

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY

MARCELA POSPÍŠILOVÁ
Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání

FIGURÁLNÍ KOMPOZICE – HRA ŽIVOTA
Bakalářská práce

Vedoucí práce: Mgr. David Medek
Olomouc 2010

„Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a použila pouze uvedené prameny a literaturu.“

V Olomouci dne

.....

Podpis autora práce

Poděkování:

Děkuji Mgr. Davidu Medkovi za vedení mé práce, hodnotné připomínky a odbornou pomoc a Mgr. Veronice Psotkové za přínosné konzultace. Dík patří také mé rodině a přátelům za duševní i materiální podporu při práci a také olomoucké firmě OK design, kde mi zdarma vytvořili šablonu na vytáčení.

*Každý den je pro člověka temná noc.
Nikdo neví, co se stane v příští chvíli, a přece jdou lidé vpřed.
Protože důvěřují. Protože mají víru.*

Paulo Coelho

OBSAH

I.	Úvod	7
II.	Umění a náboženství	8 - 15
	Křesťanství a barokní sochařství	
	Náboženství dnes	
III.	Jak vše vznikalo	16 - 27
	Na začátku je čára	
	Jak jen to vyjádřit?	
	Hra života jako hra	
	Vytváření figurek	
	Instalace	
IV.	Inspirace	28 - 30
	Závěr	31
	Seznam vyobrazení	32 - 34
	Seznam použité literatury a internetových zdrojů	35 - 36
	Anotace	37

I. ÚVOD

Má bakalářská práce se jmenuje FIGURÁLNÍ KOMPOZICE - HRA ŽIVOTA. Zabývám se zde jednou z nejčastějších otázek člověka, a tou je smysl lidského bytí. Dobře vím, že na tuto otázku není žádná jednoznačná odpověď, a proto se na ni ani já nepokouším odpovědět. Snažím se spíš o vtip, humor, hru, nadsázku, a zapojení diváka do tvorby, dávám mu tak prostor pro zamyšlení nad sebou samým.

Název v sobě skrývá hned několik významů. FIGURÁLNÍ KOMPOZICE - Pět figur - postav v určitém vztahu a postavení k sobě navzájem (v tomto případě nepředvídatelně variabilní a zcela závislé na divákovi). Druhý význam slova figura je zde v mé stylizaci člověka do podoby herní figury – figurky na hracím poli. HRA ŽIVOTA - Netušený průběh lidského života plný neočekávaných událostí, řízený námi, vesmírem, přírodou, bohem, osudem či neviditelným hybatelem? Dále jako hra, zábava, vztah mezi sochou a pozorovatelem. Divákovi je nabízena možnost zapojit se do tvorby, do hry - stát se na chvíli tou jakousi vyšší silou, rukou osudu či neviditelným hybatelem rozhodujícím o průběhu dění. A v poslední řadě jako hra mezi mnou, jako autorkou figurek, a divákem. „Pohrávám si“ s divákem tím, že sleduji jeho reakci na nabízenou hru - rozhodne se divák zastavit nebo jen projde kolem? Začne figurku a hrací políčka zkoumat? Podívá se na webové stránky nebo začne „hrát“ přímo na místě? Pokud se podívá na internet, vyhledá poté figurku znovu, aby ji přemístil? Zapojí se do hry, ale zůstane v anonymitě nebo se ke svému tahu přihlásí?

Ve II. kapitole *Umění a náboženství* se snažím velmi stručně přiblížit vztah člověka a umění k mystice, nadpřirozenu a náboženství a jejich odvěké propojení.

V kapitole III. *Jak vše vznikalo* popisuji, jak má práce vznikala. Zrod prvotní skici a myšlenky, přemýšlení o tématu a postupný vývoj, ujasnění konečné podoby, tvorba soch a webových stránek, instalace.

V. kapitola *Inspirace* pojednává o mé inspiraci současnými i staršími umělci a uměleckými směry. Výběr autorů je volen velmi osobně. Nebylo mým záměrem pořídit dokonalý seznam autorů, kteří pracovali podobným způsobem, nebo se zabývali stejným tématem. Uvedla jsem pouze ty, kteří jsou mi svou tvorbou nejbližší nebo mě zaujali.

Na závěr hodnotím, co mi bakalářská práce přinesla a jak ovlivní mou další tvorbu.

II. UMĚNÍ A NÁBOŽENSTVÍ

Náboženství doprovází člověka od dávných dob. Vzniká přemýšlením člověka o sobě samém a světě, který jej obklopuje. Podle definice Gottlieba Fichteho „*je náboženství poznání, objasňuje člověka sobě samému, odpovídá na nejvyšší otázky, které vůbec mohou být vzneseny, a přináší tak člověku dokonalou jednotu se sebou samým a posvěcenou mysl.*“¹ Domnívám se tedy, že náboženství či víra vznikla v okamžiku, kdy se pradávný člověk poprvé zamyslel nad nepatrným detailem své existence. Například když poprvé zahlédl při bouři blesk, který zapálil strom a tak udělal oheň. Určitě neznal žádné přírodní ani fyzikální zákony. Mohl se zaleknout, co se to stalo. Přemýšlel, odkud se ten oheň na nebi vzal. Mohl se domnívat, že je něco špatně, a proto příroda dělá tak podivné věci. Nebo se naopak mohl zaradovat, jaké měl štěstí, když postupně zjistil, že ten oheň vydává světlo a teplo a lze jej udržovat. Čekal pak s očekáváním na další bouřku. Doufal, že jej opět příroda obdaří ohněm. a tak začal věřit, že je něco vyššího mocnějšího nad ním, v tomto případě příroda, či matka země, co mu může pomoci v jeho životě tím, že mu dá oheň. A tak to pokračovalo dál, nejen s ohněm. Postupně začal prosit vyšší síly o dobrý lov, plodnost ženy, ochranu svého kmene a podobně. „*U nadpřirozených bytostí doložených v náboženství lovců rozlišujeme průvodce čili thériomorfni „ochranné duchy“, božstva typu Nejvyšší bytosti – Pána zvířat, který chrání zvěř i lovce, duchy houštin a duchy různých druhů zvířat.*“²

S první vírou začalo vznikat i první „umění“. „*Až v období mladého paleolitu nalézáme jeskynní rytiny a malby, pomalované oblázky a kostěné a kamenné sošky. v některých případech – pohřby, umělecké předměty – si můžeme být jisti přinejmenším jejich „náboženským“ záměrem.*“³ Na některých místech se používaly například i masky lovené zvěře, s nimiž se prováděly iniciační rituály. Tento zvyk se u některých kmenů zachoval dodnes.

Jak postupovalo poznávání světa a vývoj člověka, měnila a rozvíjela se i víra a s ní i spojená umělecká tvorba. Na různých místech světa to byla různá náboženství a podle toho i adekvátní umělecká činnost.

Je nesnadné zařadit všechna náboženství do nějakých skupin. Přesto se je můžeme pokusit rozdělit na náboženství kmenová, rodová a historická, polyteistická

¹ <http://cs.wikipedia.org/wiki/N%C3%A1bo%C5%BEenstv%C3%AD> vyhledáno 23. června 2010

v 19:59

² ELIADE, M. Dějiny náboženského myšlení I, Od doby kamenné po eleusinská mystéria, Praha 2008, s. 21, 22.

³ tamtéž, s. 20.

a monoteistická.

U kmenových náboženství, jak už jsem naznačila, se objevuje umění v podobě nástěnných maleb, rituálních sošek, masek pro iniciační rituály a v maskách kmenových šamanů. Jedním z nejvýznamnějších nálezů jeskynních maleb v Evropě je Frankokantaberská oblast rozkládající se na území severního Španělska a jižní Francie. Zde se v dochovaly v jeskyních malby spojované s loveckou magií. Jedná se především o zvířata, bizony [1], mamuty [2], nosorožce [3], ale v jeskyni Les Trois Frères najdeme také například zobrazení „tanečníka, který je převlečen za bizona a hraje na nástroj, který by mohl představovat flétnu. Interpretace se zdá přesvědčivá, neboť v paleolitickém umění známe kolem 55 zobrazení lidí oblečených v kůži a někdy v taneční poloze. Jde ostatně o rituální chování, které je příznačné i pro současné lovecké populace.“⁴ Z plastik mohu jmenovat například známé sošky venuší [4], [5], [6], nebo řezby zvířat, jako například řezba bizona v sobím parohu [7] nalezená v jeskyni La Madeleine ve Francii.

Přechodnou formou kmenových náboženství jsou náboženství rodová uctívající kult předků neboli manismus. „*Předpokladem pro kult předků je víra*



[1] [2]



[3]

v posmrtný život člověka. S vírou je spojována představa o blahodárném nebo naopak škodlivém vlivu „mocných“ mrtvých, který musí být zachován, resp. potlačen oběťmi. Kult předků vyžaduje rovněž – podle představ o pokračování života po smrti – určitý způsob pohřbívání či zachování těla zesnulého.“⁵ Nejčastěji

⁴

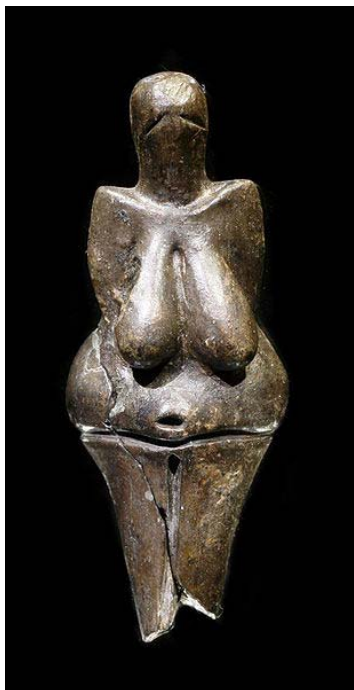
ELIADE, M. Dějiny náboženského myšlení I, Od doby kamenné po eleusinská mystéria, Praha 2008, s. 31,32.

⁵

WALDENFELS, H., KÖNIG, F. Lexikon náboženství, Praha 1994, s.269.

se setkáváme s obětními rituály a dary pro zemřelé. Zde se umění uplatňuje v podobě obětních oltářů, sošek bohů či předků, pro které byla oběť určena. Dále pak různé rituální a obětní nádoby a mísy.

Historická náboženství se odvozují od vystoupení určité zakladatelské osobnosti a jejího zjevného učení a příkladu. Patří sem například židovství



[4] [5] [6]

s Abrahámem a Mojžíšem nebo islám s Muhammadem. V těchto náboženstvích se již umění uplatňuje i v architektuře. Židé staví chrámy, synagogy (židovské kostely), ješivy a bejt midraše (židovské školy). Muslimové staví mešity, arabské domy, ívány, pevnosti, mosty, věže, lázně, vodotrysky a další. Umění se v judaismu uplatňuje také v náboženských pomůckách jako jsou například svícny, různé nádoby, konvičky, oděv duchovních. Nemůžeme opomenout také písennictví. Židé mají svou



[7] [8]

posvátnou knihu Tóru a mnoho dalších náboženských spisů. Muslimové mají za svou posvátnou knihu Korán.

Polyteistická a monoteistická náboženství se od sebe liší v množství uctívaných bytostí.

Polyteismus je českým výrazem mnohobožství naopak monoteismus jednobožství. Polyteistická náboženství měla většina starověkých kultur. Uctívali celou řadu bohů s jedním hlavním, nejvyšším.

Jsou to například kultury starověkého Řecka a Říma. Dělí je na nejvyšší božstva, nižší božstva, polobožstva, děti bohů a podobně.

V těchto náboženstvích se umění nejvíce uplatňuje při stavbách chrámů a jejich výzdoby sochami, mozaikami, a také zdobením keramiky příběhy z mytologie.

Jako jeden příklad za všechny budu

jmenovat řeckou Athénskou Akropolis [8],

na které se nachází Parthenón, zasvěcený

bohyni Athéně, Erechteión s kariatidami nebo chrám bohyně Níké. Nejrozšířenějšími monoteistickými náboženstvími v dnešní době je křesťanství a islám.



[9]

S křesťanstvím je spojen velký rozmach umění, protože je to náboženství, kde je velmi kladen důraz na zobrazování. Už od prvních vyznavačů křesťanství, kteří byli nuceni budovat si pro své obřady skrýše, tzv. Katakomby, se objevuje výrazná tendence zobrazovat důležitá poselství pomocí obrazů – symbolů.



[10]

Objevují se symboly ryby, kříže,

beránka, pastýře. Postupně se

křesťanství rozrůstalo a nakonec bylo přijato i politicky. Začaly se stavět první kostely, které se zdobily malbami s výjevy z bible. Malby byly co nejvíce popisné, aby jim

porozuměla co největší část populace. Byla to takzvaná Bible chudých. Ke kostelům postupně přibývaly fary a kláštery. Křesťanství se nakonec stalo velmi vlivným náboženstvím, které hýbalo i politikou. Do církve se začalo soustředit velké množství peněz, a tak nabývala na síle nejen její moc, ale stavěly se i krásnější a mohutnější kostely a chrámy. Byly zdobeny nádhernými malbami, zlatým obkládáním, nákladnými sochami. Nádhrou, krásou a přepychem svatostánků lákalo křesťanství stále větší množství lidí. V barokním období byl dokonce kladen důraz na velikost a velkolepost boha a na nicotnost obyčejného člověka. Díky církvi mělo uplatnění velké množství malířů, sochařů a architektů. Po dlouhá staletí vlastně bylo výtvarné umění spojováno výhradně s křesťanstvím a takzvané „čisté umění“, vzniklo až v renesanci, kdy se začalo umění a křesťanství pomalu oddělovat a kromě církve se stali mecenáši umění i bohaté měšťanské rody. V renesanční Florencii to byla například rodina Medicejských.

Křesťanství a barokní sochařství



[11] [12]

Za všechna umělecká období, ve nichž se křesťanství projevilo, bych zde chtěla uvést baroko. Barokní umění vzniklo během sedmnáctého století v Itálii a proniklo do celé Evropy. Popírá hmotu a proměňuje ji v iluzi. Důležitým rysem barokního umění, jak píše B. Mráz, je snaha o „*vytvoření jednotného syntetického uměleckého díla, na němž by se podílela architektura, sochařství, malířství a umělecká řemesla a jež by sugestivně zapůsobilo na diváka a ovládalo jeho*

*smysly, inspirovalo fantazii a podněcovalo citový a duchovní život.*⁶ Tohoto iluzivního celku se často využívalo při stavbě kostelů. Krásným příkladem tohoto propojení je kostel sv. Petra a Pavla v Nové Říši vyzdobený v letech 1766-1767 malbami Johanna Lukase Krackera [9]. V sochařství zdobícím architekturu se uplatňuje dynamismus, snaha o tvarovou a výrazovou nadsázku, plnost tvarů a kupení motivů. Například Svatopetrský stolec v Římě [10] od Lorenza Berniniho. Figurální sochařství užívá lidské tělo jako prostředek pro výraz života lidské duše. Zobrazuje nejružnější do krajnosti vypjaté duševní stavy, tichou meditaci, extatickou vizi, mystickou rozkoš, zoufalství a nicotnost života i předsmrtelnou agonii. Vybírá si drastické a vypjaté scény z mytologie jako například socha Apollo a Dafné [11] již zmíněného Berniniho.



[13]

Často proti sobě staví do kontrastu krásu těla v životné plnosti a smrt. Tento kontrast je užíván ve zobrazování tzv. „memento mori“ - pomni na smrt. Barokní figurální sochařství hojně využívá také modelaci pomocí světla a stínu a rozevlátým či naopak velmi splývajícím oděvem. Jako dokonalý příklad barokního italského křesťanského sochařství bych chtěla uvést sousoší Lorenza Berniniho Vidění svaté Terezie v kapli Cornarů v kostele Santa maria della Vittoria v Římě [12]. Jedná se o výjev mystické extáze. Členové rodiny Cornarů jsou zde zobrazeni v bílém mramoru ve výklencích, jak přihlížejí extázi sv. Terezie, která jakoby ve smyslné extázi přijímá zlatý šíp anděla, který se jí zjevil a naplnil ji radostnou, krásnou bolestí. Z českých sochařů si rozhodně zaslouží uvést



[14]

⁶

MRÁZ, B. Dějiny výtvarné kultury 2, Praha 2001, s. 58.

Ferdinand Maxmilián Brokoff a jeho sochy z Karlova mostu [13]. A také Matyáš Bernard Braun, který vytvořil pro Karlův most působivé sousoší Sen svaté Luitgardy [14].

Neopomenutelná je také jeho tvorba pro Františka Antonína Šporka v Kuksu. Jak sochy Alegorie ctností a neřestí uváděné Anděly blažené a žalostné smrti [15], [16]., sochy Náboženství a Blahoslavenství u hospitálu, tak také unikátní Betlém v nedalekém Novém lese u Kuksu, který byl tesán přímo na místě do pískovcových skal.



[15] [16]

Náboženství dnes

Sociální, vědecký a technický pokrok postupně hluboce narušil tradiční náboženský obraz světa a radikálně zpochybnil jeho věrohodnost pro člověka nové doby. Pro mnoho lidí v dnešní době se tradiční náboženský obraz světa úplně rozpadl. „*Bůh zářící bohatstvím, bůh z barokních chrámů či kostelů 19. století už neoslňuje utlačené.*“⁷ Představa boha



[17]

⁷

JAKOVLEV, J. G. Umění v zrcadle světových náboženství, Praha 1983, s. 266

jako stvořitele a pána světa ztratil pro masy lidí svou někdejší logiku a schopnost komunikace, moderní člověk je přestal chápat. Od této chvíle se stalo náboženství pro mnoho lidí spíše vzorem morálky. V současné době náboženství z umění spíše vymizelo. „*Tak před církvemi světových náboženství, ať je to křesťanství, buddhismus nebo islám, stojí neřešitelné dilema: tím, že dovolují přístup novým proudům do umění, boří tradiční náboženské představy věřících; jestliže tyto proudy odmítnou, ocitají se v situaci, která hrozí izolací a ztrátou autority. Svědčí o tom, že nemají východisko, že současné umělecké myšlení, vítězství realistických a humanistických zásad v tomto umění vede nezbytně k tomu, že náboženský životní pocit se stává historickým reliktem.*“⁸ Když se dnes náboženský motiv v umění objeví, nemusí to znamenat, že tím chtěl umělec opravdu vyjádřit svou víru. Není to ale pravidlo, jsou stále i umělci, kteří jsou silně věřící a jejich víra se odráží i v jejich tvorbě. Z poslední doby mohu jmenovat například tvorbu Aleše Lamra [17], který v roce 2009 ilustroval překlad bible pro 21. století, nebo Miro Pograna [18], který měl v březnu letošního roku výstavu nazvanou Cesta k pramenům v pražské galerii Perla.

Mnoho lidí dnes věří v sebe sama. Uznávají, že je zřejmě něco vyššího, co jejich život ovlivňuje, ať už by to měl být bůh, magická síla země, postavení planet nebo nějaký osud, ale nenechají se touto vyšší mocností plně ovládat. Už nedělají žádné náboženské rituály, obětiny ani dary. Stále je tu ale touha člověka po poznání smyslu života a to je podstata veškeré víry. „*Umění a náboženství vždy bývalo jedním. V naší civilizaci zůstává umění jako samostatná oblast. Je to důsledek odumírání náboženství. Umění nabývá samo funkce, kterou dříve mělo spolu s náboženstvím. Proto se mu dostává v naší civilizaci tak zvláštního postavení. Není ozdobou a přepychem. Umění je nezbytností. Není něčím navíc. Je konstruktivní součástí civilizace.*“⁹



[18]

⁸

JAKOVLEV, J. G. Umění v zrcadle světových náboženství, Praha 1983, s. 267.

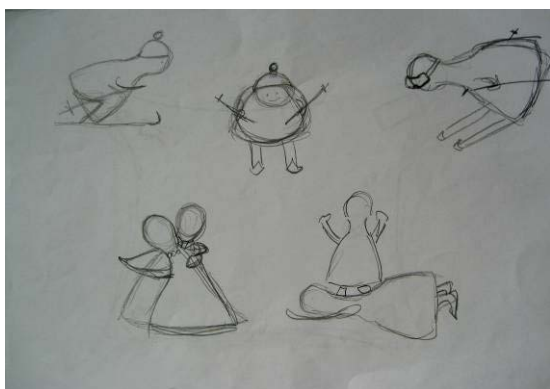
⁹

CHALUPECKÝ, J. Evropa a umění, Praha 2005, s.494, 495.

III. JAK VŠE VZNIKALO

Na začátku je čára

„Ale na začátku je vždycky nějaká čára a já musím usoudit, jestli stojí za to ji rozvíjet, nebo zkusit jinou“¹⁰ říká v knize Petra Volfa architekt Karel Hubáček. I na začátku této práce byla čára – kresba. Jsem od přírody veselý a pozitivní člověk. Když po pěti letech skončila moje první velká láska rozchodem, nebylo pro mě jednoduché zůstat nad věcí a brát to pozitivně. Ale přeci se mi to dařilo. Zaháněla jsem smutek prací a často v ní byl i pro mě typický vtip a humor. V té době jsem počmárala hodně sešitů a papírů a své myšlenky jsem tak filtrovala ven. Když jsem o rok později přemýšlela, co za téma je pro mě tak důležité, abych ho zpracovala jako bakalářskou práci, dostaly se mi do rukou i tyto kresby.



[19] [20]



[21]

Několik kresbiček znázorňovalo mé hezké zážitky s bývalým přítelem Tomášem. Stylizovala jsem nás do podoby hracích figurek ze hry člověče nezlob se [19], [20], které s obličejí a nožičkami vypadaly v různých činnostech dost vtipně. Další kresbou, která byla hned na další stránce [21], byli dva tlustoši hrající rozverně s figurkami jakousi hru. Tehdy jsem se těmito kresbami chtěla povznést nad svůj smutek. Řekla jsem si, že s tím, co se děje, nic nezmůžu, protože všechno se na světě děje z nějaké příčiny. A my, lidé, jsme vlastně jen takové drobounké figurky na hracím poli světa. Možná, že jsem si tehdy podvědomě

¹⁰

VOLF, P. Na začátku je čára, Praha – Litomyšl 2003, s. 44.

vzpomněla na jednoho ze svých oblíbených literárních autorů Terryho Pratchetta a jeho sérii knih s názvem Úžasná zeměplocha, kde zeměplošští bohové hráli hru... „*Herní plocha představovala do detailů vypracovanou plastickou mapu Zeměplochy, na které byla namalována čtvercová síť. Na některých čtvercích teď stály překrásně vymodelované figurky. Přehlížejíci smrtelník by například ve dvou z nich poznal podobu Bravda a Lasičky. Jiné představovaly další hrdiny a šampióny, kterých měla Zeměplocha víc než dostatečnou zásobu.*“¹¹ Snad odtud přišel ten nápad – lidé jako hrací figurky. Myšlenka se mi zalíbila a rozhodla jsem se ji použít jako svou bakalářskou práci.

Jak jen to vyjádřit?



[22] [23]

Měla jsem ideu a začala jsem přemýšlet, jak nejlépe ji ztvárnit. Stále jsem měla v hlavě dvě varianty. První byly dvě sochy tlustochů – bohů, v životní velikosti, jak hrají na zeměkouli hru „Člověče nezlob se!“ a náramně se u toho baví. Druhou možností byli lidé stylizovaní do podoby hracích figurek. Tyto figurky by byly rozmístěny na různých místech budovy konviktu a každá z nich by dělala nějakou činnost a měla odlišný vzhled. Staly by se součástí dění na konviktu – některá by seděla na lavičce, další vykonávala potřebu u pánských pisoárů, jiná jezdila výtahem, dívala se z okna, sjížděla schody po zábradlí a podobně. Chtěla jsem sochy umístit do přirozeného prostředí, podobně jako například George Segal své *Gay Pride* [22] (1992) nebo *Three Figures and Four Benches* [23] (1979). První variantu jsem brzy zavrhla, protože jsem si kladla otázku, co nového, jiného, nebo zajímavého udělám, když vytvořím sousoší dvou hrajících si bohů v životní velikosti? Odpověď byla snadná – nic. Takových realistických figur už tu v celé historii byly spousty. Chtěla

11

PRATCHETT, T. Barva kouzel, Praha 1998, s. 71.

jsem diváka do svého díla více vtáhnout, aby se zapojil a přemýšlel. A to mi více dovolovala druhá varianta.

Hra života jako hra

Když jsem zavrhl „tlustochy“ proto, že by to byla jen další socha – realistická figura, přemýšlela jsem, jestli takové nebudou i figurky. A tehdy se zrodil nápad udělat tu hru života skutečnou hrou. Zapojit diváky přímo do tvorby. Lidé – figurky vedeni rukou lidí – hybatelů. Konečně jsem byla spokojená. A začala jsem tento nápad rozvíjet a vymýšlet, jak vše vyrobit, zorganizovat a původní myšlenka se začala rozrůstat. Přemýšlela jsem o vývoji náboženství, šamanství, mystiky a vůbec o odvěké touze člověka o poznání smyslu života. Dospěla jsem k názoru, aby lidé mohli být lidmi, potřebují věřit v něco vyššího a silnějšího než jsou oni sami. Tato vyšší síla, ovlivňující životy, je společná pro všechny víry. Jakovlev cituje v knize *Umění v zrcadle světových náboženství* B. Englse „...všechna náboženství jsou jen fantastický odraz těch vnějších sil, které ovládají jejich každodenní život, odraz, při němž pozemské síly přijímají formu nadpřirozených sil. V počátcích dějin se takto odrážejí především přírodní síly, které pak v dalším vývoji u různých národů prodělávají nejrozmanitější a nejpestřejší personifikace.“¹² Od skoro fatalistického náhledu na svět jsem se dostala až ke společnému kořenu nadpřirozena a náboženství – síle jež je člověkem vnímána jako něco nadpřirozeného co jej ovlivňuje. Tato síla je všude na zemi stejná. Je pouze proměněna právě v to, v co dotyčný jedinec věří. V mé práci je zastoupena divákem – hybatelem. Ať už si to člověk uvědomí, či ne, přenesením figurky ovlivní její životní cestu.

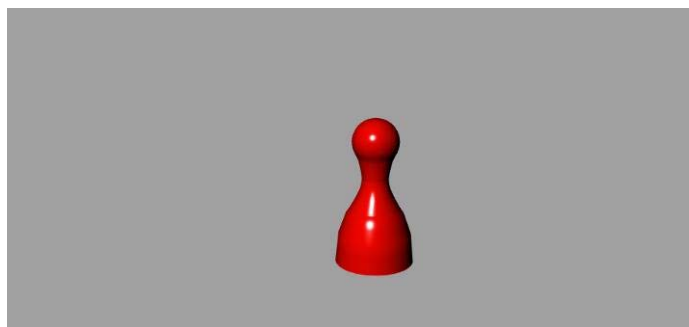
Divák se pro mě tímto tedy stává důležitou součástí díla. Začala jsem si klást otázku, jak jej přimět aby se zapojil a figurku skutečně přemístil? Nejprve jsem chtěla figurky postavit na jedno místo, takový pomyslný start, a nad ně napsat velký nápis „Pohni se mnou“ nebo „Zahraj si“. Tento způsob mi však připadal příliš hrubý, vlezlý a předem ovlivňující diváka. Snažila jsem se vymyslet, něco méně „upovídaného“. Napadlo mě, změnit nápis pouze na název webové adresy, na které by byly informace, jak s figurkami zacházet. Tento způsob se ale zdál být příliš zdlouhavý a pro náhodného kolemjdoucího nepoužitelný. Zapojení internetu, jako představitele masových médií, jež nás v současné době ovlivňují možná mnohem více, než si dokážeme představit, se mi ale zalíbilo. A považuji ho za další logické rozšíření

¹²

JAKOVLEV, J. G. *Umění v zrcadle světových náboženství*, Praha 1983, s. 35.

pojmu hybatel. I když si to jen málo kdo z nás připouští, jsou média novodobým hybatelem našich životů a zastupují tak často ve velké míře to, co dříve dělala církev. Naše mravní hodnoty a názory na všeobecné dění se utvářejí pod vlivem televize, reklamy a internetu. Média se stala velmi vlivným nástrojem formování lidí. Proto jsem si nakonec zvolila třetí možnost, jež mi dovoluje jak nenásilnou formou přimět diváka aby pohnul figurkou, tak také zapojit do hry internet. Společně s figurkami rozmístím po budově konviku hrací políčka – kulaté samolepky s natištěnou webovou adresou. Kolečka samotná svým tvarem evokují hrací políčka ze hry „Člověče nezlob se!“ a nabádají diváka k pohybu figurkou. Zároveň však políčka netvoří celou cestu po které by se měl hráč vydat. Jsou pouze náznakem. Pokud je divák vnímavý a chce se dozvědět víc, podívá se na webové stránky, kde je celá hra vysvětlena, a kde má také možnost podělit se o své zkušenosti ze hry s ostatními „hráči“, vložit fotografie a sledovat život figurek.

Vytváření figurek



[24] [25]

Když jsem si ujasnila konečnou podobu díla, začala jsem tvořit samotné figurky. Materiál jsem volila s ohledem na funkci. Chtěla jsem, aby figurky byly dostatečně velké, ale zároveň lehké a snadno přemístitelné. Vybrala jsem tedy polyuretanovou pěnu, jinak známou jako montážní pěna, která se běžně používá ve stavebnictví v interiéru i exteriéru jako izolační a výplňový materiál. Polyuretanová pěna je dostatečně lehká a pevná.



[26]

Prvním krokem bylo vytvoření formy, do které bych mohla plnit polyuretan. Rozhodla jsem se vytvořit sádrový pozitiv figurky a na něj poté sádrovou negativní klínovou formu. Klínovou formu jsem zvolila proto, že umožňuje získat větší počet odlitků. Podle rozměrů skutečné hrací figurky [24] jsem si v počítačovém 3D programu Rhinoceros vytvořila přibližný model

figurky [25] a poté systém, kterým bude pomocí šablony možno tuto figurku vytočit ze sádry. Změřila jsem si, jak bych si přibližně figurku představovala velkou a poté spočítala zvětšení. Rozměry hrací figurky jsem zvětšila 25x a vše pro lepší představu a kontrolu narýsovala na výkres ve velikosti 1:1 [26]. Jelikož jsem chtěla mít šablonu co nejpřesnější, rozhodla jsem se, nechat si profil figurky vyřezat laserem do plexiskla u firmy OK design. Protože jsem v této firmě pracovala několik let po sobě jako brigádník, věděla jsem, jak má být zakázka zpracována. v programu CorelDraw jsem narýsovala profil šablony [27] a poté ji nechala zhotovit z plexiskla. Jelikož byl



[27] [28]



na výrobu použít odpadový materiál a počítačový návrh jsem si vytvořila sama, dostala jsem plexisklový profil figurky od firmy zdarma. Samotnou šablonu na vytáčení jsem zhotovila, jak by se lidově řeklo, „z toho, co dům dal“ [28]. Použila jsem starou dřevěnou desku, kus starého okenního rámu, který jsem navrtala, obrousila a uřezala na potřebnou délku, a různé zbytky dřeva, kovové úchyty, šrouby, matky a podložky a malou kovovou svorku. Hotovou šablonu jsem převezla do školní sádrovny. Zde jsem začala vyrábět pozitivní tvar figurky. Na dřevěnou konstrukci jsem připevnila první vrstvu z hlíny v přibližném tvaru figurky [29]. Další vrstvou byla bílá modelářská sádra [30]. Když byla sádrová část dostatečně velká, začala jsem z ní pomocí šablony vytáčet přesný tvar figurky [31]. Nejprve se tvarovala hlava, krk a nakonec zbytek těla figurky [32]. Jelikož bylo potřeba zároveň kroužit a přidávat sádro, pomáhala mi při práci kamarádka a spolužačka Martina. Vytočenou sádrovou figurku jsem nechala částečně proschnout do druhého dne.

Pro zhotovení negativní sádrové formy bylo nutné opatřit povrch figurky separační vrstvou. Tu jsem vytvořila použitím krému na ruce Indulona, který je velmi mastný a má tedy schopnost odpuzovat vodu. Klínovou formu jsem se rozhodla udělat třídílnou, kvůli snazšímu oddělení od pozitivu. Dělicí rovinu jsem vytvořila z hliněných hrázek připevněných na pozitiv [33]. Postupně jsem vytvořila všechny tři části sádrové klínové formy. Nejprve největší část, poté postupně dvě menší. Dělicí rovinu bylo po zhotovení první části nutno odstranit a vytvořit novou [34]. Pro větší pevnost formy, jsem mezi jednotlivé vrstvy sádry přidala i kusy juty namočené

[29] [30]



v sádře. Po zahřátí, vytvrzení a zchladnutí sádry jsem od sebe jednotlivé kusy formy oddělila a nechala vysychat [35]. Práce se sádrrou není složitá, ale je potřeba mít alespoň základní zkušenosti. Sádra se vyrábí mletím a pálením síranu vápenatého neboli sádrovce. Rozeznáváme několik druhů sádry, ale pro odlévání je nejlepší bílá modelovací nebo štukatérská sádra. Sádru rozděláváme vždy do vody, postupným sypaním sádrové moučky mezi prsty po celé ploše vodní hladiny. Sypeme tak dlouho, až voda sádru již nepřijímá a tvoří se malé bílé ostrůvky. Necháme prosáknout všechny viditelné ostrůvky sádry a poté zamícháme, tak aby nevznikaly vzduchové bublinky a hrudky. Zamícháním se teprve odstartuje chemický proces, při němž sádra začíná houstnout. Tuhnutím sádra opět krystalizuje. Proces tuhnutí můžeme ovlivnit mnoha způsoby. Zpomalíme jej přidáním cukru, nebo tím, že sádru rozděláme v klišové vodě. A urychlíme přidáním soli či kamence a také rychlým promícháním. Tvrdost sádry záleží na tom, zda je rozdělána hustě nebo řídce.

Sádrové formy jsem si odvezla zase domů a začala tvořit samotné figurky z polyuretanové pěny. Jelikož jsem s polyuretanovou pěnou neměla prozatím žádné zkušenosti, vytvořila jsem si malou zkušební sádrovou formu. Tu jsem vymazala sádlem a nastříkala do ní polyuretanovou pěnu [36]. Po vytvrzení bylo možno formu bez problémů rozdělit a odlitek vytáhnout. Po této zkoušce jsem se již nebála použít sádlo jako separaci i u velké formy. Všechny tři díly formy jsem pečlivě vymazala sádlem, složila k sobě a převázala provazem a kusem látky, tak aby držely u sebe. Jelikož jsem udělala formu velmi silnou, aby vydržela tlak pěny, byla velmi těžká

[31][32]



a manipulace s ní nesnadná. Jelikož jsem chtěla ušetřit materiál, vyplnila jsem tělo figurky z části polystyrénem [37], což se nakonec ukázalo, jako správná volba. První figurka nedopadla dobře. Po dvou dnech tuhnutí, kdy se zdálo být pěna konečně vytvrzena, jsem formu otevřela. Jelikož pěna přeci jen nebyla úplně vytvrzena, utrhla se při otvírání formy kus hlavy [38], která byla tvořena jen pěnou, a tak nemohla bez přístupu vzduchu v takové šířce materiálu úplně vytvrdit. Protože pěna nebyla ještě vytvrzená, dorostla utržená část hlavy na vzduchu do špatného tvaru a figurka byla nepoužitelná. Při druhém formování jsem byla již poučena a vyplnila polystyrénem i hlavu. Tentokrát pěna ztvrdla již za mnohem kratší dobu a při otvírání formy žádná část neupadla. Tentokrát byl problém naopak v nedostatečném množství pěny v oblasti hlavy a tak vznikly dva velké otvory [39]. Tento nedostatek jsem však vyřešila doplněním chybějících částí a opětovným uzavřením do formy. Třetí figurka se již podařila napoprvé [40]. Jako výplň jsem do ní použila ořezané přebytky pěny z předešlých dvou figurek a pěnu jsem stříkala pouze rovnoměrně po okraji celé formy a při plnění jsem ji kropila z rozprašovače vodou. Polyuretanová pěna totiž ve vlhkém prostředí mnohem více nabývá na objemu. A tak jsem figurku zvládla vytvořit pouze z jedné a půl 750 ml montážní pěny, což byla oproti prvnímu a druhému pokusu poloviční dávka. Stejným způsobem jsem vytvořila i zbývající tři figurky. Každá další figurka měla lepší tvar, ale i přes mou snahu spojit díly formy co nejpřesněji a nejpevněji, se mi nepodařilo vypěnit úplně dokonalý tvar figurky. Všechny byly mírně šišaté, podle toho, na kterou stranu se forma svezla nebo pootevřela. Musela jsem je tedy ještě upravit. Po odstranění mastnoty z povrchu omytím jarovou vodou [41] jsem figurky ořezala a obrousila [42]. Jelikož tvar ani povrch soch nebyl po obroušení ještě dokonalý, rozhodla jsem se ho zatmelit sádrokartonovým tmelem. Ten však po zaschnutí rozpraskal a na místech, kde byl v silné vrstvě, i opadal [43]. Musela jsem jej tedy zase odstranit a povrch a nedostatky dotvořit opět z polyuretanové pěny [44]. Tu jsem na povrch nanesla pomocí aplikační trubičky a špachtle. Přebytný materiál jsem opět odřezala a povrch figurek vybrousila do konečné podoby [45].

Jako povrchovou úpravu jsem zvolila postřik barevnými spreji Montana. Nejprve jsem použila bílý sprej jako podklad kvůli prosvítání zelené barvy materiálu. Na tuto základní vrstvu jsem teprve stříkala konečnou barvu. Figurek je pět a každá má jinou barvu. Barevnost i počet jsem volila podle olympijských kruhů. *„Nejvyšším olympijským symbolem jsou olympijské kruhy, které jsou vzájemně propojeny. Pět*

*kruhů představuje pět kontinentů spojených olympijskou myšlenkou...*¹³. Modrý kruh znázorňuje Evropu, černý Afriku, červený Ameriku, žlutý Asii a poslední zelený Austrálii a Oceánie. Zobrazují tak celý svět. Tímto přirovnáním chci vyjádřit myšlenku, že všude na světě lidé v něco věří, ať už jsou to bohové, Kristus, Mohamed, Buddha nebo síla přírody, hvězd či osud. Všechny víry mají stejný základ – víru v něco nadpřirozeného, něco vyššího a mocnějšího než je člověk. Podle mého pohledu na víru se od sebe neliší křesťanství od islámu nebo od náboženství domorodých afrických kmenů. Stále se jedná o ujištění své vlastní existence a smyslu života.



[33][34]



[35] [36]



[37]



[38]



[39]



[40]



[43]



[42]



[41]



[45]



[44]

Instalace

Sochy budu instalovat v přízemí, prvním patře konviktu a na schodišti propojujícím tato dvě místa na začátku měsíce srpna, tedy měsíc před obhajobou. Je to podle mého názoru dostatečná doba na to, aby se kolemjdoucí diváci mohli zapojit do tvorby a zároveň na to, abych stihla odpozorovat jejich reakce. Pět figurek bude rozmístěno na dostatečně velké ploše a zároveň s nimi budou na zem nalepena hrací políčka s webovou adresou. Webové stránky vytvořím v dostatečném předstihu před instalací, tak aby byly funkční a přístupné již od prvního dne instalace. Další „život“ a pohyb figurek bude již závislý na divácích. Může se stát, že figurky „prožijí velmi nudný život“, protože si jich nikdo nevšimne a nepohne s nimi. A nebo naopak, „zažijí spoustu dobrodružství“. Tím už se nechám překvapit.

IV. INSPIRACE

Autorů, zabývajících se „hrou života“ nebo jinak řečeno otázkou smyslu života je až příliš mnoho. Proto zde vybírám spíše díla a výstavy, které jsou podle mého názoru zajímavé a mají s mou prací něco společného ať už jde o myšlenku, ztvárnění nebo formu prezentace.



První, a myslím, že mé Hře života nejbližší, je sousoší Šachy -

[46]

král a pion [46] Bohumila Zemánka, kde poprsí hráčů vytváří zároveň hrací figurky. „Bohumil Zemánek vždy ve svých sochách představoval svět lidí v ironické, ale ne zle míněné, nadsázce. Odrážel se v nich pohled na člověka, který není idealizován, ale vystupuje jako přirozená bytost se svými slabostmi, živočišností a touhou. Přes celou grotesknost postav v nich nacházíme porozumění a přítomnost citového souznění. Jeho zdánlivě naivní a komické figury tak mají daleko hlubší význam.“¹⁴ Zemánek používá zvláštní technologický postup. Své sochy modeluje do hlíny, poté odlévá do sádrových forem a z těch následně tvoří keramické plastiky. Vypálené plastiky nechává neglazované nebo je glazuje pouze bílou barvou. Bohumil Zemánek se narodil 10. 10. 1942 v Brně a zemřel v roce 1996.

Další autorkou je Kateřina Šedá, která se zabývá sociálně laděnými projekty, ve kterých se snaží o prolomení zažitých stereotypů a sociální izolace zúčastněných lidí. Většina projektů se týká její rodiny, nebo prostředí, ve kterém žije. „Autorčiny projekty jako byly Výstava za okny (2001), Ticho prosím! Maluji (2002), Nic tam není (2003), Každý pes, jiná ves (2007) nebo Furt dokola (2008) se stávají určitou hrou, v níž je účastník ve smyslu „loutky“ - důležitou a nepostradatelnou součástí připravené hry, přistupující na její pravidla.“¹⁵ Z uvedených prací bych chtěla přiblížit projekt Nic tam není [47] z roku 2003, kterému dala autorka podtitul Společenská hra pro neomezený počet hráčů. Smyslem projektu bylo, aby obyvatelé Ponětovic, kteří tvrdili, že u nich ve vesnici nic není a nic se tam neděje, zažili něco mimořádného,

¹⁴ FREISEBEN, Z. Bohumil Zemánek / 1942 – 1996, Přítomnost člověka, vyhledáno 21. 6. 2010 ve 21:30 z: www.galerie-kolin.cz/file.php?nid=3284&oid=1141483

¹⁵ PSOTKOVÁ, V. Socha pro hru, Diplomová práce, Brno 2009, s. 54.

slovy autorky „oslava normálnosti“. Šedá všechny obyvatele přemluvila, aby dodrželi jednu sobotu stejný denní režim - ideální průnik jejich sobotních činností stanovený na základě dotazníku. Všichni současně vstávali, šli na nákup, kde koupili stejné věci, poobědvali stejný oběd a odešli na pivo. Večer všichni najednou zhasli. Za projekt - interaktivní hru Je to jedno, prostřednictvím které se autorce podařilo svou pětasedmdesátiletou babičku vytrhnout z apatie a vrátit ji do života rodiny, získala v roce 2005 cenu Jindřicha Chalupeckého.

Vizuální umělec a divadelník, jež se v poslední době velmi výrazně zabývá zapojením diváka do hry je Petr Nikl. Od roku 2006 se podílí na mezinárodním projektu putovních výstav a doprovodných akcí Orbis pictus aneb ... Jiřího a Radany Waldových, který je inspirovaný

dílem humanistického myslitele J. A. Komenského Labyrint světa a ráj srdce. *„Výstavy jsou připravovány dle umělecké koncepce Petra Nikla ve spolupráci s českými a zahraničními umělci. Jejich scénář vychází ze zkušeností nabytých při interaktivních výstavách Hnízda her - Galerie Rudolfinum 2000 a Zahrada fantazie a hudby - česká expozice na EXPO 2005 v japonském Aichi.“*¹⁶



[47]



[48]

Základem projektu, který měl svou premiéru v roce 2006 v Paříži, jsou interaktivní expozice Brána do světa tvořivé lidské fantazie, Labyrint světla a Leporelohra. *„Jednotlivé expozice se snaží rozvíjet imaginaci a fantazii prostřednictvím interaktivních nástrojových objektů. Jednotlivé instrumentální soubory se zaměřují zejména na fenomén hry - na kreativní poznávání světa i sebe sama skrze vlastní smysly. Hlavním tématem je vytvořit komunikační kanál jdoucí napříč národnostními příslušnostmi, sociálními vrstvami či náboženskými vyznáními. Projekt nejenom*

*zrcadlí sílu tvořivé touhy po poznání, ale dokazuje, že fenomén hry dokáže fungovat jako univerzální komunikační prostředek bez ohledu na národnost, náboženství či věk, a tím zhmotňuje a rozvíjí nadčasové myšlenky J. A. Komenského.*¹⁷ Expozici Labyrint světla [48] můžeme vidět od 9. dubna do 18. července 2010 v ostravském Domu umění.

Spojitost mezi pracemi Kateřiny Šedé, Petra Nikla a mou Hrou života, vidím ve snaze zapojit diváka do aktivního procesu tvorby, kdy je divák neopomenutelnou součástí díla.

Na závěr uvádím ještě dvě výstavy. První je výstava Fenomén hra [49], která byla k vidění od 25. března do 29. dubna 2010 v Galerii NTK v Praze. *„Výstava Fenomén hra představuje díla dvaadvaceti současných umělců. Společným jmenovatelem všech děl je přítomnost herních principů a kritický pohled na hru jako na důležitý společenský a kulturní činitel. Primárním cílem výstavy není, jak by se mohlo zdát, nezávazně si hrát a bavit se (i když* [49]



*také k tomu je na výstavě mnoho příležitostí), ale zamyslet se nad psychologickou, kulturní a společenskou rolí hry jako fenoménu, poukázat na herní základy nejrůznějších společenských jevů a v neposlední řadě reflektovat některé etické problémy a otázky zejména ve vztahu k moci a pravidlům.*¹⁸ Druhou, neméně zajímavou výstavou, je 32 kamenů: Umění šachu v pražském Centru současného umění Dox, která trvá od 1. dubna do 28. června 2010. *„Výstava představuje patnáct šachových souprav, které exkluzivně na zakázku vytvořili: Maurizio Cattelan, Jake a Dinos Chapmanovi, Oliver Clegg, Tracey Emin, Tom Friedman, Paul Fryer, Damien Hirst, Barbara Kruger, Yayoi Kusama, Paul McCarthy, Alastair Mackie, Matthew Ronay, Tunga, Gavin Turk a Rachel Whiteread. Každá souprava je osobitá pojetím i použitím materiálu.*¹⁹ Výstava Umění šachu ukazuje, že tato hra ani v 21. století nepozbyla nic ze své přitažlivosti, ze své schopnosti inspirovat, a že stále zůstává skvělým prostředkem uměleckého projevu.

17

<http://www.petrnikl.cz/> vyhledáno 22. 6. 2010 v 18:35

18

<http://www.techlib.cz/cs/752-archiv-vystav/> vyhledáno 20.6. 2010 v 10:14

19

<http://www.doxprague.org/cs/exhibition?20> vyhledáno 23.6. 2010 v 11: 08

ZÁVĚR

Bakalářská práce mi přinesla mnoho nového a obohatila mé znalosti i dovednosti. Seznámila jsem se s novým materiálem – polyuretanovou pěnou. Poznala jsem možnosti i záludnosti zpracování tohoto materiálu. Dalším přínosem pro mou tvorbu je nová zkušenost se zapojením internetu do výtvarného díla. Myslím, že je to zajímavý a v dnešní době moderní způsob komunikace mezi autorem a divákem, a doufám, že se k němu ještě někdy v budoucnu vrátím.

Velkým a zajímavým přínosem je pro mne získání většího rozhledu v oblasti náboženství. Nikdy dříve jsem se příliš o vývoj a druhy náboženství nezajímala, a proto si těchto nových znalostí velmi cením.

SEZNAM VYOBRAZENÍ

1. Bizon raněný šípem z jeskyně Niaux, Francie, POIJAN, J. Dějiny umění 1, Praha 1977, s. 20
2. Mamut ze skalních maleb v jeskyni Rouffignaku, Francie, tamtéž, s.18
3. Kresba nosorožce v jeskyni Rouffignaku, Francie, tamtéž, s.18
4. Věstonická venuše, vyhledáno 24. 6 .2010 v 10:10
http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Vestonicka_venuse_edit.jpg
5. Willwendorfská venuše, vyhledáno 24. 6. 2010 v 10:15
http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Venus_von_Willendorf_01.jpg
6. Venuše z Hluboké Mašůvky u Znojma, vyhledáno 24:6. 2010 v 10:20
<http://www.novinky.cz/kultura/153576-archeolog-zdenek-cizmar-mala-prsa-a-velke-boky-ideal-konce-praveku.html>
7. Řezba bizona v sobím parohu, nalezená v jeskyni La Madeleine, Francie, POIJAN, J. Dějiny umění 1, Praha 1977, s. 11
8. Starověká Akropolis, Athény, Řecko, vyhledáno 23. 6. 2010 v 23:30
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Acropole1.jpg>
9. Interiér kostela sv. Petra a Pavla v Nové Říši, malba Johann Lukas Kracker, 1766-1767, vyhledáno 24. 6. 2010 v 11:55
http://www.klaster.novarise.cz/historie_cz.php#kostel
10. Lorenzo Bernini, Stolec svatého Petra v chrámu sv. Petra, Řím, 1665 – 1666, vyhledáno 24. 6. 2010 ve 12:07
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Cathedrapetri%2Bgloria.jpg>
11. Lorenzo Bernini, Apollo a Dafné, 1522 – 1545, Galleria Borghese, Řím, vyhledáno 24. 6. 2010 ve 12:13
<http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:ApolloAndDaphne.JPG>
12. Lorenzo Bernini, sousoší Vidění svaté Terezie v kapli Cornarů v kostele Santa maria della Vittoria, Řím, 1645-1652, vyhledáno 23.6. 2010 v 21:43
http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Ecstasy_St_Theresa_SM_della_Vittoria.jpg
13. Ferdinand Maxmilián Brokoff, socha sv. Františka Xaverského na Karlově mostě, Praha, 1711, vyhledáno 24. 6. 2010 v 12: 26
http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Charles_Bridge_St_Francis-Xavier.jpg
14. Matyáš Bernard Braun, Sousoší Sen svaté Luitgardy na Karlově mostě, Praha, 1710, vyhledáno 24. 6. 2010 v 12:30
http://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Sv_Luitgarda.jpg

15. Matyáš Bernard Braun, socha Anděla žalostné smrti před hospitálem v Kuksu, 1715, KOLDA, J., ŠVEC, L. Alegorie ctností a neřestí – Kuks, Pardubice.
16. Matyáš Bernard Braun, socha Anděla blažené smrti před hospitálem v Kuksu, 1715, tamtéž.
17. Aleš Lamr, Jákobova studna, grafika – litografie, 56 x 71 cm, 1992, vyhledáno 24. 6. 2010 v 13:14 <http://www.gallery.cz/gallery/cz/ales-lamr-vystava.html>
18. Miro Pogran, Ruce, malba, 2003, vyhledáno 24. 6. 2010 v 13:32 http://www.rozhlas.cz/nabozenstvi/nedelnidoteky/_zprava/709655
19. kresba, Marcela Pospíšilová, 210 x 297 mm, 2008, foto Marcela Pospíšilová
20. kresba, Marcela Pospíšilová, 210 x 297 mm, 2008, foto Marcela Pospíšilová
21. kresba, Marcela Pospíšilová, 210 x 297 mm, 2008, foto Marcela Pospíšilová
22. George Segal, Gay Pride, 1992, Christopher Park, New York, vyhledáno 23. 6. 2010 v 11:48 <http://songofmyself.wordpress.com/2008/04/20/whose-world-is-it/>
23. George Segal, Three Figures and Four Benches, 1979, New Orleans, patinovaný bronz, vyhledáno 23. 6. 2010 v 11:55 <http://www.neworleanspast.com/art/id82.html>
24. Měření figurky, foto Marcela Pospíšilová
25. Model figurky v programu Rhinoceros, Marcela Pospíšilová
26. Nárys 1:1, foto Marcela Pospíšilová
27. Šablona vytvořená v programu CorelDraw, Marcela Pospíšilová
28. Šablona pro vytáčení ze sádry, plexisklo, dřevo, foto Marcela Pospíšilová
29. Tvorba bakalářské práce, hliněná vrstva, foto Marcela Pospíšilová
30. Tvorba bakalářské práce, sádrová vrstva, foto Marcela Pospíšilová
31. Tvorba bakalářské práce, vytáčení figurky, foto Marcela Pospíšilová
32. Tvorba bakalářské práce, vytáčení figurky, foto Marcela Pospíšilová
33. Tvorba bakalářské práce, hliněné hrázky, foto Marcela Pospíšilová
34. Tvorba bakalářské práce, hliněná hrázka, druhý díl formy, foto Marcela Pospíšilová
35. Tvorba bakalářské práce, sušení formy, foto Marcela Pospíšilová
36. Tvorba bakalářské práce, zkušební forma s polyuretanovou pěnou, foto Marcela Pospíšilová
37. Tvorba bakalářské práce, první figurka, polystyrénová výplň, foto Marcela Pospíšilová

38. Tvorba bakalářské práce, první figurka po otevření formy, foto Marcela Pospíšilová
39. Tvorba bakalářské práce, druhá figurka, díra v hlavě, foto Marcela Pospíšilová
40. Tvorba bakalářské práce, třetí figurka, foto Marcela Pospíšilová
41. Tvorba bakalářské práce, odstraňování mastnoty, foto Marcela Pospíšilová
42. Tvorba bakalářské práce, ořezávání přebytků, foto Marcela Pospíšilová
43. Tvorba bakalářské práce, popraskaný tmel, foto Marcela Pospíšilová
44. Tvorba bakalářské práce, doplnění chybějících částí, foto Marcela Pospíšilová
45. Tvorba bakalářské práce, pět figurek, foto Marcela Pospíšilová
46. Bohumil Zemánek, sousoší Šachy - král a pion, 1987 – 1988, pálená hlína, glazura, ŠETLÍK, J. Katalog Šedá cihla78/1991, Klatovy 1991
47. Kateřina Šedá, Projekt Nic tam není, 2003, Ponětovice, vyhledáno 24. 6. 2010 v 19:01 <http://www.artlist.cz/?id=5385>
48. Petr Nikl, Foto z xpozic Labirint světla, 2010, Dům umění, Ostrava, vyhledáno dne 24. 6. 2010 v 19:08 <http://www.petrnikl.cz/>
49. Pohled do expozice Fenomén hra, 2010, Galerie Národní technické knihovny, Praha, vyhledáno 24. 6. 2010 v 19:15 <http://www.techlib.cz/cs/752-archiv-vystav/>

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

Seznam použité literatury:

1. FLÁDR, L. Modelování pro lidové školy umění, Praha 1967.
2. VOLF, P. Na začátku je čára, Praha – Litomyšl 2003. ISBN 80-7185-594-4.
3. JAKOVLEV, J. G. Umění v zrcadle světových náboženství, Praha 1983.
4. KOLEKTIV AUTORŮ Encyklopedie tělesné kultury a-o, Praha 1988 .
5. CHALUPECKÝ, J. Evropa a umění, Praha 2005. ISBN 80-7215-264-5.
6. FINK, E. Oáza štěstí, Praha 1992. ISBN 80-204-0224-1.
7. FINK, E. Hra jako symbol světa, Praha 1993. ISBN 80-202-0410-5.
8. ŠTAMPACH, O. I. Život, Duch a všechno, Duchovní směry nového věku, Tišnov 1993. ISBN 80-85799-02-2.
9. MRÁZ, B. Dějiny výtvarné kultury2. Praha 2001. ISBN 80-85970-37-6.
10. MRÁZ, B. Dějiny výtvarné kultury1. Praha 2002. ISBN 80-85970-39-2.
11. ELIADE, M. Dějiny náboženského myšlení I, Od doby kamenné po eleusinská mystéria, Praha 2008. ISBN 978-80-7298-288-2.
12. ELIADE, M. Dějiny náboženského myšlení II, Od Gautamy Buddhy k triumfu křesťanství, Praha 1996. ISBN 80-86005-19-4.
13. ELIADE, M. Dějiny náboženského myšlení III, Od Muhammada po dobu křesťanských reforem, Praha 1997. ISBN
14. ELIADE, M. Dějiny náboženského myšlení IV, Od epochy objevů po současnost, Praha 2007. ISBN 978-80-7298-281-3.
15. PIJOAN, J. Dějiny umění 1 - 11, Praha 1990.
16. ŠETLÍK, J. Katalog Šedá cihla78/1991, Klatovy 1991.
17. WALTHER, F. Umění 20. století Praha 2004. ISBN 80-7209-521-8.
18. ŠEDÁ, K. Nic tam není, Společenská hra pro neomezený počet hráčů, Klatovy 2005
19. CHLUP, R. Bůh a bohové pojetí božství v náboženských tradicích světa, Praha 2004. ISBN 80-86685-42-X
20. WALDENFELS, H., KÖNIG, F. Lexikon náboženství, Praha 1994. ISBN 80-85605-51-1.
21. NAGY, L. 32 kamenů: umění šachu, Praha2010. ISBN 978-80-904213-8-7.
22. NIKL, P. Orbis pictus aneb brána do světa tvořivé lidské fantazie. Praha, 2008. ISBN 978-80-903931-1-0.

23. ROMEI, F. Mistři výtvarného umění, Historie sochařství, Od dávnověku po dnešek, Praha 1996. ISBN 80-7180-095-3.
24. STADLER, W. Dějiny sochařství, Historie a vývoj sochařského umění v Evropě od pravěku do 21. století. Praha 1996. ISBN 80-85815-67-2.
25. ZAPLETAL, M. Velká kniha deskových her, Praha 1991. ISBN 80-204-0188-1.
26. PRATCHETT, T. *Barva kouzel*, Praha 1998

Seznam použitých internetových zdrojů:

www.wikipedie.cz

<http://www.petrnikl.cz/>

<http://www.artlist.cz/>

<http://www.novinky.cz/kultura/>

<http://www.deskovehry.info/>

<http://www.gallery.cz>

<http://www.miro-pogran.wbs.cz/>

<http://www.klaster.novarise.cz/>

<http://www.techlib.cz/cs/>

<http://www.doxprague.org/>

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Marcela Pospíšilová
Katedra:	Katedra výtvarné výchovy.
Vedoucí práce:	Mgr. David Medek
Rok obhajoby:	2010

Název práce:	Figurální kompozice – Hra života
Název v angličtině:	Figural compositions - Game of Life
Anotace práce:	Bakalářská práce „Figurální kompozice – Hra života“ se zabývá v praktické části otázkou víry, osudu a nadpřirozena. Prostřednictvím hry zapojuje diváka do tvorby. Jedná se o pět plastik – velkých hracích figurek. Teoretická část pojednává o vztahu umění a náboženství. Popisuje tvorbu soch a současné autory zabývající se tématem hry.
Klíčová slova:	Sochařství, figurální plastika, hra, náboženství, víra, osud.
Anotace v angličtině:	Thesis "Figural Composition - Game of Life" deals with the practical question of faith, fate and the supernatural. Engages the viewer through the game to work. These five sculptures - large gaming pieces. The theoretical part discusses the relationship between art and religion. Describes the creation of sculptures and contemporary authors on the topic of games.
Klíčová slova v angličtině:	Sculpture, figurative sculpture, play, religion, faith, destiny
Přílohy vázané v práci:	DVD
Rozsah práce:	37
Jazyk práce:	Český