřně velmi hluboce ovlivnila a promítla se do jeho tvorby. Po návratu absolvoval střední grafickou školu, kde objevil hru asociací ze skvrn. Po škole šel jako brigádník do oceláren na Kladně. Následně začal pracovat v továrnách ČKD v Praze. V ČKD zůstal skoro až do konce svého života, tovární prostředí mu sloužilo jako nekonečná inspirace, materiál pro vznik jeho grafik i galerie. Jeho spolupracovníci mu pak byli publikem.

Jeho vnitřní život je daleko rozmanitější a složitější než jeho život kariérní. I přes režim a prostředí v kterém žil si dokázal zachovat naprostou svobodu vlastní imaginace. Boudník myslel intuitivně, ve velkých, málo členěných celcích. To se odráží i na stylu psaní jeho manifestů, proto mohou na některé působit naivně a neuspořádaně. Psal také prózy, které vydával pod názvem Edice explosionismu. (Byl to asi první samizdat na světě.) Z explosionismu experimentováním plynule přechází k aktivní grafice. Na tu využívá především možnosti, které mu nabízí továrna, nejrozmanitější kovový odpad i drobné součástky, má tu pneumatické lisы, jimiž je může vtisknout do desky a autogen, jímž může desku propalovat, i dost plechů všelijakých tvarů.

Z této aktivní grafiky se vyvinula koncem padesátých let strukturální grafika. Místo aby reliéf vrýval do desky, vrství jej na ni z písku, hadříků, nití, provázků. Boudník neúnavně vynalézá ještě jiné techniky. V současnosti je po něm pojmenována Cena Vladimíra Boudníka, která je udělována významným autorům za výrazný přínos v oblasti grafické tvorby.

“Rozhlédněte se kolem sebe! Na špinavou zeď, mramor, léta dřeva... co vidíte, je vaše nitro. Nepodceňujte skvrny. Objedte je prstem, překreslete na papír... zmocněte se svého nitra.”

( Boudník, *Umění - explosionismus*)

### 2.2.1 EXPLOSIONALISMUS

“Člověk má možnost proměnit si barevné škály omítek zdí v nejnádhernější obrazárny.”

( Boudník - Explosionismus)

Od konce 40. let psal Vladimír Boudník manifesty explosionismu, předcházely jim mírové manifesty, které vznikly jako Boudníková reflexe na zážitky z předešlé



Obrázek 2.1: klika, *Boudník obkresluje skvrny na zdi*

války, nabádá v nich k míru a toleranci. Manifesty explosionismu už se týkají převážně uměleckých témat. Obsahují stejné nabádání lidí, avšak převážně k rozvinutí fantazie. Vladimír Boudník zdůrazňuje fantazii každého člověka a snaží se všechny nabádat k jejímu užívání. Například skrze obraznost způsobenou množstvím tvarů a podnětů z běžného životního prostředí. Boudník v manifestech radí lidem rozhlédnout se kolem sebe a inspirovat se například všudypřítomnými skvrnami. V takovém tvoření vidí cit. Žádný obraz by podle něj neměl být úplným obrazem skutečnosti, k tomu máme fotografie. Požaduje umění vnitřně pravdivé, zobrazující umělcovy duševní pochody, ale zároveň vycházející z konkrétních věcí reálného světa.

Obraz musí být filmovým pásmem o nesčíslném množství napětí a psychologických explozí zhuštěných do nehybné lochy a převedených v nekonečné pásmo v nekonečně krátkém čase. Pohyb filmového pásu je zde nahrazen pohybem divákovy představivosti a fantazie.

(Boudník - Explosionismus

(Vališová, *MANIFESTY EXPLOSIONISMU VLADIMÍRA BOUDNÍKA*))

## 2.3 JAN KALÁB

Známý také jako Point, je český výtvarník vycházející z tvůrčích kořenů graffiti a street artu, patří k zakládající generaci writerů (KODL, *Jan Kaláb*). Je jedním z prvních tvůrců plastických 3D graffiti na světě (Peška, *Známý umělec maloval na chodníky, kvůli špinavým tlapkám dostane pokutu*). Například svůj tag vytvořil jako plastický objekt pomocí polystyrenu. Vznikl z toho artefakt v různých barevných provedení, který vypadá jako malý dráček. Jeho tvorba přesahuje tradiční graffiti a tím ho rozšiřuje o další možnosti a spektra uměleckého vyjádření. Například maluje jednotlivé záplaty na spravovaných chodnících (pro tento projekt používá pastelové barvy), dále sype barevný pigment do louží a nebo jím vyplňuje trhliny v asfaltu. Postupně z tvoření v ulicích přešel k malířskému plátnu. I v tomto médiu neustále zkoumá nové techniky a struktury, tak jako v každé své tvorbě. (Art, *Jan Kaláb*)



Obrázek 2.2: Kaláb, *Chodník*

### 2.3.1 BAREVNÉ CHODNÍKY

**Jak jste přišel na nápad udělat barevné chodníky?**

Někdy v roce 2005 mě napadlo vybarvit ty neuvěřitelné tvary záplat v asfaltovém chodníku, které postupem času vznikají po výkopových pracích při běžných městských opravách. Když se na to člověk zaměří, zjistí, jak moc zjizvené ty chodníky jsou. A ty tvary jsou právě tak nečekané, protože nad nimi nikdo nepřemýšlel z estetické stránky, ale jen z té praktické. To mi přijde úchvatné. Z jednoho pohledu se to může zdát jako ohyzdnost, protože ani jedna záplata není rovná a nelícuje s ostatními. Když se ale na tu samou věc člověk podívá jinými očima, má ta věc obrovskou poetiku. Já ji jen zvýraznil barvami.



## Máme v tom díle hledat i něco dalšího?

V prvním plánu se těšte z toho, že něco, co bylo odjakživa šedivé, je najednou barevné. V tom dalším můžete začít přemýšlet, které záplata byla v té pozemní koláži jako první a jak mohly ty další tvary postupem času asi přibývat. Třeba vám to otevře oči a začnete se těšit i z dalších neuvěřitelných obrazců, které na zemi při procházce městem najdete a nebudou muset být ani barevné.

(Peška, *Známý umělec maloval na chodníky, kvůli špinavým tlapkám dostane pokutu*)

## 2.4 PETR NIKL

Petr Nikl je všestranný umělec, který realizuje svou bohatou představivost kombinací nejrůznějších tradičních uměleckých forem, ale i uměleckými formami samostatnými (obrazy, performance, divadlo, zpěv, grafiky). Svou tvorbu začal jako malíř. Jeho obrazy zaznamenávají tajemství lidského žití, toto tajemství zároveň Nikl prožívá při svých performacích. Niklova divadelní činnost se rozvíjí od té chvíle, kdy ještě za studií veřejně vystoupil se svými vlastnoručně vyřezávanými loutkami. Souběžně s divadelní a performační aktivitou pracuje i na inscenované fotografii, zde používá své tělo jako nositele všemožných rolí.

Niklova umělecká tvorba je provázena sociálním zájmem a hledáním aktuálního smyslu současného umění. Je proto přirozené, že jeho hravá povaha ho přivedla k lidské hravosti jako přirozenému poli, na kterém si současné umění rozumí s veřejností.

(Hlaváček, *Petr Nikl*)

### 2.4.1 ŠVÁBENÍ

Jedná se o umělcovu práci s robotickými brouky, kteří malují svým pohybem do pigmentu. Z toho vznikají velkoformátové kresby. Ty Nikl ovlivnil volbou barvy, podkladu pro kresbu, umístěním pigmentových poprašků a tím kolik robošvábů kreslí.

Obrazotvornost diváků se osvobozuje díky broukům, jejichž automatický pohyb bez vůle zbavuje potřeby hodnotit a dává tak možnost kouknout se na dílo nevinným okem. Vrací se ke spontánním projevům, ve kterých se záměrně či podvědomě potlačují racionální postupy a konstrukce.

(Pellé, *TĚTIVA SNU / poslední performance*)



Obrázek 2.3: Robošváb Petra Nikla (Pellé, *Petr Nikl: Švábení.*)



Obrázek 2.4: Robošvábí kreslení (Pokorný, *SKROMNÝ VŮDCE ROBOŠVÁBŮ*  
*PETR NIKL: VŠECHNO JE VE HŘE*)

## 2.5 KRIŠTOF KINTERA

Je jeden z nejznámějších českých současných umělců pracujících v různých médiích. Ve své tvorbě využívá všechny možné materiály, média, technologie a předměty. Vytváří pohyblivá díla, ze kterých je cítit hravost a vtip, zároveň je ale jejich mechanické provedení velmi náročné. Důležité je, že práce Krištofa Kintery má v sobě velmi často ještě hlubší poslání než jen zábavu. Je spoluzakladatelem experimentální divadelní skupiny Jednotka a autorem výtvarné koncepce známého každoročního festivalu 4+4 dny v pohybu. (Oujezdský, *Kinterovy Nervózní stromy provokují i baví*)



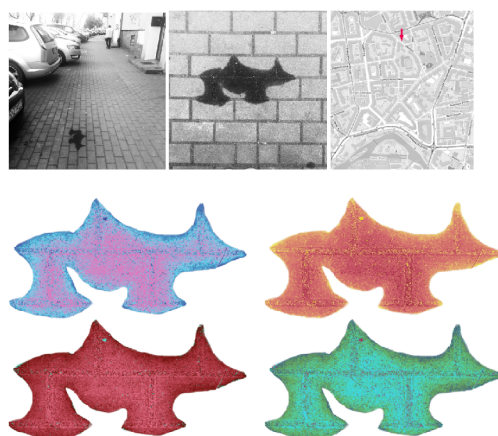
Obrázek 2.5: Kintera, *Nervous Trees*



## 3 VLASTNÍ PRÁCE

### 3.1 INSPIRACE

Vždy ráda vnímám své okolí. Dříve jsem věnovala pozornost převážně lidem. Samozřejmě mám teď stále radost, když si všimnu někoho zajímavého a stále tyto radosti pohledem vyhledávám, ale také teď mnohem více vnímám prostředí, ve kterém jsem a hledám radosti přímo v něm. K tomu mě přivedl můj půlroční pobyt ve Wroclawi na Erasmu. Měla jsem čas mnohem více se úplně sama toulat po městě, jehož části byly časem oprýskané a velmi šedivé. Přesně v těchto oprýskaných zdech jsem si našla svůj předmět pozorování. Stala se z toho pro mě jakási hra. Hledala jsem tvary, které mě zaujaly v omítce, na chodníku, kdekoliv a z nich jsem následně vymýšlela své výtvořky v podobě fantaskních tvorů. Vznikl z toho soubor barevných grafik s mapou.



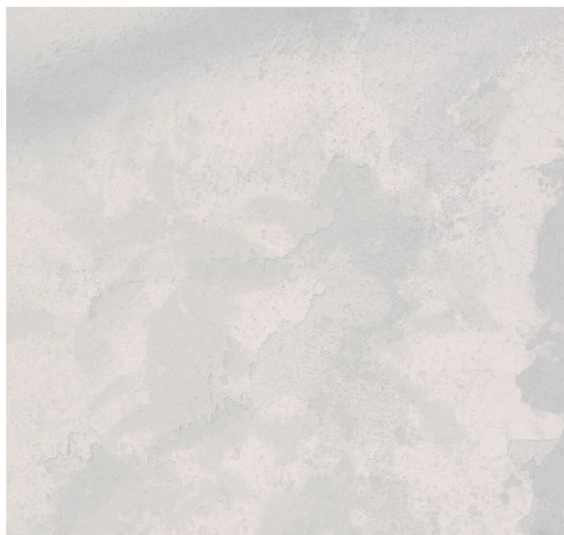
Obrázek 3.1: Wroclaw - grafické zpracování tvarů na chodníku

Ve sbírání tvarů dále pokračuji. Už je ale následně neořezávám, nyní si tvora vymyšleného z tvaru obkreslím a nechám tvar dál tvarem. Občas se mi stane, že když se na něj kouknu po delší době znovu, vidím v něm úplně něco nového a tu starou věc už tam nemůžu najít. Nebo tvary půjčím někomu jinému, kdo zase vidí nové a jiné věci, tvory, zvířátka.

Toto téma jsem si vybrala proto, abych mohla hru na hledání zvířátek zprostředkovat i ostatním. Poukázat na krásu i v šedivých a časem oprýskaných zdech a na

zábavu a radost, kterou mohou přinášet. A zapojit fantazii každého, kdo hru začne hrát. Tady bych ráda vypíchlá slova z výše citovaného rozhovoru s Janem Kalábem:

Třeba vám to otevře oči a začnete se těšit i z dalších neuvěřitelných obrazců, které na zemi při procházce městem najdete a nebudou muset být ani barevné.



Obrázek 3.2: Tvary v omítce

## 3.2 VÝTVARNÉ NÁVRHY

Jak jsem již psala, návrhy pro tavené skleněné plastiky vychází přímo z tvarů nalezených v omítce.

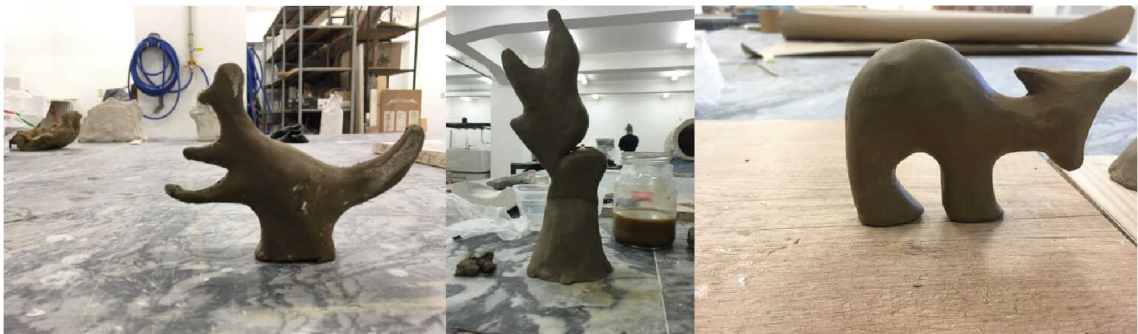
Dále do bakalářské práce patří takzvaní tvořitelé fantazie, jsou to vymyšlení broučci, kteří jsou ale rozměry větší, než označení napovídá. Jejich vizuál je inspirovaný pohyblivými stromy od Krištofa Kintery a mým dojmem z hmyzího světa. Poslední část je imitace stěny, do které jsou zasazeny plastiky a která dotváří prostředí a dojem celé práce.

### 3.2.1 ZVÍŘÁTKA

Z mé sbírky jsem vybrala sedm zvířátek, které jsem se rozhodla realizovat jako tavenou plastiku. Jako první krok jsem je musela z grafického návrhu převést do plastického modelu. Modelovala jsem je z modelářské hlíny, co nejvíce podle mých návrhů vzniklých ze zdi. Jediné, s čím jsem operovala byla plasticita zvířátek a jejich velikost, kterou jsem zachovávala spíše menší, ale uzpůsobenou dojmu zvířátka. Na závěr jsem každému modelu přidala hliněnou násypnici (ta zvětšuje prostor formy, aby se do ní vešlo všechno sklo před tavením).



Obrázek 3.3: Návrhy tvarů



Obrázek 3.4: Modely zvířátek z hlíny

## FORMOVÁNÍ

Výroba forem byla, kvůli složitějším tvarům zvířátek, trochu náročnější. Při výrobě forem jsem hlavně musela řešit problém, jak model zalitý sádrou z formy dostat ven. Aby to bylo možné, zvolila jsem výrobu takzvaných dělených forem. Než se dostanu k podrobnějšímu popisu dělení a vzniku forem, chci jen upozornit na to, že když používám slovo sádra, myslím tím směs sklářského písku se sádrou v poměru 2:1, tato směs se používá pro svojí lepší teplotní odolnost.

Použila jsem dva způsoby, jak formy rozdělit. Při prvním způsobu jsem model rozdělila podélně pomocí plíšků. Postupně jsem každou stranu modelu opatřila vrstvou sádry. Mezi zalitím první a druhé strany, je nutné vyndat plíšky, aby se co nejvíce eliminovala škvíra mezi formami, do které jinak zatéká sklo. Toto jsem si sama ozkoušela, než jsem zjistila, jak to jde dělat lépe. Druhý způsob byl vodorovné zalévání modelu do připravené dřevěné ohrádky. Následující postup už je pro oba způsoby stejný. Po zatvrdnutí sádry jsem díky rozdělení, mohla formu jednoduše otevřít a hlínu z ní vyndat. Takto otevřená forma mi také naskytla prostor pro jednoduchou výrobu vzduchových kanálků. Stačilo jen do nejzazších bodů formy vyrýt kanálek a bylo. (Vzduchové kanálky slouží jako prostor pro vytlačovaný vzduch při



Obrázek 3.5: Dvojitá forma v procesu výroby

tavení skla.) Takto připravenou formu jsem musela spojit zase dohromady, vždy za použití další vrstvy sádry, pletiva a drátu.



Obrázek 3.6: Otevřená dvojitá forma

Pro další postup je potřeba změřit objem formy, což dokud je sádra mokrá, jde pomocí vody. Naměřila jsem si jeden litr vody, který jsem postupně lila do formy dokud nebyla plná, zbylou vodu jsem odečetla od původního litru a vyšel mi objem formy. Objem je možné měřit i po uschnutí forem a to pomocí písku, tato možnost pro mou práci vzhledem k tvarům mých zvířátek nebyla vhodná.

## **VOLBA MATERIÁLU A BAREVNÁ VIZUALIZACE**

Bylo jasné, že pro plastiky použiji sklo. Jen jsem dlouho hledala cestu k tomu, jaké sklo použít. V další části bakalářské práce používám lampové tyčinky. Můj prvotní plán byl použit je i pro mé objekty z tavené skleněné plastiky. Chtěla jsem zde především využít jejich kompatibilitu, kterou mají, když se s nimi pracuje nad kahanem.





Obrázek 3.7: Sádrové formy po změření objemu

Také mě lákala pestrá škála barev, kterou jejich použití nabízí. Pro vyzkoušení jak toto sklo doopravdy funguje při tavení v peci jsem si udělala pár malých zkušek.

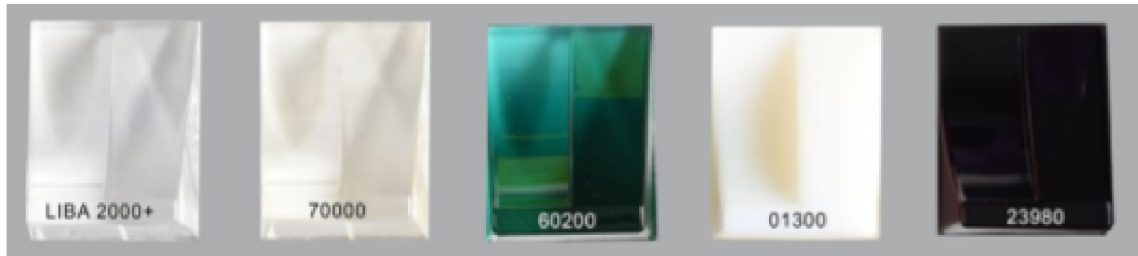
Ukázalo se, že lampové tyčinky (nejspíše kvůli vyšší teplotě a delšímu procesu tavení) nabíhají. To znamená, že většina barev se změnila z transparentních na netransparentní. Mnohem větší problém ale byl, že sklo nebylo tak kompatibilní, jak jsem předpokládala. S malými prasklinami jsem pracovat chtěla, protože jejich vizuál barevně odpovídá vizuálu prasklin ve zdi, bohužel praskliny, které vznikly v těchto zkuškách, byly tak rozsáhlé, že mi skoro neumožnily dál se sklem pracovat. Při broušení a leštění se sklo rozpadalo. Přesto jsem se rozhodla vyzkoušet je i na tavenou plastiku, ve víře, že při větším objemu skla budou lépe fungovat. Bohužel to nevyšlo moc dobře ani při této zkoušce. Také vizuálně se ukázalo, že tato cesta nesedí k celé práci. Proto jsem se rozhodla pro použití skla tyčí LIBA Colors 96. Jsou to dilatačně stavitelné skleněné tyče. Také jsem ustoupila od původní myšlenky, mít plastiky rozdílně barevné a zvolila jsem sjednocenou barevnost všech plastik. Barvy jsou zvolené více tlumené. Takové, aby se barevně více podobaly oprýskaným stěnám.

## TAVENÍ

Před samotným tavením je nutné nasekat mačkárenské tyče na kousky. Já jsem potřebovala velmi malé kousky, kvůli lepší promíchanosti barev. Naměřený objem formy se vynásobí koeficientem skla, který je 2,6. Z toho vyjde hmotnost skla, která je potřeba do formy dát. Nasekané kousky se zváží na váze a vloží do formy. Ta už



Obrázek 3.8: Zkouška tavení tyčinek



Obrázek 3.9: Vybrané barvy - Katalog Preciosa

je vložena do pece. Všechny formy je potřeba vyrovnat pomocí písku a cihel tak, aby byly ve vodorovné poloze. Tím se dosáhne toho, že sklovina zatéká přímo a rovnoměrně. Pec je elektrická komorová. Poté se nastaví tavící a chladící program, celý proces v peci trvá přibližně osm dní.

Taví se při teplotě 870 stupňů Celsia a následně probíhá proces chlazení. Ten trvá nejdéle. Při dosažení přibližně padesáti stupňů Celsia je možné pec otevřít a utavené sklo vyndat z formy. V následujících krocích se skleněný povrch objektů zušlechťuje.



Obrázek 3.10: Sklo připravené ve formách na tavení



Obrázek 3.11: Skleněné plastiky po vyndání z pece

### ZUŠLECHŤOVÁNÍ

Nejdříve je nutné uříznout násypnici a přebytečné sklo, které uříznout jde. Poté se hrubým broušením obrousí celý povrch objektu, aby se odstranily nerovnosti. Vět-





Obrázek 3.12: Skleněné plastiky po uříznutí násypnice

šina tohoto broušení se provádí diamantovým brusným kotoučem. Kvůli složitému tvaru a různým prohlubním objektů, se na některá místa kotouč nedostal a musela se použít mikrobruska. Pro co nejvíce vyrovnaný povrch se použilo ještě jemné broušení, které minimalizuje rýhy po předešlém broušení. Na toto broušení jsem používala kotouč s plátnem, který mi umožnil dostat se na více míst, ale přeci jen, ne na všechny. Místa, na která se nedostal kotouč jsem vyhladila ručně, pomocí brusných houbiček o jemnosti 60, 120, 200 a pak ještě jednou plátnovým kotoučem.



Obrázek 3.13: Zušlechťování brusnými houbičkami

Všechna zvířátka jsou následně opískovaná tlakovou pistolí (směs v pistoli, která



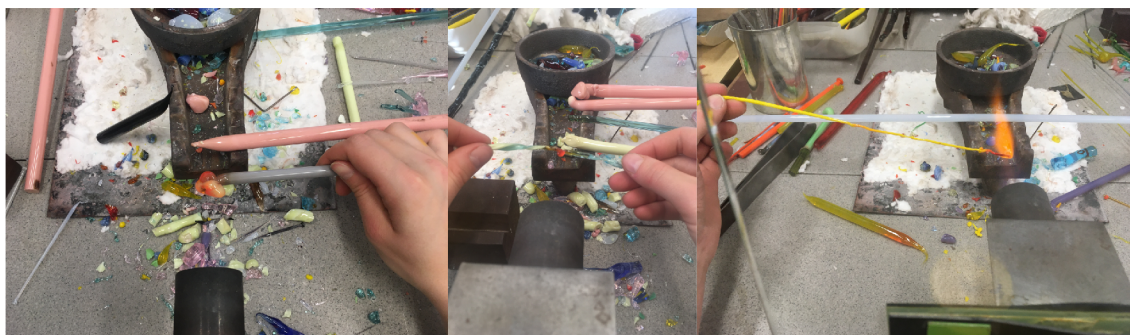
se používá pro sklo se nazývá korund) a poté chemicky leštěná v kyselině fluorovodíkové spolu s kyselinou sírovou v poměru 1:3. Objekty se ponoří do lešticí lázně a na povrchu vznikne chemická reakce. Dojde tak k odstranění zbylých nerovností, které už byly skoro nepatrné. Díky chemickému leštění skleněné objekty dostávají jemný matový omak. Poslední úprava byla ruční leštění na vysoký lesk některých částí zvířátek.

### 3.2.2 BROUCI ZEZDÍCI

Brouci, které jsem se rozhodla pojmenovat zezdíci, hrají v mé bakalářské práci roli fantazie. Jsou to tvorové, kteří by měli svojí hravostí (a křiklavostí) provokovat k hravosti diváka. Zezdíci se skládají ze skleněných nohou, ty jsou vyrobeny na sklářském kahanu, a látkového těla vyztuženého drátem. Uvnitř těla se nachází jednoduchý mechanismus, který tvory rozhybe takovým broučím pohybem. Proto je zde asociace zezdíků k broučkům.

#### PRÁCE NA SKLÁŘSKÉM KAHANU

Na sklářském kahanu se pracuje s lampovými tyčinkami. Pro moji práci jsem zvolila měkčí lampové tyčinky, se kterými se mi lépe pracuje. Sklářský hořák má přívod a regulaci plynu a vzduchu. Na začátku práce se nastaví ideální plamen, tak aby sklo nebarvil na kovovo-černou barvu. Je nutné mít nehořlavou podložku pod celou pracovní plochou (my ji máme ve škole z dlaždiček). Přímo před hořákem je umístěn litinový přehřívací stojánek. Na stojánek se pokládají tyčinky, se kterými se bude pracovat. Je totiž nutné tyčinku před vložením do plamene nahřát.



Obrázek 3.14: Výroba nohou na sklářském kahanu

Já jsem na sklářském kahanu vyráběla nohy pro mé zezdíky. Nebyl to přímo figurkářský druh práce, spíše jsem pracovala s celou figurkářskou tyčinkou, kterou jsem dozdobila a více jsem ji oživila různým zkroucením a změnou tloušťky. Pro zdobení jsem si musela vyrobit ještě hubenější skleněné tyčinky - takzvané nitě. Nahřátou tyčinku jsem vložila do plamene a počkala, než sklo začne být tekuté a než se začne kulatit. Sklo samo díky povrchovému napětí začne vytvářet kuličku, v tuto chvíli se musí kulička udržovat stále roztavená a je nutné nahřát pomocnou tyčinku

(na to se používají hubené tyčinky z technického skla). Pomocná tyčinka se spojí s roztavenou kuličkou a pomalu se tahá pryč z plamene. Rychlost tahání ovlivňuje tloušťku vznikající nitě. Když je vzniklá nit dostatečně dlouhá, přepálí se plamenem. Tímto způsobem jsem si připravila různé barvy nití, některé z nití jsem si připravila více barevné a to tak, že počáteční sklo, z kterého se nit tahá jsem umíchala ze dvou různých figurkářských tyčinek. Po této přípravě už jsem mohla přejít k výrobě nohou brouků. Postupovala jsem od začátku tyčinky k jejímu konci. Je nutné postupovat pomalu a jedním daným směrem. Kdybych toto pravidlo nedodržovala a sklo bych zahřívala na přeskáčku na různých místech, velmi by praskalo. Tyčinka se musí postupně rozehřát, vždy do takového bodu, aby byla v daném místě rozehřátá skrz na skrz, sklo je v tuto chvíli velmi tekuté, a je těžké udržet ho stále v jedné rovině, v tuto chvíli vznikají různé změny tloušťky a ohyby na tyčince. Také je toto chvíle, kdy je čas na přidání barevných detailů pomocí nití. Nitě se taví mnohem rychleji, tím pádem je vždy jen stačí vložit do plamene a nanést na rozpálené místo tyčinky. Takto se postupuje místo po místě. Postup je to celkem zdlouhavý, jelikož se sklo musí zahřívat opatrně a postupně. Naopak když je pak v rozehřátém stavu je těžké jej udržet v požadované pozici. Hotovou nohu je nutné dát do vaty, která zpomalí postup chlazení a zabrání tak následnému praskání.



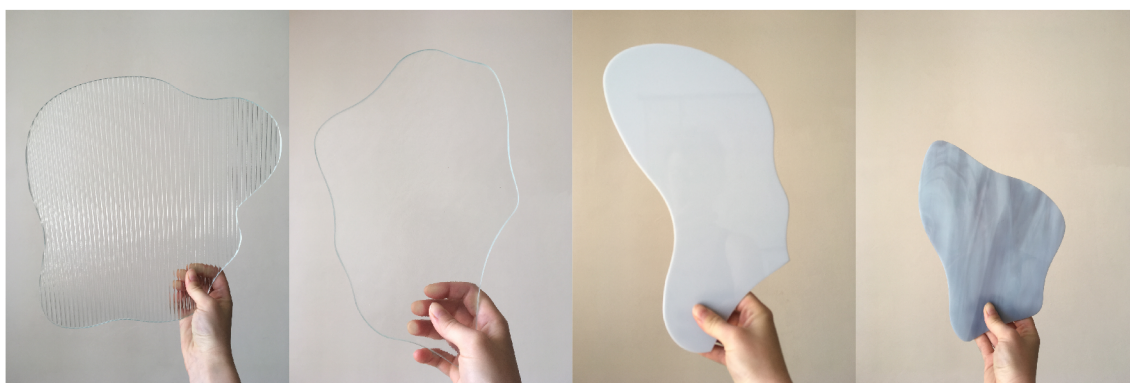
Obrázek 3.15: Detail brouka zezdíka

## ROZHÝBÁNÍ ZEZDÍKŮ

Vždy ke čtyřem nohám vyrobeným na kahanu patří jedna dřevěná konstrukce. Ta slouží ke spojení noh dohromady a jejich stabilnímu postavení na zemi. Zároveň je do ní přidělán motor, jde o jednoduchý typ motoru, běžný v každé malé elektronice, z které jde vyreparovat a použít ho ke svým účelům. K motoru je napájena devíti voltová baterie, která motor pohání, k baterii je pak napájen vypínač, pro snazší zapínání a vypínání. Tyto vnitřní těla zezdíků se trochu liší použitými součástkami, například jeden z motorů je napájen k cyklobaterce, takže zároveň s pohybem může i svítit. Rotační část motoru je vyosená, toto vyosení způsobuje vibrační pohyb, který se přes dřevěnou konstrukci přenáší do nohou a celého brouka rozpohybuje.

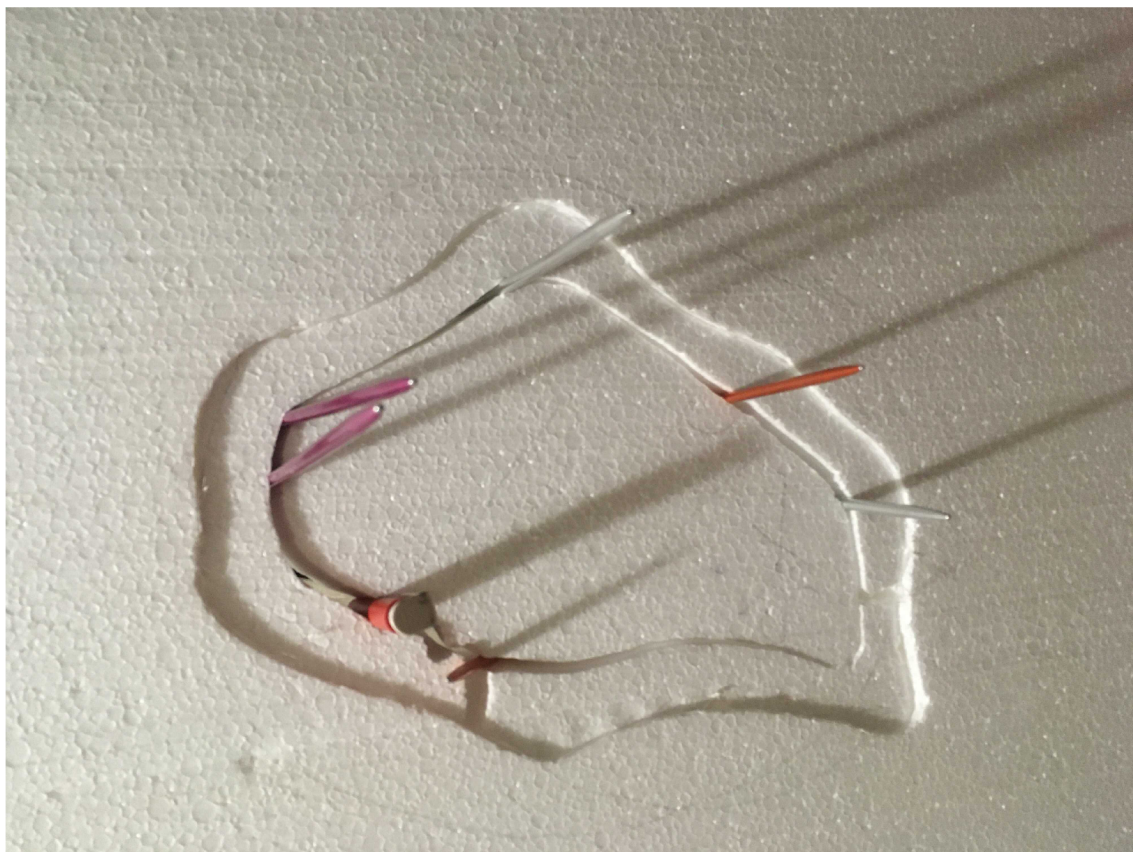
### 3.2.3 ZĚď

Slouží jako podstavec pro zvířátka, zároveň dotváří atmosféru celé instalace. Je vyrobená z 6 polystyrenových desek, které vytváří roh, jakési zákoutí. Do zdi jsou vsazena různá skla, která mají nepravidelné tvary, připomínají fleky v omítce a dávají prostor diváku pro vlastní představivost. Dále jsou ve zdi vytvořené jakési jeskyně pro vkládání zvířátek. Není nijak jasně definované, kam které patří. Jejich poloha se může měnit stejně jako se mění vzhled stěny. Některé jeskyně v sobě mají zabudovanou malou UV led diodu s baterkou, takže svítí. Je to proto, že některá zvířátka v sobě mají sklo svítící pod UV světlem. Je to trochu hra, které se kde rozsvítí a které ne. Stěna je navržena tak, aby se plastiky mohly jednoduše vyndávat a zase zandávat, každý si tím pádem může zvíře vzít do ruky, případně ho přemístit na stěně na jiné místo na stěně.



Obrázek 3.16: Ploché sklo připravené na zasazení do zdi





Obrázek 3.17: Výroba tvarů ve zdi



Obrázek 3.18: Ploché sklo zasazené do stěny

## 4 ZÁVĚR

Cílem této bakalářské práce bylo vytvořit kolekci plastik inspirovanou tvary v oprýskané omítce a k ní vytvořit atmosféru. Vzniklo šest vícebarevných zvířátek, použila jsem sklo LIBA Color, přesto sklo trochu popraskalo. Výsledné práci to ale nevádí, vizuálně jdou praskliny ve skle k tématu oprýskané stěny velmi dobře. Mým osobním cílem bylo rozpohybovat brouky, z toho že se to povedlo mám velikou radost. Brouci mají skleněné nohy s dřevěným tělem a uvnitř zabudovaným mechanismem. Tyto dvě části práce spojuje vytvořená zeď, která uceluje instalaci do jednoho celku. Tím, že instalaci spojuje tato stěna, které se dá přenášet, je možné jí předvádět téměř kdekoliv, jediné omezení by mohl být povrch země, protože brouci ho potřebují rovný a hladký. Celkově jsem se při této práci hodně naučila. Zkusila jsem si nové postupy, zjistila jsem, že některé mé představy uskutečnit nejdou, tak jak jsem chtěla, ale jdou jinak. I díky tomu se vzhled práce vyvíjel po celou dobu. S konečnou podobou instalace jsem spokojená.

## 5 FOTODOKUMENTACE

### 5.1 ZVÍŘÁTKA



Obrázek 5.1: Zvířátko osvětlené uv světlem





Obrázek 5.2: Zvířátko osvětlené UV světlem



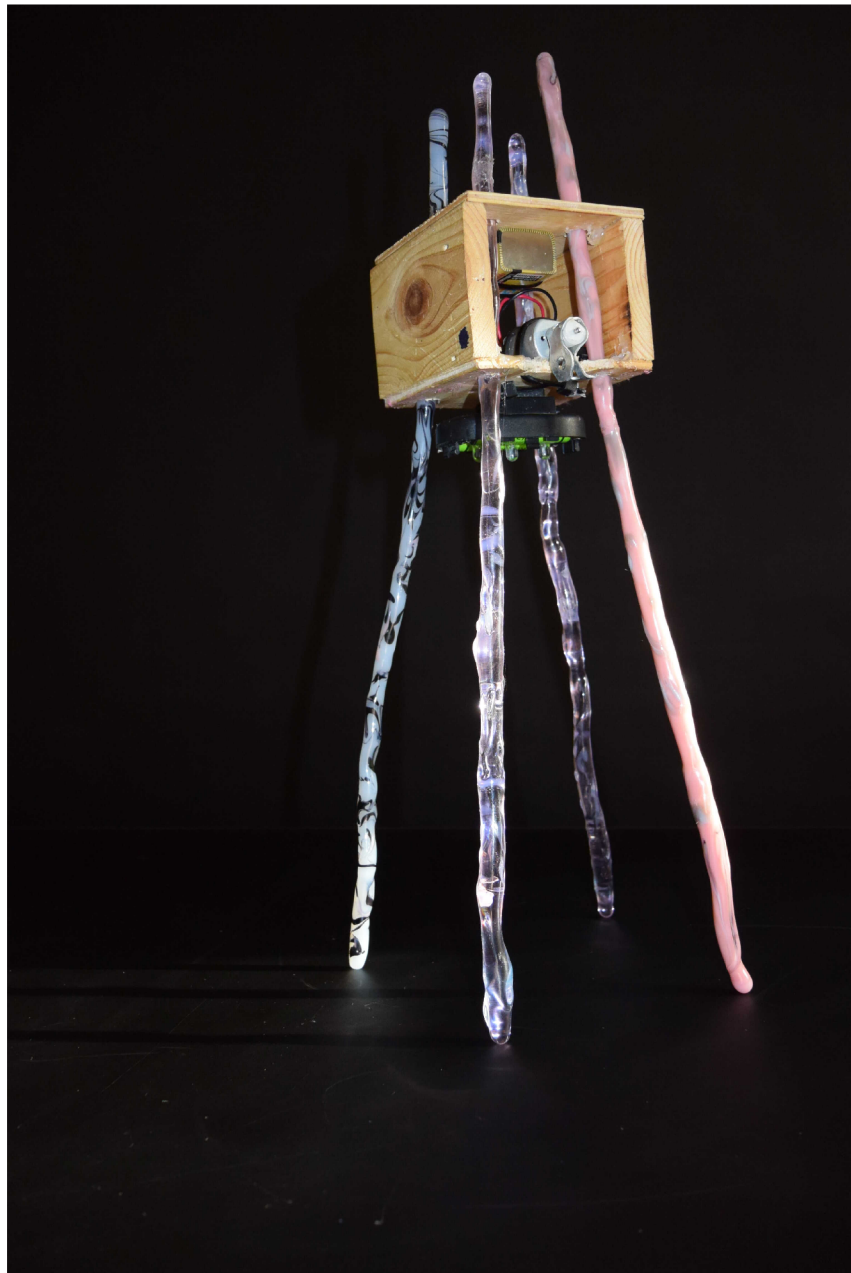
Obrázek 5.3: Zvířátka



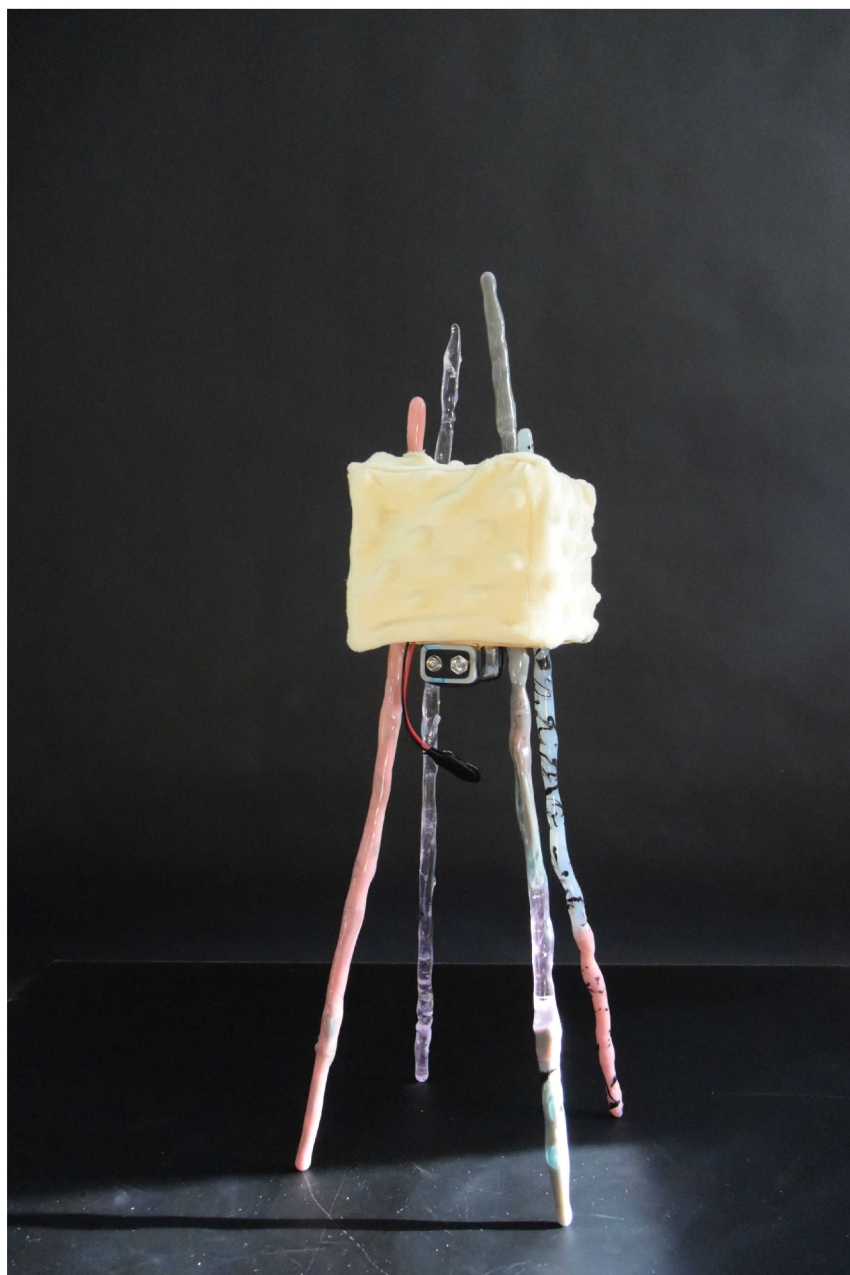


Obrázek 5.4: Zvířátka

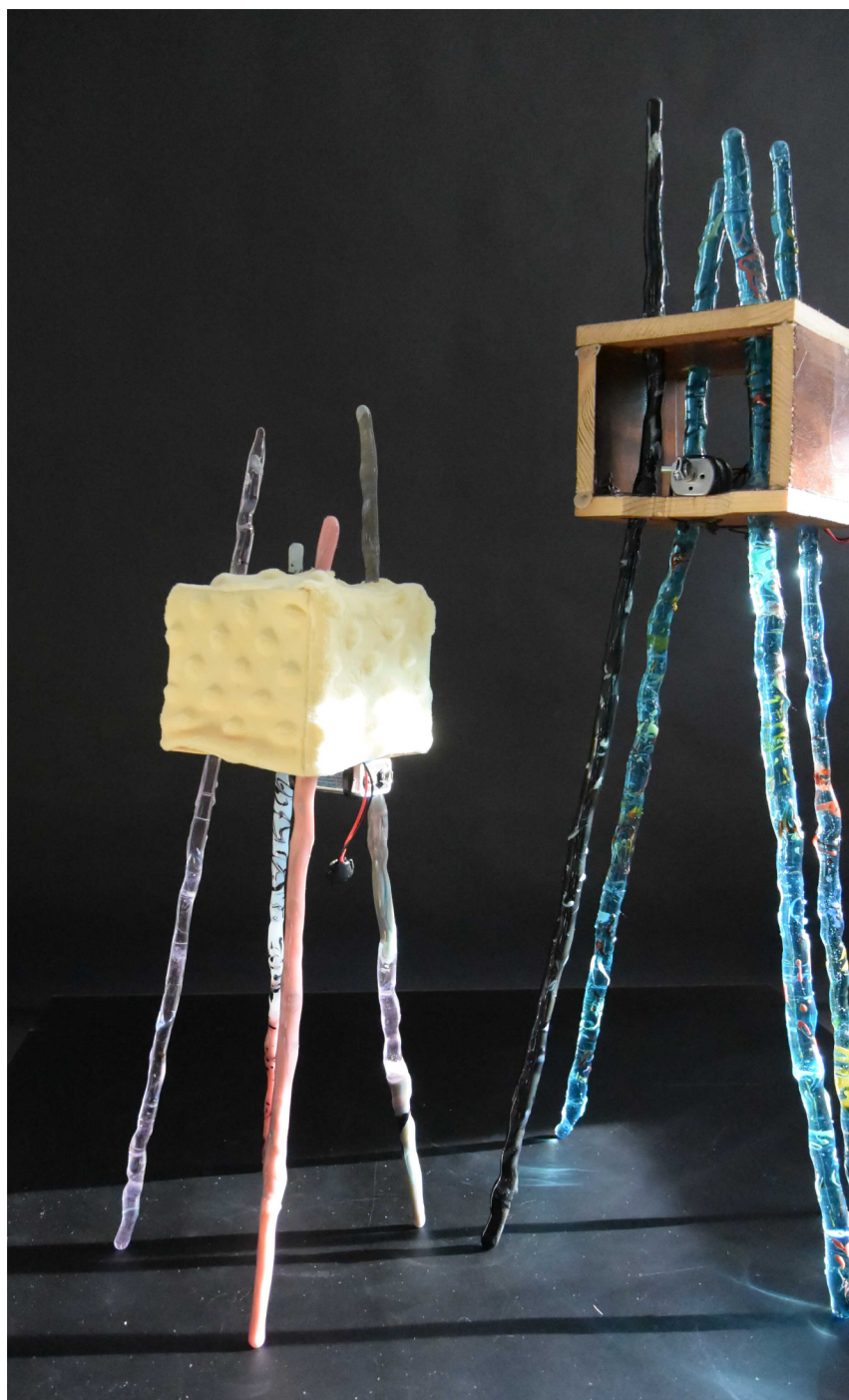
## 5.2 BROUCI ZE ZDÍCI



Obrázek 5.5: Malý brouk ze zdíci



Obrázek 5.6: Střední brouk zezdík



Obrázek 5.7: Zezdíci





Obrázek 5.8: Zezdíci





Obrázek 5.9: Zezdíci

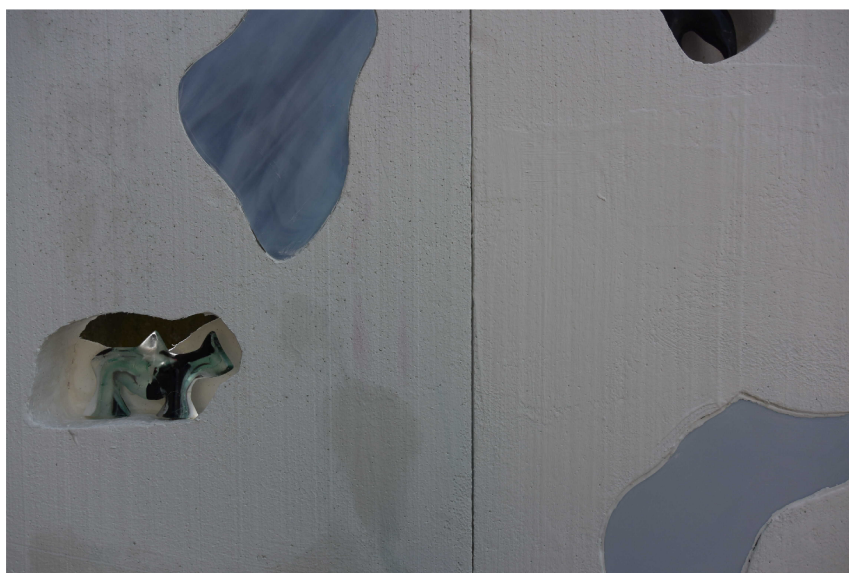


Obrázek 5.10: Zezdík - detail nohou

## 5.3 ZEĎ



Obrázek 5.11: Zeď



Obrázek 5.12: Zeď



Obrázek 5.13: Zvířátko v otvoru ve zdi





Obrázek 5.14: Zvířátko v otvoru ve zdi



## Bibliografie

- Art, Prague. *Jan Kaláb*. URL: <http://www.prague-art.cz/katalog/autori/55-jan-kalab/>. (vid. 01.01.2022).
- Boudník, Vladimír. *Umění - explosionismus*. URL: <https://www.artlist.cz/texty/umeni-explosionismus-4051/>. (vid. 01.01.2022).
- Hlaváček, Ludvík. *Petr Nikl*. URL: <https://www.artlist.cz/petr-nikl-881/>. (vid. 01.01.2022).
- Kaláb, Jan. *Chodník*. URL: <https://www.artlist.cz/dila/chodnik-3515/>. (vid. 01.01.2022).
- Kintera, Krištof. *Nervous Trees*. URL: <https://kristofkintera.com/pages-work/nervous-trees.htm>. (vid. 01.01.2022).
- klika, Ztichlá. *Boudník obkresluje skvrny na zdi*. URL: <https://babylonrevue.cz/boudnikuv-rok-ve-ztichle-klice-kdo-je-byl-vladimir-boudnik/>. (vid. 01.01.2022).
- KODL, Galerie. *Jan Kaláb*. URL: <https://kodlcontemporary.cz/Jan-Kalab>. (vid. 01.01.2022).
- Oujezdský, Karel. *Kinterovy Nervózní stromy provokují i bavi*. URL: <https://vltava.rozhlas.cz/kinterovy-nervozni-stromy-provokuji-i-bavi-5983826>. (vid. 01.01.2022).
- Pellé, Villa. *Petr Nikl: Švábení*. URL: <https://bit.ly/3wCx0oy>. (vid. 01.01.2022).
- *TĚTIVA SNU / poslední performance*. URL: <https://villapelle.cz/tetiva-snu-posledni-performance-10-1-od-1830/>. (vid. 01.01.2022).
- Peška, Marek. *Známý umělec maloval na chodníky, kvůli špinavým tlapkám dostane pokutu*. URL: [https://www.metro.cz/znamy-umelec-maloval-na-chodniky-kvuli-spinavym-tlapkam-dostane-pokutu-1a4-/praha.aspx?c=A140917\\_175017\\_co-se-deje\\_rab](https://www.metro.cz/znamy-umelec-maloval-na-chodniky-kvuli-spinavym-tlapkam-dostane-pokutu-1a4-/praha.aspx?c=A140917_175017_co-se-deje_rab). (vid. 01.01.2022).
- Pokorný, Radek. *SKROMNÝ VŮDCE ROBOŠVÁBŮ PETR NIKL: VŠECHNO JE VE HŘE*. URL: <https://www.materialtimes.com/ptame-se/skromny-vudce-robosvabu-petr-nikl-vsechno-je-ve-hre.html>. (vid. 01.01.2022).
- Schusterová, Karla. *Rozvoj výtvarné tvořivosti, fantazie a prostorové představivosti u dětí předškolního věku prostřednictvím práce s keramickou hlínou*. URL: <https://theses.cz/id/228tqp/STAG89002.pdf>. (vid. 01.01.2022).
- Vališová, Pavlína. *MANIFESTY EXPLOSIONALISMU VLADIMÍRA BOUDNÍKA*. URL: <https://is.muni.cz/th/z8ref/Bakalarka.pdf>. (vid. 01.01.2022).
- Wikislovník. *Představa*. URL: <https://cs.wiktionary.org/wiki/p%C5%99edstava>. (vid. 01.01.2022).
- Wikisofia. *Fantazie*. URL: <https://wikisofia.cz/wiki/Fantazie>. (vid. 01.01.2022).

Wikisofia. *Představivost*. URL: <https://wikisofia.cz/wiki/P%C5%99edstavivost>.  
(vid. 01.01.2022).