

# Voľný objekt na tému premena

Anna Minxová

---

Bakalárska práca  
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ústav prostorového a produktového designu  
akademický rok: 2011/2012

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Anna MINXOVÁ**  
Osobní číslo: **K09067**  
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimedia a design - Design skla**

Téma práce: **Volný objekt na téma proměna**

Zásady pro vypracování:

Konzultace s vedoucím bakalářské práce  
Zpracování návrhů, grafické a prostorové studie  
Vypracování písemné doprovodné zprávy zahrnující všechny etapy návrhu  
Fotodokumentace  
Obeznamení s technologií  
Realizace v materiálu  
Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK.  
Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách.  
V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

**VONDRUŠKA, Vlastimil. Sklářství. 1. vyd. Praha: Grada Publishing a.s., 2002. ISBN 80-247-0261-4.**

**MILLER, Judith, Frankie LEIBE a Mark HILL. Sklo 20.století. 1. vyd. Bratislava: Noxi, 2005. ISBN 80-89179-21-5.**

**CABEJŠEK, Milan. Zušlechťování skla. Praha: L+P, 2004. ISBN 80-239-4265-4.**

**MANGUEL, Alberto. Čtení obrazů: o čem přemýšlíme, když se díváme na umění? 1. vyd. Brno: Host, 2008. ISBN 978-80-7294-274-9.**

**DEMPSEYOVÁ, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí. 2. vyd. Praha: Slovart, 2005. ISBN 80-7209-731-8.**

**RUHRBERG, Karl, Manfred SCHNECKENBURGER, Christiane FRICKE a Klaus HONNEF. Umění 20. století: malířství, sochařství a objekty, nová média, fotografie.**

**Ingo F. Walter. Blanka Pscheidtová, Jindřich Schwippel. Praha: Slovart, 2004. ISBN 80-7209-521-8.**

Vedoucí bakalářské práce:

**MgA. Petr Stanický, MFA**

Ústav prostorového a produktového designu

Datum zadání bakalářské práce:

**15. února 2012**

Termín odevzdání bakalářské práce:

**18. května 2012**

Ve Zlíně dne 8. března 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
*děkanka*



MgA. Petr Stanický, MFA  
*ředitel ústavu*

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 16. 3. 2012 .....

ANNA MINKOVÁ

Anna Minková

Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odprá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Premena nevinnej plyšovej hračky na mechanický stroj.

Vo svojej bakalárskej práci sa zaoberám premenou hračiek. Chcem poukázať, že aj nepotrebná hračka, s ktorou sa deti už nehrajú, sa dokáže postarať o seba a žiť svoj druhý život. Hračky, mechanizmy, nadobudli pracovnú funkciu.

V teoretickej časti sa zameriavam na svoje vlastné hračky z detstva a na umelcov, ktorých tvorba je mi príbuzná a inšpirujúca.

V praktickej časti sa zaoberám samotnými hračkami, ich premenou, prácou a konečným výsledkom.

Kľúčové slová: hračka, mechanizmus, brúsenie, premena, plyš

## **ABSTRACT**

The metamorphosis of an innocent plush toy into mechanical machine.

In this bachelor thesis I deal with the metamorphosis of toys. I want to point out that even an unnecessary toy with which children are not playing, is able to take care of itself and live its second life. Toys, mechanisms obtained work functions.

The theoretical part focuses on my own toys from childhood and the artists whose work is related and inspiring for me.

The practical part deals with the toys themselves, their metamorphosis, work and the final result.

Keywords: toy, mechanism, grinding, metamorphosis, plush

Chcela by som poďakovať vedúcemu práce doc. MgA. Petrovi Stanickému M.F.A. a asistentke MgA. Michaele Spružinovej za vedenie a odborné konzultácie v priebehu štúdia. Ďalej ďakujem mojim rodičom za podporu v štúdiu.

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej práce a verzia elektronicky nahraná do IS/STAG sú totožné.

V Zlíne 17. 5. 2012

Anna Minxová

*„Jsou to zvířata, masakrovaná zvířata. To je všechno, pokud jde o mě. A na divácích záleží, aby v tom viděli to, co v tom chtějí vidět.“*

*Picasso o Guernice*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> MANGUEL, Alberto. *Čtení obrazů: o čem přemýšlíme, když se díváme na umění?* Brno: Host, 2008. ISBN 978-80-7294-274-9.

## OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>10</b>
<b>1 HRAČKY</b> .....	<b>11</b>
1.1 MOJE HRAČKY .....	11
1.1.1 Betka je najlepšia .....	15
1.2 VINYL Z ÁZIE .....	16
<b>2 INŠPIRAČNÉ ZDROJE</b> .....	<b>18</b>
2.1 TOVE KJELLMARK (*1977) .....	18
2.1.1 Non-Humans Only (2010).....	18
2.1.2 Beyond the skin (2010) .....	19
2.2 KRIŠTOF KINTERA (*1973) .....	20
2.2.1 To (1996).....	21
2.2.2 Revolution (2005) .....	22
2.2.3 Kresby (2010, 2011).....	24
2.3 TAKASHI MURAKAMI (*1963).....	24
2.3.1 Ukážka prác.....	25
<b>II PRAKTICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>27</b>
<b>3 PREDSTAVENIE KONCEPTU</b> .....	<b>28</b>
3.1 MECHANIZMY .....	28
3.1.1 Mačka, pes a krava .....	29
3.2 PRACOVNÁ TRAŤ .....	29
3.3 OBRAZY – VÝSTUP Z PRACOVNEJ TRATE .....	31
3.4 NOVÉ MECHANIZMY .....	35
3.4.1 Opica a pes .....	35
3.5 TERÁRIA.....	36
3.6 OBRAZY – VÝSTUP Z TERÁRIÍ .....	38
3.7 INŠTALÁCIA.....	39
<b>ZÁVER</b> .....	<b>40</b>
<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY</b> .....	<b>41</b>
<b>ZOZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJOV</b> .....	<b>42</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV</b> .....	<b>43</b>
<b>ZOZNAM ZDROJOV OBRÁZKOV</b> .....	<b>45</b>
<b>ZOZNAM PRÍLOH</b> .....	<b>47</b>



## ÚVOD

Základná myšlienka je premena nevinnej plyšovej hračky na mechanický stroj. Východiško hľadám v detských hračkách. Z hračiek preto, lebo ma už v detstve sprevádzali. Či už to boli rôzne stavebnice, bábiky, autíčka alebo plyšové hračky. Symbolizujú, jemnosť, nevinnosť, hravosť, bezstarostnosť, ale i naivitu. Už od útleho veku som vždy v rúčkach pevne zvierala hračku. Sprevádzajú ma životom.

V prvých kapitolách teoretickej časti sa venujem hračkám z detstva a „dospeláckym“ hračkám z Ázie. Všetky novodobé mechanické hračky majú rodisko na ďalekom východe. V mojom detstve zohrali veľkú úlohu hračky každého druhu. V tej dobe som ešte nemala taký obrovský výber. Preferovala som hračky produkované na domácom trhu alebo po domácky vyrobené. Preto vo svojej bakalárskej práci sa vraciam k hračkám, ktoré v mojom detstve neboli ľahko dostupné.

Úžasne technologicky i esteticky sú stvárnené hračky z plyšu, ktoré v sebe ukrývajú zložitý jemný mechanizmus. Mechanizmus hračky pre mňa symbolizuje dušu plyšu. Novým plyšovým hračkám vytváram prostredie na život, aby mohli žiť svoj život po svojom. Deti sa s nimi prestali hrať a už nemusia byť tými milými plyšovými miláčikmi. Umožňujem im prejavíť ich city, nálady a túžby.

V obsahu teoretickej časti píšem o hlavných zdrojoch inšpirácie. O umení tých ľudí, ktorý ma inšpirovali k vzniku a rozvíjaniu mojej práce, pre druhý život hračiek. Hračky v mojom svete sa na nič nehrajú a stávajú sa tým čím chcú byť.

V praktickej časti vysvetľujem celý postup a koncept premeny hračky na mechanického robota.



Obr. 1 *Press Here*

## **I. TEORETICKÁ ČASŤ**

## 1 HRAČKY

Začiatkom mojej bakalárskej práce popisujem hračky z môjho detstva a vinylové hračky z Ázie, a ich vplyv na môj konečný výsledok. V hračkách z detstva, ktoré som sama zdokonaľovala podľa mojich predstáv, vidím predzvesť súčasných mechanických „plyšákov“. Vinylové hračky sú predovšetkým určené dospelým. Detské a „dospelácke“ hračky sú vzájomne prepojené a predchádzajú mojej výslednej práci ako dôležitý zdroj v tvorbe.

### 1.1 Moje hračky

Ako každé dieťa tak aj ja som sa rada hrávala s hračkami. Tieto predmety v mojom živote zohrávajú veľkú úlohu. Vyvolávajú vo mne spomienky, udalosti, nezabudnuteľné chvíle. Prešla som si všetky rodinné albumy, vďaka ktorým si pripomínam na prvé hračky. Priblížim najvýznamnejšie z nich.

Jedna z prvých spomienok je fotografia, na ktorej sa učím chodiť. Scéna sa odohráva v kuchyni starého otca, ktorý je obklopený vnúčatami. Mám necelý rok a kráčam pomocou chodiaceho pavúka. Istým spôsobom je to môj prvý mechanický strojček, nazývaný pavúk. Vlastným pohybom ho dokážem rozhybať. Sedím uprostred a riadim ho. Ako zábava mi slúžia farebné guľôčky po obvode pavúka.



Obr. 2 V chodiacom pavúkovi

Druhá významná hra sa udiala vonku na dvore. Ako dvojročné dieťa ma viac zaujala bugina, pretekárska motokára, môjho brata. Žltú kačku som odložila bokom.



Obr. 3 *Kačka a bugina*

Tretia spomienka zaznamenaná na fotografii sa odohráva na návšteve v materskej škole, keď som mala tri roky. Úlohy riadenia sme si s bratom vymenili. Situácia je podobná ako v pavúkovi. Sedím v drevenom autíčku a brat ma vozí po miestnosti. Môj súrodenec zostrojil pohyblivé autíčko z drevenej stavebnice (polykarpová stavebnica). Šikovnými rúčkami na veľkú drevenú debničku pripevnil štyri veľké kolesá, pridal šnúru a jazda mohla začať.



Obr. 4 *V drevenom autíčku*

Vo všetkých troch prípadoch hrá dôležitú úlohu pohyblivá hračka. Akoby už predzvest' mojej budúcej práce.

Nasleduje obdobie bábik a plyšových hračiek. Sprevádzali ma na každom kroku. Boli mojou neoddeliteľnou súčasťou detstva. Obdobie bábik nastalo v mojich troch rokoch. Usudzujem tak podľa fotografií z rodinných albumov.

Začalo to klasickými bábikami v šatôčkach s peknými vlasmi, cez barbie a končilo bábikou Betkou (viď kapitola 1.1.1)



Obr. 5 *Bábika Betka*



Bábiky v krásnych šatách a s kúzelnými žmurkajúcimi očami nesmeli chýbať u žiadneho malého dievčatka. Keď sa nádherná hračka objavila pod vianočným stromčekom, radosť bola preveľká. Dokumentuje to fotografia z Vianoc pri stromčeku.



Obr. 6 Vianoce



Obr. 7 Narodeniny

Pri oslavách narodenín sa často vyskytovala hračka ako darček. Nesmela potom chýbať pri spoločnom fotografovaní pri torte so sviečkami. Na klasické bábiky nadväzujú barbie.

### 1.1.1 Betka je najlepšia

Cez éru barbie som sa preniesla k najobľúbenejšej bábike Betke. Ide o klasický typ bábiky. Má plátenné telíčko a ruky, nohy a hlavu má plastovú. Jej výraz je priam fascinujúci. Guľatú tvár zdobí široký úsmev spolu so žmurkajúcimi očami. Po zložení čiapočky sa naskytne hladká hlava bez jediného vlásku. To je to najlepšie na celej hračke, dokáže rozosmiať zakaždým. Milá tvár bez vlasov až naivne pripomína bezstarostné detstvo. Betka bola mojou neoddeliteľnou súčasťou. Sprevádzala ma na každom kroku.

Jej pôvodný odev mi nestačil. Dlhochodila v modrých nohaviciach, košielke a čepčeku. S tým som nebola spokojná, tak som jej začala vyrábať šaty. Ušila som jej odev na bežné a slávnostné nosenie, do zimy a do horúčav. Jednoducho do každého počasia. Mohla sa zmeniť na rôzne postavičky prostredníctvom svojej garderóby. Každý odev je dômyselne prepracovaný a premyslený. Čo sa odzrkadľuje aj na mojich súčasných pretvorených mechanických hračkách.



Obr. 8 Bábika Betka oblečená v rôznych šatách

Už v období mojich deviatich rokov som nebola spokojná ako hračky vyzerajú. Nestačila mi originálna verzia. V mojich rukách sa táto bábika premieňala podľa toho ako som ja potrebovala. V mojej bakalárskej práci mením a pretváram plyšové hračky. Dotváram im druhú tvár. Prechádzajú premenou.

## 1.2 Vinyl z Ázie

Vinylové hračky sú predovšetkým určené pre dospelých. Na prvý pohľad zaujmú svojim jednoduchým tvarom, ktorý je domaľovaný zvláštnymi motívmi. „Vinyláčkovia“ docestovali z Ázie k dospelým deťom. Vinylové hračky začínajú byť veľkou zberateľskou vášňou.

Americká firma *Kidrobot* v súčasnej dobe najviac produkuje vinylové hračky. Veľký úspech zohrávajú dve základné postavičky – Dunny a Munny. Opičku Munny, ktorú je možné si zaobstarať v čisto bielom prevedení. Jej vzhľad záleží na fantázii zberateľa. Domaľuje si ho každý podľa vlastného vkusu. Zajac Dunny je upravovaný oslovenými umelcami.



Obr. 9 *Dril One For Metallic  
Machinations*



Obr. 10 *Kidrobot - Mega  
Munny (white)*



Velkou popularitu zažívají „vynyláčkovia“ pomalovaný od niektorého známeho umelca. K najskúsenejším umelcom, ktorý hračkám vdýchne dušu je *Takashi Murakami* (vid' kapitola 2.3). Využíva tradičné japonské motívy prepletené komixovými mangami.

Vinyl si postupne získava popularitu aj v Českej republike. Do popredia sa dostávajú českí umelci, ich postavičky z vinylu zažívajú úspech i v zahraničí.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> OBRAZEM: *Vinylové hračky pro velké děti*. Přišly z Asie a lidé po nich šílí. LIDOVKY.CZ. Lidovky.cz: zprávy z domova i ze světa [online]. MARFA, a. s. Lidovky.cz [online]. ©2012 [2012-5-5]. Dostupné z: [http://relax.lidovky.cz/obrazem-vinylove-hracky-pro-velke-deti-prisly-z-asie-a-lide-po-nich-sili-13b-/ln-zajimavosti.asp?c=A101005\\_164016\\_ln-zajimavosti\\_glu](http://relax.lidovky.cz/obrazem-vinylove-hracky-pro-velke-deti-prisly-z-asie-a-lide-po-nich-sili-13b-/ln-zajimavosti.asp?c=A101005_164016_ln-zajimavosti_glu)

## 2 INŠPIRAČNÉ ZDROJE

V inšpiračných zdrojoch uvádzam troch umelcov, ktorý svojou tvorbou zasiahli do oblasti pohyblivých sôch a objektov. *Krištof Kintera* ma zaujal ožívajúcimi sochami vyvolávajúce nepokoj, sú vtipné, zábavné a nápadité. *Tove Kjellmark* je mi blízka konceptom tvorby a využitím robotických zvierat. *Takashi Murakami* ma fascinuje na pohľad detskými a obrovskými balónmi a sochami v štýle manga.

### 2.1 Tove Kjellmark (\*1977)

*Tove Kjellmark* je švédka umelkyňa zaoberajúca sa mechanickými robotmi a ich kožou. Práca *Kjellmark* ma zaujala najmä tým, že rovnako ako ja pri svojej tvorbe využíva pohyblivé mechanizmy. Samotná autorka je fascinovaná pohybom a dynamikou. Jej tvorba je charakteristická využitím robotických mechanizmov, ktoré prepája s digitálnymi médiami. Vytvára sochy a objekty nielen v malej mierke. Roboty premieňa aj do obrovských monštruózných skulptúr. Vo zväčšenej podobe sa stávajú hrozivejšími. Vo svojej tvorbe skúma mechanické roboty doslova až pod kožu a zdôrazňuje aké sú mechanizmy zraniteľné po odstránení kože.

V nasledujúcich kapitolách sa venujem dielam *Tove Kjellmark*, ktoré s mojím bakalárskym projektom súvisia alebo sú si podobné vo využití mechanizmov. Príbuznosť s jej a mojou tvorbou vidím v *Non-Humans Only* a v inštalácii práce *Beyond the skin*.

#### 2.1.1 Non-Humans Only (2010)

*Tove Kjellmark* čerpá predovšetkým z psychoanalýzy a neurovedy.



Obr. 11 *Tove Kjellmark, Non-Humans Only, 2010*

„Prostřednictvím práce Tove Kjellmark poukazuje na lidské obranné mechanismy a ako ovplyvňujú nás s dôrazom na človeka vo vzťahu k strojom. Často s pokusom priblížiť starostlivosť a krutosť na tenkej hranici.“<sup>3</sup>



Obr. 12 Tove Kjellmark, *Non-Humans Only*, 2010

V práci *Non-Humans Only* dominujú mechanické hračky. *Kjellmark* detské plyšové hračky strihá, reže, hľadá zložitý strojček vo vnútri mäkkého telíčka. Zdôrazňuje ich jemné elektrické obvody, ktoré hračkám dávajú život. Bez kožušiny sú zraniteľné. Elektrický mechanizmus umožňuje nečakaný pohyb.

### 2.1.2 Beyond the skin (2010)

Oslovila ma celková inštalácia a prepracovanosť diela. Všetko je navzájom prepojené. Odzrkadľuje sa tu dlhodobá a tvrdá práca. Je to štúdia robotických zvierat, ktorým sa *Tove Kjellmark* dostáva pod kožu. Celú koncepciu výstavy prezentuje ako výskum. V experimente porovnáva výskumnú a umeleckú prácu. Stroje sú všade okolo nás. Veľakrát si to

---

<sup>3</sup> Non humans only. *Tove Kjellmark* [online]. 8. apríla 2012 [cit. 2012-05-16]. Dostupné z: <http://www.tovekjellmark.com/works.html>

„Through her work Tove Kjellmark highlights the human psychological defence mechanisms and how they affect us, with focus on humans in relation to machines. Often with an attempt to approach the thin line between care and cruelty.”

ani nevedomujeme. Pomaly si už ani nevieme predstaviť život bez strojov a techniky. *Kjellmark* v *Beyond the skin* zobrazuje funkciu stroja. Mechanické hračky vyzerajú nevinné a emocionálne. Vyvolávajú silné reakcie, čo naznačuje aj názov výstavy *Beyond the skin*.

Súčasťou sú aj dokumentačné videá a postupy. Pri práci s mechanickými hračkami *Kjellmark* vytvorila film *Gaze*. Do oka mechanizmu pandy autorka nainštalovala špionážnu kameru. Panda bola umiestnená medzi 50 ďalších hračiek, ktoré sa pohybovali. Film zobrazuje pohľad na svet očami robotických hračiek. Na videu sú zaznamenané aj zrážky zvierat. Snímaný obraz sa tým narušil a na obrazovke sa naskytne rozrastrovaný pohľad. Na snímke vzniká abstraktný obraz.



Obr. 13 Tove Kjellmark, *Beyond the skin*, 2010

## 2.2 Krištof Kintera (\*1973)

*Krištof Kintera* je súčasný český sochár vyhýbajúci sa konceptu. Nechce byť konceptuálnym umelcom. Tvorí fascinujúce nepokojné objekty. Divák ich doslova sleduje po miestnosti, ako sa pohybujú a premiestňujú. Vystavené objekty v galérii lákajú ľudí svojim búchaním a rámusom, svetelnými efektmi. *Kintera* hľadá hlavnú inšpiráciu v bežných veciach, ako je napr. vrtačka, balóny, bicykel, koberce, zemiaky, lampy. Predmetom dáva nový zmysel života.

„Zasekávají se do paměti a dožadují se pozornosti. Ruší, když chceme mít klid, putují kolem, zatímco sedíme na židli a zabýváme se vlastní činností. Chovají se spíše jako polidštěné věci, napájené elektrickým proudem, či jako svérázní živočichové vyžadující péči.“<sup>4</sup>

S tvorbou *Krištofa Kintery* som sa po prvý raz stretla na jeho výstave *Výsledky analýzy* v pražskej Mestskej knižnici (*Výsledky analýzy, Městská knihovna Praha, 29. 2. – 13. 5. 2012*)

### 2.2.1 To (1996)

Objekt *To* je osobná hračka *Kintery*. Má podobu vajíčka, ktoré sa pohybuje na kolieskach ťahaním za šnúrku. Umelca v určitom období sprevádzalo na každom kroku. Neoddeliteľnou súčasťou autora je *To*, ktoré ho sprevádzalo mestom za každého počasia. Skúmal čo sa stane ak sa zoberie umenie na prechádzku.

---

<sup>4</sup> SRP, Karel. *It is not funny, not funny: [Není to k smíchu, k smíchu]*. In: Libor Svoboda [<http://liborsvoboda.com/>]. [kristofkintera.com](http://kristofkintera.com). [online]. 24. Február 2012, 10:42:36 [cit. 2012-5-16]. Dostupné z: [http://kristofkintera.com/texts/it-is-not-funny\\_karel-srp\\_cz.pdf](http://kristofkintera.com/texts/it-is-not-funny_karel-srp_cz.pdf)



Obr. 14 Krištof Kintera, *To*, 1996

„Často je ovšem zapůjčoval na výstavy, kde bylo na zemi a každý návštěvník si s ním mohl chvíli „hrát“. Pro Kintera bylo nesnesitelné, že by *To* stálo zbavené života na soklu a přikrývala je plexisklová krabice, jak se to většinou s objekty děje.“<sup>5</sup>

Objekt *To* ma inšpirovalo tým, aby moje mechanizmy v teráriách boli v neustálom pohybe. Snažím sa vyzvať pozorovateľa nech ich zapne a uvedie do pohybu. Sklenené terárium nie je prekážkou.

### 2.2.2 Revolution (2005)

Pri návšteve výstavy *Výsledky analýzy* je počuť celou galériou hluk, búchanie, vrčanie, hudba. Dunivým búchaním priťahuje pozornosť aj socha *Revolution*. Ide o malú postavu, ktorá udiera hlavou do steny. Je zábavné pozorovať popisky po stenách odkazujúce na fakt, že z dôvodu nadmerného hluku a nespokojnosti zamestnancov knižnice, museli *Revolution* premiestniť a vytvoriť soche umelú stenu. Už od začiatku je problémový. Príbuznosť *Kinterovej* sochy a mojich mechanických hračiek vidím v rušení klúdu. Na začiatku sú moje hračky obľúbené a zábavné, ale postupne pri opakujúcom zapínaní začínajú byť otravné.

---

<sup>5</sup> SRP, Karel. *It is not funny, not funny: [Není to k smíchu, k smíchu]*. In: Libor Svoboda [http://liborsvoboda.com/]. kristofkintera.com. [online]. 24. Február 2012, 10:42:36 [cit. 2012-5-16]. Dostupné z: [http://kristofkintera.com/texts/it-is-not-funny\\_karel-srp\\_cz.pdf](http://kristofkintera.com/texts/it-is-not-funny_karel-srp_cz.pdf)



Obr. 15 Krištof Kintera, *Revolution*, 2005

*Kintera o Revolution tvrdí: „Na začátku je poměrně oblíben, ale záhy ho vůkol vystavující umělci i zaměstnanci institucí začnou nesnášet. Východiskem byl obecný pocit marnosti revoluce, pořád se tu romanticky hovoří o změnách a revolucích. Pořád zápasíme se zdi, kterou máme každý před sebou.“<sup>6</sup>*

---

<sup>6</sup> SERANOVÁ, Mariana. *Dostat fatalitu do banality*. In: Libor Svoboda [<http://liborsvoboda.com/>]. [kristofkintera.com](http://kristofkintera.com). [online]. 24. Február 2012, 10:42:49 [cit. 2012-5-16]. Dostupné z: [http://kristofkintera.com/texts/kristof-kintera\\_interview\\_cz.pdf](http://kristofkintera.com/texts/kristof-kintera_interview_cz.pdf)



### 2.2.3 Kresby (2010, 2011)



Obr. 16 *Krištof Kintera,*  
*Drawings, 2010, 2011*



Obr. 17 *Krištof Kintera,*  
*Drawings, 2010, 2011*

## 2.3 Takashi Murakami (\*1963)

Takashi Murakami je japonský konceptuální umelec, nazývaný aj ako „japonský Warhol“. Jeho obrazy a objekty sú zakladané na roztomilých kreslených postavičkách.

*„Už v 90. letech se proslavil jako tvůrce a propagátor japonské animace, stylu, který se ve zdecimovaném Japonsku objevil krátce po druhé světové válce. Jde vlastně o fantaskní portrét líčící Japonce jako slavné a mocné lidi. Nabízí cesty úniku do světů vítězství, tělesné krásy a chrabrého hrdinství. V animovaných příbězích existuje dávná minulost a budoucnost plná příslibů, zatímco problematická přítomnost zůstává stranou. Důležitou roli hrají fantastické technologie, neboť právě ony pomohly Japonsku vystoupit z poválečné*



izolace. Alespoň tak nějak vysvětluje atraktivitu animovaných příběhů Takashi Murakami.“<sup>7</sup>

V Tokiu vyštudoval odbor nihonga, štýl akceptující japonské estetické prvky. O tento umelecký štýl nie je veľký záujem. *Murakamiho* viac tiahlo k skutočnému japonskému životu. Začal tvoriť v komixovom štýle manga<sup>i</sup>, ktorému ľudia ľahko podľahnú. Významné miesto v *Murakamiho* tvorbe majú koncepty otaku<sup>ii</sup> a kawai. Otaku sú priaznivci štýlu manga a anime<sup>iii</sup>, ktorý tomuto štýlu podľahnú priam až do bezvedomia a unikajú od reality. Kawai dominuje medzi dievčatami.<sup>8</sup>

### 2.3.1 Ukážka prác



Obr. 18 Takashi Murakami, Mr. DOB, 1996

---

<sup>7</sup> OBRAZEM: *Vinylové hračky pro velké děti. Přišly z Asie a lidé po nich šílí*. LIDOVKY.CZ. Lidovky.cz: zprávy z domova i ze světa [online]. MARFA, a. s. Lidovky.cz [online]. ©2012 [2012-5-5]. Dostupné z: [http://relax.lidovky.cz/obrazem-vinylove-hracky-pro-velke-deti-prisly-z-asie-a-lide-po-nich-sili-13b-/ln-zajimavosti.asp?c=A101005\\_164016\\_ln-zajimavosti\\_glu](http://relax.lidovky.cz/obrazem-vinylove-hracky-pro-velke-deti-prisly-z-asie-a-lide-po-nich-sili-13b-/ln-zajimavosti.asp?c=A101005_164016_ln-zajimavosti_glu)

<sup>8</sup> KASL-KOLLMANNOVÁ, Denisa. *Takaši Murakami*. Art+Antiques. Praha 5: Ambit Media, a. s., květen 2009, č. 05, s. 62-64. ISSN 1213-8398.



Obr. 19 *Takashi Murakami, Tan Tan Bo, 2001*

## **II. PRAKTICKÁ ČASŤ**

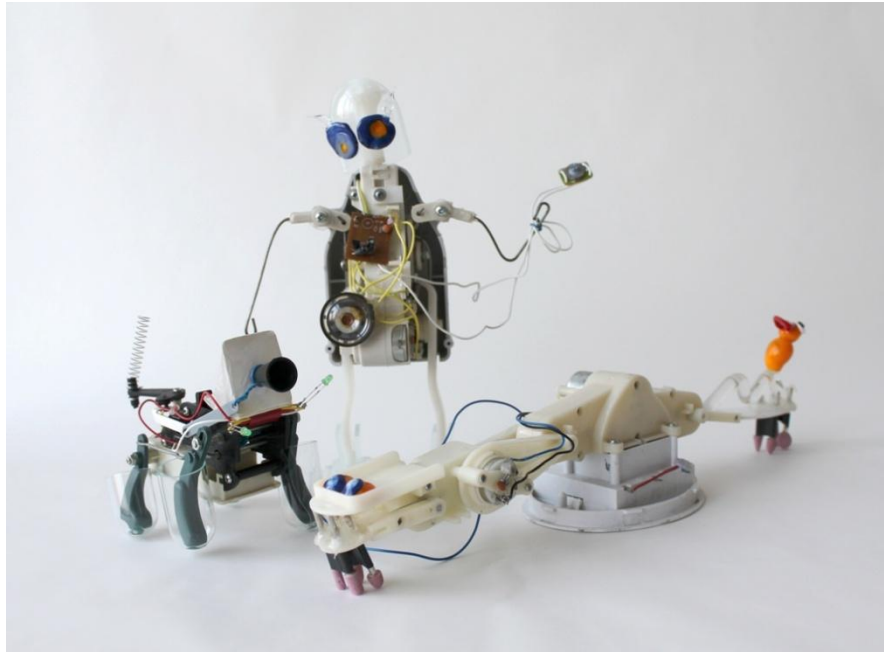
### 3 PREDSTAVENIE KONCEPTU

Zaoberám sa premenou nevinnej hračky na mechanický stroj. Plyšové hračky s vnútorným mechanizmom stratili svoju prvotnú funkciu hrania. Deti vyrástli a prestali sa s hračkami hrať. Nemá sa o nich kto postarať. Preto sa musia osamostatniť a starať sa sami o seba. Zhodili nepotrebný plyš a začali pracovať. Odkryli svoju pravú robotickú tvár. Svojou prácou narúšajú povrch skla brúsením a maľovaním. Nevinné hračky sa stali mojimi „zamestnancami“. Usmerňujem ich a vymedzujem im priestor pre pohyb a prácu. S vybrúseným tabuľovým sklom ďalej pracujem, je to medzistupeň v celom postupe práce. Z týchto tabuľ vytváram obrazy a objekty, ktoré sú prepojené s konkrétnymi robotickými mechanizmami a ich plyšom. Nakoniec do samotného výsledku strojček opätovne zasiahne a vyjadrí svoj nesúhlas, skvalitní konečný efekt svojej práce.

#### 3.1 Mechanizmy

Najdôležitejším prostriedok v mojom projekte sú plyšové hračky s vnútorným mechanizmom. Plyšové hračky na prvý pohľad predstavujú nevinnosť detstva. Pri bližšom skúmaní som dospela k objavu, že vo vnútri mäkkého plyšu sa ukrývajú roboti.

Každá hračka musela prejsť určitou úpravou a vylepšením. Prvý zásadný krok je odstránenie plyšového povrchu. Plyš je jedným východiskom pri tvorbe obrazov, portrétov ako hračky vyzerali na začiatku svojej kariéry. Po odhalení mechanizmu zisťujem ako funguje jemná mechanika. Stroj vylepšujem menšími úpravami pridaním sklenených častí. Dotváram končatiny a hlavu tým, že pripevňujem sklenené banky a tyčinky na nohy a ruky. Nakoniec vyrobím sklenené oči pre mechanizmus. Sú dôležitou súčasťou celej postavičky, dotvárajú jej priamy pohľad na svet. Takto vyšperkovaný a dokonale pripravený robot môže nastúpiť na svoju novú pozíciu. Už nečaká, že sa s ním nejaké dieťa bude hrať. Žije svoj život, stará sa sám o seba. Všetko sa stupňuje a oživa pri samotnej práci stroja: brúsenia, maľovania, chodenia, búchania, kričania, spievania.



Obr. 20 *Mechanizmy psa, mačky, kravy*

### 3.1.1 Mačka, pes a krava

Pri získaní mojich prvých mechanizmov som zisťovala čoho všetkého sú schopní robiť.

Ako prvý prešiel premenou „plyšák“ s podobou mačky. Jej základným pohybom je chôdza dookola po pomyslenom kruhu . Pri pohybe jej z tela vychádza veselá hudba. Po odstránení zbytočného plyšu som na nohy mechanizmu pripevnila časti tabuľového skla. Na hlavu som nasadila sklenenú banku, ktorú zvýrazňujú veľké sklenené oči.

Robot psa mal pôvodne výzor bieleho pudla so svietilkujúcimi zelenými očami. Najradšej chodí priamo dopredu a pri automatickom štekanií cúva dozadu. Po odstránení plyšu sa stal hrozivejším psom. Nevinnosť sa stratila a robot bezhlavo šteká a behá. Na nohy som mu natiahla sklenené ponožky, aby bol dupot výraznejší.

Ďalšou hračkou je plyšová krava. Po odstránení zbytočného plyšu sa z nej stal ležiaci tvor. Pri zapnutí bezmyšlienkovite zdvíha hlavu a chvost. Celý pohyb je doplnený bláznivou hudbou. Tento robot prešiel mojim vylepšením. Na hlave má pripevnené brusné vrtáky, ktoré evokujú hrozivú tlamu so zubami. Na chvoste sa mu vlnia ostne.

## 3.2 Pracovná trať

Pre jednotlivé mechanizmy som vytvorila priestor na prácu v podobe bežeckej dráhy. Postup navrhovania dráhy bol zložitý, pretože som musela celý priestor na prácu prispôbiť

ich pohybu. Mačka chodí do kruhu, pes dopredu a dozadu, krava leží a zdvíha hlavu a chvost. Z veľkého počtu kompozícií som vybrala jednu, ktorá dokonale vyhovuje pohybu mechanizmov. Výsledná dráha pripomína bežecký ovál. Všetko je umocnené aj farbami pripomínajúcu dráhu.



Obr. 21 *Pracovná trať*

Ovál pre hračky sa skladá z troch častí. V každej tretine pracujú všetky roboti súčasne. Potom po odpracovaní ich presúvam do ďalšej tretiny. Ovál je vytvorený z tabuľového skla, v ktorom sú umiestnené mantinely. Mantinely usmerňujú hračky, vymedzujú im presnú plochu na brúsenie.



Obr. 22 *Jedna tretina pracovnej trate s vybrúseným kruhom*

### 3.3 Obrazy – výstup z pracovnej trate

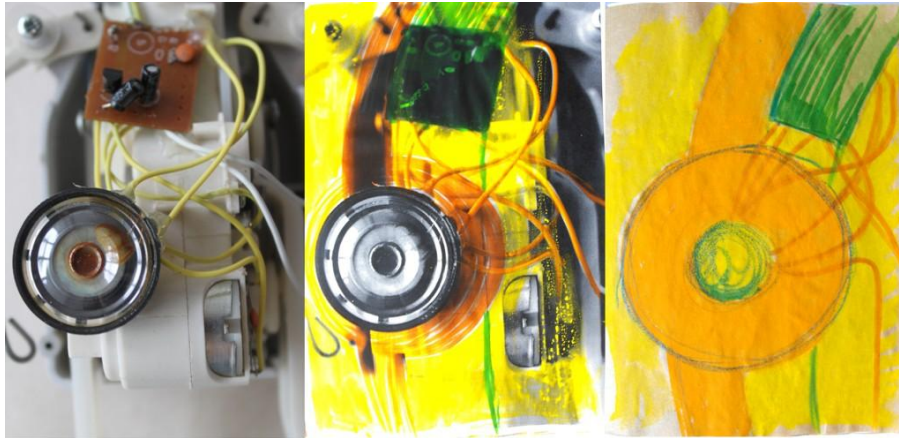
K jednej plyšovej hračke som vytvorila obraz – portrét mačky. Vychádzala som z pôvodného výzoru hračky, ktorý je prepojený s vnútorným mechanizmom.



Obr. 23 *Hračka pred premenou a po premene*

Najskôr som vychádzala s vnútorného mechanizmu. Začala som kreslením zväčšených detailov mechaniky. Robot – mačka vie najlepšie chodiť do kruhu. Vo vnútornom mechanizme som hľadala kruh, v ktorom by daná hračka mohla chodiť. V sérii skíc je vždy prvá fotografia detailu mechanizmu, druhá je dokresľovaná, tretia časť je farebne naskicovaný výsledok, ako by finálna časť mala vyzerat'. Čím viac som kreslila detaily mechanizmu, tým viac sa situácia stávala neprehľadná. Od detailov robotiky som upustila a opätovne som sa vrátila k pôvodnému plyšu, k pôvodnému zovňajšku hračky.





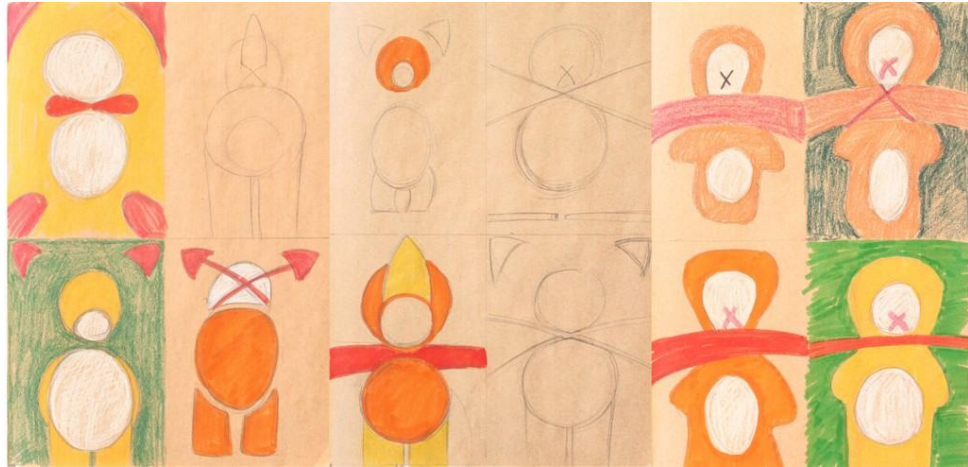
Obr. 24 Skice – kreslenie detailov mechanizmu



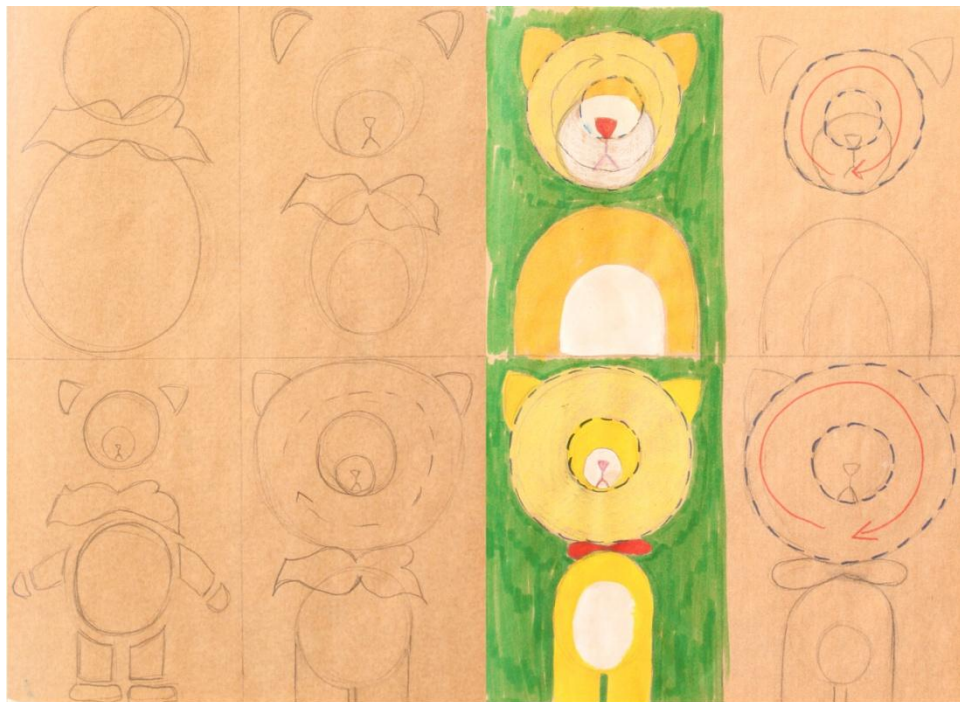
Obr. 25 Skice – kreslenie detailov mechanizmu

Na nasledujúcich skiciach je zobrazená mačka štylizovaná do geometrických útvarov. Pri posledných návrhoch začínam rozmýšľať nad funkciou samotného robota. Robot je zobrazený ako mačka, ale postupne sa mení v niečo viac. Hračka svojím pohybom na ploche skla vytvára kruh – v podobe hlavy.





Obr. 26 Skice k obrazu mačky



Obr. 27 Skice k obrazu mačky

Pokračujem v návrhoch a skiciach na pazovacom papieri. Chcela som využiť aj prirodzenú transparentnosť tabuľového skla. Kreslenie na pazák mi umožnilo vrstviť jednotlivé časti na seba. Pokračovala som v zjednodušovaní tvarov, ale ponechala som základné charakteristické tvary, farebnosť pre plyšovú hračku. Myšlienka premeny mačky na leva zostáva. Mačka nechce byť len obyčajná mačka, chce byť niečo viac a zasiahla do svojho portrétu. Svoj nesúhlas vyjadrila mechanickým brúsením a okolo hlavy si nohami vybrúsila hrivu. Z mačky sa stal lev.

Výsledný obraz je vrstvený z tabuľového skla. Skladá sa zo štyroch vrstiev medzi, ktorými sú medzery, čo dodáva obrazu priestorovosť. Mechanizmus a plyš je na obraze prepojený a pospájaný skrútkami. Tie sú na miestach, kde sa v mechanizme skutočne nachádzali.



Obr. 28 Výsledný obraz hračky s vybrúsenou hrivou

Vytvorila som aj ďalšie dva obrazy k hračkám psa a kravy. Sú zhotovené podľa rovnakého postupu ako portrét mačky.



Obr. 29 Portréty psa a kravy

### 3.4 Nové mechanizmy

Prvými tromi mechanizmami (mačka, pes, krava) všetko začalo. Postupom času a venovaniu sa mechanickým hračkám som mala potrebu získať nové strojčky. Hľadáním na tom správnom mieste a v správnom čase som natrafila na plyšovú opicu a psa. Sú úplne odlišný, majú iné funkcie ako predchádzajúce mechanizmy. Opica a pes sa vymykajú klasickým nevinným hračkám. Prekvapivo šokujú. Každý robot sa vie originálne prejaviť.

#### 3.4.1 Opica a pes

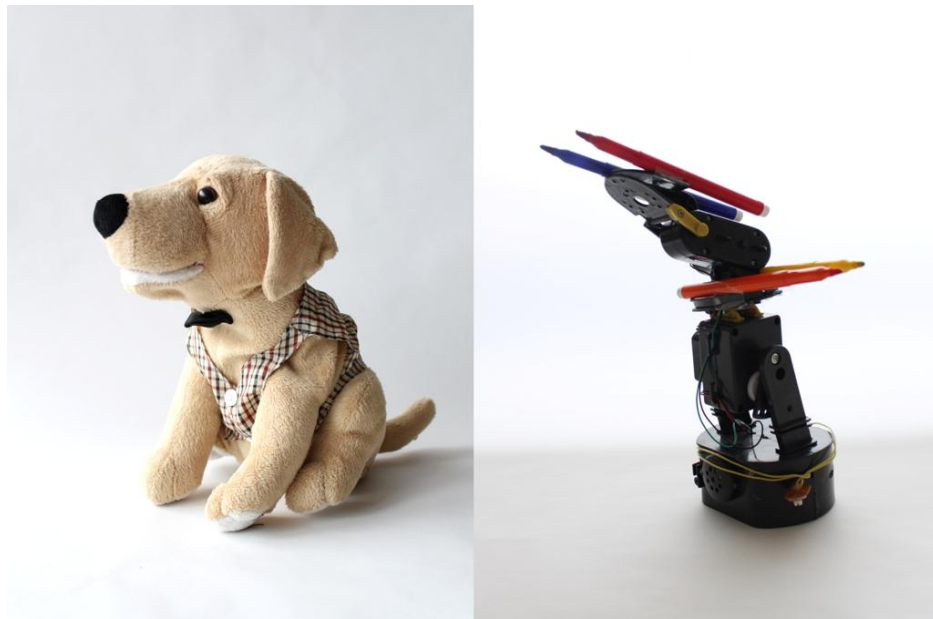
Taktiež aj nové mechanizmy prešli premenou. Zhodili nepotrebný plyš a pridaním komponentov na prácu brúsenia a maľovania skla boli pripravený.

Súčasťou opice bol plyšový banán. Po odobratí banánu začne opica kričať a rozčuľovať sa. Dáva najavo svoju nespokojnosť. Túto skutočnosť beriem do úvahy pri výrobe terária na mieru.



Obr. 30 *Opica pred premenou a po premene*

Pes po odhodení plyšu prestáva byť milou hračkou. Zostáva len čierny mechanizmus, na ktorý som upevnila farebné fixky. Slúžia na maľbu skla. Maľovanie robota je sprevádzané hudbou, ktorá vychádza z vnútra mechaniky.



Obr. 31 *Pes pred premenou a po premene*

### 3.5 Terária

Novým mechanizmom som vytvorila pracovné podmienky v teráriách. Majú evokovať zvieratá žijúce v zajatí, ktoré sa dajú zakúpiť v Pet Shope. Ako malé dieťa ma upútal pohľad na živočíchy žijúce v Pet Shope. Fascinoval ma pohľad na život odohrávajúci sa za sklom. Až teraz mám možnosť si vlastný sklenený kváder vyrobiť a umiestniť do neho zviera.

Mechanizmus opice je uzatvorený v sklenenom teráriu. Má presne vymedzený priestor na pohyb. Na jednej stene z vonkajšej strany je pripevnený banán. Po odobratí banánu začne robot kričať a búchať. Rozčuluje sa nad stratou. Búchaním rukami do stien zároveň narúša povrch skla, zanecháva na ňom stopu. Chce sa dostať von a získať banán.



Obr. 32 Pracovní model terária  
s mechanizmom opice

Mechanizmus psa, rovnako ako opica, je uzatvorený v sklenenom teráriu. Tlačidlo *Press Here* (Obr. 1) na kvádri vyzýva, aby ho pozorovateľ zapol. Po spustení mechanizmus začne spievať a kresliť po stenách. Vyjadruje nespokojnosť v uzatvorenom priestore. Po stenách kreslí svoj portrét.

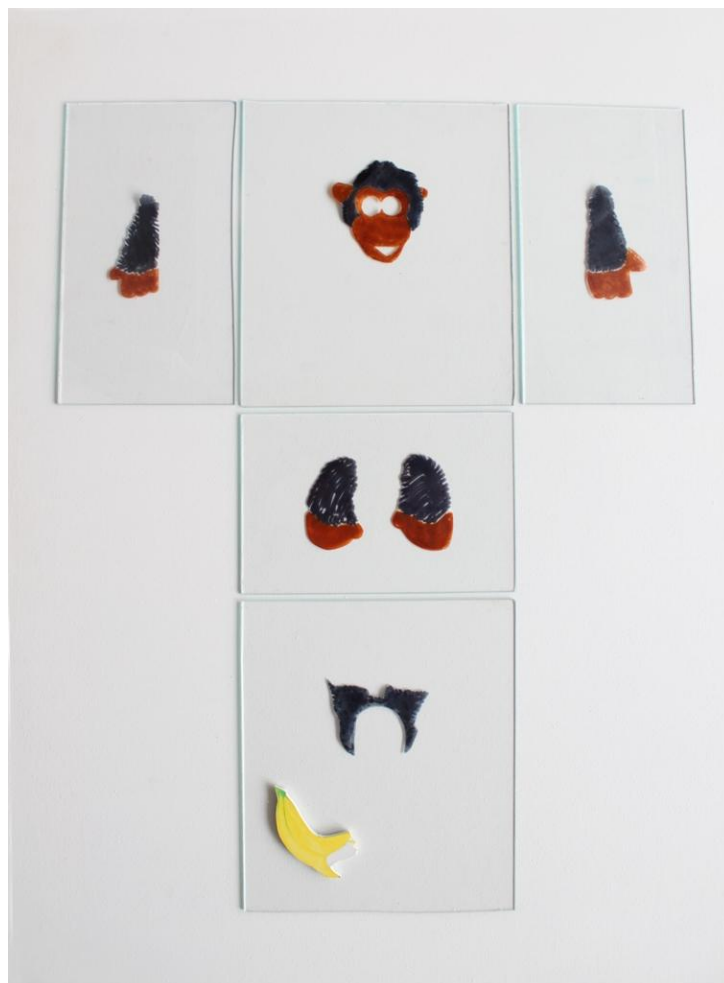


Obr. 33 Pracovní model terária  
s mechanizmom psa



### 3.6 Obrazy – výstup z terárií

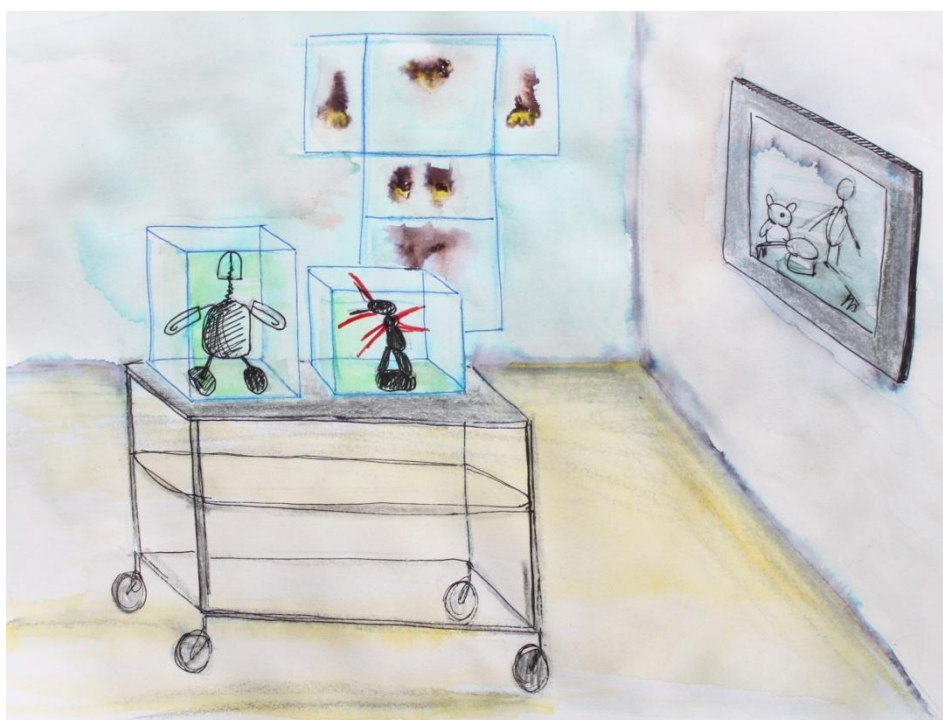
Terária sú východiskom pre obrazy, portréty hračiek. S náhodnými záznamami na tabuľovom skle ďalej pracujem. Celé terárium rozložím do plochy a vznikne závesný obraz. Jednotlivé tabule som poskladala do kríža, tak vzniká tvar celej postavy plyšovej opice. Je vidieť, kde má hračka hlavu a vedľa tela sa rozprestierajú ruky. Na jednotlivých častiach skla sú vykreslené a vybrúsené charakteristické črty pôvodného plyšu. Vznikol portrét hračky, ktorý si sám mechanizmus dotvoril v teráriu.



Obr. 34 Pracovný model rozloženého terária

### 3.7 Inštalácia

V jednom návrhu (Obr. 35) inštalácie znázorňujem návrh objektov v neutrálnom bielom priestore. Dôležitým prvkom sú i samotné teráriá s mechanizmami umiestené v priestore. Pozorovateľ a vyzývajú, aby ich rozhýbal. Celý koncept inštalácie završuje rozložené terárium na stene. Podávam vysvetlenie celého postupu práce robotov: život v uzatvorenom kvádri a celkový výsledok ich práce. Súčasťou inštalácie je aj video, ktoré dokumentuje pohyb hračiek.



Obr. 35 Návrh inštalácie

## ZÁVER

V mojej bakalárskej práci som sa snažila zobrazit' detské hračky v inom svetle než ako sme zvyknutý. Odkryť čo sa skrýva pod plyšovým povrchom, dostať sa im pod kožu. Využiť prácu robotov na dotváranie objektov, ktoré sú mojim úmyslom.

Mechanický roboti majú veľa možností svojho prejavu. Ja som im poskytla len jeden spôsob uplatnenia po premene. Mechanizmy akoby čakali dlhú dobu na ponuku nového zmyslu života.

Téma mojej bakalárskej práce je tak široká, že sa s presnosťou nedá stanoviť čo je finálne ukončenie.

Dúfam, že som trochu priblížila, čo sa stane s hračkami bez detí. Ide o môj osobitý koncept. Zobrazujem môj pohľad na „živé“ hračky. Zásadným bolo porozumieť mechanike stroja a vytvoriť vhodné pracovné podmienky pre premenené hračky.

V práci som sa stretla so zložitými elektrickými obvodmi robotov a s presným opracovaním tabuľového skla. Musela som prísť na systém vypočítavania sklenených konštrukcií. Hlavnú rolu hrala presnosť a správne načasovanie. V technike maľovania som si našla vlastný spôsob a výraz prejavu.

Vnímam, že moja práca zostáva na akomsi medzistupni. V tomto bode je možné ďalej jednotlivé objekty rozpracovávať. Mám v pláne sa zaoberať premenou hračiek aj v budúcnosti. Možno niekedy skončím aj pri rozmernejších dielach. Táto téma zostáva vždy otvorená a ponúka široké možnosti zdokonaľovania.



**ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY**

- BRUTHANSOVÁ, Tereza. *Libuše Niklová*. Praha: Arbor vitae societas, 2010, ISBN 978-80-904534-1-8
- CABEJŠEK, Milan. *Zušlechťování skla*. Praha: L+P, 2004. ISBN 80-239-4265-4.
- DARBYSHIRE, Lydia. *Hračky a panenky: encyklopedie sběratele*. Praha: Svojtka, 1999, ISBN 80-723-7036-7.
- DEMPSEYOVÁ, Amy. *Umělecké styly, školy a hnutí*. 2. vyd. Praha: Slovart, 2005. ISBN 80-7209-731-8.
- MANGUEL, Alberto. *Čtení obrazů: o čem přemýšlíme, když se díváme na umění?* Brno: Host, 2008. ISBN 978-80-7294-274-9.
- MILLER, Judith, Frankie LEIBE a Mark HILL. *Sklo 20. století*. Bratislava: Noxi, 2005. ISBN 80-89179-21-5.
- KASL-KOLLMANNOVÁ, Denisa. *Takaši Murakami*. Art+Antiques. Praha 5: Ambit Media, a. s., květen 2009, č. 05, ISSN 1213-8398.
- RUHRBERG, Karl, Manfred SCHNECKENBURGER, Christiane FRICKE a Klaus HONNEF. *Umění 20. století: malířství, sochařství a objekty, nová média, fotografie*. Ingo F. Walter. Blanka Pscheidtová, Jindřich Schwippel. Praha: Slovart, 2004. ISBN 80-7209-521-8.
- SAGMEISTER, Stefan, Steven HELLER, Daniel NETTLE a Nancy SPECTOR. *Things I have learned in my life so far*. New York: Abrams, 2007, 15 booklets (in case). ISBN 08-109-9529-8.
- VONDRUŠKA, Vlastimil. *Sklářství*. Praha: Grada Publishing a.s., 2002. ISBN 80-247-0261-4.

**ZOZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJOV**

<http://kristofkintera.com/>

<http://english.kaikaikiki.co.jp/artists/list/C4/>

[http://www.perrotin.com/artiste-Takashi\\_Murakami-12.html#](http://www.perrotin.com/artiste-Takashi_Murakami-12.html#)

<http://www.tovekjellmark.com/>

<http://artlist.cz/>

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

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

<http://collect3d.com/features/vinyl-artists/>

<http://www.cmybacon.com/>

[http://relax.lidovky.cz/obrazem-vinylove-hracky-pro-velke-deti-prisly-z-asie-a-lide-po-nich-sili-13b-/ln-zajimavosti.asp?c=A101005\\_164016\\_ln-zajimavosti\\_glu](http://relax.lidovky.cz/obrazem-vinylove-hracky-pro-velke-deti-prisly-z-asie-a-lide-po-nich-sili-13b-/ln-zajimavosti.asp?c=A101005_164016_ln-zajimavosti_glu)

**ZOZNAM OBRÁZKOV**

Obr. 1 <i>Press Here</i> .....	9
Obr. 2 <i>V chodiacom pavúkovi</i> .....	11
Obr. 3 <i>Kačka a bugina</i> .....	12
Obr. 4 <i>V drevenom autičku</i> .....	12
Obr. 5 <i>Bábika Betka</i> .....	13
Obr. 6 <i>Vianoce</i> .....	14
Obr. 7 <i>Narodeniny</i> .....	14
Obr. 8 <i>Bábika Betka oblečená v rôznych šatách</i> .....	15
Obr. 9 <i>Dril One For Metallic Machinations</i> .....	16
Obr. 10 <i>Kidrobot - Mega Munny (white)</i> .....	16
Obr. 11 <i>Tove Kjellmark, Non-Humans Only, 2010</i> .....	18
Obr. 12 <i>Tove Kjellmark, Non-Humans Only, 2010</i> .....	19
Obr. 13 <i>Tove Kjellmark, Beyond the skin, 2010</i> .....	20
Obr. 14 <i>Krištof Kintera, To, 1996</i> .....	22
Obr. 15 <i>Krištof Kintera, Revolution, 2005</i> .....	23
Obr. 16 <i>Krištof Kintera, Drawings, 2010, 2011</i> .....	24
Obr. 17 <i>Krištof Kintera, Drawings, 2010, 2011</i> .....	24
Obr. 18 <i>Takashi Murakami, Mr. DOB, 1996</i> .....	25
Obr. 19 <i>Takashi Murakami, Tan Tan Bo, 2001</i> .....	26
Obr. 20 <i>Mechanizmy psa, mačky, kravy</i> .....	29
Obr. 21 <i>Pracovná trať</i> .....	30
Obr. 22 <i>Jedna tretina pracovnej trate s vybrúseným kruhom</i> .....	30
Obr. 23 <i>Hračka pred premenou a po premene</i> .....	31
Obr. 24 <i>Skice – kreslenie detailov mechanizmu</i> .....	32
Obr. 25 <i>Skice – kreslenie detailov mechanizmu</i> .....	32
Obr. 26 <i>Skice k obrazu mačky</i> .....	33
Obr. 27 <i>Skice k obrazu mačky</i> .....	33
Obr. 28 <i>Výsledný obraz hračky s vybrúsenou hrivou</i> .....	34
Obr. 29 <i>Portréty psa a kravy</i> .....	34
Obr. 30 <i>Opica pred premenou a po premene</i> .....	35
Obr. 31 <i>Pes pred premenou a po premene</i> .....	36
Obr. 32 <i>Pracovný model terária</i> .....	37

Obr. 33 <i>Pracovní model terária</i> .....	37
Obr. 34 <i>Pracovní model rozloženého terária</i> .....	38
Obr. 35 <i>Návrh inštalácie</i> .....	39

**ZOZNAM ZDROJOV OBRÁZKOV**

Obr. 1 – 8 Archív autora

Obr. 9 Dril One For Metallic Machinations: Kidrobot Blog. WHEELBARROW. *Kidrobot Blog* [online]. ©2012 [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: <http://blog.kidrobot.com/dril-ones-dream-machines/>

Obr. 10 87\_2.jpg. KREBERNIK, Lilo. *Collective.at: webshop for selected items* [online]. © 2008 [cit. 2012-05-17]. Dostupné z:

[http://collective.at/shop/images/product\\_images/popup\\_images/87\\_2.jpg](http://collective.at/shop/images/product_images/popup_images/87_2.jpg)

Obr. 11 Non humans only. KJELLMARK, Tove. *Tove Kjellmark* [online]. 2012 [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: [http://www.tovekjellmark.com/non\\_humans\\_only.html](http://www.tovekjellmark.com/non_humans_only.html)

Obr. 12 Non humans only. KJELLMARK, Tove. *Tove Kjellmark* [online]. 2012 [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: [http://www.tovekjellmark.com/non\\_humans\\_only.html](http://www.tovekjellmark.com/non_humans_only.html)

Obr. 13 Bortom\_huden. KJELLMARK, Tove. *Tove Kjellmark* [online]. 2012 [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: [http://www.tovekjellmark.com/bortom\\_huden.html](http://www.tovekjellmark.com/bortom_huden.html)

Obr. 14 Krištof Kintera: It. KINTERA, Krištof. *Krištof Kintera: Work* [online]. © 1995-2012 [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: <http://kristofkintera.com/pages-work/it/it3.htm>

Obr. 15 Krištof Kintera: Revolution. KINTERA, Krištof. *Krištof Kintera: Work* [online]. © 1995-2012 [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: <http://kristofkintera.com/pages-work/revolution/revolution5.htm>

Obr. 16 Krištof Kintera: Drawings 2010-11. KINTERA, Krištof. *Krištof Kintera: Work* [online]. © 1995-2012 [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: <http://kristofkintera.com/pages-drawings/drawings2010-11/drawings2010-11-16.htm>

Obr. 17 Krištof Kintera: Drawings 2010-11. KINTERA, Krištof. *Krištof Kintera: Work* [online]. © 1995-2012 [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: <http://kristofkintera.com/pages-drawings/drawings2010-11/drawings2010-11-20.htm>

Obr. 18 Takashi Murakami Retrospective Exhibiton takashi-murakami-retrospective-exhibition-1: Hypebeast. MURAKAMI, Takashi. *HYPEBEAST: Online Magazine for Fashion, Arts, Design and Culture* [online]. © 2012 [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: <http://hypebeast.com/2009/03/takashi-murakami-retrospective-exhibiton/takashi-murakami-retrospective-exhibition-1/>

Obr. 19 Takashi1.jpg. MURAKAMI, Takashi. *Mooki* [online]. 2012 [cit. 2012-05-17].  
Dostupné z: <http://mookinoodles.files.wordpress.com/2011/06/takashi1.jpg>

Obr. 20 – 35 Archív autora

## **ZOZNAM PRÍLOH**

Zoznam použitej literatúry

Zoznam použitých internetových zdrojov

Zoznam obrázkov

Zoznam zdrojov obrázkov

Príloha PI: Vysvetlivky

## PRÍLOHA P I: VYSVETLIVKY

---

- <sup>i</sup> Japonský štýl kresby a maľby používaný v komiksoch
- <sup>ii</sup> Fanúšik japonského manga
- <sup>iii</sup> Sfilmované manga