

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

DAGMAR MATUROVÁ

V. ročník – prezenční studium

Obor: učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ

KE STAVEBNICI

Interpretace materiálových médií v souboru objektů a šperků

Diplomová práce

Vedoucí práce: ak. mal. Maria Danielová

Olomouc 2010

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne 18.6.2010

Děkuji ak. mal. Marii Danielové za odborné vedení diplomové práce, poskytování rad a materiálových podkladů k práci.

OBSAH

Úvod	6
1 / Hra – ideové východisko	8
1/1 Význam hry v životě člověka	8
1/1/1 Jan Amos Komenský – didaktická funkce hry	9
1/1/2 Hra ve 20. století	10
1/1/3 Johan Huizinga: Homo ludens, o původu kultury ve hře	11
1/1/4 Hra v životě dítěte	13
1/1/5 Hra jako prostředek výchovy	13
1/2 Hra a hračka	16
1/2/1 Technická hračka - stavebnice	17
1/2/2 Artěl	18
2 / Umění & hra	22
2/1 Hračka a hravost v současném šperku	22
2/2 Hra, hravost a stavebnice v designu	31
2/3 Hra v dílech výtvarných umělců 20. století	35
3 / Materiálové bádání, aneb od materiálu ke stavebnici	38
3/1 Materiál	38
3/1/1 Kov, koudel, sádra, sklo	39
3/1/2 Papír	40
3/1/3 Plast	41
3/1/4 Materiálové etudy – shrnutí	42
3/2 Stavebnice	50
3/2/1 Stavebnice Puzzle, Merkur, Seko, Lego	50
3/2/2 Význam stavebnic	53
3/2/3 Práce se stavebnicemi Merkur, Seko, Puzzle, Lego	54
3/2/4 Stavebnice v současném šperku	64
4 / Proces tvorby, principy	68
4/1 Základní principy	68
4/1/1 Skládání, rozkládání – konstruktivní tendence v designu	72

4/1/1/1 Ikea	73
5 / Ke stavebnici.....	77
5/1 Ke stavebnici (A)	77
5/2 Ke stavebnici (B)	78
5/3 Šperk stavebnicí.....	80
6 / Pedagogický projekt – prožitek materiálu, materiál hrou	88
6/1 Projekt.....	89
6/1/1 Návrh úkolů	90
Závěr.....	99
Seznam citací	101
Seznam obrázků.....	102
Literatura	106
Internetové zdroje	108

Úvod

Autoři současného šperku hledají nové cesty, experimentují a vytvářejí šperky, které by veřejnost na první pohled za šperky ani neoznačila. Boří hranice všednosti, provokují, ale také nastolují prostor pro svobodu tvorby. Šperk se stává výrazem osobnosti jedince, není pouze ozdobou. Může vyjadřovat vážnost i vtip. Autoři opouštějí klasické techniky a materiály, nebo je směle kombinují na první pohled s nekombinovatelným. Jsou to vynálezci a objevitelé, kteří různými cestami nacházejí nové technologie zpracování materiálu a jeho využití v nové oblasti, šperku. Zároveň pracují se vzpomínkami, stávají se dětmi, které si hrají a dětským pohledem na svět vytvářejí neobvyklé, nové a přesto velmi působivé formy. Využívají svých zkušeností coby děti, opakují je, ale zároveň s nimi pracují jinak, hravý prvek je doplněn vážností dospělého.

Zcela běžným se stal princip hledání a využívání starých, již nepoužitelných předmětů a materiálů. Dnešní společnost tak má stále více na paměti ekologický aspekt. I má tvorba se snaží využívat již odepsaných materiálů – zbytků papíru, kovu, lahví od limonád nebo starých již nepoužívaných stavebnic.

Na druhé straně lidé zapomínají vnímat to, když jako děti každý předmět zkoumali jako neobyčejný objev civilizace. Jak ho hladili a objevovali jeho tvar, zkoušeli jeho pevnost, obdivovali barevnost apod.

Praktická část této diplomové práce je založena právě na vnímání, prožívání a vlastním objevování. Na počátku stojí materiál, který jsem se snažila citlivě uchopit ze všech stran, pochopit ho, sama poznat a vyzkoušet jeho vlastnosti a svých poznatků využít k následné kolekci šperků.

Práce se zaměřuje více než na historii, výrobu či složení jednotlivých materiálů, na jejich možnosti. Chci ukázat, jakým

způsobem jsem s nimi pracovala, logické postupy, kterými jsem dospěla od jednoho k druhému a připomenout, jak je důležité „SÁM“ objevit hodnotu věcí a jejich vlastností. V podstatě se stát objevitelem „nového a nepoznaného“, vrátit se do dětství a hrát si a přitom vytvořit nebo přijít na něco nového a užitečného.

Postupně se více naplňovala i myšlenka, že šperk by neměl být pouze statickou ozdobou našeho těla, měl by rozvíjet fantazii samotného nositele a umožnit mu se na něm podílet. Tuto ideu splňuje šperk v podobě hry – stavebnice, složitelný, rozložitelný, využívající různých součástek.

Název „Ke stavebnici“ vyjadřuje cestu od materiálových pokusů přes hledání konstrukčních řešení tak, aby byla splněna myšlenka hry a variability, ke konečné autorské stavebnici. Hrou není pouze konečná podoba šperku coby stavebnice, ale i samotné hledání a experimentování bylo zábavnou činností, hrou.

Předmětem zkoumání této diplomové práce je hra – jak její význam, tak její uplatnění v umění a následně i v mé řadě šperků - objektů, která vyústila v technickou hru - stavebnici. Součástí jsou odkazy na umělce a umělecké směry, které mě inspirují, nebo mi jsou blízké svým posláním, ideou.

Problematika této diplomové práce může najít uplatnění na školách, nebo v mé budoucí pedagogické praxi. Domnívám se, že je nutné právě budoucí generace naučit si vážit věcí kolem sebe, na chvíli se zastavit v dnešní uspěchané době a nechat se unést strukturami nejrozličnějších předmětů a materiálů. Tedy skutečně vnímat okolní svět. Prožitková tvorba pak může být místem pro relaxaci i poznání. Tvorba hravými formami má význam motivační, recyklace ekologický.

TEORETICKÁ ČÁST

1 / Hra – ideové východisko

Základním principem mých objektů - šperků - je stavebnice, skládání a rozkládání jednotlivých elementů, hotových i nově vytvořených.

Variabilita stavebnice umožňuje rozvíjet fantazii a tvůrčího ducha každého člověka. Samotná činnost (práce se stavebnicí i její výroba) je hrou. Pokusím se zde objasnit její význam, souvislost mezi hrou a uměním, hrou a mou prací, hrou a výchovou.

1/1 Význam hry v životě člověka

Hra a její význam je často neprávem opomíjen. Její úloha v životě člověka je nepostradatelná. Někteří si možná myslí, že stojí zcela mimo ni, ale často se přímo v ní pohybují. Neustále soutěží, vytvářejí strategie, usilují o vyšší posty, a to je přece také jedna z forem hry. Jiní si hrají také, ale již jsou uvolnění, hlavním cílem je zde zábava a kontakt s lidmi.

Hra má své místo v pojetí výtvarné výchovy. Děti mnohem raději tvoří, když mají zároveň pocit, že si hrají. Hra ale není blízka pouze dětem. I dospělí si hrají, volí složitější hry, které vyžadují často tvořivost a zapojení strategického myšlení. Hra je důležitým prostředkem k rozvoji osobnosti dítěte, umožňuje navazovat sociální vztahy, soutěžení, ale i rozvoj kreativity. Je možností, jak se děti zábavnou formou seznamují s okolním světem a pravidly v něm.

Hra může být i prostředkem k vyjádření vlastního názoru umělce, poukázání na stereotypy všedního dne, může být

způsobem jeho výpovědi, jeho prožívání. Umělec využívá dětskou naivitu a spontánnost, zároveň je doprovázen racionálními zákony dospělých. Mnohem více přemýšlí, jeho hra je více propracovaná, má vyjadřovat jasný záměr. Ten může být zcela vážný, nebo může pouze poukazovat na hravost a lehkost, svobodu autora.

Hra provází lidskou společnost od jejího vzniku, doklady o tom nalézáme v archeologických vykopávkách (hračky ze starého Egypta, Řecka apod.), později literárních pramenech (ve spisech řeckých filozofů – Platóna a Aristotela, kteří se také zabývali využitím hry ve výchově). Hra si získala brzy oblibu mezi pedagogy.

1/1/1 Jan Amos Komenský – didaktická funkce hry

Jan Amos Komenský se zabýval výchovou a vzděláváním po celý svůj život. Byl významným humanistou, filosofem a jeho spisy jsou zdrojem i pro dnešní školství.

Již J. A. Komenský psal o významu hry ve výchově dítěte ve spisech *Škola hrou* nebo *Svět v obrazech*, kde charakterizoval soudobé hry a hračky. Hru začlenil do své pedagogické soustavy, dával ji stejnou důležitost, jako mají spánek a výživa pro zdravý vývoj dítěte předškolního věku. Hra dítěti přináší radost a potěšení, zároveň obohacení znalostmi a rozvoj smyslů a myšlení. Od tohoto hravého způsobu učení mají děti postupně přejít k záměrné práci.

„Rozvíjení dětské hry vyžaduje styk s přírodninami, s předměty denní potřeby i s hračkami – figurami osob i zvířat a miniaturami pracovních nástrojů. U větších dětí je hra prospěšná pro tělesné zdraví a duševní čilost. Pro ně se doporučují pohybové hry (s míčem apod.) a intelektuální hry (hádanky apod.). Radost

typická pro hru by měla najít své místo i ve škole, aby také učení bylo příjemné a zábavné.“¹

Tato zásadní myšlenka „školy hrou“ brzy našla své uplatnění v pedagogické praxi a dnes je její podstatou. Důraz je kladen na využití hry při učení, neboť hra umožňuje dítěti lepší soustředění a usnadňuje rozvoj jeho schopností.

Kromě Jana Amose Komenského a dávno před ním i po něm hodnotu hry spatřovali starověcí filosofové (např. Platón, Plötinos), novověcí filosofové (Jean Jacques Rousseau, pedagogové Pestalozzi a Fröbel). Hrou ve spojení s kulturou se ve svém díle Homo ludens z roku 1938 zabýval Johan Huizinga.

1/1/2 Hra ve 20. století

„Dvacáté století, které je také nazýváno „stoletím dítěte“, zájem o hru a hračku zintenzivňuje. To je dáno změnou životního prostředí a nároků na člověka. Hračka má všestranně podporovat dětskou aktivitu a zároveň nahrazovat omezení styku s přírodou, který je způsoben právě technickým pokrokem. Hra se stává důležitým nástrojem k zvyšování lidského vzdělání a zdatnosti, k usměrňování duševního vývoje dítěte. Problematikou hry se začínají zabývat různé vědní disciplíny (psychologie, sociologie, pedagogika, kulturní antropologie, folkloristika, fyziologie).

Prostřednictvím her a hraček ovlivňuje naše společnost výchovu mladé generace. Hra nemá své místo pouze v dětství, ale uplatňuje se i v životě dospělých (hry společenské, sportovní, divadelní apod.). Je vysoce oceňována především proto, že přispívá

¹ MIŠURCOVÁ, V. FIŠER, J. FIAL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: SPN, 1980. s. 10.

k tělesnému a duševnímu zdraví a vnáší radost a obohacení do našeho života.“²

Ač se podoba her a hraček v historickém vývoji měnila, byly, jsou a budou hry a hračky výchovným prostředkem ověřeným zkušenostmi a součástí každé kultury.

1/1/3 Johan Huizinga: Homo ludens, o původu kultury ve hře

*„Holandřan Johan Huizinga (1872 – 1945), profesor historie v Haarlemu a na univerzitě v Leidenu, byl především dějepiscem. U nás známý také svými díly Podzim středověku, Ve stínu zítřka nebo Erasmus Rotterdamský pohlížel na předmět svého zájmu, kterým byl především středověk a počátek novověku, v širších kulturních souvislostech, čímž jeho práce získávala charakter, vedle historického, z dnešního pohledu také sociální, respektive kulturně sociální. Knihou **Homo ludens** (1938), kterou shrnul svá tehdejší bádání nad fenoménem hry a jejím původu v kultuře, se pokusil vymezit pojem a účel hry ve společnosti a včlenit ho do pojmu kultury. Jak sám v úvodu shrnuje, doteky tohoto tématu lze vystopovat v jeho studiích od roku 1903 a jako zásadní předznamenání jeho badatelského směřování uvádí studie O hranicích hry a vážnosti v kultuře (1933) a Herní element kultury (1934). Homo ludens lze tedy považovat za práci na svou dobu převratnou a průkopnickou.“³*

Huizinga se ve své knize zabývá různými významy hry jako kulturního jevu, jejím vznikem a vývojem (hra je starší než kultura, základní rysy hry se uplatnily již u zvířat), funkcí, pojetím

² MIŠURCOVÁ, V. FIŠER, J. FIAL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: SPN, 1980. s. 12.

³ <http://faced.blog.cz/0701/homo-ludens-o-puvodu-kultury-ve-hre> [10.4.2010]

v různých kulturách a etapách lidského vývoje (především v období antickém), spojením hry a práva, hry a války, hry a umění, hry a filosofie, hry a současnosti apod.

Huizinga se snaží hru definovat, zároveň si je vědom, že hra je mnohem složitějším fenoménem a pár vět vystihne pouze zlomek jejího významu. Podle něj je hra činnost, která je vydělena hmotně nebo pomyslně z běžného života a má svá pravidla. Hru vnímá jako zápas o něco, nebo představování něčeho (např. divákům). Jejím znakem je napětí a nejistota, ve hře stále zaznívá otázka: „Podaří se to?“. Hráč se snaží zvítězit, překonat spoluhráče, ale i sám sebe, aby získal vážnost a uznání, ale i vlastní dobrý pocit. Není divu, že do oblasti hry řadí Huizinga i boje a zápasy.

Huizinga a hra ve výtvarném umění

Huizinga hru ve výtvarném umění chápe spíše jako soupeření na výtvarných zakázkách, a to především v dobách minulých, zatímco 19. a 20. století chápe jako výrazný pokles herního prvku ve výtvarném umění. Huizinga spatřuje herní faktor ve výtvarném umění ve čmárání, zdobení nebo zaplňování plochy různými útvary a to především v momentě, kdy se člověk nudí. Tuto formu umění a hry řadí k jejich nejnižším formám. Formám, které vytvářejí ornament.

Od roku 1938, kdy byla kniha napsána, uplynulo mnoho let. Spolu se změnami, které proběhly v umění a celé společnosti, se postupně mění i pohled na hru v umění. Objevily se nové oblasti v umění jako je akční tvorba, do tvorby výtvarníků zasahují nová média, nebo dochází k jejich prolínání. Současné umění získalo charakter hry, můžeme říci hry s divákem, s celou společností. Umělci se snaží šokovat, působit na celou osobnost. Mizí hranice

mezi uměním a životem a právě překračování této hranice můžeme též nazvat hrou.

1/1/4 Hra v životě dítěte

V jednotlivých etapách vývoje má hra různé rysy a význam. Děti téhož věku mohou jevit zájem o různé hry. Na to působí jejich vyspělost, potřeby a výchova dítěte v rodině. Nicméně hra je nezbytná pro zdravý vývoj každého dítěte.

1/1/5 Hra jako prostředek výchovy

Problematikou hry se zabývá mnoho autorů, kteří přinášejí různé teorie, např. funkci hry spatřují v tom, že slouží jako odpočinek po vážné práci, že umožňuje vybití nadměrné energie, že je projevem napodobivého pudu, že je formou přípravy na život atd. Tyto teorie obsahují četné postřehy a poznatky týkající se dílčích stránek hravé činnosti.

Hrou se zabývali také Mišurcová, Fišer a Fial, autoři knihy *Hra a hračka v životě dítěte*, kteří hru charakterizují jako dobrovolnou spontánní činnost a svobodné sebeuplatnění člověka. Tedy hra není úkolem a nesmí být nařízena, neboť nařízená hra není hrou.

Johan Huizinga, autor knihy *Homo ludens – o původu kultury ve hře*, definuje hru takto: „*Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných*

pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život.“⁴

„Každá hra má svůj řád. Probíhá v určitém čase a vymezeném prostoru, má pravidla závazná pro všechny účastníky hry, obsahuje prvky napětí a uvolnění. Hlavní význam hry je v ní samé, poskytuje hráči možnost vyjádřit se a projevit sílu a důvtip, odvahu, vytrvalost, fantazii, tvůrčí schopnosti, veselost, estetické cítění atd. Hra je činnost, která obohacuje a zkrášluje každodenní život.“⁵

Hra přináší možnost sebeuplatnění člověka a tím mu přináší radost a uspokojení. V tom spočívá největší význam hry. Hra nemá význam pouze pro jedince, ale i pro kolektiv, v němž se utvářejí sociální vazby.

„Smysl hry se naplňuje tehdy, když dítě hrou hledá řešení vnitřně vytyčeného úkolu či problému, nalezne metodu, jak jej řešit a pochopí princip tohoto řešení.“⁶

Z psychologického hlediska hra slouží dítěti k zvládnutí podnětů z okolního prostředí, porozumění světu, v němž žije, k chápání vztahů k předmětům, které ho obklopují, k lidem. Plně přitom využívá své imaginace a fantazie, své tvořivé schopnosti. Ve hře se uplatňuje celá jeho osobnost. Hra je zdrojem dojmů a zážitků ze života a prostředí, v němž děti vyrůstají, důležitější než výsledek je činnost sama o sobě a její průběh.

Hra rozvíjí všechny stránky lidské osobnosti, proto nachází své místo v pedagogické praxi. Psychologie člení hru do různých skupin (např. kolektivní, intelektuální apod.) Pedagogika ji dělí na hry tvořivé a hry s pravidly.

⁴ HUIZINGA, J. *Homo ludens, o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá Fronta, 1971. s. 33.

⁵ MIŠURCOVÁ, V. FIŠER, J. FIAL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: SPN, 1980. s. 30.

⁶ MIŠURCOVÁ, V. FIŠER, J. FIAL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: SPN, 1980. s. 31.

Většina her potřebuje předmět pro hru speciálně určený – hračku. Hračka ve své realistické nebo stylizované podobě dítěti pomáhá vytvářet představu o světě, motivuje jeho činnost, podněcuje fantazii a tvořivé myšlení, podporuje tělesný rozvoj a připravuje na společný život s ostatními lidmi.

Hra a mravní výchova

Hra se uplatňuje v každé výchově – rozumové, mravní, tělesné, estetické a pracovní. Pro můj účel se budu věnovat pouze mravní a estetické, v níž je největší souvislost s uměním a výtvarnou tvorbou.

Společenská či kolektivní hra umožňuje dítěti začlenit se do kolektivu. Do těchto her patří hry soutěživé, stolní, rodinné atd. Děti, které se účastní skupinových her, se učí navzájem si pomáhat, dělit se s ostatními, prožívat uspokojení ze společné činnosti. Zároveň se zde vyvíjí citové vztahy mezi dětmi a dítě zde nabývá nových zkušeností do života. Stejný význam mají hry s dospělými, při kterých se dítě učí, jak se má chovat, vytváří si postoje k lidem i ke světu, učí se pravidlům.

Hra a estetická výchova

Hra má svůj význam i v utváření estetického vztahu k přírodě, společnosti a umění. Mluvíme o úzkém vztahu hry a umění, hry a tvořivosti, hry a krásy, hry a humoru. Jak hra, tak umění jsou schopny člověku poskytnout silný prožitek, který ho zbavuje vnitřního napětí a tíhy a přináší mu duševní vyrovnaní. Tyto hry umožňují dítěti uplatnění fantazie, svých nápadů a schopnosti nápodoby. Dítě se proměňuje v umělce, hra je zároveň naplněna radostí a humorem.

Hra a tvořivost

„Hra je symbolická činnost, ve které je důležitý hlavně její průběh. Hrou dítě aktivně poznává okolní svět a snaží se na něj působit, cvičí své pozorovací schopnosti, rozvíjí obrazotvornost, získává nové vlastnosti volní i charakterové. Ve hře se projevují zájmy dětí, vytvářejí se vztahy k okolí, k ostatním dětem i dospělým.“⁷

Tvořivost při hře můžeme označit za originální dětské řešení námětu a jeho obohacení o nové, neotřelé prvky. V tvořivé hře se uplatňuje především dětská fantazie, tato činnost může být i kompenzací ostatní školní činnosti nebo prostředkem citové výchovy. Dítě prostřednictvím hravé tvořivé práce může vyjádřit to, co neumí slovy, nebo svá přání či vzpomínky. Tato hra rozvíjí tvořivé schopnosti dítěte a snaží se ho alespoň na chvíli vzdálit od dnešní přetechnizované civilizace.

Nezbytnou součástí této činnosti je pedagog, který by měl neustále hledat nové originální formy práce a hry, náměty, měl by děti motivovat a zároveň jim být oporou při překonávání vzniklých překážek.

1/2 Hra a hračka

Hra a hračka mají své místo ve výchově a jsou součástí každé kultury, jsou zakotveny v naší lidové tradici. Jejich podoba se měnila s dobou, ale jejich význam zůstal stejný. Děti se prostřednictvím hraček učí poznávat okolní svět symbolickým způsobem.

Hračky mají své uplatnění především v estetické výchově, vzbuzují estetické prožitky dítěte a jsou první školou vkusu.

⁷ MLEJNEK, J. *Dětská tvořivá hra*. Praha: IPOS, 1997. s. 12.

Hračka na dítě působí esteticky svým tvarem, barvou, materiálem, zvukem a funkční bohatostí. Tvar hračky může být kopií skutečnosti, nebo silně abstrahovaný. Silně naturalistické hračky ale nerozvíjí dětskou fantazii. Vždy je nutné při volbě hračky brát ohled na věk dítěte, pohlaví, na jeho potřeby.

Materiál hračky má důležitou funkci v hmatovém vnímání. Přináší hmatové prožitky, příjemné i nepříjemné, tedy seznamování s okolním světem.

1/2/1 Technická hračka - stavebnice

Technické hračky dítěti umožňují postupnou přípravu na automatizovaný svět, tedy umožňují mu optimální rozvoj jeho senzomotorické orientace, paměti, myšlení a ostatních duševních funkcí. Hra s hračkami přispívá k rozvoji manuální zručnosti.

K těmto hračkám patří především stavebnice. Dítě začíná stavět od prvního roku života; nejprve dvě nebo tři kostky na sebe, později složitější stavby a nakonec technické modely. Přitom se učí prostorově vnímat, soustřeďovat pozornost, kombinovat, řešit nové, náročnější úkoly, být stále zručnější a hlavně stále tvořit. Dítě při tom může zažít i nezdary, zde by měla nastoupit pomoc dospělých, a tím i vzájemná spolupráce, aby dítě neztratilo své nadšení ze hry.

„Stavebnice je hračka, která rozvíjí nejen technické schopnosti, ale i sociální vztahy. Nejdříve si děti staví pro sebe, ale stavba si brzy vynutí spolupráci: hráči si začínají vyměňovat prvky, které právě potřebují. Pak si vyměňují zkušenosti a konečně se spojí ke společné práci a budují kompletní stavby. Tak se

*navazují a utvrzují kamarádské vztahy a děti získávají sebedůvěru, že je ostatní uznávají a že jsou platnými členy skupiny.*⁸

O hrách a hračkách bychom mohli psát dlouho. Existuje mnoho teorií, her a druhů hraček, jejich využití ve výchově dětí a postižených osob. Snažila jsem se alespoň naznačit nejdůležitější fakta o tomto fenoménu. Nyní bych se vrátila opět k umění, kde najdeme mnoho příkladů ve spojení se hrou.

1/2/2 Artěl

Pokud se zabýváme hračkou v rovině umělecké, musíme připomenout sdružení Artěl, ateliér pro výtvarnou práci. Artěl byl založen roku 1908 jako reakce na Wiener Werkstätte, měl být jeho českou obdobou. I název měl být podobný „Pražské dílny“. Magistrát ale název nechtěl povolit, neboť sdružení nemělo výrobní zázemí. Povolen byl název Obchod se smíšeným zbožím, pro který si sdružení pronajalo prostor v podkroví domu č.32 v Kaprově ulici na Starém Městě. Název Artěl navrhl v souvislosti s jejich posláním Alois Dyk (artěl je ruský termín pro sdružení pracovníků pro společnou výrobu – tedy družstvo), všemi byl ihned přijat. Artěl neměl vlastní dílny, proto práce zadával jiným, ale mnohdy ve zjednodušené podobě, neboť návrhy nikdo „neuměl“ realizovat (např. Brunnerovy návrhy perníků nebo dřevěných hraček, které dodělával a koloroval sám).

Umělci se snažili předměty oprostit od dekorativnosti a symbolických odkazů minulých epoch. *„Nová kritéria pro utváření předmětů denní potřeby byla nyní charakterizována jako „úspornost, účelnost a krása – tvárná jasnost a ryzost, za*

⁸ MIŠURCOVÁ, V. FIŠER, J. FIAL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: SPN, 1980. s. 46.

oddaného pochopení materiálu.“ Tomu odpovídalo i prvotní zaměření na navrhování a produkci menších užitých předmětů zejména ze dřeva, keramiky, kovů a jiných materiálů. Artěl čerpá také z lidového výtvarného projevu.”⁹

První velkou prezentací výrobků Artělu byla účast na Jubilejní průmyslové výstavě Obchodní a živnostenské komory v Praze na podzim roku 1908. Činnost Artělu se postupně rozrůstala až po bytová zařízení apod. Artěl získával nové prostory a účastnil se mnoha výstav a veletrhů (např. Umění v módě).

Od roku 1931 se ale začal snižovat odbyt zboží a roku 1932 se Artěl musel omezit na výrobu pouze žádaných produktů. Nakonec zadlužený podnik, jehož posledním působištěm byla Jungmannova ulice, roku 1934 zanikl.

Hračky

Hračka byla hlavním prodejním artiklem Artělu a mezi její hlavní návrháře a tvůrce patřili **Vratislav Hugo Brunner, Jaroslav Benda a Jan Konůpek**. Artěl se snažil o obrodu ručně vyřezávané hračky a chtěl tak navázat na tradici české lidové hračky. Objevují se klasické lidové motivy hraček: dřevěné soustružené panenky, drůbež, vepřící či rostliny zaplňující dvůr v jednoduchém stylizovaném tvaru: *„Jako hra umožňující různá seskupení podle libovůle dítěte, ale zároveň vyžadující pochopit „co kam patří“, je ve svém principu správné hračky stále aktuální.”*¹⁰ Nově se objevují návrhy exotických zvířat s pohyblivými končetinami a stylizovaným malovaným detailem (např. hračky z roku 1908).

⁹ BROŽKOVÁ, A. a kol. *Artěl, umění pro všední den 1908 – 1935*. Praha: Arbor vitae, 2009. s. 14.

¹⁰ BROŽKOVÁ, A. a kol. *Artěl, umění pro všední den 1908 – 1935*. Praha: Arbor vitae, 2009. s. 128.

Soutěž vypsaná Uměleckoprůmyslovým muzeem na téma pražského trhu a s požadavkem snadné hromadné výroby, byla hlavním popudem pro Artěl, který měl v podstatě podobný cíl. První cenu získal **Jaroslav Benda** za soubor „*Trhovkyně*“, další **Vojtěch Sucharda**. Hlavní návrháři hraček - **V. H. Brunner**, **Jaroslav Benda** a **Jan Konůpek** - zhotovovali prototypy, které v menších počtech vyráběli soustružníci a umělci je pak ručně omalovávali (tuto činnost dále rozvíjeli i **Slavoboj Tusar** a **Václav Špála**). Pro Artěl vyrábělo také Hořické hračkářské družstvo Jana Kysely podle návrhů Bendových („*Trhovkyně*“), Brunnerových („*U pumpy*“) a Špálových („*Krocan*“, „*Slepička*“ z jednoduchých geometrických tvarů – umožňovaly dětem rozvíjet fantazii natočením hlavy hraček a jejich formováním do různých pozic). Výrobě hraček se věnovali také **Minka Podhajská** (pomocí provázku pohyblivá figurka „*Macecha*“), **Jaroslav Horejc** („*Pasáček*“ vyřezávaný z jednoho kusu, 1909), později **Ladislav Sutnar**.

Vratislav Hugo Brunner, absolvent pražské akademie, se zajímal o lidové řemeslo, zejména o hračky, které také sám vytvářel a které se v Artělu prodávaly spolu s perníky jako první. Hračky nepostrádaly fantazii a svěžest lidových prací. Brunner se je snažil prostřednictvím Artělu povznést na moderní vážené užité umění. Jeho „*Jelen ve skoku*“, ručně řezaný a malovaný, získal své místo na prvním firemním logu Artělu navrženém Pavlem Janákem. Motivy čerta, anděla a Mikuláše se uplatnily kromě hraček i na upomínkových předmětech a schránkách např. pro bonbóny.

Ladislav Sutnar navrhoval hračky geometrických tvarů, již nezávislé na lidové tradici. Jeho generaci nešlo o výrobu jen rukodělnou, ale hlavně strojovou. Známa jsou jeho autíčka, tramvaje, lokomotivy nebo nábytek prezentovaný na výstavě Svazu

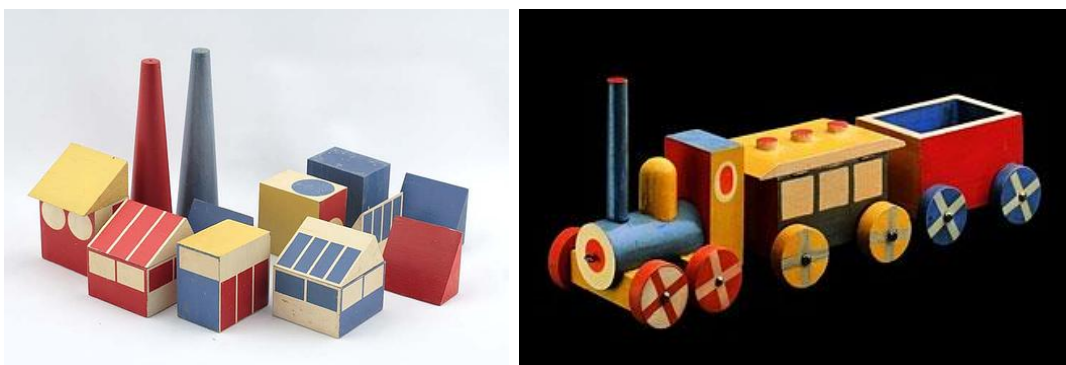
československého díla roku 1921. Dále stavebnice továrny a města, které pro Sutnara vyráběl Emanuel Hercík.

Hračky byly jednoduché, stylizované v duchu lidové tradice, ale zároveň velice současné. Figurky kuchařek, vojáčků nebo zvířat byly vyráběné v různých variacích, které bylo možné kombinovat. Hračkou se zabývali akademičtí umělci, navrhovali hračky k různým příležitostem – Velikonocům, Vánocům apod. Přitom nezapomínali na jejich didaktickou funkci. Postupně se české hračky prezentovaly i v zahraničí (Lipsku, Mnichově nebo Ženevě).

Snahu Artělu o vytvoření svébytné české hračky přebírají další výrobci. Výroba hraček se v Československu stala uměleckým průmyslem (Merkur v Polici nad Metují, firma Blank v Ústí nad Orlicí a další).



1/V.H.Brunner/Mikulášská trojice/1920 /dřevo řezané, malované
2/V.Špála/Čert – krabíčka/1921 /dřevo soustružené, barevně malované
3/M. Podhajska/Panenka/kolem r.1920/dřevo soustružené, malované



4/L.Sutnar/Továrna – stavebnice/1920 (hračky se daly různě kombinovat)/dřevo
5/L.Sutnar/Vlášek/ 1928/barevně malované dřevo

2 / Umění & hra

2/1 Hračka a hravost v současném šperku

Hra se šperkem úzce souvisí. Přece samotnou hrou je umístění brože na oděvu, které můžeme neustále měnit. Dále naklonění či otočení náhrdelníku, náramku nebo prstenu. Proměna řetězu v náramek, náramku v brož apod. Maximální využití všech stránek šperku je výsledkem naší kreativity, hravé činnosti. Můžeme se stát spoluautorem šperku, kterému dáváme nové funkce a vlastnosti.

Umělci pracují s neobvyklými materiály, mnohdy vznikají kuriozity a bizarnosti. Mnozí se s nostalgií vracejí do dětství, čerpají z něho motivy, materiály i témata. Šperk se mnohdy vyznačuje hravostí a vtipem, může být i hračkou.

Podstata hry a hračky nabízí umělcům jak nové technické postupy, tak i nové funkce a pojetí šperku. Někteří pracují s hračkami, jiní je vytvářejí. Do šperků vkládají své zkušenosti a proměňují je v pozoruhodné předměty, jejichž funkce nekončí nositelností a ozdobou těla. Hra, hračka a hravost šperku mohou mít různé podoby. K mé práci technologicky nebo ideově mají blízko V. K. Novák, J. Šibor, ze zahraničí Tithi Kutchamuch a další.

Vratislav Karel Novák, narozený v roce 1942, je všestranná osobnost druhé poloviny dvacátého století. Uplatnil se na poli monumentální i komorní plastiky, šperku i akčního umění. Ve svých objektech se zaměřuje především na řešení prostoru a pohybu. Jeho konstrukce bývají inspirované technickými stroji, mívají tvary stereometrických těles. Tyto tendence se promítají do drobných plastik i šperků. Připomeňme „cykloty“, objekty založené na principu kola a osy, zmnožení a variování těchto prvků,

u kterých se zabývá pohybem. Jeho mobily čerpají ze stereometrických tvarů – kuželů, kuliček atd., které se dají lidským zásahem uvést do pohybu. Důležitou úlohu u těchto objektů sehrávají optické a haptické vjemy. Člověk působením na mobil ho uvádí do pohybu, může regulovat jeho rychlost nebo ho zastavit, vnímá jeho povrch z oceli, jeho lesky a odrazy světla.

V. K. Novák se věnuje především šperku, který stojí na hranici užitého a volného umění. Šperk nemá být pouze ozdobou, nejdůležitější je jeho ideový význam, má být výrazem vztahu člověka ke světu. Šperk nabývá svého významu až na svém nositeli. V. K. Novák tvoří brože, spony, čelenky, obruče z nerezavějící oceli, skla, plexiskla, zrcadel, plastu i tradičních zlatnických materiálů. Podobně jako u cyklotů a plastik se i u šperků objevuje motiv variability, posunování, chvění na pružině, světelných efektů a odrazů slunečního světla. Šperk neustále nabývá nových podob, je výsledkem hry s časem a prostorem. Důležitou úlohu má fotografie, která má tyto proměny zachytit a zároveň ukázat úzký vztah části lidského těla k předmětu. Tato tendence má již blízko k body artu.

V. K. Novák patří k našim nejuznávanějším zahraničním šperkařským osobnostem. Ve svém díle spojuje prvky konceptuálního umění, minimal artu, body artu a postmoderny. Od roku 1990 působil jako profesor na VŠUP v Praze v ateliéru kov a šperk. Je autorem mnoha publikací o terminologii a významu současného šperku. Jeho konstruktivistické pojetí šperků, blízké Antonu Cepkovi, ovlivnilo mnoho mladých umělců. Na jeho tvorbu reagují především minimalisticky zaměření Eva Eisler, Andrej Šumbera, Jiří Šibor a další. Postmoderní pojetí šperku dále ve své tvorbě rozvíjí např. Vladimír Komňanský a Pavel Filip.

Objekty – šperky K. V. Nováka nepostrádají vtip, vybízají k zamyšlení a zároveň lákají člověka k jejich nošení a manipulaci

s nimi. Proměňují se vlivem okolních podmínek nebo za pomoci člověka. Konstruktivistické i postmodernistické pojetí šperku nepostrádá prvek hry. V. K. Novák pracuje s hotovými předměty, hračkami, nebo „hračky“ vytváří. Principy, na kterých jsou jeho práce postaveny - variabilita, konstrukce, pohyby prvků nebo i světelných efektů, jsou podobné těm, které jsem řešila ve své kolekci.



6/V.K.Novák/prsten
Barbie/1997/d 7 cm/
nerez, plast, pružina

7/V.K.Novák/
brož "Structure of
Mineral" /ocel

I **Jiří Šibor** vytváří brože čerpající z geometrických tvarů. Jednoduché, až minimalistické objekty, oživuje jejich variabilita. S jednotlivými plastovými elementy můžeme pohybovat, a tak šperk neustále proměňovat, hrát si s ním.



8/Jiří Šibor/
brož Artificial
Materr/
2000/v 8 cm/akryl,
kov

9/Jiří Šibor/
brož Duplex
Mobile/
1998 /kov, PVC

Příklady ze zahraničí

Princip hry, hračky a stavebnice se uplatňuje v díle **Deany Baker**, která pracuje s barevnými stavebnicovými elementy nebo **Sally Pawson**, jež vytváří nápadité hravé kolekce, interaktivní šperky, ve kterých kombinuje práci s akrylem, šroubky, aluminím nebo stříbrem. Své šperky označuje slovy pestré, hravé a vtipné. K nejznámějším patří *Rolling Ball*, *Helter Skelter* nebo *Skákání*. Její šperky jsou hrou, která má oživit náš všední den.



10/S.Pawson/náhrdelník "Helter Skelter" (v překl. Hlava nehlava) z cyklu „Play with me“/2008/pryskyřice, hliník, stříbro



11/12/Deana Baker/náramky "Festival"/variabilní díly, hliník

Anna Deacon je další šperkařkou, jejíž náhrdelníky připomínají plyšové hračky. Při práci používá odpadky, zbytky nebo pozůstatky, nejčastěji tkanin. Podobně i **Xavier Ines Monclús** pracuje se šperkem coby hračkou, kterou máme nosit a máme možnost si s ní hrát. Jeho šperky jsou inspirované každodenním životem a dětským světem. Podobně jako dadaisté vytváří podivné vynálezy, které se mají stát součástí našeho každodenního života.



13/14/Ana Deacon/náhrdelník „Lebka a zkřížené hnáty“ a „Jednorožec“/textilie, mosaz
15/16/Xavier Ines Monclús/„Opičí cirkus“ a „Alpská“ brož/stříbro, dřevo, plast, papír, smalt

Hračka panenka Barbie (víceméně její části) je základem šperků mladé umělkyně, absolventky Maryland Institut College of Art (v roce 2001), **Margaux Lange**. S touto „ikonou Barbie“ pracuje skoro deset let a vydobyla si tak místo mezi uznávanými umělci. Panenky zachraňuje, kombinuje je se stříbrem nebo dalšími materiály. Chce tak masově vyráběný produkt přenést do roviny ručně vytvořeného umění. Při tvorbě zkoumá vztah k ikoně Barbie, pojí šperk s dětskou posedlostí panenkami a jejich miniaturním světem. V mnohých špercích najdeme skutečně příběhy ze života Barbie a jejího přítele Kena, které mohou být odrazem jejího vlastního života. Autorka zároveň zdůrazňuje, že nošení těchto šperků je pro ni zábavou.



17/ Margaux Lange/závěs „Dýchání“/panenky Barbie
18/Margaux Lange/ závěs „Polibek“/panenky Barbie, kov
19/ Margaux Lange/ brož/panenky Barbie
20/ Margaux Lange/ závěs „Rozbitá srdce“/panenky Barbie, kov

Hravý šperk z papíru

Formou hry pracuje **Tithi Kutchamuch**. Absolventka londýnské Royal College of Art tvoří šperky, do kterých vkládá své zážitky (např. vzpomínky na psa). Její práce jsou charakteristické čistými formami a využívají všech možností materiálu. Její poslední kolekce nazvaná *ALL YEAR RINGS* se skládá z dvanácti papírových prstenů minimalisticky pojatých. Na celou kolekci použila pouze jeden arch papíru, z kterého laserem vyřezala předem narýsované tvary. Podle schématu je lze složit do dvanácti podob prstenu. Šperk se stává hrou. Práce s papírem připomíná japonské origami nebo skládání papírových lodiček a dalších objektů tak, jak jsme to dělali v dětství. Prsten zdůrazňuje krásu čistého papíru, který je precizně zpracován. Celá tvorba této autorky je citově laděná, hravá a upřímná.



21/22/23/24/25/26/Tithi Kutchamuch/ „ALL YEAR RINGS“/ 2008/papír

Nelze opomenout mistry práce s papírem: Francescu Vitali a Nel Linssen, v jejichž dílech hraje důležitou roli dětská hra. Obě, ač odlišným způsobem, zpracovávají papír propracovanými technikami, jejichž základ můžeme vidět v dětském skládání z papíru.

Francesca Vitali, zastupující Frucci design, původně studovala chemii v Římě, poté ve Švýcarsku. Ale až po odchodu do jižní Californie se začala věnovat šperku, ve kterém pojí umění s vědou. Spojuje staré techniky s novými médii. Základní technikou je tkaní z papíru, které kombinuje s jinými materiály (mědí, kůží) a tvary. Pruhy papíru touto textilní technikou skládá do podoby řetězů, náramků, náušnic. Důležitým aspektem její tvorby je recyklace. Zdrojem papíru jsou staré noviny, letáky apod. Její šperky jsou dokonale zpracované do nejmenších detailů a barevně vyvážené. Práce s papírem je hra, na jejímž konci stojí často variabilní a zároveň velmi elegantní šperk.



27/28/29/30/31/Frucci design (Francesca Vitali)/ 27-30 prsteny, 31 náhrdelník/ 2008/papír, kov

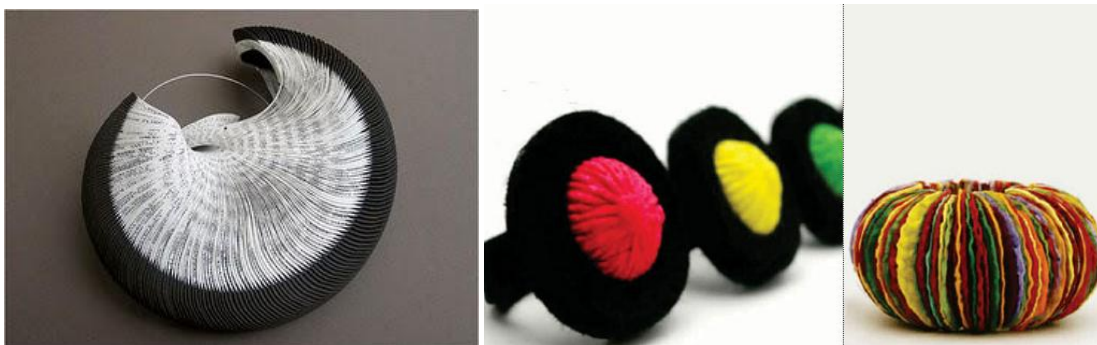
Holandská umělkyně **Nel Linssen**, absolventka Akademie vor Beeldenke Kunste v Arnhemu, svůj proces šperkařské tvorby rozvíjí přes dvacet let. Její práce se vyznačují jedinečným emotivním

přístupem k materiálu, zejména papíru a dokonalým technickým zpracováním, které je výsledkem mnohaletého výzkumu a zkušeností. Výsledkem je elegantní minimalisticky působící sochařský a texturální šperk z papíru.



32/33/Nel Linssen/náhrdelník, náramek/papír

Podobně k práci s papírem a tvorbě papírových šperků přistupuje **Janna Syvanoja**, **Ana Hagopian** (Barcelona, Španělsko), Irka **Angela O'Kelly** (Dublin, Irsko) nebo Američanka **Sarah Kate Burgess** (Michigan, USA). Šperky z papíru mají hlubokou tradici ve východní Asii, není divu, že mnoho autorů je právě tohoto původu (např. **Tami Komai**, **Tithi Kutchamuch** žijící v Londýně, **Kiwon Wang** žijící v Americe atd.). Hravý dětský přístup je blízký papírovým šperkům **Paula Derreze**, **Cathy Harris** nebo **Louise Slater**.



34/Janna Syvanoja/brož/2009/papír

35/36/Ana Hagopian/prsteny a náramek/papír, recyklované materiály



37/38/39/Angela O'Kelly/náhrdelníky/papír



40/41/Sarah Kate Burgess/prsteny „do-it-yourself“ (udělej si sám)/papír



42/Kiwon Wang/prsteny/papír

Tyto autorky zmiňují nejen pro použitý materiál, který si zvolily, a pro hravý postup jejich práce, ale hlavně pro jejich cestu, na které se vyrovnávaly s různými technickými problémy a na jejímž konci dospěly k dokonalému funkčnímu řešení, které slučuje jednoduchost, hru s vážností. Podobně jsem se snažila vyrovnávat s materiálem i já a přijít na postup, který by vedl k funkčnímu, hravému šperku.

2/2 Hra, hravost a stavebnice v designu

Hravost a osobitost je vlastní pro design postmoderní skupiny **Memphis**, charakterizovaný křiklavými, smělymi barvami, hravým přístupem k funkci a k formě a využití široké palety materiálů.

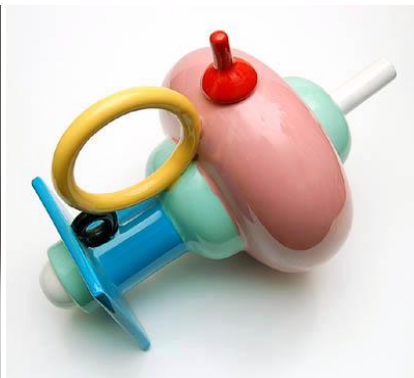
Skupinu založil **Ettore Sotsass** v roce 1981 ve svém milánském bytě. Název skupiny měl vyjádřit, že nebyla omezena programem. Sotsass odmítal, aby jeho designy byly jasně definovány, což vystihuje zápis jeho partnerky a spoluzakladatelky skupiny Barbary Radiceové: Blues, Tennessee, rokenrol, americká předměstí a pak Egypt, sídlo faraona a celé Ptahovo město. Skupina i přes svůj velký úspěch se v roce 1988 rozpadla.

Designéři skupiny Memphis se těšili ze svobody, která nebyla v jiných designérských skupinách té doby zas tak běžná. „Tým designérů tvořili především Italové (**Sotsass, Michele de Lucchi, Marco Zanini, Aldo Cibic a Barbara Radiceová**), ale přispívali i zástupci Francie (**Martine Bedinová**), Španělska (**Javier Mariscal**), Anglie (**George Sowden, Gerard Taylor**), Rakouska (**Matteo Thun**), Japonska (**Arata Isozaki, Shiro Kuramata**) a Spojených států (**Michael Graves, Peter Shire**). Designéři Memphisu kladli důraz především na povrchový vzor než na formu, jež byla zcela v režii doby. Mnohá díla pocházející z jejich produkce byla pokryta barevným plastovým laminátem, který jim dodával hladký vzhled povrchové úpravy, jež se ve své podstatě od kovu, dřeva nebo jiných přírodních materiálů zcela odlišovala. Využívání vzorovaného laminátu dodávalo výrobkům Memphisu zdánlivě dvojrozměrný vzhled, jako by byly vyříznuty ze stránek časopisu nebo komiksu.“¹¹

¹¹ MILLEROVÁ, J. *Užitě umění, styl a design od klasiky po současnost*. Praha: Slovart, 2008. s. 390.

První výstavu měla skupina Memphis roku 1981 v Miláně a přes noc se stala velice vyhledávanou. „Fakt, že styl skupiny Memphis byl veřejností tak pohotově akceptovaný, z velké části zapříčinila skutečnost, že mu v průběhu sedmdesátých let připravilo půdu radikální designérské studio Alchimia v čele s Mendinim a kde krátce pracovali také Sottsass a Lucchi. Stejně jako výtvary Memphisu také díla Alchimie často zahrnovala širokou škálu kulturních odkazů. Ale zatímco Alchimia měla tendenci je prezentovat provokativním a nelibozvučným způsobem, designéři skupiny Memphis preferovali jejich zakomponování do jednoduššího a sjednocenějšího celku.

Výtvary skupiny Memphis vykazovaly znaky, které jen mírně odrážely designy afrických domorodců – nebo jejich formy připomínaly americké mrakodrapy – ale podobné narážky v kompozici díla vždy zaujímaly až druhé místo. Skupina Memphis nebyla tak racionální a dogmatická jako Alchimia. Skupina Memphis připravila cestu pro přístup „všechno lze“, a tím pro nové formy kýče.“¹²



43/E.Sottsass/knihovna Carlton/1981

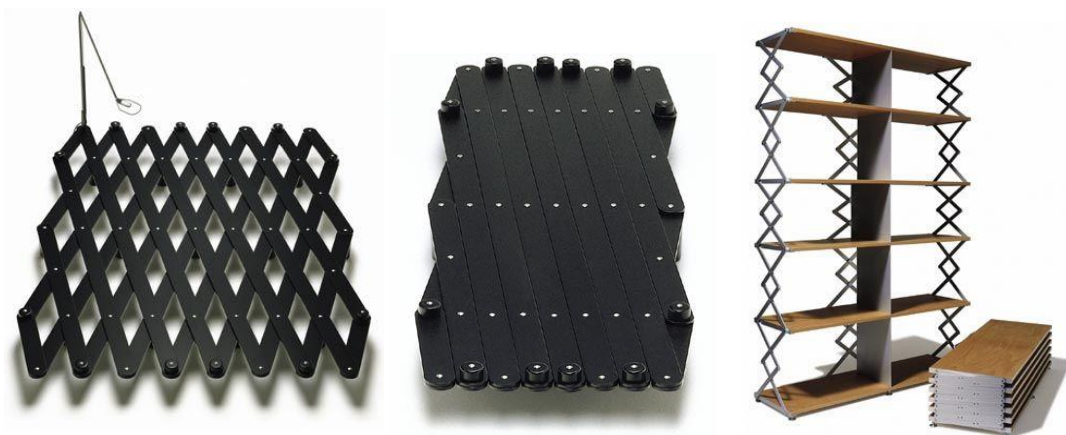
44/Lucchi /stůl Kristal/ 1981

45/Zanini/Teapot Colorado/ glazovaná keramika/ 1983

¹² MILLEROVÁ, J. *Užité umění, styl a design od klasiky po současnost*. Praha: Slovart, 2008. s. 391.

Hravost, nápaditost a důvtip dále objevíme v designu nábytku švýcarské společnosti **THUT MÖBEL**, jejíž počátky sahají do roku 1929. Představují ji návrháři Kurt Thut, Robert a Trix Haussmannovi a Hans Eichenberg. Autoři, kteří se inspirovali Bauhausem, vytváří dokonalé a variabilní kusy nábytku. Příkladem sám za sebe je rozkládací mřížová postel z roku 1990, která se mohla přizpůsobit jakékoli matraci, dále rozkládací stoly a regály. Není divu, že si tento nábytek našel příznivce na celém světě.

Příkladů z oblasti designu je mnoho. Hra a hravost se uplatňuje v návrzích nábytku, ale i třeba kuchyňského vybavení (např. již zmíněný design Thut Möbel, nebo Ikea).



46/47/Thut Möbel/rozkládací mřížová postel No.900/1990
48/ Thut Möbel/ Scerern regal/1990

Nápaditost najdeme u italského originálního designéra **Gaetana Pesceho** nebo u již zesnulého italského designéra **Joa Colomba**, motivy skládání u italského architekta **Massima Morozziho**, který navrhuje nábytek a produktový design. Vtip nepostrádá design italského architekta a návrháře **Alessandra Mendiniho** nebo svítidla německého návrháře **Ingo Maurera**. Firma **INFLATE** (designéři Nick Crosbie, Mark Sodeau, Michael Sodeau) zase vytváří „nafukovací předměty“ – vázy, lampy i nábytek – které nám jistě připomenou chvílky z dětství trávené

na nafukovacích lehátkách alebo barevné balónky, ktoré jsme s nadšením vypoušteli do atmosféry.

Všetchni uvedení autoři a jejich produkty nepostrádají motiv hry, který má oživit stereotypní domácnosti. Zároveň výrobky přináší nová řešení interiéru, mají plnit svoji funkci, ale i rozšířit běžné možnosti užívání. Jde o pozoruhodné designérské počiny, dokonale technicky zpracované, které dotváří osobnost obyvatele interiéru.



49/Gaetano Pesce/ křeslo Up/ 1969

50/ Joe Colombo/židle Tubo s kombinovatelnými prvky/1969

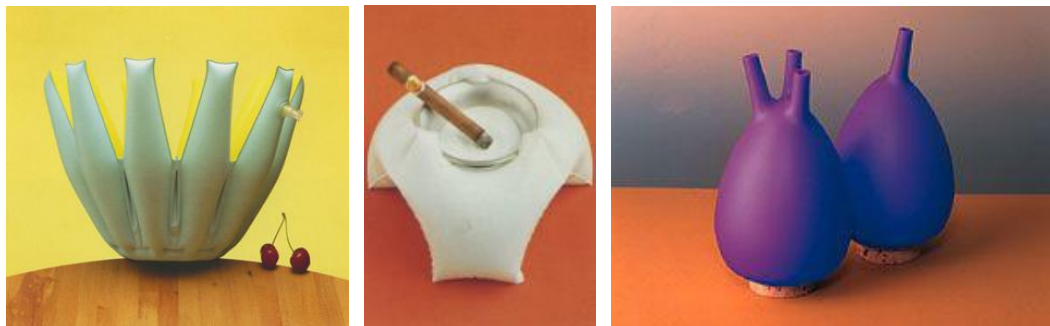
51/Mendini, studio Alchimia/ křeslo Proust/1978



52/ Morozzi a jeho firma Edra/ policový systém Paesaggi Italiani (Italská krajina)/kol.r.1995

53/ Morozzi a jeho firma Edra/ pohovka Cipria (pudr) z chlupatého ekologického materiálu/?

54/ Ingo Maurera/lampa Lucellino/1992



55/Inflate/nafukovací mísa na ovoce/1997

56/Inflate/popelník/?

57/Inflate/Slánka a pepřenka Mr and Mrs Prickly/1997

2/3 Hra v dílech výtvarných umělců 20. století

Hra se uplatňuje v dílech dadaistů, surrealistů (ready made **Marcela Duchampa**, objekty **Meret Oppenheim**), umělců op artu nebo u kinetických plastik **Alexandra Caldera**, jehož mobily mají velmi blízko k dětským hrám.



58/M.Duchamp/Kolo bicyklu/1913

59/M.Oppenheim/Stůl s ptačíma nohama/1939

60/A.Calder/mobil - závěsný objekt/ kolem r. 1939/malovaná ocel, hliník

Nemůžeme zapomenout na jednoho z nejvýznamnějších českých žijících umělců **Františka Skálu**, kterému se pod rukama mění materiály v zázračné objekty. Z jeho prací číší hravost a dýchá na nás dětský duch. Připomeňme jeho dřevěné automobily, hudební nástroje nebo i pohádky s bravurními ilustracemi.



61/F.Skála/Gramofon a kytary/2004/(z autorské výstavy v Rudolfinu 2004)

62/F.Skála/Auta/1984 – 2004/(z autorské výstavy v Rudolfinu 2004)

Milan Grygar v sedmdesátých a osmdesátých letech vytvářel kresby na papíru tak, že po něm nechal chodit mechanické hračky (slepičky) s nohama namočenýma do barvy. „*Grygar využil filmovou kameru pro svůj průzkum procesuality kreslení jako dvojjedinného aktu, v němž jde o vznik kresby a o zvuk způsobený kreslícím nástrojem. Zvuk kresby zachycoval na magnetofonový pás a nahrávku pak prezentoval buď samostatně, nebo společně s kresbou, anebo své zvukové kresby pojímal jako performance svého druhu.*“¹³ Své záznamy nazývá „akustické kresby“, z nichž některé nafilmovali Josef a Jaroslav Kořánovi s Dobroslavem Zborníkem (např. **Černobílé kontrapunkty** z roku 1971). Nezapomeňme ani na jeho partitury, v nichž dále rozvíjí vztah kresby a zvuku.



63/Milan Grygar/ Živá kresba / 2001

Dále uvedu díla **Jana Švankmajera** a jeho pozoruhodné filmy a kresby fantastických zvířat, nebo objekty. Souvislost s hrou má

¹³ ZEMÁNEK, J. a kol. *Dějiny českého výtvarného umění [VI/2] 1958/2000.*

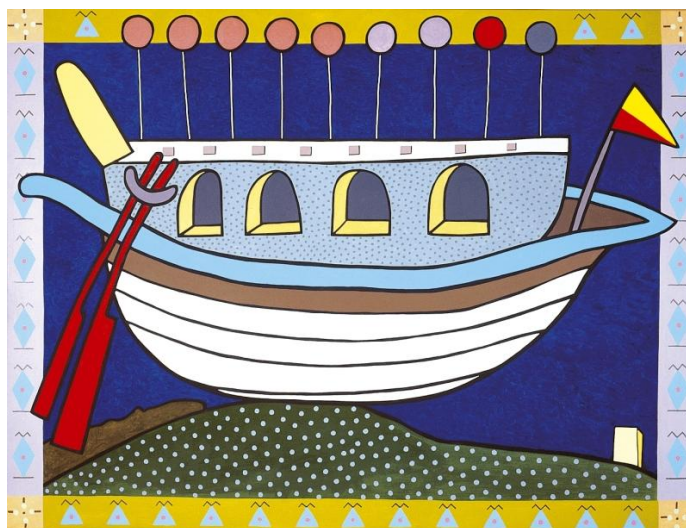
Praha: Academia, 2007. s. 547.

i akční umění, které může mít charakter hry nebo do hry diváka stáhnout.

I **Zdeněk Beran** svými instalacemi jakoby vytvářel divadelní prostor, ve kterém se něco již odehrálo, nebo se teprve odehraje. Hyperrealisté si hrají s divákem, u kterého jejich díla vyvolávají otázku, zda je to pouze iluze nebo realita (např. **Theodor Pištěk**).

Stanislav Diviš a jeho obrazy inspirované dětskou kresbou nepostrádají vtip a hravost vlastní dětem. Dále stačí uvést jména jako **David Černý**, ve šperku **Vratislav Karel Novák** nebo **Jiří Jahelka**. A to je pouze malý výčet výtvarníků, u nichž najdeme prvek hry a dětské fantazie.

Hra naplňuje výtvarné umění, účelem této práce není uvést každého autora, který pracuje s pojmem hry. Kdybychom si jako diváci dali záležet, našli bychom herní faktor téměř v každém díle. Jde přece o hru s divákem, která ho vtahuje do jiného světa.



64/Stanislav Diviš/ Mikulovská archa/ akryl na plátně/ 1998

PRAKTICKÁ ČÁST

3 / Materiálové bádání, aneb od materiálu ke stavebnici

Než jsem dospěla ke šperku – stavebnici, musela jsem najít vhodný materiál a zjistit, jak ho zpracovat a přitom naplnit ideu hry. Zkoumala jsem různé materiály, vytvářela z nich objekty, jejichž pojetí se stalo východiskem pro vznik variabilních a hravých objektů – šperků.

Praktické postupy a přístup k poznávání a hledání funkčních řešení jsou blízké postupům, kterými vedl své žáky Johannes Itten na Výmarském Bauhausu.

3/1 Materiál

Při své práci jsem se potýkala s různými materiály, abych zjistila, který z nich svými vlastnostmi nejvíce vyhovuje mému záměru. Na cestě k cíli jsem zkoumala především materiálová média papír a plast, ale seznámila jsem se i s jinými materiály - koudelí, sklem a sádkou. Tyto materiály představují vybočení z hlavní myšlenky této práce, ale byly důležité pro některá objevená řešení, které jsem uplatnila v papíru a plastu, výsledné stavebnici.

Kontakt a prožitek z materiálu vedly k jeho citlivému zpracování, uchování jeho charakteristik a využití všech možností. Materiálu jsem se vždy věnovala tak dlouho, dokud jsem neměla pocit, že mé možnosti práce s ním jsou již vyčerpány. Pak přišel ke slovu další materiál, kterému jsem věnovala stejnou pozornost a tímto způsobem jsem se postupně propracovala od papíru přes

koudel, sklo, sádra, stavebnice až k plastu kombinovaného s hotovými produkty. Jako bych podvědomě věděla, že než materiál budu zpracovávat, musím se s ním seznámit, poznat ho, pochopit, přistupovat k němu opatrně a s úctou jako k živé bytosti.

3/1/1 Kov, koudel, sádra, sklo

Tyto materiály byly zastávkami na mé cestě k cíli. U nich jsem hledala nové možnosti a nové pojetí šperku. Některé postupy se objevují i později v práci s papírem a plastem. Práce s těmito materiály byla odpočinkem, byla více intuitivní a prožitková. I zde se vyskytuje princip opakování, podřízenost čtverci a kruhu, jistá pravidelnost, principy charakteristické pro moji tvorbu. Hra zde má také své uplatnění.

Na této zastávce vznikly šperky – objekty z koudel, sádry a skla a jejich kombinace. Dále jsem tu objevila nové postupy práce a nové technologie. U skla jsem se dokonce dostala k jeho technologii zpracování, což mě jistě obohatilo.

Kov je materiál, který propojuje všechna zvolená média. Je konstrukčním prvkem, spojuje jednotlivé elementy. Kovu jsem se věnovala pouze okrajově. Stal se prostředkem, který mi umožnil konstruovat objekty, dal jim pevnost a trvanlivost. Mohu tedy říct, že v mém bádání byl na okraji zájmu, byl pouze technickým prostředkem.

Kromě klasického využití kovu, především kovového drátku z chirurgické oceli, jako je např. zapínání broží nebo náušnic, se kov uplatnil v podobě kovových koníků, které za pomoci sešíváčky pojily jednotlivé elementy z papíru. Tato technika se nakonec vytratila. Hledala jsem spojení, která by byla zároveň variabilní, a to mi koníci neumožňovali, neboť fixují k sobě prvky trvale.

3/1/2 Papír

Papír nás provází po celý život a jistě tomu nebude jinak. Není divu, že kolekce z papíru je nejobsáhlejší. Je to dáno jeho vlastnostmi. Papír svojí tvárností, měkkostí i tvrdostí (podle druhu papíru), snadným zpracováním, dostupností, různými barevnými odstíny apod., mi umožnil vytvářet různorodé objekty. Někdy jsem papíru ponechala zcela jeho osobitost, jindy jsem se snažila vyvolat iluzi jiného, dražšího či odolnějšího materiálu.

Papír více než jiné materiály podléhá času, opotřebení, ale v současném šperku i v mých řadách to není na škodu. Šperk - objekt se stává svébytným živým subjektem, který se proměňuje, stárne a každé stádium jeho existence je novým řešením.

Při práci na mých studiích jsem se zajímala o různé druhy papíru, dostala jsem se i k jeho ruční výrobě. Nejvíc mě ale okouzлил obyčejný bílý, černý a pauzovací papír. Jejich čistá krása řídila způsob, jakým jsem ho zpracovávala. Papírové objekty v sobě spojují prvky minimalismu a konstruktivismu. Šperk je sestaven z mnoha dílů, přesto působí harmonicky a jednoduše. Papírové objekty se nejvíce přiblížily k principu stavebnice, některé se jí dokonce staly.

Bílý a černý papír

Zprvu práce s papírem byla pouze zdrojem pro čerpání nových nápadů. Nakonec ale vedla k svébytné kolekci šperků – náhrdelníků, prstenů a broží. Stala se zároveň východiskem pro práci s plastem, a tedy i závěrečnou kolekci. Vzniklé materiálové řady tvoří osu, na které lze vypořádat posloupnost myšlenek, jak jeden postup vychází z předchozího.

U bílého papíru jsem mohla využít i hry světla a stínů, kterou vytváří ohýbání papíru, jeho natáčení a skládání.

Paузovací papír

Tento papír mi nabídl svými vlastnostmi – transparentností a pevností – další možnosti tvorby. Průhlednost papíru při jeho skládání vytvářela další obrazce, které působí dojmem pohybu, vibrace a lehkosti. Vyvolávají až op-artové zážitky. Zároveň je dostatečně pevný, příliš se nemačká a tak si zachovává svůj původní tvar. Vzniklé objekty působí lehce, čistě a elegantně.

Ruční papír

Aby mé zkoumání tohoto materiálu bylo úplné, musela jsem projít i technologií jeho výroby. Tedy výrobou jedné z podob papíru – ručního papíru. Ač z těchto studií nevzešla žádná řada objektů – šperků, pomohla mi tato práce více pochopit vlastnosti papíru a jeho možnosti. Doma jsem vytvořila papíry různých barev (přidáváním přírodních barviv nebo koření) a síly.

Papír a pokusy s ním byly pro mne nejpodstatnější. Mnohé technologie jsem poté mohla aplikovat na plast. Papírové experimenty měly největší význam pro závěrečnou kolekci šperků – objektů.

3/1/3 Plast

Své místo si plast získal až na konci mého experimentování, kdy jsem se od papíru, přes koudel, sklo, kov a sádku dostala již k hotovým výrobkům – dětským stavebnicím, a ty jsem posléze opět zkoumala, rozebírala a výsledkem mého přemýšlení byla autorská stavebnice, která pracuje s hotovými elementy Lega a ty pojí s novými, plastovými. Vzniká tak variabilní organismus, který se neustále proměňuje v závislosti na tom, kdo s ním pracuje.

Na konci tedy stojí nová stavebnice s daným počtem součástek, kterou každý podle své fantazie může stavět a opět rozbít – konstruovat a dekonstruovat.

Plast může mít mnoho podob. Dnes, ať se podíváme kamkoli, je součástí naší společnosti. Plast pro svoji lehkost a další vynikající vlastnosti nahrazuje materiály jako je sklo (skleněné lahve limonád nahradily umělohmotné), kov, dřevo (např. zahradní dnes už hlavně umělohmotný nábytek) a papír (papírové sáčky nahrazují igelitové) atd.

Papír po mém zjištění je velmi odolným materiálem, ale logickým vývojem jsem se postupně propracovala k plastu. Zkoumala jsem jednotlivé stavebnice, většinou umělohmotné, má cesta přirozeně vedla k tomuto materiálu. Nakonec došlo k propojení těchto hotových produktů s plastovou fólií, která přebírá principy papírových objektů.

3/1/4 Materiálové etudy – shrnutí

Materiál a jeho vlastnosti stojí vždy na počátku mé práce. Právě tyto aspekty spolu s dostupností nejvíc ovlivnily jejich volbu. Dostupností není myšlena pouze pořizovací cena, ale i to, že dané materiály mě obklopují, mohou být nalezené nebo určené k vyhození, např. při práci se sklem jsem volila pouze to sklo, které bylo určeno k likvidaci, papírové a plastové etudy byly dostupné cenou. Mnohdy se v mé práci uplatňuje další důležitý aspekt tvorby – recyklace (např. skla, papíru, plastu apod.)

Nakonec přichází materiál, který má pro mě sentimentální hodnotu, přináší vzpomínky na dětství a mnohdy práce s ním mi návrat do dětství umožní. Zde hovořím o hrách, stavebnicích – Puzzle, Lego, Seko, Merkur, které jsou přiznané a zároveň nacházejí své nové využití.

Koudel

Náhrdelník/2009/d 22,5 cm/koudel, kovové sponky



Náhrdelník/2009/d 23 cm/koudel, kovové sponky



Objekty/2008/3x3 cm/koudeľ, papír, kovové sponky, niť



Prsteny/2009/v 2,9 – 3,5 cm/koudeľ, textilní vlákno, lak



Prsten 1, 2/2009/v 3,7 a 4,2 cm/koudel, sádra



Brož/2009/4 x4 cm/koudel, sádra

Sklo

Náhrdelník/2009/d 20 cm/sklo, papír, plastová brčka, bužírka



Brož/2009/6 x 6 cm/sklo, kov, barevná brčka

Brože/2009/d 2,5 cm/ sklo, plastová brčka



Brož/2009/d 2,5 cm/sklo, kov, bužírka
Náhrdelník/2009/d 20 cm/sklo, papír, kov



Brože/2009/d 8 cm/sklo, kov



Náhrdelník/2009/d 20 cm/sklo, bužírka

Papír

Brož/2010/d 9,5 cm/papír, kov



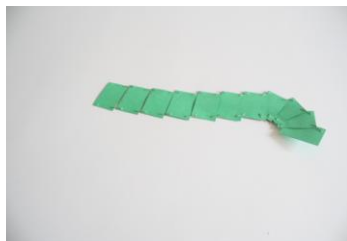
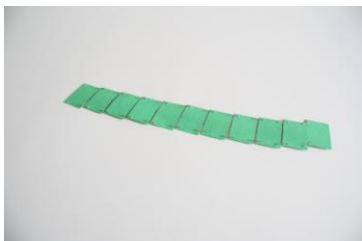
Náhrdelník/2010/d 21 cm/papír



*Náušnice 1, 2, Prsten/2009/d 2,8 cm/papír, kov
Náhrdelník/2009/d 19 cm/papír, kov*



*Brož/2009/ d 11 cm/papír, kov
Brože/2010/d 5,1 -5,5 cm/papír, kovové sponky*



Variabilní objekty/2009/d 9 cm/papír, kovové sponky



Prsteny/2010/d 3,5 – 4 cm/papír, kovové sponky

3/2 Stavebnice

Od počátku mého bádání bylo jasné, že na konci nemůže stát klasický statický šperk. Podmínkou byla jeho funkčnost. Stála jsem před složitým úkolem hledání rovnováhy mezi funkcí, tedy nositelností a něčím neobvyklým. Postupně jsem směřovala k variabilitě šperku. Cílem se stala možnost hry, která nositeli šperku umožnila ho proměňovat podle své vlastní potřeby a fantazie. Dospěla jsem až ke stavebnici, která mi tento cíl umožnila realizovat.

3/2/1 Stavebnice Puzzle, Merkur, Seko, Lego

Stavebnice – PUZZLE, MERKUR, SEKO, LEGO – mi nabídly hotové a logické řešení pro spojování jednotlivých elementů. Vycházela jsem z jejich původního záměru a zároveň je nově proměňovala v sérii šperků. Stavění a následné přestavování či rozkládání objektů se stalo hlavní myšlenkou mé práce.

Co se týká materiálů, nabízí stavebnice práci s papírem, kovem a umělou hmotou, předkládá technická řešení a je zároveň inspirací. Nejde tu pouze o design objektů, hlavní je HRA, která s sebou nese mnoho dalších aspektů. Jak jsem již zmínila, jde především o vyvolávání vzpomínek, nacházení nových přístupů, které jsem jako dítě neviděla a hlavně jejich využívání k nové nositelné funkci.

Stavebnice předem rozhodují o tvarosloví objektu, jejichž základ je ve čtverci a v kruhu. Tyto geometrické obrazce mi nejsou zcela cizí, objevují se v objektech od počátku. Jako bych samovolně směřovala k jedinému možnému cíli: hře. Vždyť od začátku šlo o množení stejných elementů - multiplikaci, mající

základ ve čtverci a jeho propojení, následné řetězení. Tedy o pravidla a řád, zákon hry: stavebnici.

Krátce se zmíním o jednotlivých stavebnicích - PUZZLE, SEKO, MERKUR, LEGO.

Puzzle

Název **Puzzle** pravděpodobně pochází z angličtiny, kde toto slovo označuje jakoukoli skládačku, i v přeneseném slova smyslu. Skutečným ekvivalentem je ale *jigsaw puzzle*, popisující skládačku vzniklou rozřezáním pomalovaného prkénka lupénkovou pilkou.

Skládání puzzle se dá označit jako tvůrčí činnost, která rozvíjí logické myšlení. Z jednotlivých dílků, které do sebe musejí přesně zapadat, se složí daný tvar či obrazec. Existuje také tzv. puzzle ball, kde jsou dílky zaoblené tak, že po jejich složení vznikne koule. Puzzle se může skládat třeba jen z několika velkých částek (dětské), ale může jich být také několik tisíc. To už jde o puzzle pro pokročilé.

Seko

Polytechnickou stavebnici SEKO, jak ji známe z dětství, vyrábí firma Beneš a Lát, a.s., která patří mezi tradiční výrobce strojírenských výrobků. Více jak 70 let produkuje výrobky ze slitiny, zinku, hliníku a plastu. Firma, založená 1938 podnikatelem Josefem Benešem v Průhonicích u Prahy, se orientuje i na výrobu plastových stavebnic pro děti (SEKO, SEVA, BLOK, MONTI SYSTÉM a další), které jsou zaměřeny na rozvoj dětské dovednosti a kreativity.

Stavebnice Seko je založena na podobném principu jako Lego. Dítě zde pracuje s umělohmotnými součástkami, které zasouvá do sebe. Stavebnice nabízí tvorbu rozmanitých objektů

od lodí, aut, domků až po náhrdelníky a čelenky. Dítě tak může plně uplatnit svoji fantazii.

Merkur

Počátky kovové stavebnice Merkur spadají do roku 1920, kdy pan Jaroslav Vancí založil v Polici nad Metují firmu **Inventor**. Inventor byl také název pro první kovovou stavebnici, kterou brzy (1925) nahradil již známý **Merkur**, který znamenal přechod na nový systém, který dětem umožňuje pomocí šroubků a maticek konstruovat nejrůznější objekty. Rozkvět Merкуру nastal ve třicátých a čtyřicátých letech. Roku 1933 vznikají první elektrické modely Merкуру. Počátkem padesátých let byla zrušena soukromá firma pana Vancí a výroba se stala roku 1953 součástí okresního kombinátu v Broumově. Od šedesátých let je kovopodnikem Broumov stavebnice Merkur exportována do celé Evropy. Po roce 1989 se mění název firmy na Komeb a 1993 její provoz končí. Po třech letech se podařilo firmu obnovit. Zájem o její výrobky přichází z celé Evropy, každoročně firma rozvíjí nové typy stavebnic. Firma se účastní různých veletrhů hraček. Roku 1996 a 1997 byl Merkur vyhlášen hračkou roku.

Stavebnice Merkur má dokonce vlastní muzeum v Polici nad Metují, které bylo otevřené roku 2006. V Muzeu stavebnice MERKUR můžete zhlédnout obrovské „*Ocelové město*“ pana stavitele Jiřího Mládky, nejstarší stavebnice z roku 1920, velké kolejiště „*MERKUR O*“ v měřítku 1:45 a celou řadu historických i současných exponátů.

Stavebnice Merkur má po léta stejnou podobu. Je tvořena kovovými díly – perforovanými pásky, šroubky, matkami a dalšími. Dítě se stává skutečným architektem, řeší opravdové konstrukční otázky při výrobě aut, jeřábů, domů apod. Zájem o tuto stavebnici neupadá, i když jsou na trhu nabízeny lehčí stavebnice plastové.

Lego

Počátek firmy je sice v roce 1932, ale vznik samotné stavebnice LEGO se datuje rokem 1937 a je nerozlučně spojen se jménem rodiny Godtfreda Kirka Christiansena. Pocházel z chudých poměrů a jeho jedinými hračkami byly dřevěné kostky, které mu vyřezával jeho otec. Úspěch stavebnice byl nad očekávání, a tak otec se synem nápad později rozvinuli. V roce 1947 Godtfred nakonec prosadil, aby se stavebnice začala vyrábět ze snáze zpracovatelného plastu a o deset let později se vyvinul systém v podobě, kterou v podstatě známe dodnes. Rodinný podnik sídlí v dánském Billundu na Jutském poloostrově, kde se nachází i první a nejoriginálnější Legoland.

V současnosti je stavebnice Lego asi nejrozšířenější a nejoblíbenější. Plastové prvky různých tvarů, barev a velikostí dítěti umožňují vytvořit téměř cokoli. Není divu, že si své místo našla i mezi umělci.

3/2/2 Význam stavebnic

Všechny tyto stavebnice jsou určeny pro děti od tří, čtyř let a mají podporovat rozvoj motoriky a představivosti. Význam mají tyto hry i v socializaci dítěte, dávají mu prostor k navazování kontaktů s ostatními dětmi, k rozvíjení spolupráce, tolerance a trpělivosti. Zároveň rozvíjí psychomotorické dovednosti a nesmíme zapomenout na základní funkci her – relaxaci a smysluplné trávení volného času.

3/2/3 Práce se stavebnicemi Merkur, Seko, Puzzle, Lego

Abych mohla pochopit princip stavebnic, musela jsem se vrátit přímo ke zdroji. Opět jsem oživila vzpomínky na dětství, hrála si a snažila se zjistit, v čem je hra jiná než před lety. Stejně jako dítěti mi hra přinesla radost, ale zároveň jsem do ní vnesla cosi z dospělého člověka – uvažování, propočítávání vztahů apod.

Abych došla k vlastním šperkům - stavebnici, byla tato zastávka nezbytná. Využila jsem několika konstrukčních prvků a aplikovala je v konečné fázi.

Stavebnice plně vyhovuje mému záměru – hře a variabilitě šperků. Nakonec jsem se nespokojila pouze s elementy, které mi tyto stavebnice nabízely, musela jsem vytvořit vlastní tak, aby má představa nemohla být omezována. Vznikla tak nová stavebnice, která kombinuje lego prvky spolu s nově vytvořenými plastovými pásy, čerpajícími z předchozích etud a perforovanými tak, aby byly kompatibilní s Lego součástkami.

Puzzle

Náramek/2010/d 9 cm/papírové puzzle



Náhrdelník/2010/d 26 cm/papírové puzzle

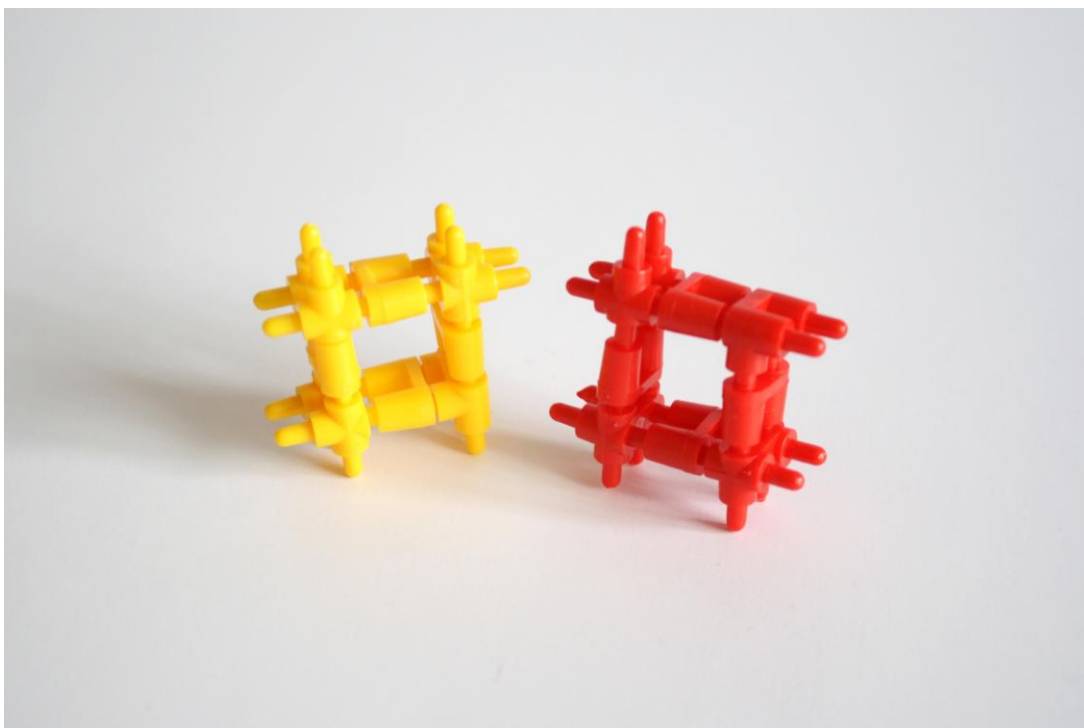


Náhrdelník 1, 2/2010/d 19 cm/papírové puzzle

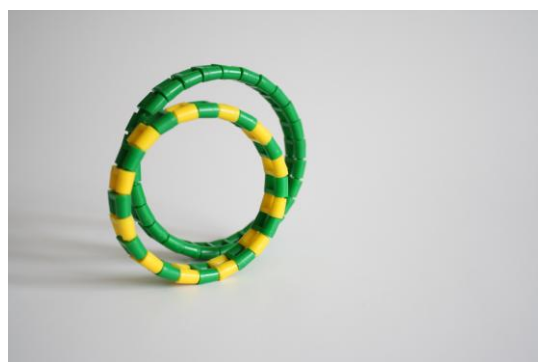
Seko



Náhrdelník 1, 2/2010/d 18 cm/plastová stavebnice Seko



Prsten 1, 2/2010/v 3,5 cm/plastová stavebnice Seko



Náramek/y/2010/d 7 a 8 cm/plastová stavebnice Seko

Merkur

Náhrdelník/2010/v 18 cm/kovová stavebnice Merkur, magnet



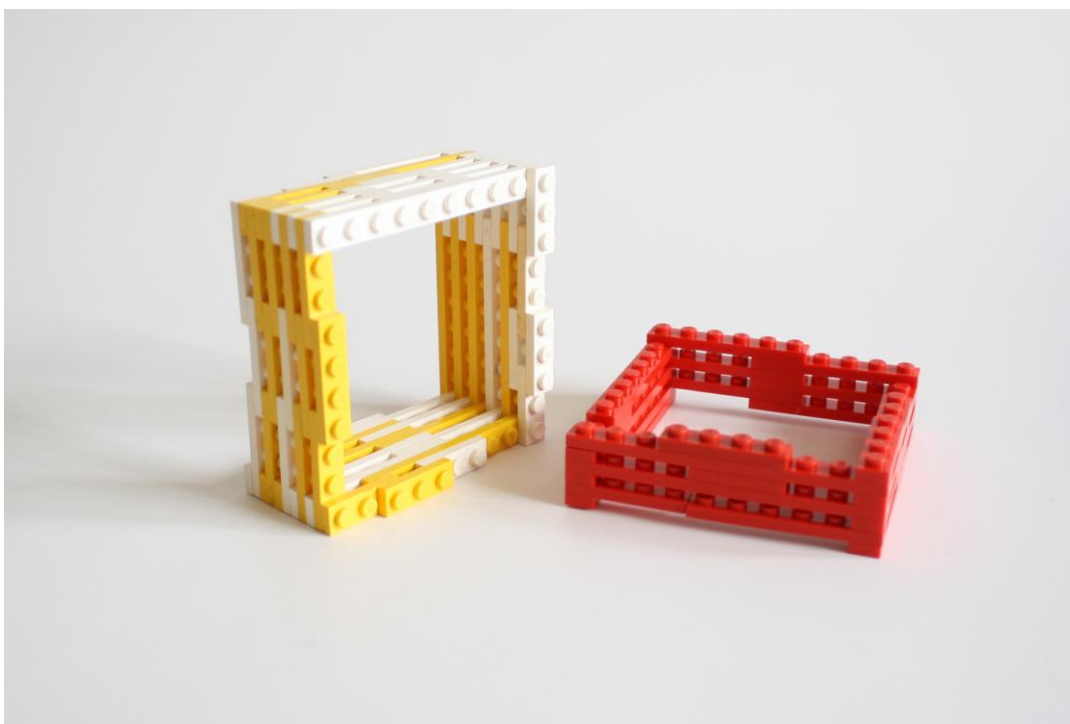
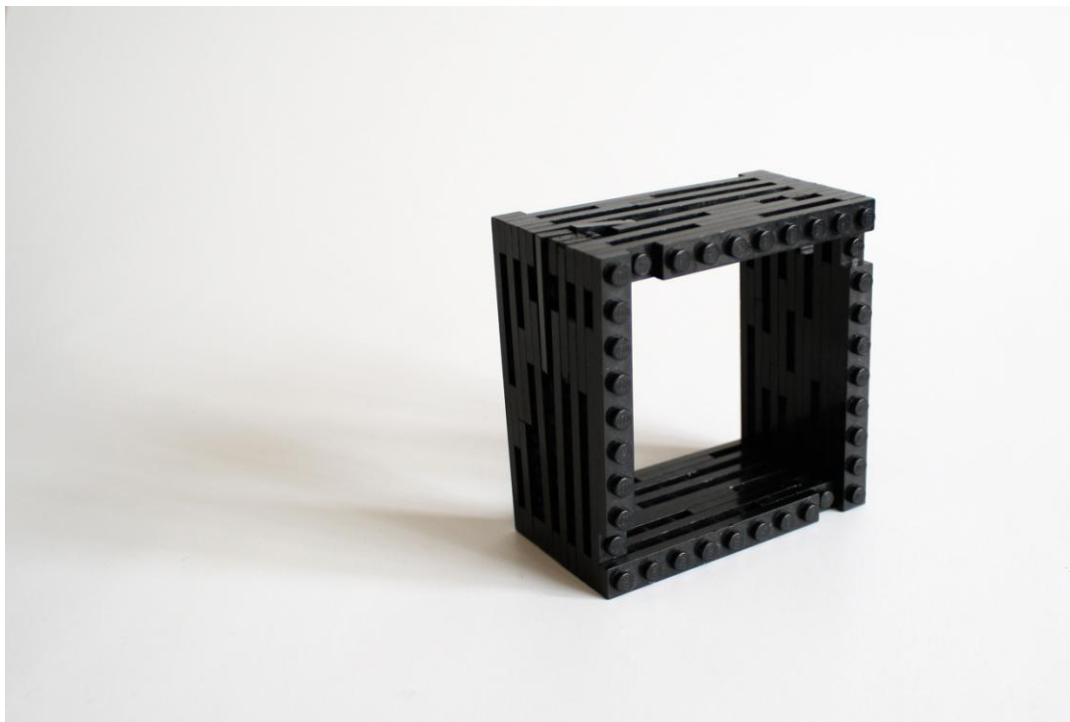
*Prsteny/2010/v 4 cm/kovová stavebnice Merkur
Náramek/2010/v 8 cm/kovová stavebnice Merkur*



Brož 1, 2/2010/d 5,5 cm/kovová stavebnice Merkur



Náhrdelník/2010/d 18 cm/kovová stavebnice Merkur

Lego

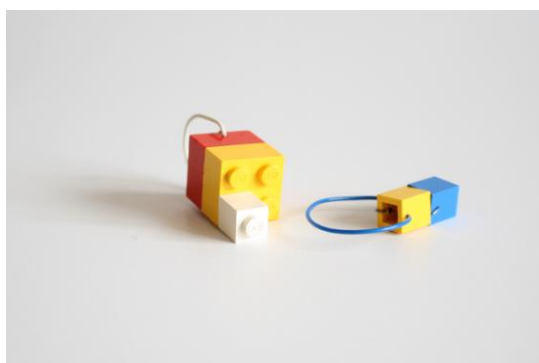
Náramek 1, 2, 3/2010/ d 9 cm/ plastová stavebnice Lego



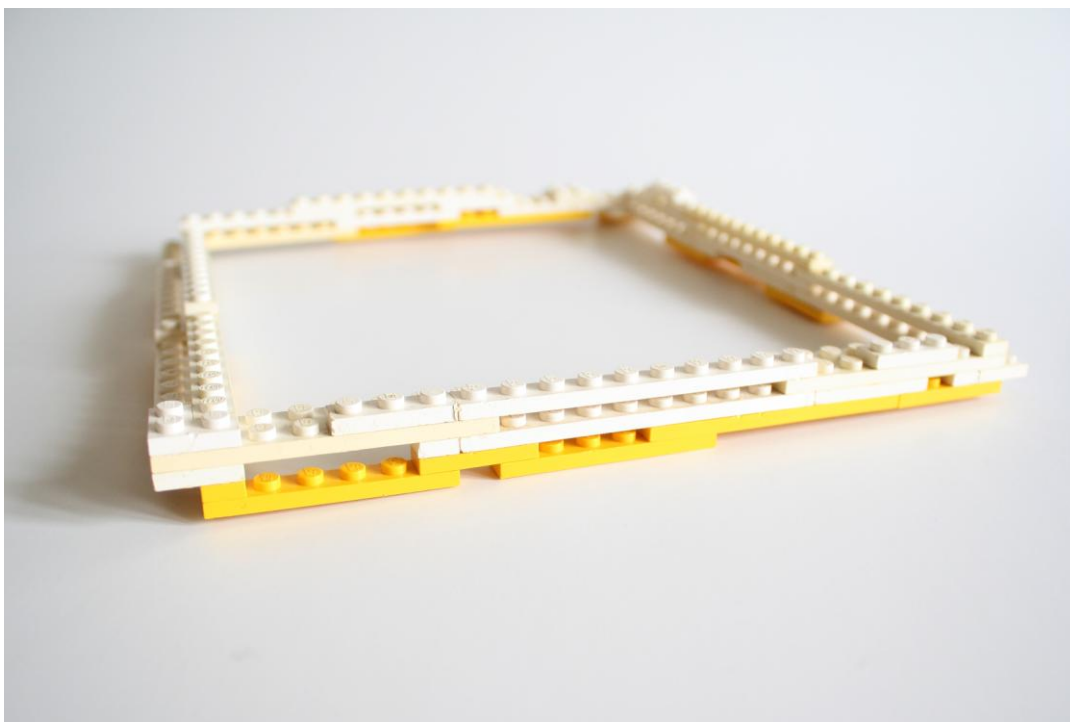
Variabilní náhrdelník/2010/d 18 cm/plastová stavebnice Lego



Náhrdelník/2010/d 18 cm/plastová stavebnice Lego



*Prsten 1, 2/2009/d 3 cm/ plastová stavebnice Lego, bužířka
Prsteny/2010/v 3,8 cm/plastová stavebnice Lego*



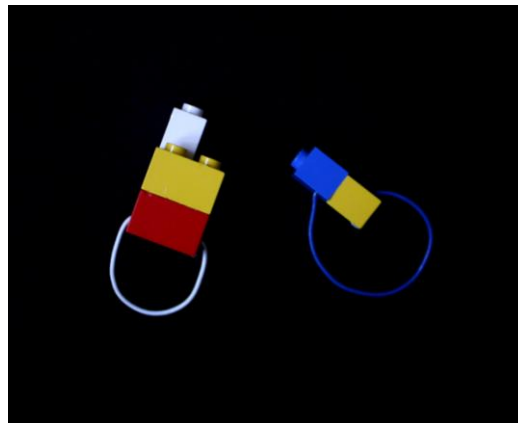
Náhrdelník/2010/d 19,5 cm/plastová stavebnice Lego



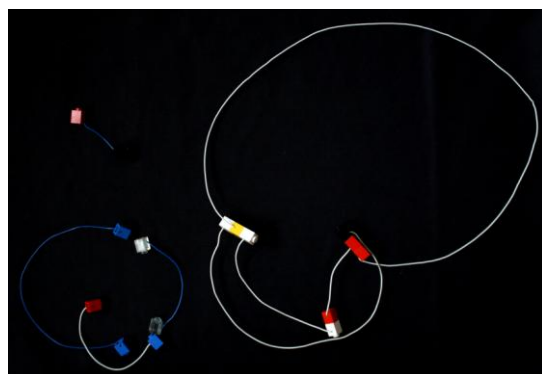
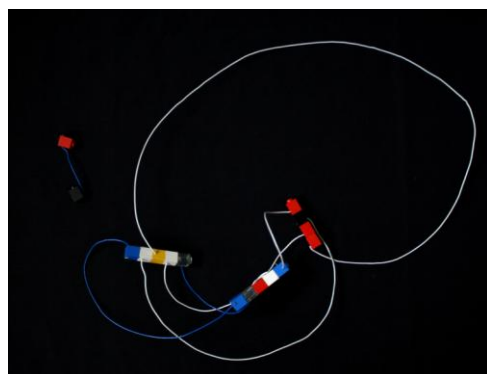
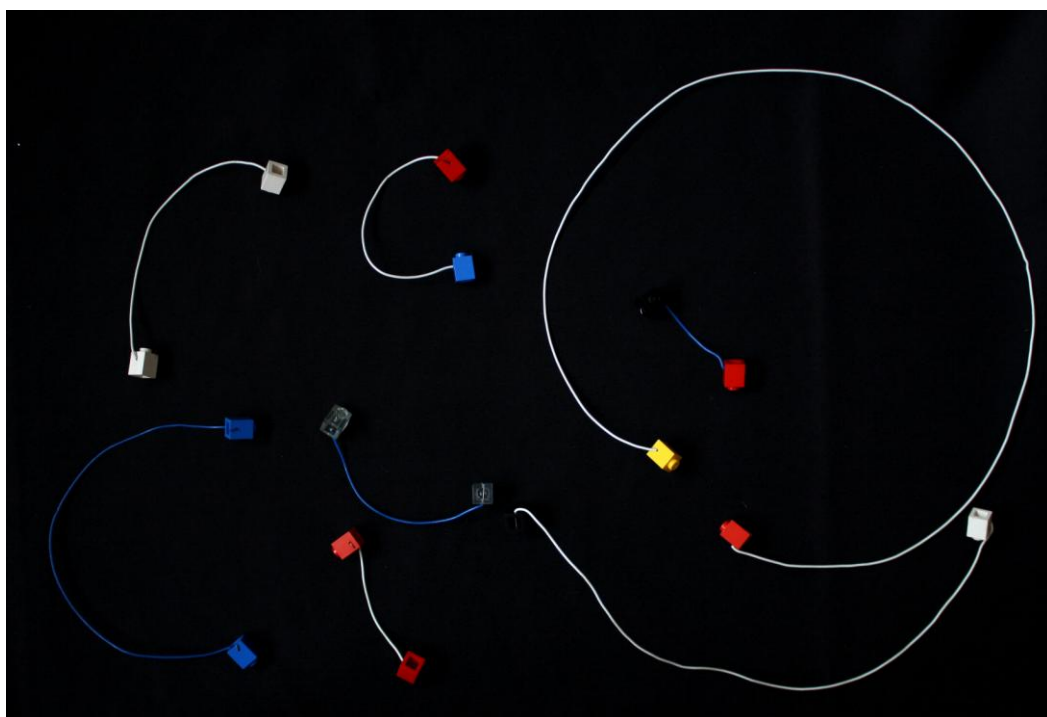
Náramek/2010/d 9 cm/plastová stavebnice Lego



Náramek/2010/9 cm/platová stavebnice Lego



Prsten/2009/v 3 cm/ plastová stavebnice Lego, bužírka



Variabilní náhrdelník/2009/d 20 cm/plastová stavebnice Lego, bužírka

3/2/4 Stavebnice v současném šperku

Hravost a variabilita se pro mnoho tvůrců stala posláním. Princip stavebnice objevíme jak v sochařství, tak i ve šperku. Např. stavebnice Lego je tak rozšířená, že by nebylo ani možné zde uvést všechny autory, kteří její prvky využívají ve své tvorbě, nebo se jí inspiřují. Mezi nejvýznamnější patří **Emiko Oye** nebo **Jacqueline Sanchez**.

I Puzzle našlo své uplatnění ve šperku, připomenu jméno šperkařky **Jacqueline Sanchez**. **Lucie Čížková** zase čerpá z původní české stavebnice Merkur. Stavebnicí inspirovaná umělkyně **Thony Tammaro** svými objekty připomíná prvky stavebnice Seko.

Emiko Oye, která žije a pracuje v Californii, vystudovala roku 1997 Syracuse University, NY BFA Metalsmithing/Fashion design. Inspiřuje se ve své tvorbě dětskými hračkami, především stavebnicí Lego.

Tvorbu s lego prvky začala Emiko Oye před pěti lety. Vždy pracovala s recyklovanými materiály, hlavně plasty. Navštívila tedy lego sklad. Se svými lego šperky zažila i komerční úspěch, když v roce 2006 byla uvedena v prodejnách Sao museum. Autorka vytváří propracované lego šperky, které mají být inspirovány historickými kousky např. šperky od Laliquea, Cartiera, Bouchersona a dalších. Ve své tvorbě kombinuje tradiční šperkařské techniky a materiály, které ve spojení s legem působí neobvykle. Spojuje umělohmotné kostky lega se stříbrem, někdy pryžovým kabelem. Užití daných materiálů u zákazníka má vyvolat otázku, co je dnes drahocenné a proč. Vytvořila řadu „*Královské klenoty*“, v níž si hraje s pojmy jako „bohatství“ a „tradice“. Své šperky nazývá ready-to-wear (hotové k nošení), šperk má být zároveň zábavou.



67/68/Emiko Oye/náhrdelník, náramek/lego

Američanka **Thony Tammara** žije a pracuje v Pensylvánii. Absolvovala The University of the Arts v Philadelphii v roce 1997. Roku 2000 studovala Domus Academy v Miláně a roku 2008 Temple University, Tyler School of Arts, Elkins Park v Pensylvánii.

Její šperky, vyrobené z plastu, se vyznačují hravostí a pestrými barvami, zároveň dokonalým řemeslným zpracováním. Z plastu vytváří zajímavé díly, které se do sebe dají zasouvat, a tak se může měnit jejich vzhled. Její náramky mi připomněly mou práci se stavebnicí Seko.



69/70/71/Thony Tammara/69 náhrdelník, 70-71 náramky/plast

Základy navrhování, výroby šperků se **Jaqueline Sanchez** naučila na Texas Institute of Jewelry Technology. Umělkyně žije v Atlantě a pracuje s moderními variabilními uměleckořemeslnými metodami. Každý šperk z jejího ateliéru je vytvořen s vášní

pro navrhování a s vysokou řemeslnou kvalitou a odolností. Jaqueline Sanchez je držitelkou mnoha ocenění, např. ceny americké Řemeslné rady. Šperky využívají jejích dovedností práce s kovem, z kterého vznikají dokonalé prsteny s lego čepy, které jsou kompatibilní s lego stavebnicovými kostkami. V tvorbě pojí luxus, opravdový klenot s hrou. Podobně pracuje i s jinými stavebnicemi, např. puzzlem.



72/Jaqueline Sanchez/Lego

73/Jaqueline Sanchez/náhrdelník/puzzle



74/ Mathea design/prsteny/stříbro, stavebnice Lego

Lucie Cizkova je především grafička, absolvovala v ateliéru grafického designu a vizuální komunikace na VŠUP v roce 2009. Nyní pracuje ve studiu Lemon design. Ale i ona jako mnoho jiných umělců se věnuje i šperku. Vytvořila řadu, ve které se inspirovala stavebnicí Merkur. Vytvořila si vlastní perforované dílce z umělé

hmoty a ty pak pojila do podoby náhrdelníků, náramků nebo broží. Merkur posunula dál. Těžký kov nahradila lehkým plastem a příjemnými barevnými kombinacemi, přitom zachovala základní tvary i podobu stavebnice.

Samozřejmě nemůžeme omezit princip stavebnice pouze na tuto rovinu, v níž umělci pracují se známými stavebnicemi, nebo je kopírují, přenášejí do jiných materiálů a dávají jim nové funkce. Chtěla jsem zde nastínit, jak umělci pracují s hotovými elementy, hrají si a vracejí se do dětských let. Princip stavebnice je všude kolem nás. Domy se dají smontovat za den z předem vyrobených dílů, taktéž je to většinou i s nábytkem. I v umění najdeme tento princip.



75/76/77/78/Lucie Cizkova/náhrdelníky Merkur/2008?

4 / Proces tvorby, principy

Krátce jsem tu již naznačila postup, kterým jsem se ubírala. Tyto náznaky byly pouze v rámci jednotlivých etud. Jelikož jsem se zabývala několika materiály, je těžké shrnout technologii do jedné kapitoly. Proto se zmíním o základních principech, které jsou podstatou objektů.

Musíme si zároveň uvědomit, že jednotlivé „kolekce“ nestojí vedle sebe, ale tvoří hierarchii, která má svůj význam. Materiálové experimenty by mohly tvořit pyramidu, na jejíž základně by byl papír a výsledky bádání, bez kterých bych nemohla postoupit na vyšší stupeň a nakonec na vrchol pyramidy, kde se pojí technologické i ideové principy. Každá zkušenost z tvorby byla nezbytná v postupování.

4/1 Základní principy

Po zvládnutí základních technologických problémů jsem se mohla začít více věnovat tomu, co svojí prací chci vlastně sdělit. Musela jsem se zamyslet, na jakých principech bude založena. V následující kapitole je uvedu a doufám, že jejich výklad více objasní můj záměr.

1. Princip kruhu a čtverce/základní konstrukční východisko

Geometrický obrazec – čtverec tvoří základnu každé mé práce. Buď je zcela evidentní, nebo pouze v náznaku. Jindy ho musíme hledat uvnitř, nebo vně kruhu celého objektu.

Čtverec je primárním elementem, od kterého se vše odvíjí. I když se to na první pohled nemusí jevit, je principem, který mě doprovází, inspiruje, ovlivňuje, nedokážu ho opustit.

Mnohem jasnější důvod volby právě tohoto útvaru je ryze praktický. Čtverec je dokonalým konstrukčním východiskem. Stejně strany čtverce umožňují jeho skládání a ohýbání tak, aby byla vždy zachována rovnováha. Jednotlivé díly do sebe zapadají a mohou se řetězit nebo proměnit ve variabilní objekt. Vznikají objekty – šperky různého tvarosloví. Čtverec se může ukrýt našemu oku, ale pokud budeme pozorní, vždy ho v mé práci objevíme.

Tomuto geometrickému útvaru je nutné věnovat kapitolu mé diplomové práce. Je její podstatou. Úzce s ním souvisí další geometrický obrazec - kruh. Čtverec vymezuje kruh, zároveň kruh vymezuje čtverec. Kružnice ve čtverci vepsaná nebo opsaná, má tentýž střed jako čtverec. Tečny kružnice vepsané tvoří strany čtverce, jejichž délka se rovná průměru kruhu. Nechci hluboce zacházet do matematických úvah. Jen jsem chtěla naznačit úzkou souvislost a vztahy mezi těmito dvěma geometrickými útvary, od kterých se odvíjí další stereometrická tělesa, např. krychle, koule apod.

Čtverec, kruh jako symbol

Čtverec položený na základně je symbolem země a pozemskosti, hmotného a pasivního principu, stability, pro stejnou délku svých stran také spravedlnosti a přírodní rovnosti. Černý čtverec je čínským symbolem ženského principu jin, princip pozemskosti vyjadřuje v raně křesťanském středověkém umění i čtvercová svatozář, jíž byli někdy světští donátoři, papežové a panovníci odlišováni od svatých, majících kruhovou svatozář. Čtverec slučuje a uspořádává čtyři prvky (živly, světové strany, roční doby atd.) a je vázán na symbol čísla čtyři (secco aurea) Čtverci odpovídá také symbol krychle a prolíná se s významem oktogonu. Motiv provází VU od nejstarších dob až k modernímu umění (Kazimir Malevič).

Čtverec postavený na jeden ze svých úhlů, symbol pozemskosti, přírodnosti, hmotného, ale již aktivního principu na rozdíl od čtverce postaveného na základnu, jehož další významy jinak podržuje.¹⁴

Jan Baleka ve výkladovém slovníku dále udává: „**Kruh, kružnice** je symbol univerza, uzavřenosti, věčnosti bez začátku a konce, klidu bez napětí a bez dynamiky. Zahrnuje všechny geometrické obrazce – trojúhelník, čtverec atd., má tím i všechny jejich významy. Symbolizuje nebe, splývá s vědomím plynoucího i stojícího času, v solárních představách splývá se sluncem a světlem. Jako symbol věčného bytí se objevuje v umění na antických náhrobcích, v rituálních symbolech, jako svatozář božstev apod.“

Kdybychom chtěli ve výtvarném umění najít směr, ve kterém se čtverec a vůbec geometrické prvky vyskytují, prvně nás jistě napadne minimalismus. Připomeňme např. objekty Dana Flavina, Roberta Morrisa nebo Donalda Judda. Omezit jeho výskyt pouze na tuto oblast výtvarného umění by bylo troufalé. Čtverec a kruh provázejí umění od jeho počátků, řeší problémy kompozice, uplatňují se v architektuře, sochařství i malířství.



79/Dan Flavin/Světlo v umění/kolem r. 1968/fluorescentní zářivky

80/Donald Judd/Bez názvu/kolem r. 1968

81/Robert Morris/ Kruh a světlo/1965 – 1996/dřevo, fluorescentní světlo

¹⁴ BALEKA, J. *Výtvarné umění, výkladový slovník*. Praha: Academia, 1997. 72s.

2. Princip multiplikace elementů

Dalším principem je multiplikace, násobení prvků. Stejně jako čtverec se objevuje v každém objektu. Někde je patrnější, jinde dobře ukrytý.

Množení stejných elementů vedle sebe není ve šperku nic nového. Tento princip je typický pro prosté navlékání korálků, stejně tak ho jistě najdeme v dílech předních šperkařů. Tato činnost je pro mnoho dětí také hrou. Tímto způsobem vytváříme plošný i trojrozměrný ornament.

Perforování nebo kladení stejných prvků vedle sebe má v mé práci jak dekorativní, tak užitou funkci. Stejně elementy jsou dány podstatou této série, která spočívá ve stavebnici. Multiplikací je zde myšleno řetězení stejných útvarů, často čtverců, vedle sebe. Můžeme ji objevit i v perforovaných pásech, kde jednotlivé body – kruhy – působí dekorativně a zároveň jsou spojnicí s dalším útvarem.

3. Princip pohybu

Od počátku byl pro mě důležitý **pohyb**. Aby se mohl uplatnit v objektech, bylo nutné přijít na dokonalé **konstrukční řešení**. Jeho hledání se stalo základní problematikou prostupující každý můj pokus.

Pojem „pohyb“ může mít různé významy. Mým cílem nebylo rozhodně vyvolat iluzi pohybu, jak se o to snažili futuristé nebo kinetické umění. Pohybem myslím variabilnost objektů. Jejich proměnlivý mechanismus, který jim dá novou podobu vždy, kdy si jejich majitel usmyslí. Nositel šperku se stává zároveň spoluautorem. Pohybem je zde tedy skládání a rozkládání jednotlivých elementů, které pod rukou svého tvůrce vytvářejí architekturu malého měřítka.

4. Princip hry

Etudy se vyznačují rozmanitými přístupy k materiálu, jeho prožitkem, chápáním a poznáváním a končí drobnými objekty, které měly být hrou. Na konci stojí objekt – šperk, který je drobnou **variabilní stavebnicí**. Hra není pouze cílem mé práce, ale provázela všechny studie a výrobu objektů.

5. Princip - konstrukce, dekonstrukce, skládání a rozkládání

Stavebnice spojuje všechny předchozí principy. Zahrnuje čtverec, jeho multiplikaci, pohyb, hru s elementy, které konstruuje do různých objektů a stejně tak je můžeme dále rozkládat nebo přestavovat. Šperk, který je zároveň stavebnicí, není pouhou ozdobou našeho zevnějšku, ale získává svůj význam i pro uspokojení potřeb člověka, jeho relaxaci a tvořivou práci.

4/1/1 Skládání, rozkládání – konstruktivní tendence v designu

Design výrobků a především nábytku se snaží člověku co nejvíce ulehčit život. Je logické, že návrháři se touto otázkou „Jak ulehčit člověku život?“ neustále zabývají a rozvíjejí ji různými směry. Jednou z možností, jak usnadnit cestu nábytku k zákazníkovi, je skladnost výrobku. Kus nábytku by měl být snadno přepravitelný, zároveň jeho složení by nemělo být problémem, ale spíše zábavou. V nadneseném slova smyslu tedy současný „trend nábytku“ spočívá ve stavebnici, snadném složení a rozložení. Dalším faktorem, který nemůžeme opomenout, je cena nábytku. Design společnosti Ikea spojuje oba tyto rozhodující faktory a nabízí zákazníkovi levný, kvalitní a snadno dostupný výrobek.

4/1/1/1 Ikea

Idea této firmy je postavena na dostupnosti, dá se říci, že užívá i recyklovaných materiálů a hlavně výrobek si doma každý sestaví sám. Výrobek se stává hrou, vyžaduje účast zákazníka, který tak získá k produktu osobní vztah z prožitku jeho montáže.

Ikea v datech

Ingvar Kamprad roku 1943 zakládá společnost Ikea, která se má řídit heslem „Krásný a praktický produkt pro každého“, ve městě Humlebæk ve Švédsku. Roku 1953 v Älmhultu zakládá první výstavní síň. V norském Oslu otevírá roku 1963 první obchod mimo Švédsko a roku 1965 ve Stockholmu otevírá hlavní obchod. V roce 1975 do firmy přichází Niels Gammelgaard jako poradce pro design. Roku 1995 získává řetězec Habitat s bytovým zařízením.

Společnost se postupně proměnila ve značku životního stylu, která svými výrobky dostupnými pro většinu lidí ovlivňuje všeobecný vkus. Dnes je Ikea největším nábytkářským řetězcem na světě, má 200 obchodních domů ve 31 zemích. Sortiment společnosti zahrnuje vše pro vybavení domácnosti, zlepšila se i kvalita sortimentu, na kterém se podílejí významní designéři (Niels Gammelgaard nebo Thomas Jelinek). V devadesátých letech je v souvislosti s Ikeou nutné zmínit jména designérů jako jsou Thomas Eriksson a Thomas Sandell.

Ikea je známa pro svůj levný montovaný nábytek balený do plochých pouzder. Cena výrobků je často dána materiálem, který je za normálních okolností určen např. na vyhození (př. piliny, březový morek = dřevo ze středu stromu atd.), nebo užívá levných materiálů – plastu apod.

Vize Ikey

*„Jako teenager si zakladatel Ikea, **Ingvar Kamprad**, řekl, že výhody skvělého designu jsou nanič, když si je může dovolit jen hrstka vybraných. Začal tedy hledat způsob, jak spojit dobrý design s nízkou cenou a splnit tak svoji vysoce ambiciózní vizi: dát co nejvíce lidem možnost lepšího bydlení. To bylo před šedesáti lety. Dnes se tuto myšlenku, která způsobila doslova revoluci v oblasti bytového zařízení, snaží v Ikea realizovat celý tým designérů.“*¹⁵

Ikea razí heslo: „mějte více vkusu než peněz“. Design přestává být vášní pouze bohatých vrstev a díky dostupným značkám, jako je právě Ikea, se prodává moderní nábytek za extrémně nízké ceny. Produkty Ikea jsou známé svým jednoduchým až minimalistickým designem. V sortimentu najdeme nábytek a doplňky různých tvarů i barev, své si zde najde jistě každý.

Dalším mottem Ikey je: „udělej si sám“. Ikea své produkty vyrábí v dílech, které se smontují až doma, tedy s trochou nadsázky se jedná o stavebnici, na které si kupující může ověřit vlastní zručnost. Další výhodou některých produktů je, že jsou tvořeny základními díly, z kterých se mohou smontovat různé variace.

Ikea design

Niels Gammelgaard je jeden z nejvýznamnějších designérů Ikey. Když se „IKEA poohlížela po vhodném výrobcí, navštívila výrobce nákupních vozíků pro supermarkety, aby využila jeho zkušeností a znalostí v oblasti stability a síly. Zde byl počátek vzniku stylové, pohodlné a levné pohovky moderního vzhledu, pohovky Moment. Stolek, který byl k pohovce navržen, v roce 1987

¹⁵ Katalog Ikea, 2005. S.7.

získal ocenění za design Excellent Swedish Design – a tím se skutečně může pochlubit jen velmi málo nákupních vozíků.“¹⁶



82/ Niels Gammelgaard/pohovka Moment/1985

Většina designérů Ikea je poměrně neznámá, ale i mezi nimi jsou významné osobnosti, např. **Monika Mulder**, **Thomas Sandell** a **Hella Jongerius** nebo **Front**, kteří navrhli lampu *Svarva*. Při její konstrukci nejprve rozřezali různě vysoustružené dřevěné tyče na drobné špalíčky, aby je pak jako korále navlékali a vytvořili tak křehkou lampu, která jakoby drží v prostoru silou vůle.

Díky zapojení designérů se Ikea postupně vymanila z postavení levného a méně kvalitního výrobce nábytku a dnes už ji objevíme v různých publikacích o designu.



83/Front pro Ikea/Lampa Svarva/2009

84/Monika Mulder/ Lomsk/200?

85/Verner Panton/ chair Vilbert/1993



¹⁶http://www.ikea.com/ms/cs_CZ/about_ikea/the_ikea_way/history/1980.html [cit. 6.5.2010]



86/Chris Martin/ PS Elan/ 2005

87/Thomas Sandell/ PS Bank, PS Schrank /1994

88/Per Ivar/dětská sedačka Brum/2003



89/90/91/Hella Jongerius/3 textilní závěsné dekorace se zvířecími motivy pro IKEA

5 / Ke stavebnici

Jak je zřejmé již z předchozích úvah a popisů, výsledkem mé práce je stavebnice. Hra, kde z různých částí, sestavíme objekt – šperk.

Princip stavebnice se poprvé objevil v řadě papírových objektů (A, B - níže), poté došlo ke spojení plastu s dětskou stavebnicí. Tyto řady fungují samostatně. Plastová varianta je však výsledkem, který spojuje prvky předchozích variant.

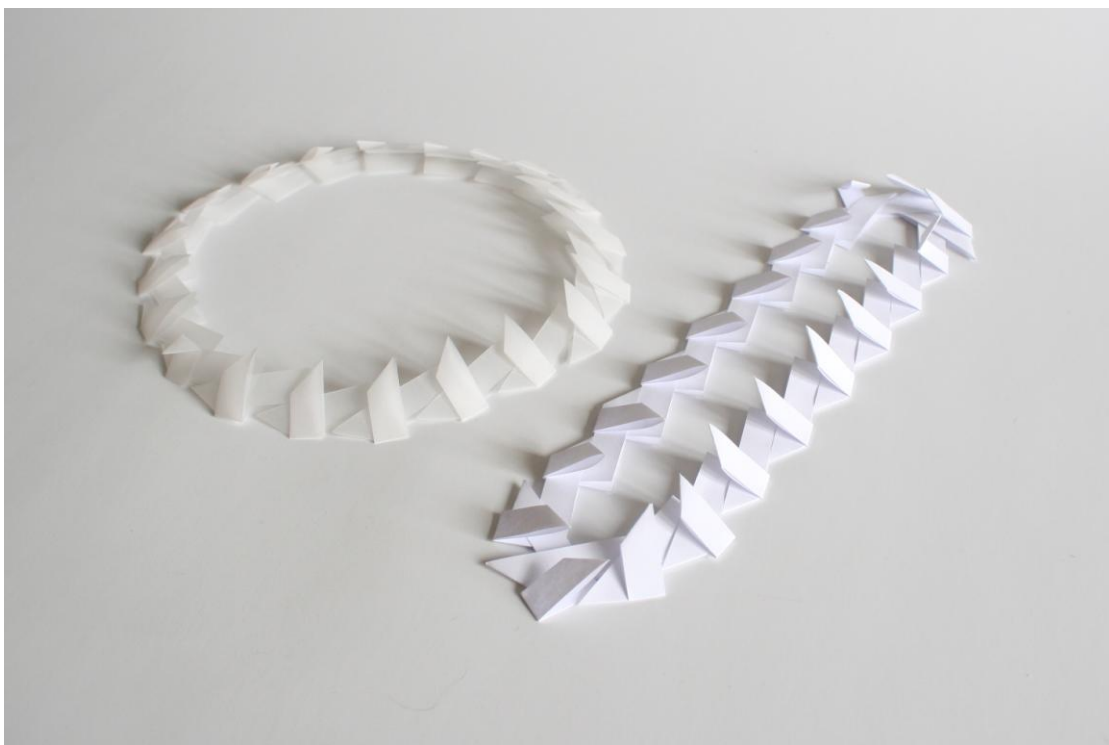
5/1 Ke stavebnici (A)

Vrátím se k materiálovým pokusům, k prvním variabilním objevům. Papírový čtverec je základnou pro stavebnicový díl, ten ohýbáme a proplétáme s dalšími díly (viz.obr.). Vytváříme náhrdelník nebo náramek, který díky svému papírovému mechanismu kopíruje pohyb našeho těla.

Papírové součástky tvoří stavebnici, kterou jednoduchým způsobem můžeme skládat, rozkládat, kombinovat s jinými druhy papíru a vytvářet objekty rozmanitých tvarů.



Skládání jednotlivých prvků



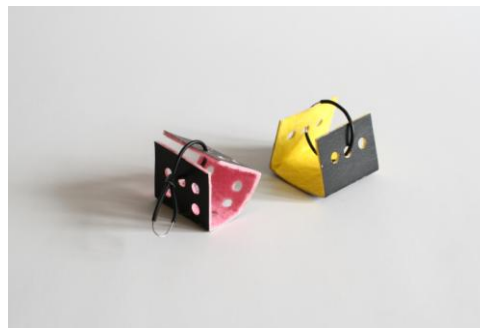
Náhrdelníky/2010/d 21 cm/papír

5/2 Ke stavebnici (B)

Dalším krokem ke konečné stavebnici je řada, která obsahuje její základní prvky. Objevuje se zde čtverec, jeho násobení, perforace, možnost hýbat a tak variovat části objektů, hrát si.

Existuje tu však omezení, které zabraňuje jejich skládání a rozkládání. Některé části jsou fixovány a pohybovat lze pouze s určenými díly.

I materiál je jiný. Pracovala jsem s papírem, jehož úprava vyvolává otázku, zda je to papír. Nebylo úmyslem ho nepřiznat, hledala jsem pouze řešení pro zvýšení jeho odolnosti a dojmu něčeho neobvyklého. Papír má akrylovou povrchovou úpravu a z vnitřní strany je polstrován textilním materiálem. Další postup je již klasický. Papír je tvarován do čtverce, je perforován a spojován umělohmotnými pásy, které jsou v tomto případě tvořeny vodičovými bužírkami. Výsledná podoba šperků má stejné prvky a je založena na stejných principech, ale jejich podoba se liší od konečné verze. To je dáno jinými materiály a výsledkem logických postupů, kdy druhé vyrůstá z prvního, tedy druhé není stejné jako první, jenom z něho čerpá.



*Prsten/2009/v 4 cm/papír, bužírka, textilie
Náušnice/2009/v 4 cm/papír, bužírka, textilie*



Náhrdelník 1, 2/2009/d 19 cm/papír, bužírka, textilie

5/3 Šperk stavebnicí

Stavebnice, výsledek zkoumání, je pouze zlomkem práce, stojí na jejím vrcholu. V průběhu práce bylo třeba se vyrovnat s technickými problémy, z nichž nejtěžší bylo nalézt řešení pro to, aby objekty byly variabilní, daly se skládat a pohybovat, aby tvořily stavebnici. Zkoušky byly přínosné i v objevení některých nových technik pro práci s jednotlivými materiály, z nichž některé jsem aplikovala i na závěr. Šperk stavebnice spojuje zjištění z materiálových etud a z hry se stavebnicemi.

Připomenu základní principy mé praktické závěrečné práce, jejichž zvládnutí bylo zároveň cílem:

1. Princip kruhu a čtverce
2. Princip multiplikace elementů
3. Princip pohybu
4. Princip hry
5. Princip stavebnice – konstrukce a dekonstrukce objektů

Technické parametry, součástky

Stavebnice je tvořena umělohmotnými pásy o šířce jeden centimetr a dva centimetry. Pásy jsou perforovány. Tyto kruhové otvory mají jak dekorativní, tak užitou funkci, pojí se v nich lego plotny. Pásy a plotny tvoří základní konstrukční mechanismus, z kterého je možné sestavit objekt, opět ho rozložit nebo přestavět.

Stejně jako je variabilní tvar objektů, i jejich barva se může proměňovat. Je to dáno užitím různobarevných dílců, některé jsou transparentní a tím se proměňují při různém osvětlení.

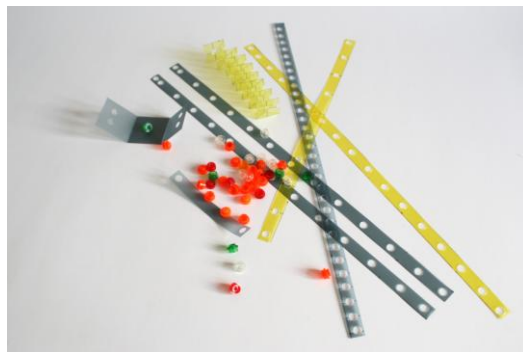
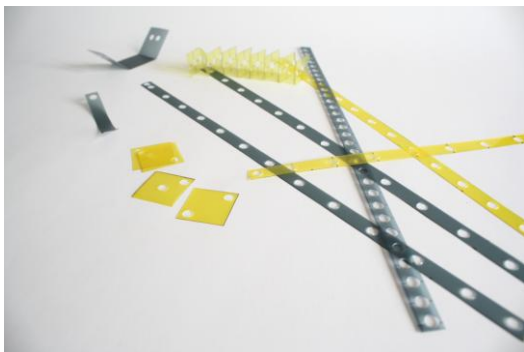
Základním rysem stavebnice je opakování prvků (kruhových otvorů, lego elementů, pásů i nákresů na pásech, které jsou přiznané a jsou náznakem procesu jejich vzniku). Toto opakování

lze narušit právě jejich sestavováním, stejně tak ho můžeme podtrhnout, zdůraznit.

Význam

Výhodou stavebnice je, že si ji i dítě může celou vyrobit samo doma. Využije stavebnicových dílů, nemusí se vždy jednat pouze o lego, a k nim si vytvoří pásy, u kterých plast může být nahrazen i papírem. Tvořivá činnost a vlastní provedení stavebnice je hrou, která tu zůstane i po skončení práce a dítě k ní získá citové pouto. Zároveň dítě rozvíjí senzomotorické dovednosti, svoji kreativitu a činnost smysluplně naplňuje jeho volný čas.

Stavebnice není určena jen pro děti, i dospělí si v ní mohou najít zalíbení. Mohou každý den vytvářet nový a přitom levný originální šperk. Rodiče ji využijí pro trávení společného času s dětmi, s kterými se mohou podílet na konstrukcích, objektech, špercích a ty pak využijí v dalších hrách typu „na něco“.



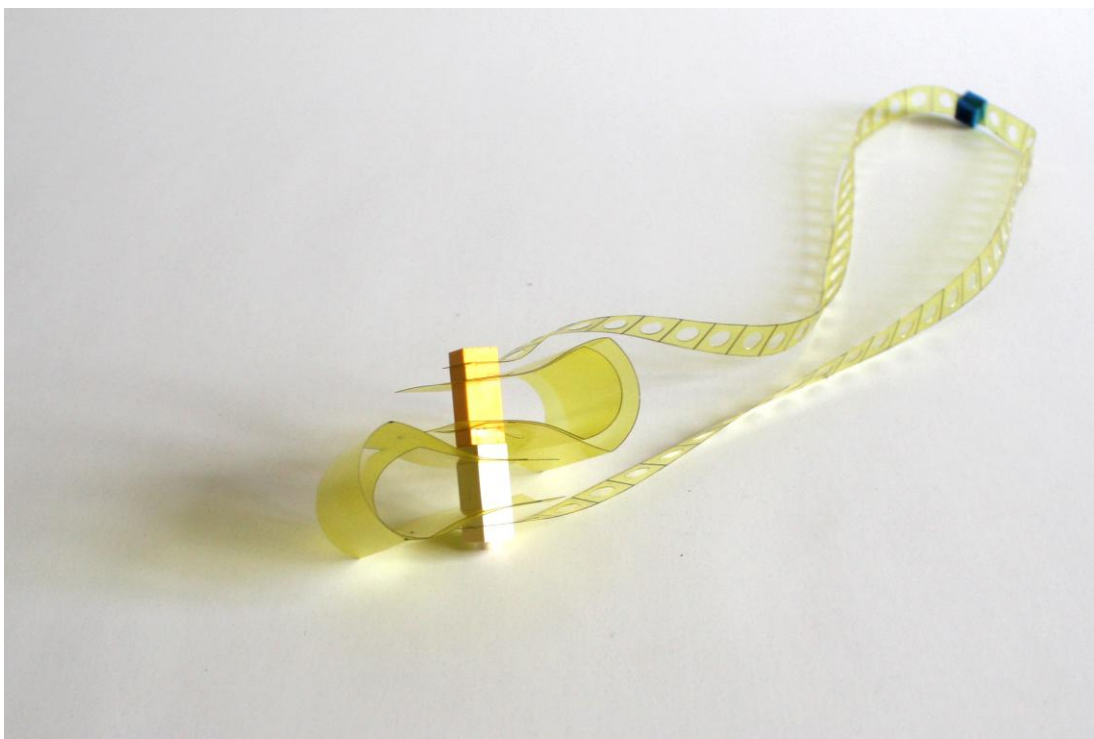
Stavebnicové díly/2010/perforovaný plast, plastová stavebnice Lego



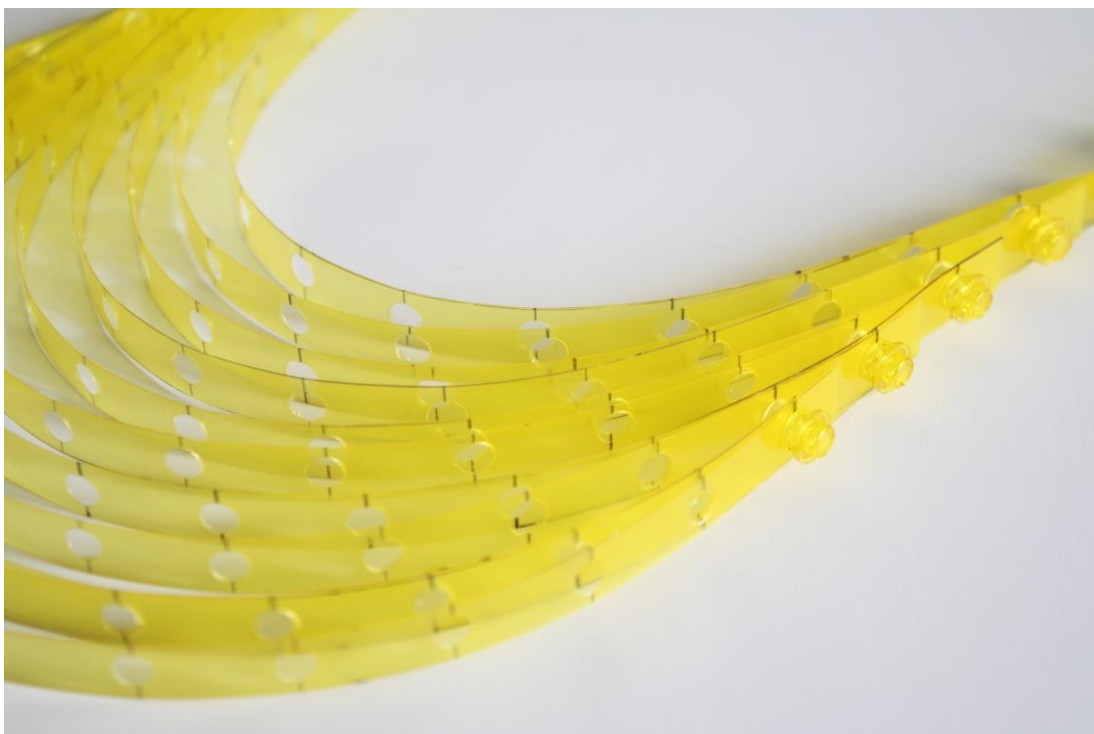
*Princip práce se stavebnicí – kombinace perforovaných dílů s plastovými prvky Lego
Náramek/2010/d 7 cm/plastová fólie, stavebnice Lego*



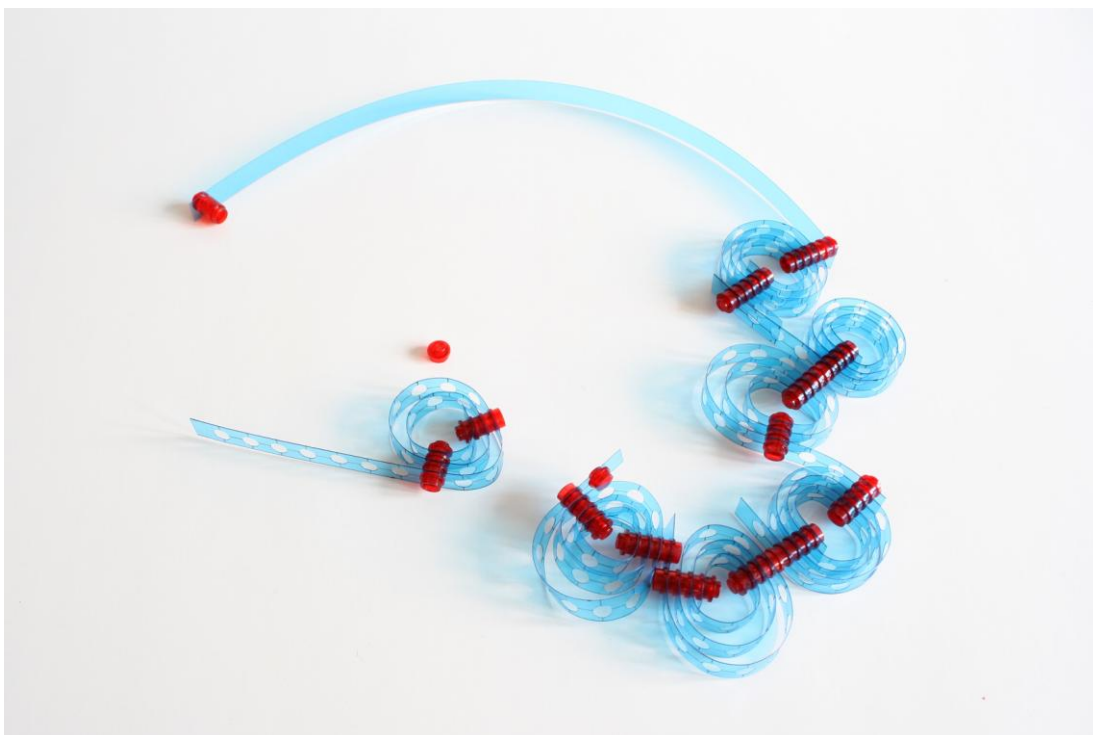
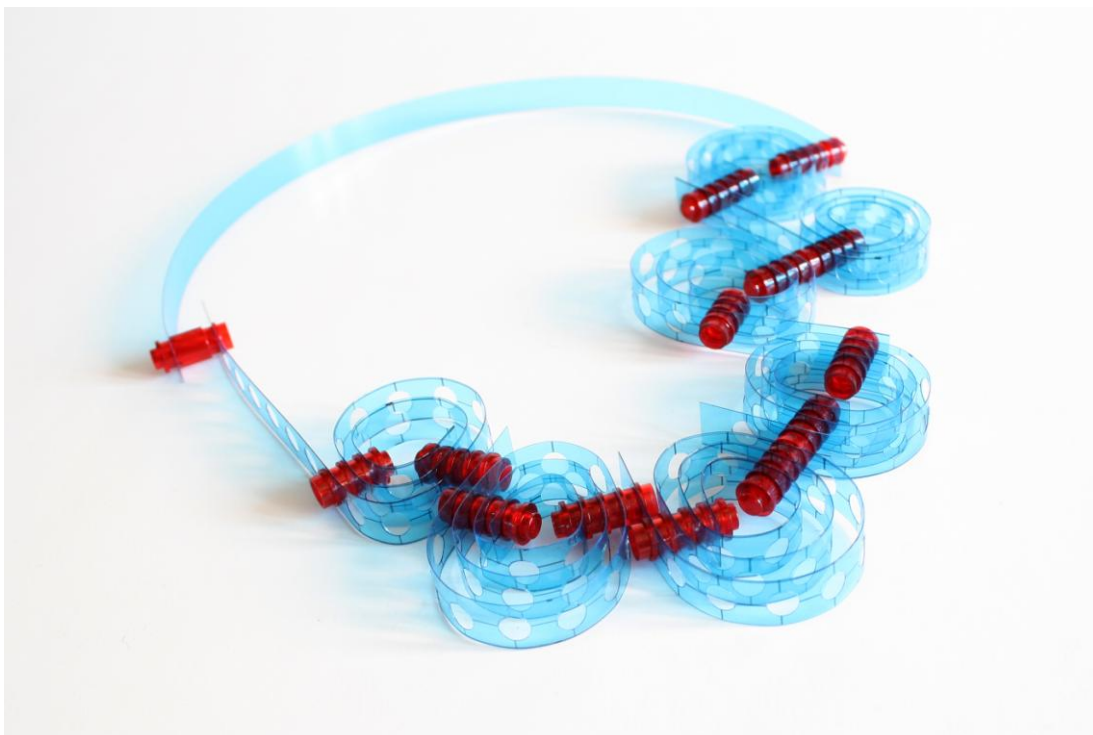
Náhrdelník/2010/d 18 cm/plastová fólie, stavebnice Lego



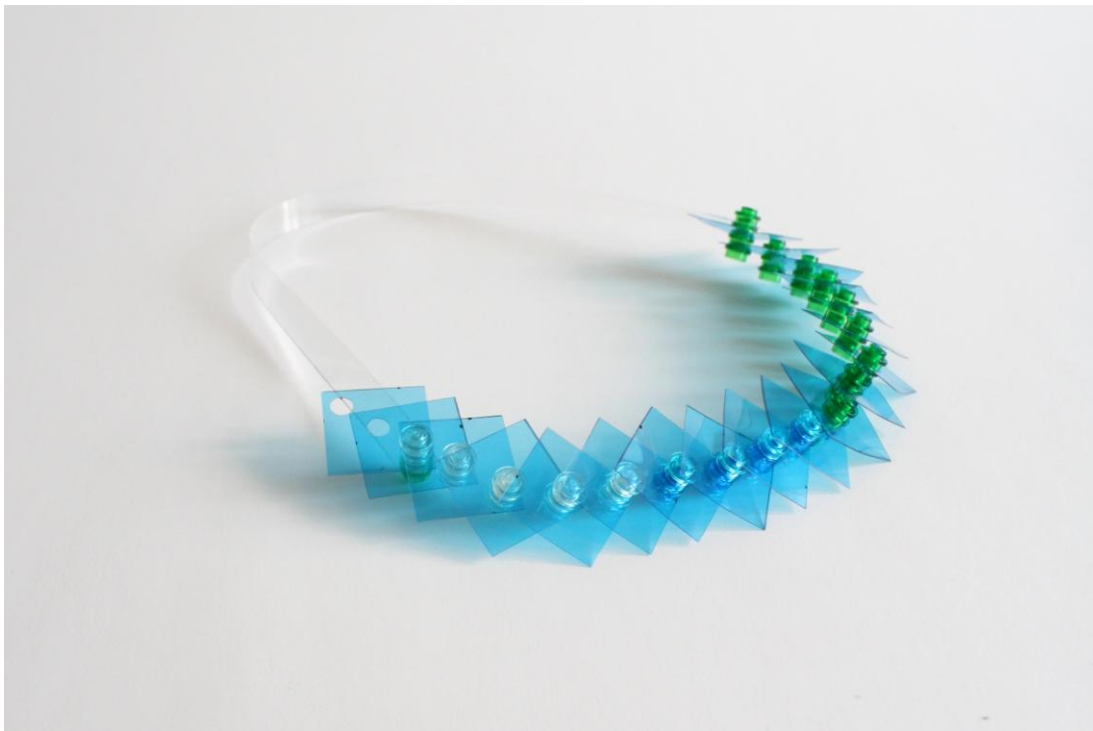
Náhrdelník/2010/d 21 cm/plastová fólie, stavebnice Lego



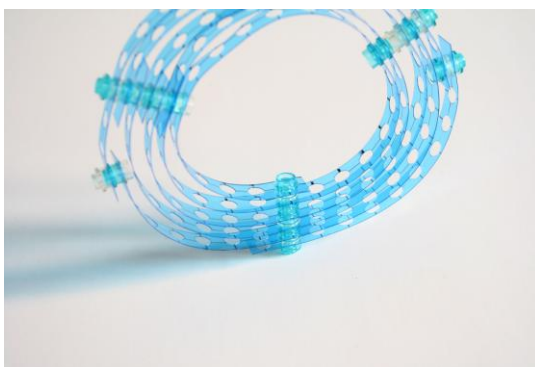
Náhrdelník/2010/d 20 cm/plastová fólie, stavebnice Lego



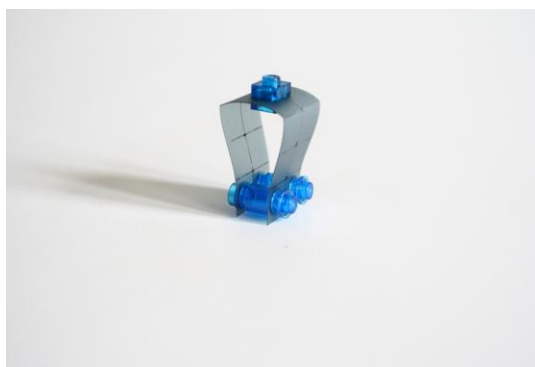
Náhrdelník/2010/d 20 cm/plastová fólie, stavebnice Lego



Náhrdelník/2010/d 18 cm/plastová fólie, stavebnice Lego



Náramek/2010/d 12 cm/plastová fólie, stavebnice Lego



Prsten 1, 2/2010/v 3,5 cm/plastová fólie, stavebnice Lego



Náhrdelník/2010/d 20 cm/plastová fólie, stavebnice Lego



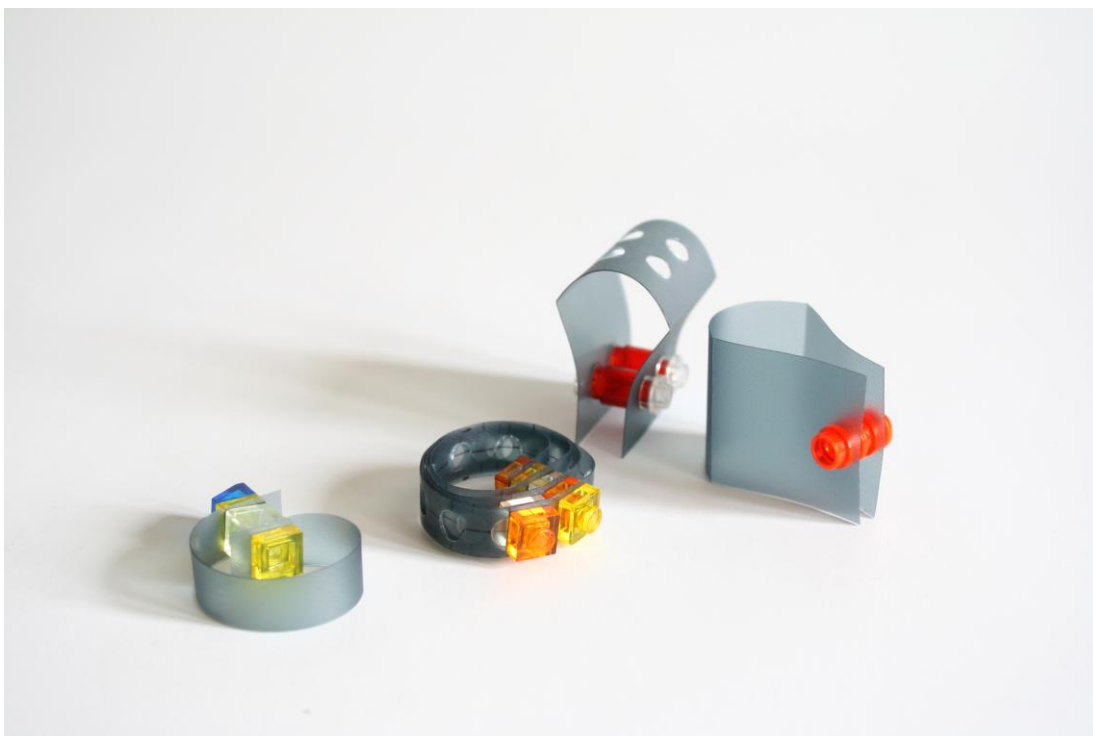
Prsten/2010/v 5 cm/plastová fólie, stavebnice Lego



Náramek/2010/d 7 cm/plastová fólie, stavebnice Lego



Prsten/2010/v 3,5 cm/plastová fólie, stavebnice Lego



Prsteny/2010/v 2,5 – 3 cm/plastová fólie, stavebnice Lego

6 / Pedagogický projekt – prožitek materiálu, materiál hrou

Hra, která je podstatou mé práce, měla hlavní význam a doufám, že i nadále bude mít v mé pedagogické praxi. Výtvarná výchova by měla mnohem více než jiné obory splňovat myšlenku „škola hrou“. Hra může být inspirací, ale i cílem, nebo hrou může být samotný proces tvorby. Děti se tímto způsobem mohou zábavnou hravou formou seznámit se světem kolem nás, získat nové poznatky a také nové kamarády. Hra má tedy i socializační funkci a za pomoci učitele může dítěti usnadnit vrůstání do společnosti.

Zároveň bych chtěla, aby se v mé praxi změnila úloha učitele. Ze zkušeností získaných na základních uměleckých školách vím, že učitel zde plní funkci rádce, vysvětluje dětem, co mají dělat a v průběhu hodiny jim dále pomáhá. Toto pojetí jeho úlohy je dobré. Ale něco mi tu chybělo. Z hospitací jsem zjistila, že učitel i přesto, že je dětem neustále nápomocen, stojí mimo ně. Když jsem učila já, pracovala jsem spolu s dětmi a získala jsem pocit, že děti více věří tomu, co dělají a vztah mezi učitelem a žákem se stává více partnerský. Najednou jde o hru, kde zájem a fascinace z práce je mnohem hlubší a nevychází pouze z žáků, ale i z učitele. Tyto postupy mě naplňovaly, a pokud to bude jen možné, budu v nich pokračovat. Zároveň si uvědomuji, že některé úkoly si vyžadují plné soustředění a samostatnou práci. Zde ustoupím do pozadí a nechám prostor dětem. Abych tedy shrnula myšlenku o úloze učitele ve výuce výtvarné výchovy: je nutné, aby učitel citlivě přistupoval nejen k dětem, ale i k jednotlivým zadávaným úkolům. Aby v průběhu roku střídal činnosti, ve kterých budou žáci pracovat sami s těmi, při nichž se učitel přidá k nim.

Dalším cílem mého projektu je více seznámit děti s proudy v současném výtvarném umění. Dalším neblahým zjištěním z mé praxe bylo, že učitelé dětem jako vrchol moderního umění a avantgardy představují dílo kubistů a po nich jako by už nic nebylo. Dalším předkládaným vzorem jsou impresionisté. Neříkám, že bychom je měli zcela opomenout, ale trocha současnosti by neuškodila. Děti nejsou informované, leckdy ani učitel, a z toho pramení i jejich nezájem, nebo dokonce negativní postoj k současným umělcům. To by se mělo napravit. Vždyť právě současné umění je místem pro hledání inspirace pro nové, zajímavé, neotřelé úkoly ve výtvarné výchově.

6/1 Projekt

Můj projekt, částečně realizovaný na pedagogické praxi, je zaměřený na materiálová média (především papír), jejich prožití prostřednictvím smyslů a následné využití v daných úkolech. Zároveň zdůrazňuje socializační aspekt. Děti prostřednictvím hravých úkolů se poznávají, spolupracují, tvoří společně i samostatně.

Hlavním tématem projektu je příběh pana Neviditelného. Děti ho rozvíjely a zkoumaly, odkud přišel, proč ho nemůžeme vidět, co můžeme udělat, aby se nám ukázal apod. Z těchto otázek pak vyplynuly jednotlivé úkoly a celá tato „pohádka o neznámé bytosti, kterou nevidíme“ se stala hlavním motivačním činitelem. Děti nadšeně plnily úkoly.

Projekt byl realizován ve všech třídách na ZUŠ v Lomnici nad Popelkou. Úkoly nebyly pro všechny věkové skupiny stejné a některé byly dokonce podkladem a motivací pro jinou skupinu.

(např. video „Stopování pana Neviditelného“ bylo motivací pro menší děti).

Projekt nemá pevný časový plán, neboť jeden úkol se odvíjí od druhého, a tak projekt můžeme neustále rozvíjet. V mém případě byl omezen třítydenní praxí. Cílová věková skupina je v rozmezí 5 – 13 let. Projekt by se mohl realizovat jak na ZUŠ, tak v rámci letních táborů nebo jiných volnočasových aktivit.

6/1/1 Návrh úkolů

1. Úkol

Téma: ***Záhadná planeta***

Úkol byl zaměřený na zkoumání povrchu. Nejprve děti měly najít ve škole co nejvíce povrchů a zachytit je prostřednictvím frotáže. Vzniklé textury měly vyhodnotit a inspirovat se jimi v dalším úkolu – vytvořit hmatovou planetu pana Neviditelného. K dispozici měly různé materiály, které kolážově skládaly k sobě na kulatý formát papíru. Posledním úkolem bylo vzniklou planetu opět podrobit frotáži. Suchým pastelem se tak na papíře začaly objevovat planety s různými povrchy. Tak vznikla planeta pana Neviditelného.

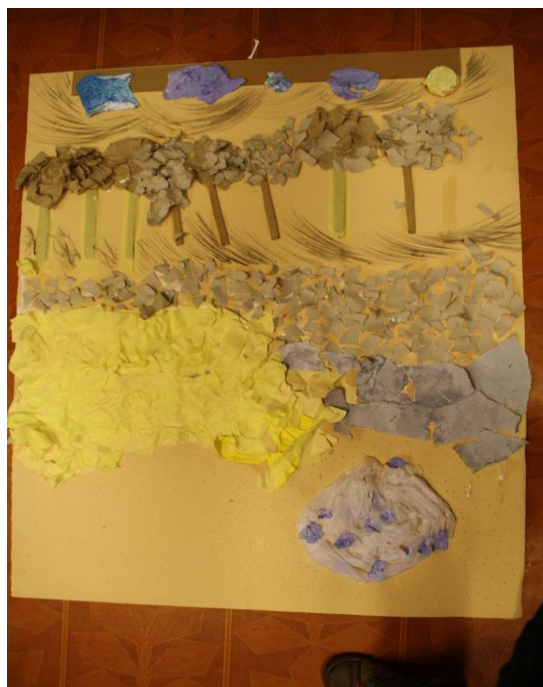




2. Úkol

Téma: ***Snová krajina***

Děti si měly představit, jak vypadá krajina, z které pan Neviditelný pochází. Nejprve ale měly za úkol podstoupit pokusy s papírem, měnit jeho povrch, tvar a nacházet nová řešení, jeho nové možnosti. Poté tyto poznatky aplikovaly na arch papíru. Pracovaly ve dvojicích, různým způsobem se měly s papírem vypořádat a co nejlépe realizovat svoji představu o krajině. Vznikly plastické velkoformátové práce, které umožňovaly poznat krajinu pana Neviditelného nejen zrakem, ale i hmatem.



3. Úkol

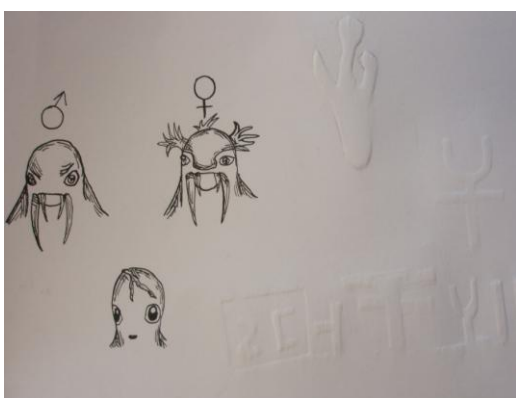
Téma: **Vzkaz**

Děti měly na začátku hodiny za úkol po slepu znázornit tvar a povrch papírového objektu, který měly poznat hmatem. Tento haptický zážitek byl zvláštní, děti zobrazily na papíře tvary, které se jen málo podobaly předloze. Tento úkol byl spíše malým motivačním cvičením.

Úkol je zaměřený především na hmat. Děti měly vytvořit písmo (rytím do linorytu nebo vystřížením z papíru), které

převedly do slepotisku. Vznikl neviditelný vzkaz, čitelný pouze hmatem.

Dílčím úkolem bylo vytvoření hmatové schránky pro vzkaz, také z papíru, a s využitím zkušeností, které během hodiny získaly.



4. Úkol

Téma: ***Pan Neviditelný – stopování***

Úkol začíná příběhem neznámé bytosti, který děti dále rozvíjí. Vytvářejí land art. Zachycují cestu pana Neviditelného, který po sobě zanechává jen stopy. Ty dokumentují fotoaparátem. Tuto fotodokumentaci poté rozvíjejí v krátkém filmu.

Děti mají za úkol zaznamenat pohyb – fotit, učí se pravidlům animace a zároveň proměňují krajinu. Vytvářejí v ní stopy prosypáváním mouky přes šablonu krok po kroku (opět spojení vizuálního a hmatového zážitku). Učí se spolupráci, vyměňují si role. Jednou je fotografem ten, podruhé onen. Děti samy řeší výběr vhodného kusu krajiny a další technické nebo jiné překážky. Výsledkem je animace chůze pana Neviditelného.





5. Úkol

Téma: ***Šperk pro pana Neviditelného***

Děti tvoří šperky z různých odpadových materiálů (plata od vajec, zbytky papíru, alobalu apod.). Jsou motivovány, tvoří šperky – dary pro pana Neviditelného, aby se nám zjevil a nebál se nás.

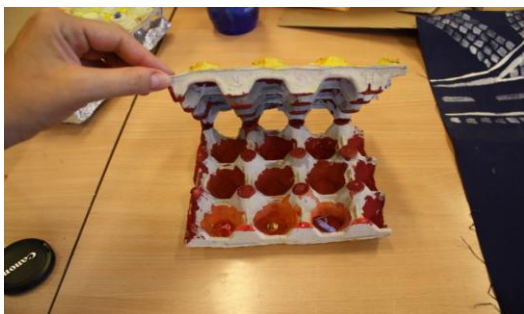
Děti vytvořily nápaditou řadu šperků, plně uplatnily svoji fantazii a zároveň se dobře bavily.



6. Úkol

Téma: ***Šperkovnice***

Úkol navazuje na předchozí. Děti mají k dispozici stejný materiál, z kterého vytvářejí šperkovnice.



7. Úkol

Téma: ***Brouci ze země pana Neviditelného***

Děti mají vytvořit podoby hmyzu, které si pan Neviditelný přinesl s sebou. Pracují s přírodními materiály (mušlemi, kameny apod.), které kombinují s drátkem a umělohmotnými prvky. Poté mají vytvořit instalaci „přirozeného prostředí“, ve kterém brouci mohou žít.

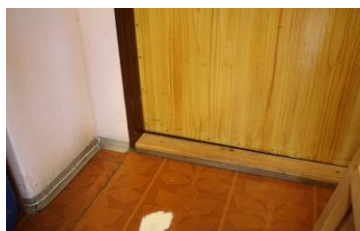
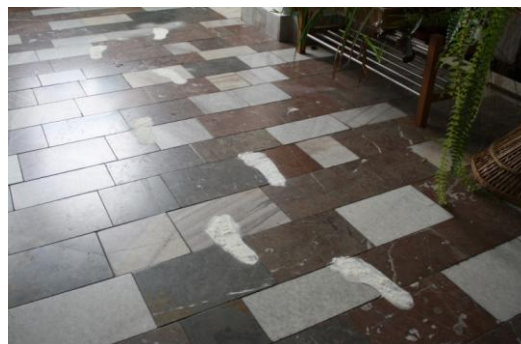




8. Úkol

Téma: ***Zjevení Pana Neviditelného***

Děti rozvíjejí 4. úkol. Cesta pana Neviditelného je zavedla až do budovy školy, kde se nám konečně zjevil. Tento akt zahrnuje tvorbu pana Neviditelného, který je tvořen recyklovanými papírovými materiály, jako by nás někam odkazoval. Jeho příběh pokračuje za hranice mé praxe.





Toto je náznak projektu, který je spojen příběhem a objevováním samotnými dětmi (ať příběhů, technik, možností materiálů nebo nových výtvarných disciplín). Může být nadále rozvíjen různými úkoly (obydlí, rituál apod.). Dává učiteli možnost žáky motivovat a nadchnout, formou hravých činností dětem zase prostor pro rozvoj fantazie i osvojení si něčeho nového. Zároveň pracuje i s jinými obory – ekologií, zeměpisem, dějepisem, občanskou výchovou.

Projekt by měl rozvíjet citlivé vnímání dětí, poznávání a objevování okolního světa a jeho možností, které nám nabízí a jejich využití v práci na různých úkolech.

Závěr

Problematika hry je složitá, existuje mnoho výkladů, forem a spojitostí s různými oblastmi (hra a umění, hra a výchova, hra a válka,...) nebo věkovými kategoriemi. Hra a její význam je nám neustále připomínán, ale současný hektický svět nám dává málo času se jí skutečně věnovat. Dnešní děti mají takové možnosti, že si z nich neumí vybrat, nikdo jim s tím většinou neporadí a výsledkem jsou často tzv. počítačové děti, které za jedinou smysluplnou činnost považují právě počítač – internet a počítačové hry. Tento problém se mnohdy týká i dospělých, právě proto bychom děti měli včas chránit a nabídnout jim jiné alternativy trávení volného času. Má práce některé tyto alternativy nabízí, vrací se k manuální hračce. Význam hry tak nekončí se světem dětí, ale nachází uplatnění i ve světě dospělých. Kolekce šperků, založená na skládání, rozkládání a na jejich variabilitě, tak dává všem bez rozdílu věku možnost si na chvíli sednout, hrát si a zároveň tvořit objekt, který mohou využívat v každodenním životě.

Ve své práci jsem se zaměřila především na ty oblasti hry, které mají spojitost s uměním, s mou vlastní tvorbou a s výchovou. Snažila jsem se nastínit tvůrčí cestu, která mě logicky nasměrovala od jednotlivých etud k technické hře – stavebnici. Cesta zahrnovala práci s rozmanitými materiály a technikami; vedle hry hrála další důležitou roli recyklace. Recyklaci jsem v této práci nevěnovala tolik prostoru jako hře, neboť její význam je nám často připomínán. Přesto bych nyní v závěru chtěla zdůraznit, že recyklace v mé práci byla vždy logickým krokem a zároveň vyšla z mé vnitřní odpovědnosti vůči prostředí. Neprojevila se však pouze v mé tvorbě, ale především si našla místo ve škole, kde děti hravými postupy opomíjené materiály opět proměňovaly

v neobyčejná díla. Výtvarná výchova tak nemusí být pouze o barvách, čtvrtce a dokonalé kresbě, ale dává šanci i méně nadaným dětem vytvořit krásný objekt, blýsknout se tak a zažít úspěch.

Hra může být východiskem pro náměty i úkoly výtvarných disciplín a stává se důležitým motivačním činitelem. Ve výuce výtvarné výchovy pojem hry a recyklace nabyl na významu a doufám, že jejich spojení nebude provázet pouze mou pedagogickou činnost, ale najde si místo ve výuce jiných předmětů a hlavně ve výuce žáků různých věkových kategorií. Nesmíme zapomínat, že i pro starší děti platí, že se lépe naučí, když si hrají.

Seznam citací

- 1/MIŠURCOVÁ,V. FIŠER, J. FIAL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. s. 10.
- 2/ MIŠURCOVÁ,V. FIŠER, J. FIAL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. s. 12.
- 3/ <http://faced.blog.cz/0701/homo-ludens-o-puvodu-kultury-ve-hre> [cit. 10.4.2010]
- 4/ HUIZINGA, J. *Homo ludens, o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá Fronta, 1971. s. 33.
- 5/MIŠURCOVÁ,V. FIŠER, J. FIAL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. s. 30.
- 6/MIŠURCOVÁ,V. FIŠER, J. FIAL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. s. 31.
- 7/MLEJNEK, J. *Dětská tvořivá hra*. Praha: IPOS, 1997. s. 12.
- 8/MIŠURCOVÁ,V. FIŠER, J. FIAL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. s. 46.
- 9/BROŽKOVÁ, A. a kol. *Artěl, umění pro všední den 1908 – 1935*. Praha: Arbor vitae, 2009. s. 14.
- 10/BROŽKOVÁ, A. a kol. *Artěl, umění pro všední den 1908 – 1935*. Praha: Arbor vitae, 2009. s. 128.
- 11/MILLEROVÁ, J. *Užité umění, styl a design od klasiky po současnost*. Praha: Slovart, 2008. s. 390.
- 12/MILLEROVÁ, J. *Užité umění, styl a design od klasiky po současnost*. Praha: Slovart, 2008. s. 391.
- 13/ZEMÁNEK, J. a kol. *Dějiny českého výtvarného umění [VI/2] 1958/2000*. Praha: Academia, 2007. s. 547.
- 14/BALEKA, J. *Výtvarné umění, výkladový slovník*. Praha: Academia, 1997. s. 72.
- 15/*Katalog Ikea*, 2005
- 16/http://www.ikea.com/ms/cs_CZ/about_ikea/the_ikea_way/history/1980.html [cit. 28.4.2010]

Seznam obrázků

1/V.H.Brunner/*Mikulášská trojice*/dřevo řezané, malované/1920

[online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:

<http://www.designmagazin.cz/udalosti/4840-krasa-prvorepublikoveho-designu-na-vystave-artel.html>

2/V.Špála/*Čert – krabička*/ dřevo soustružené, barevně malované/ 1921

[online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:

http://designguide.cz/upload/2008/12/1228827680_1834_p.jpg

3/M. Podhajská /*Panenka*/ kolem r.1920 [online] [cit. 27.5.2010]

Dostupné na WWW:

<http://www.czechtourism.com/eng/uk/docs/133premier/premiere-archive.html?page=10>

4/L.Sutnar/ *Továrna – stavebnice*/ 1920/ hračky se daly různě

kombinovat/ foto uměleckoprůmyslové muzeum [online] [cit.

27.5.2010] Dostupné na WWW: www.designrocks.cz/2009/05/ladislav-sutnar/

5/L.Sutnar/*Vláček*/ barevně malované dřevo/1928 [online] [cit.

27.5.2010] Dostupné na WWW:

<http://www.electrictedge.com/greymatter/images5/sutnar1.jpg>

6/ V.K.Novák/prsten *Barbie*/1997/d 7 cm/nerez, plast, pružina/Fotograf:

Michal Aichinger [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:

<http://www.czechdesign.cz/foto.php?lang=1&status=obr&c=173&o=1191>

7/V.K.Novák/brož *Sculpture of Mineral*/ocel [online] [cit. 27.5.2010]

Dostupné na WWW: [http://www.velvetdavinci.com/allimages.php?](http://www.velvetdavinci.com/allimages.php?action=show&mode=1&id=46&page=13)

[action=show&mode=1&id=46&page=13](http://www.velvetdavinci.com/allimages.php?action=show&mode=1&id=46&page=13)

8/Jiří Šibor/brož *Artificial Materr*/ akryl, kov/ 2000 [online] [cit.

27.5.2010] Dostupné na WWW:

www.klimt02.net/jewellers/index.php?item_id=663

9/Jiří Šibor/ brož *Duplex Mobile*/ kov, PVC/ 1998 [online] [cit.

27.5.2010] Dostupné na WWW:

www.klimt02.net/jewellers/index.php?item_id=663

10/S.Pawson [online] [cit.14.5.2010] Dostupné na WWW:

<http://www.kathlibbertjewellery.co.uk/exhibitions.htm>

- 11/12/Deana Baker [online] [cit. 14.5.2010] Dostupné na WWW:
<http://www.kathlibbertjewellery.co.uk/exhibitions.htm>
- 13/14/Ana Deacon/ textilní šperky [online] [cit. 14.5.2010] Dostupné na
 WWW: <http://www.kathlibbertjewellery.co.uk/exhibitions.htm>
- 15/16/ Xavier Ines Monclús [online] [cit. 14.5.2010] Dostupné na WWW:
<http://www.kathlibbertjewellery.co.uk/exhibitions.htm>
- 17/18/Margaux Lange/ Barbie šperky - náhrdelník [online] [cit.
 27.5.2010] Dostupné na WWW: blog.2modern.com/2007/05/index.html
- 19/ Margaux Lange [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:
eatourbrains.com/EoB/2007/01/page/2/
- 20/ Margaux Lange/ náhrdelník [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na
 WWW: www.ladiesgadgets.com/.../
- 21/22/23/24/25/26/Tithi Kutchamuch/2008 [online] [cit. 17.5.2010]
 Dostupné na WWW: www.dezeen.com/.../
- 27/28/29/30/31/ Frucci design/ Papírové šperky [online] [cit.
 27.5.2010] Dostupné na WWW: mslk.com/reactions/paper-jewelry/
- 31/33/Nel Linssen/ paper jewelry [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na
 WWW: www.designboom.com/.../poorjewelry_2.html
- 34/Janna Syvanoja/papír.šperk/2009 [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné
 na WWW: theartroomplant.blogspot.com/2009/05/textual-...
- 35/36/Ana Hagopian/papírové šperky/ [online] [cit. 27.5.2010]
 Dostupné na WWW: www.design-klub.com/?p=28
- 37/38/39/Angela O'Kelly/*Paper bracelets* [online] [cit. 27.5.2010]
 Dostupné na WWW: www.designboom.com/.../poorjewelry_2.html
- 40/41/Sarah Kate Burgess/*do-it-yourself rings* [online] [cit. 27.5.2010]
 Dostupné na WWW: www.designboom.com/.../poorjewelry_2.html
- 42/Kiwon Wang/paper rings [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na
 WWW: www.designboom.com/.../poorjewelry_2.html
- 43/E.Sottsass/Knihovna *Carlton*/1981 [online] [cit. 27.5.2010]
 Dostupné na WWW: <http://isiria.wordpress.com/2007/09/17/memphis-design-style-is-back/>
- 44/Lucchi/ Stůl *Kristall*/ 1981 [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na
 WWW: <http://tevami.com/tag/1981-memphis-kristall/>

45/Zanini / Teapot *Colorado*/ glazovaná keramika/ 1983 [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:

<http://www.botterweg.com/Auction/Bid/tabid/59/auctionid/5/lotid/914/language/en-US/Default.aspx>

46/47/Thut Möbel/rozkládací mřížová postel *No.900*/1990 [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW: mocoloco.com/archives/000186.php

48/ Thut Möbel/ Scerern regal/ [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW: mocoloco.com/archives/000186.php

49/Gaetano Pesce/ křeslo *Up*/1969 [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW: <http://www.puppiesandflowers.com/oct2007/gaetanoPesce.jpg>

50/ Joe Colombo/židle *Tubo* s kombinovatelnými prvky/1969 [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:

www.vestaldesign.com/blog/2005/04/joe-colombo/

51/Mendini - studio Alchimia/křeslo *Proust*/1978 [online] [cit.

27.5.2010] Dostupné na WWW: design4cleacc.wordpress.com/.../

52/Morozzi a jeho firma Edra/policový systém *Paesaggi Italiani* (Italská krajina) [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW: www.neumann-communication.de/en/dpm_ref_edra_...

53/ Morozzi a jeho firma Edra/ Pohovka *Cipria* (česky pudr) z chlupatého ekologického materiálu [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW: www.neumann-communication.de/en/dpm_ref_edra_...

54/ Ingo Maurera/ lampa *Lucellino*/ 1992 [online] [cit. 27.5.2010]

Dostupné na WWW: blueantstudio.blogspot.com/2006_10_01_archive...

55/Inflate/ nafukovací mísa na ovoce/1997 [online] [cit. 27.5.2010]

Dostupné na WWW: tomdesign.co.uk/blog/?p=69

56/Inflate /popelník [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:

tomdesign.co.uk/blog/?p=69

57/Inflate/Slánka a pepřenka *Mr and Mrs Prickly*/1997 [online] [cit.

27.5.2010] Dostupné na WWW: mocoloco.com/archives/000139.php

58/Marcel Duchamp/*Kolo bicyklu* [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW: www.askart.com/.../marcel_duchamp.aspx?ID=60997

59/M.Openheim [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:

<http://earthenwood-beads.blogspot.com/2007/09/mind-flood-bird-woman.html>

60/A.Calder [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:

http://www.eesgallery.com/dynamic/artwork_display.asp?ArtworkID=238

61/F.Skála/ *Gramofon a kytary*/2004/ (z autorské výstavy v Rudolfinu

2004) [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW: artlist.cz/?id=139

62/F.Skála/ *Auta*/ 1984 – 2004/ (z autorské výstavy v Rudolfinu 2004)

[online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW: artlist.cz/?id=139

63/Milan Grygar/ *Živá kresba* / 2001/foto: Štěpán Grygar [online] [cit.

27.5.2010] Dostupné na WWW: www.artantiques.cz/.../0901rozhovor.htm

64/S.Diviš/ *Mikulovská archa*/, akryl na plátně/ 1998 [online] [cit.

27.5.2010] Dostupné na WWW: www.artmikulov.cz/sbirka/dle-autora.html?SeG=64

65/66/Nathan Saway/sochy z lega 2009? [online] [cit. 27.5.2010]

Dostupné na WWW: thefreaksofnature.wordpress.com/.../

67/68/Emiko Oye [online] [cit. 8.5.2010] Dostupné na WWW:

http://readymade.com/projects/article/miss_modular

69/70/71/Thony Tamaro [online] [cit. 29.3.2010] Dostupné na WWW:

<http://www.facerejewelryart.com/artist.php?id=147>

72/73/Jacqueline Sanchez [online] [cit. 8.5.2010] Dostupné na WWW:

<http://www.jacquelinesanchez.com>

74/ Mathea design [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:

nummynims.wordpress.com/2009/05/23/

75/76/77/78/Lucie Cizkova [online] [cit. 8.5.2010] Dostupné na WWW:

<http://www.behance.net/insideidea>

79/Dan Flavin/*Světlo v umění* [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na

WWW: pieterdevleeschouwer.wordpress.com/2008/09/

80/Donald Judd [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:

gordondouglas.wordpress.com/2009/10/05/formalism/

81/Robert Morris/ *Kruh a světlo*/ 1965-96 [online] [cit. 27.5.2010]

Dostupné na WWW: www.re-title.com/artists/ROBERT-MORRIS.asp

82/ Niels Gammelgaard pohovka *Moment*/1985 [online] [cit. 27.5.2010]

Dostupné na WWW: linolumixa.vox.com/library/posts/tags/furniture/

83/Lampa *Svarva* od Front [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:

plusmood.com/2009/05/designer-front/

84/Monika Mulder/ *Lomsk* [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:
www.retrotego.com/2007/02/ikea_ps_lomsk_c.html

85/Verner Panton/chair *Vilbert*/1993 [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné
na WWW: www.tribu-design.com/collections/alpha.php?ac...

86/Chris Martin/ *PS Elan*/ 2005/ Photo: A. Laurenzo [online] [cit.
27.5.2010] Dostupné na WWW: Dostupné na WWW:
www.stylepark.com/.../291492

87/Thomas Sandell/*PS Bank, PS Schrank* /1994/ Foto: A. Laurenzo
[online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:
www.stylepark.com/.../291492

88/Per Ivar/dětská sedačka *Brum*/ 2003 [online] [cit. 27.5.2010]
Dostup. na WWW: mojdom.zoznam.sk/cl/10130/96643/Ako-byvaju-deti

89/90/91/Hella Jongerius/ *3 textilní závěsné dekorace se zvířecími
motivy pro IKEA* [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:
www.yatzer.com/1525_hella_jongerius_for_ikea

Literatura

1 / BALEKA, J. *Výtvarné umění, výkladový slovník*. Praha: Academia, 2002.

2 / BROŽKOVÁ, A., a kol. *Artěl, umění pro všední den 1908 – 1935*.
1.vyd. Praha: Arbor vitae, 2009. 398 s. ISBN 978-80-87164-12-9

3 / DEMPSEYOVÁ, A. *Umělecké styly, školy a hnutí*. Přel. M. Koláč,
J.Matas a K. Zvelebilová, 2.vyd. Praha: Slovart, 2005. 304s. ISBN 80-
7209-731-8.

4 / FAIRS, M. *Design 21. století, nové ikony designu, od masového trhu
k avantgardě*. Přel. J. Hanušová, 1. vyd. Praha: Slovart, 2007. 464 s.
ISBN 978-807209-970-2.

5 / FIELLOVI, CH. - P. *Design 20. století*. Přel. J. Burkertová, Praha:
Slovart, 2006. 192 s. ISBN 80-7209-560-9.

6 / HOLOUŠOVÁ, D. - KROBOTOVÁ, M. *Diplomová a závěrečná práce*.
2.vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2008. 118 s. ISBN 80-244-1237-3.

- 7 / HUIZINGA, J. *Homo ludens, o původu kultury ve hře*. Přel. J. Vácha. Praha: Mladá fronta, 1971. 297 s. ISBN 8072720201
- 8 / *Katalog Ikea, 2005*
- 9 / KLEE, P. *Pedagogický náčrtník*. Přel. A. Pelánová, 1.vyd. Praha: Triáda, 1999. 80 s. ISBN 80-86138-15-1.
- 10 / Kolektiv autorů. *Dějiny českého výtvarného umění [VI/1,2] 1958/2000*. 1.vyd. Praha: Academia, 2007. 1142 s. ISBN 978-80-200-1489-6
- 11 / KŘÍŽOVÁ, A. *Proměny českého šperku na konci 20. Století*. 1.vyd. Praha: Academia, 2002. 224 s. ISBN 80-200-0920-5.
- 12 / MILLEROVÁ, J. *Užité umění, styl a design od klasiky po současnost*. Přel. J. Novotná a K. Cenkerová, 1.vyd. Praha: Slovart, 2008. 440 s. ISBN 978-80-7391-158-4.
- 13 / MIŠURCOVÁ, V. - FIŠER, J. - FIXL, V. *Hra a hračka v životě dítěte*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1980. 144 s.
- 14 / MLEJNEK, J. *Dětská tvořivá hra*. 1.vyd. Praha: IPOS, 1997. 150 s. ISBN 80-7068-104-7.
- 15 / MOHOLY-NAGY, L. *Od materiálu k architektuře*. Přel. A. Pelánová, 1.vyd. Praha: Triáda, 2002. 262 s. ISBN 80-86138-29-1.
- 16 / POLSTER, B. - NEUMANNOVÁ, C. - SCHULER, M. - LEVEN, F. *AZ, lexikon moderního designu*. Přel. J. Novotná, 1.vyd. Praha: Slovart, 2008. 540 s. ISBN 978-807391-080-8.
- 17 / SIEBENBRODT, M. *Bauhaus Výmar, evropská avantgarda 1919 – 1925*. Praha: České muzeum výtvarných umění v Praze, 1998. 11 s. ISBN 3-929323-14-1.
- 18 / *Struktury – český šperk*. Praha: Pražský dům v Bruselu ve spolupráci s Galerií U Prstenu, 2008.
- 19 / TURNER, R. – TURNER, D. *The new jewelry, trends + traditions*. 2.vyd. London: Data, 1994. 218 s. ISBN 0-500-27774-5.

Internetové zdroje:

- 1/ *Ikea, historie společnosti* [online] [cit. 3.5.2010] Dostupné na WWW:
<http://www.ikeafamily.cz/Historie%20IKEA>
- 2/ *Lego, historie společnosti* [online] [cit. 1.4.2010] Dostupné na
WWW: <http://lego.moretoys.cz/>
- 3/ *Homo ludens* [online] [cit. 10.4.2010]
<http://faced.blog.cz/0701/homo-ludens-o-puvodu-kultury-ve-hre>
- 4/ *Facèré Jewelry Art Gallery, Emiko Oye, 2007 – 2010* [online]
[cit.24.5.2010] Dostupné na WWW:
<http://www.facerejewelryart.com/artist.php?id=116>
- 5/ *Stavebnice Merkur, 2006 – 2010* [online] [cit. 30.4.2010] Dostupné na
WWW: <http://www.merkurpolice.cz/index.php?lang=cz&page=historie>
- 6/ *Muzeum Merkur* [online] [cit. 28.5.2010] Dostupné na WWW:
<http://www.merkurpolice.cz/index.php?lang=cz&page=main>
- 7/ *Puzzle, naposledy editováno 10.5.2010* [online] [cit. 30.5.2010]
Dostupné na WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Puzzle>
- 8/ *Facèré Jewelry Art Gallery - Anthony Tammaro, 2007* [online]
[cit. 29.3.2010] Dostupné na WWW:
<http://www.facerejewelryart.com/artist.php?id=147>
- 9/ *Emiko Oye* [online] [cit. 24.5.2010] Dostupné na WWW:
http://readymade.com/projects/article/miss_modular
- 10/ *Behance – Lucie Cizkova, 2008* [online] [cit. 8.5.2010] Dostupné na
WWW: <http://www.behance.net/insideidea>
- 11/ *Jacqueline Sanchez, 2010* [online] [cit. 24.5.2010] Dostupné na
WWW: <http://www.jacquelinesanchez.com>
- 12/ *Kath Libbert Jewelry Gallery, exhibitions - Deana Baker* [online]
[cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW: <http://www.kathlibbertjewellery.co.uk/bright%20light/deana-baker01.html>
- 13/ *Kath Libbert Jewelry Gallery, exhibitions, Sally Pawson 13th NOV 2008 - 30th JAN 2009* [online] [cit. 27.5.2010] Dostupné na WWW:
<http://www.kathlibbertjewellery.co.uk/curiouser%20and%20curiouser/sallypawson01.htm>

14/ Kath Libbert Jewelry Gallery, *exhibitions 2008 – Anna Deacon*
[online] [cit.28.5.2010] Dostupné na WWW:

<http://www.kathlibbertjewellery.co.uk/refresh/annadeacon01.htm>

15/ Kath Libbert Jewelry Gallery, *exhibitions, X.Monclús*, 2008 [online]
[cit.28.5.2010] Dostupné na WWW:

<http://www.kathlibbertjewellery.co.uk/refresh/xavierinesmonclus01.htm>

16/ Kath Libbert Jewelry Gallery, *exhibitions 15.7.2004 - A.Hagopian*
[online] [cit.28.5.2010] Dostupné na WWW:

<http://www.kathlibbertjewellery.co.uk/materialgirl/anahagopian01.htm>

17/ *Tithi Kutchamuch*, 27.11.1008 [online] [cit. 28.5.2010] Dostupné na
WWW: <http://designguide.cz/index.php?page=detail&lang=2&item=706&image=2624>

18/ *International art jewelry online - Francesca Vitali* [online] [cit.
28.5.2010] Dostupné na WWW:

http://www.klimt02.net/jewellers/index.php?item_id=17497

19/ *Syvanoja, Hagopian*, 4.11.2006 [online] [cit. 28.5.2010] Dostupné na
WWW: <http://www.design-klub.com/?m=200611&paged=3>

20/ *Nel Linssen*, 2007 [online]. [cit. 28.5.2010] Dostupné na WWW:
<http://dailyartmuse.com/page/3/?s=folded>

21/ *Magaux Lange* [online]. [cit. 28.5.2010] Dostupné na WWW:
<http://www.margauxlange.com/profile-contact/profile/about/>

22/ *Vista*, stavebnice Seko [online]. [cit. 28.5.2010] Dostupné na
WWW: <http://www.vista.cz/historie-firmy>

ANOTACE**Příjmení a jméno:** Maturová Dagmar**Katedra:** výtvarné výchovy PdF UP Olomouc**Vedoucí práce:** ak. mal. Maria Danielová**Rok obhajoby:** 2010**Název práce:** Ke stavebnici; interpretace materiálových médií v souboru objektů a šperků**Anotace práce:** Diplomová práce je zaměřena na pojem hry. Řeší její význam v životě člověka, souvislost s uměním a s mou tvorbou. Práce nabízí východiska pro uplatnění hry v životě a ve výuce na základních uměleckých školách, kde může být hra inspirací při řešení výtvarných úkolů a zároveň motivací nejen pro děti, ale i pro učitele.**Klíčová slova:**

Materiál, stavebnice, hra, hledání konstrukčních řešení.

Název v angličtině: Building blocks; interpretation of material media in the collection of objects and jewels.**Anotace v angličtině:** The purpose of my diploma paper is to outline the concept of a game as a part of a life itself, in connection with art and with my personal creative output. My paper designs including a game in our lives and specifically inputing it as a part of primary art school syllabi. A game can inspire when solving creative tasks as well as being an important aspect of motivation for both children and teachers.**Klíčová slova v angličtině:**

Material, Building blocks, Game, Design solutions.

Rozsah práce: 110 stran**Jazyk práce:** český