

# Offline object

BcA. Ivana Zuskinová

---

Diplomová práce  
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Design skla

akademický rok: 2015/2016

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Ivana ZUSKINOVÁ**  
Osobní číslo: **K13306**  
Studijní program: **N8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimédia a design – Design skla**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Offline objekt**

Zásady pro vypracování:

Konzultace s vedoucím bakalářské práce  
Zpracování návrhů, modely, kresebné studie  
Vypracování písemné doprovodné zprávy zahrnující všechny etapy návrhu  
Fotodokumentace  
Obeznamení s použitou 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 diplomové práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

CHALUMEAU, J.L.: Přehled teorií umění, Portál, 2003. ISBN 80-7178-663-2

KIIMEŠOVÁ, M.: Alternativní kultura, Průběh české společnosti 1945-1989.

NLN s.r.o., Praha 2001. ISBN 80-7106-449-1

HEARTNEY, Eleanor. Art and Today. London: Phadion, 2008. ISBN 978-0-7148-45142.

KIRSCH, Roland (ed.): Historie sklářské výroby v českých zemích II/1, 2. Praha:

Academia, 2003. ISBN 8020010696.

KLASOVÁ, Milena. Libenský a Brychtová. Praha: Gallery, 2002. ISBN 80-86010-54-6.

KOLESÁR, Zdeno. Kapitoly z dějin designu. Praha: VŠUP, 2009.

ISBN 978-8086863283.

LANGHAMER, A. Sklo a světlo 150 let sklářské školy v Kamenickém Šenově:

1856-2006. ISBN 80-7101-058-8.

LANGHAMER, A. Legenda o českém skle. Tigris, 2000. ISBN 80-86062-02-3.

MILLER, Judith, LIEBE, Frankie, HILL, Mark. Sklo 20. století, Bratislava:

NOXI 2005 ISBN 80-89-179-21-5.

PETROVÁ, Sylva. České sklo. Gallery, 2001. ISBN 80-86010-44-9.

PIJOAN, J. Dějiny umění 1.11. díl. Praha: Knižní klub: Balios, 1998.

RAIMANOVÁ, Ivona. V prostoru 2000, Generace 1989/2009, Liberec: Spacium, 2009.

ISBN 9788025457511.

RAIMANOVÁ, Ivona. Socha a město Liberec 1969. Liberec: Spacium, 2008.

ISBN 978-80-87213-00-1.

RICKE, Helmut. Czech Glass 1945/1980/Design in an Age of Adversity, Stuttgart:

Arnoldsche Verlagsanstalt, 2008. ISBN 978-3-89790-217-6.

RUHRNBERG, Karl. Umění 20. století. Köln: Tachen GmbH, 2000. ISBN 80-7209-521-8.

ZHOŘ, Igor. Proměny soudobého výtvarného umění. Praha SPN, 1992.

ISBN 80-04-25555-8.

Časopisy Art and Antiques, Neues Glass, Keramika a sklo, Atelier.

Vedoucí diplomové práce:

**doc. MgA. Petr Stanický, MFA**

Ateliér Design skla

Datum zadání diplomové práce:

**2. prosince 2015**

Termín odevzdání diplomové práce:

**13. května 2016**

Ve Zlíně dne 11. prosince 2015

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*děkanka*



doc. MgA. Petr Stanický, MFA

*vedoucí ateliéru*

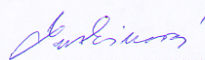
## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

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 ..... 5.5.2016 .....

IVANA ZUSEKNOVA



Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> 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 nevydávající 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 nahlédnutí 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.

<sup>2)</sup> 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).

<sup>3)</sup> 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). Odpírá-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 přihlídně k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Ročná stáž na Korfu bola veľmi výraznou v mojej tvorbe a záznamy uložené vďaka "online laboratóriu" neostanú len v 2D podobe na blogu [www.morskapanda.tumblr.com](http://www.morskapanda.tumblr.com). Tým, že spomínaný blog sa stal mojou súčasťou najviac intenzívne využitie nastalo práve na poslednej stáži v Grécku. Zaznamenané fázy a premeny odrážali tak ako celkovú situáciu, tak aj samotný posun v technikách a objavovanie nových možností. Rok strávený na ostrove zanechal tak intenzívny pocit, skúsenosti a spomienky, ktoré sa stali inšpiráciou po návrate v ďalšej mojej tvorbe. Najdôležitejšou časťou sa stalo more, ktoré sa stalo určitým paternom inštalácie, grafik či objektov.

V teoretickej časti som sa zamerala hlavne na premenu blogu morskej pandy, digitálnym technikám počas stáže a globálnemu návratu k objektu v umení.

V druhej časti, tzv. praktickej, rozoberám celkový postup, vývoj, proces a hľadanie tvaroslovia objektov a tvorbu inštalácie.

Kľúčové slová: Korfu, identita, Morská Panda, spomienky, more, objekt, 3D, glitch, gif, online laboratórium, inštalácia.

## **ABSTRACT**

### Offline object

One year which I spent in Corfu began important in my work. Sketches, pictures, gifs or videos from there are published via my own blog or "online laboratorium" [www.morskapanda.tumblr.com](http://www.morskapanda.tumblr.com). After this internship I realised that my blog works and illustrations will not stay only in 2D form.

My blog became one part of myself and still after three years I work with this identity. But the really important moment was the time in Corfu. Published parts and stories showed situations, my new skills in technologies and discovering new options.

Year in Corfu left behind strong feeling, memories and experiences that after coming back became my inspiration for future work, especially for diploma work. The most

important part of inspiration from Corfu began my new relationship with the sea, which is something like pattern for installation, graphic or objects.

In theoretical part I write about techniques, which I learned during internship. These are especially digital graphic, video, programming and installations with 3D objects. In the second part, which is practical part, is analysis of my objects, concept, process of project and my own latex graphics.

Keywords: Corfu, identity, Sea Panda, memories, sea, object, 3D, glitch, gif, online laboratory, installation, relationship.

Predovšetkým patrí poďakovanie vedúcemu práce doc. MgA. Petrovi Stanickému M.F.A. a asistentke MgA. Michaele Spružinovej za konzultácie v priebehu celého procesu navrhovania a realizácie. Ďalej hlavne mojej rodine za podporu a priateľom za pomoc.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

## OBSAH

<b>OBSAH</b> .....	<b>8</b>
<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>I. 11</b>	
<b>TEORETICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>11</b>
<b>1 STÁŽ NA KORFU</b> .....	<b>12</b>
<b>1. BLOG WWW.MORSKAPANDA.TUMBLR.COM</b> .....	<b>14</b>
<b>1.1 DIGITÁLNE TECHNIKY VO VIZUÁLNO M U MENÍ VYUŽITÉ POČAS STÁŽE</b> .....	<b>16</b>
<b>1.2 ONLINE LABORATÓRIUM AKO DENNÍK</b> .....	<b>23</b>
1.2.1 GIF 23 .....	
1.2.2 GLITCH .....	24
1.2.3 PROCESSING .....	25
1.2.4 3D MODELOVANIE .....	26
1.2.5 LATEX .....	27
<b>2 REŠERŠE</b> .....	<b>29</b>
<b>2.1 AKATRE</b> .....	<b>29</b>
<b>2.2 VÝSTAVA GENERATION SMART</b> .....	<b>31</b>
<b>2.3 NÁVRAT OBJEKTU / NEKLID VĚCÍ</b> .....	<b>33</b>
<b>2.1 VÁCLAV KRŮČEK/...DURÉE</b> .....	<b>34</b>
<b>2.2 CHRIS LABROOY</b> .....	<b>36</b>
<b>2.3 YUMMY GUMMY</b> .....	<b>36</b>
<b>2.4 WILLIAM LATTA</b> .....	<b>37</b>
<b>2.5 OLIVIA DERMAN</b> .....	<b>38</b>
<b>2.6 JANULIS VISURBALTA</b> .....	<b>40</b>
<b>II. 41</b>	
<b>PRAKTICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>41</b>
<b>3 KONCEPT</b> .....	<b>42</b>
<b>3.1 #CORFUNEBOLACHYBA</b> .....	<b>43</b>
<b>3.2 SEE SEA</b> .....	<b>45</b>
<b>3.3 DRUHÁ KOŽA AKO TRANSFORMÁCIA DO OBJEKTU A TVORBA VLASTNEJ METRÁŽE</b> .....	<b>47</b>
3.3.1 LATEX V OBJEKTOCH.....	48
3.3.2 KRESBA NA LATEX .....	53
3.3.3 OBTLAČENÉ GRAFIKY NA LATEX .....	54
<b>4 INŠTALÁCIA</b> .....	<b>58</b>
<b>4.1 STAN</b> .....	<b>58</b>
<b>4.2 ILUSTRÁCIE A GIFKÁ</b> .....	<b>61</b>
<b>4.3 INŠTALÁCIA</b> .....	<b>64</b>
<b>ZÁVER</b> .....	<b>67</b>
<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY</b> .....	<b>68</b>



<b>ZOZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJOV .....</b>	<b>69</b>
<b>ZOZNAM OBRÁZKOV .....</b>	<b>70</b>
<b>ZOZNAM ZDROJOV OBRÁZKOV .....</b>	<b>73</b>
<b>ZOZNAM PRÍLOH.....</b>	<b>75</b>

## ÚVOD

Rok strávený mimo sklárskeho odboru s voľnosťou prístupu k odlišným technikám a rozšírenie svojich zručností, hlavne v digitálnej sfére, mi otvoril možnosti vnímania svojej tvorby. Dlhodobým spracovaním vlastného blogu [morskapanda.tumblr.com](https://morskapanda.tumblr.com), ktorý sa časom pretransformoval na určitý vizuálny denník, zaznamenal celý rok v rôznych etapách a zážitkoch. Tak ako nastali zmeny v osobnom tak aj profesionálnom živote, odzrkadlilo sa to na vytvorených prácach.

Celá atmosféra ostrova a prežité zážitky sa mi dostali hlboko pod kožu. Rôznorodosťou vytvorených prác, som sa rozhodla o scelenie projektov, v ktorých dominovala práve samotná kultúrna atmosféra ostrova Korfu a moje premenlivé životné statusy osobnosti, tak ako v súkromnom tak aj v profesionálnom živote.

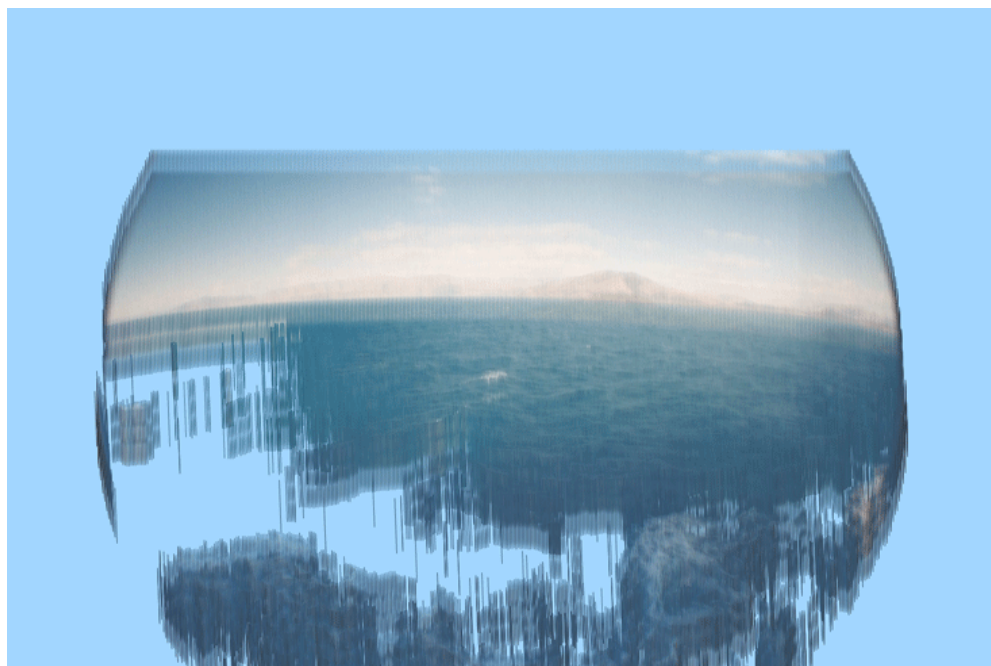
More ako dominantu pobytu a prepojením Morskej Pandy, spolu skvele funguje. Ukludňujúci pocit morského prostredia a nasávanie prímorskej atmosféry, tak dôležitého úseku v mojom živote, si vyžaduje vytvorenie "druhej kože" za pomoci dlho mnou spracovávaného materiálu akým je latex. Tým, že vytváranie identít je pre mňa dlhodobou záležitosťou už z predošlých prác, ani teraz tomu nebude inak a identita Morskej Pandy bude pre tentokrát skutočným odrazom reálnej situácie, ktorá vďaka výslednej inštalácii bude zakončená a odhalená.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 STÁŽ NA KORFU

Vytvorenie pocitu intímneho zásahu do súkromia a vnímanie inštalácie aj samotným divákom, ktorý má možnosť nahliadnuť na témy, ktoré sa skrývajú "pod mojou kožou", budú v objektoch znázornené aj za pomoci identity Morskej pandy, ktorá sa stala zásadnou v mojej tvorbe. Už v mene "novej" identity je citeľný kladný vzťah k moru samotnému. Aj vďaka môjmu postoju práve k prímorským oblastiam či mestám, výber stáže na Korfu nebol vôbec náhodný.

Vďaka odlišnému výberu odboru akým je audiovizuálne umenie na Ionian University, absolútne nezodpovedal podobnosti odboru Design skla, mnou študovaným v Zlíne. Vďaka tomu som vytvorila odlišné práce, ktoré posunuli celkový dojem mojej tvorby na úplne inú rovinu. Získané skúsenosti a zručnosti na stáži, ma sprevádzajú v mojej tvorbe aj naďalej. Veľkú časť poznatkov a experimentov je možné vidieť na blogu [www.morskapanda.tumblr.com](http://www.morskapanda.tumblr.com). Blog Morskej Pandy je niekoľkoročným experimentom mojej druhej identity pod ktorou zaznamenávam všetky fázy životných udalostí vo vizuálnej obdobe. Dá sa hovoriť o odzrkadlení pocitov daných momentov.



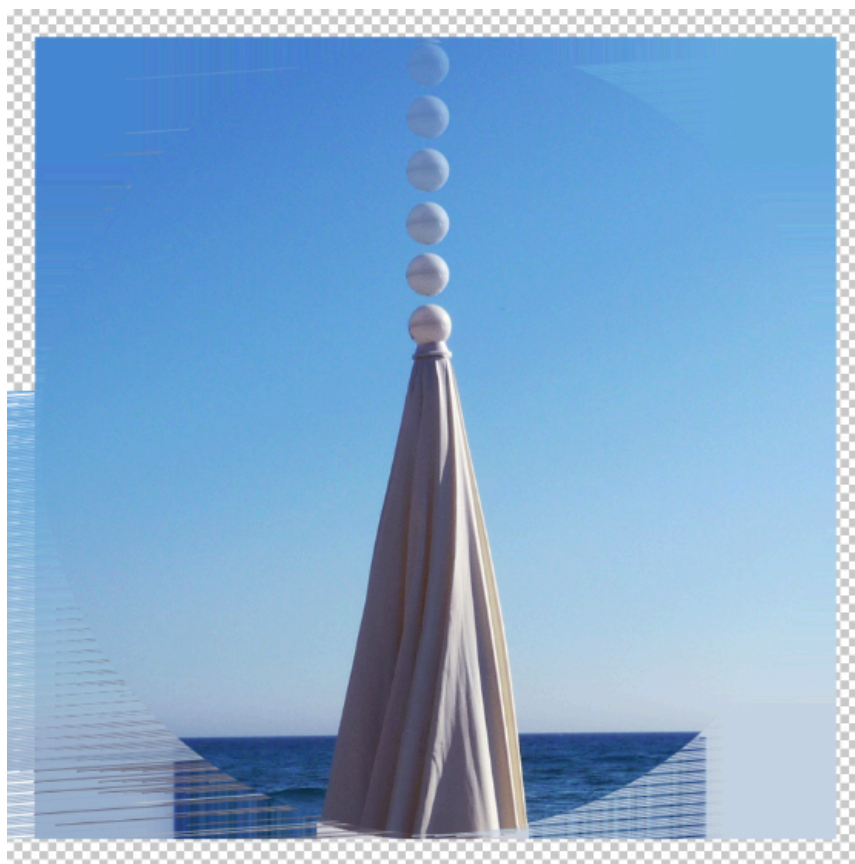
*Obr.1 Ivana Zuskinová, Ukážka gif súboru z blogu [morskapanda.tumblr.com](http://morskapanda.tumblr.com) s názvom More\_glitch, 2014*

Audiovizuálne umenie dovtedy patrilo u mňa skôr k doplnkovým faktorom, s ktorým som sa stále zoznamovala. Tvorba videa, programovanie, glitch, internet art, ikonografia zvuku a performance, zážitky a skúsenosti zaznamenané práve vďaka už vyššie spomínanej sťaži na blogu.

Celá inšpirácia môjho "denníku" Morskej Pandy je prenesená do inštalácie. Zaznamenané zážitky vďaka gif, ilustrácií, grafik či iných obrazových a zvukových formátov, znovu ožijú vo forme objektov v inštalácií, za pomoci vytvorenej vlastnej morskej - latexovej metráže v kombinácií so sklom a kovom.

Spôsob života na ostrove, má úplne iné pravidlá a nie len pre turistov, ale hlavne pre domácich je more strojcom celej atmosféry, ktorú dopĺňa určitá izolácia priestoru. Čas je neznámym pojmom a hodnoty spoločenského vyžitia sú prvoradé.

More samotné sa stalo obrovskou dominantou v inšpirácií súčasnej inštalácie a objektov. Samotná atmosféra mora je zaznamenaná v rôznych podobách, ktoré je možné zhliadnuť na osobnom tzv. "online laboratóriu" [www.morskapanda.tumblr.com](http://www.morskapanda.tumblr.com).



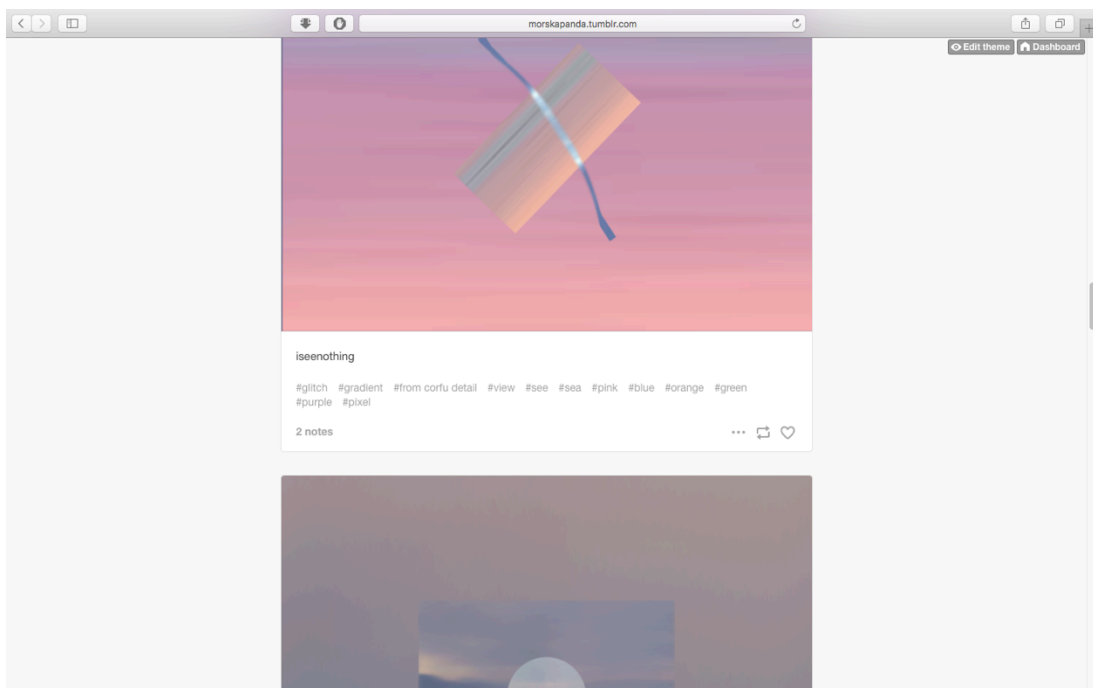
*Obr.2 Ivana Zuskinová, Dáždnik, Korfu, 2015*

Názov Offline object vznikol na základe objektov, ktoré sú inšpirované práve prácami zverejnené na blogu. Celá inštalácia prinesie kúsok celej atmosféry z pobytu a more v podobe objektov z latexu hlavne v kombinácií borosilikátového skla.

Každá časť z inštalácie je inšpirovaná obdobím z blogu, ktoré výrazne ovplyvnilo moje pôsobenie na Korfu. Rozdelila som tieto úseky do momentov, tak ako z osobného, tak aj študijného, výskumného či profesionálneho pôsobenia, ktoré boli dôležité hlavne pre viditeľné zmeny v tvorbe a v súkromnom živote. Presnejšie sa jedná o definovanie časovej osy.

## 1. Blog [www.morskapanda.tumblr.com](http://www.morskapanda.tumblr.com)

Dôležitou časťou diplomovej práce, ako bolo spomenuté vyššie, je neodmysliteľne blog [www.morskapanda.tumblr.com](http://www.morskapanda.tumblr.com), ktorý funguje už štvrtým rokom. Blog vznikol za účelom zobrazovania Morskej Pandy, až napokon sa plynule prirodzeným spôsobom pretransformoval na tzv. "online laboratórium", kde si ukladám a zverejňujem jednotlivé pokusy, posuny či len doplnkové sprievodné práce k projektov, zväčša vo forme gif či jpeg formátu.



Obr.3 Blog [www.morskapanda.tumblr.com](http://www.morskapanda.tumblr.com), 2013-2016

Častokrát grafiky vychádzajú z fotografií z ktorých sú použité detaily fotografií do maximálneho detailu tzv. "rozpixelovaniu" či glitchovaniu. V mnohých prípadoch príspevkov nie je na prvý pohľad bez popisu jasné o aký výjav sa v grafike jedná. Nie vždy je môj cieľ aby bola grafika popisná a priamo čitateľná danému zážitku, spomienke či udalosti. Samotné ukludňujúce prvky ostrova, spočívali v jednoduchosti situácií a dokonalej farebnostnej súhre. Zaujala ma hlavne pri každom okamihu prímorská farebnosť a horizont mora s nebom, ktorá je rôznorodá v každom okamihu či časovom ponímaní dňa. Toto jednoduché "kliše" sa dá efektívne spracovať v mojich grafikách, ktoré tvoria aj súbory diel s farebnými gradientami vychádzajúcimi práve z farebnosti ostrova.

Nie len gradienty prostredia, ale aj fakt, že prvé mesiace som bývala relatívne ďaleko od centra mesta Kerkyra, taktiež aj od mora, a začalo aj daždivé obdobie vo veľmi odľahlej a skutočne kludnej časti, kde bolo naozaj ojedinelé natrafiť na samotný chodník, či upravené komunikácie, dané okamihy som sledovala aj zo svojho apartmánu či balkónu izby. Dôvodom začalo byť aj počasie a zima ktorá ostrov robila výnimočným. Korfu je ostrov s najväčším počtom zrážok v Grécku.



*Obr.4 Ivana Zuskinová, Výhľad z izby, frame z gif súboru Alepu, Korfu 2014*

V archíve blogu je možné vidieť ako určité momenty, ktorými som sa zaoberala (gradient, okolie, glitch atď...) medzi sebou prepojujú a vyvíjajú.

Samotný blog pre mňa stratil význam nejakého konzumného či verejného priestoru a strácal sa vedomý pocit toho, že je to dostupný skutočne každému. Globálne je len "malou kvapkou v mori" medzi blogami a jeho intímnosť či otvorenosť je stále dostatočne osobná či komorná.

Otvorená možnosť tvorby bez obmedzenia a zásahu iného faktoru či človeka mi dovolila si ukladať a zverejňovať od najintímnejších až banálnych situácií, spomienok, fotiek a grafík jednoduchou formou, bez toho aby som uvažovala, že je to pod vlastnou identitou a začala som sa s Morskou Pandou stotožňovať do takej miery až by sa dalo povedať, že som vytvárala vlastný priestor s pretvoreným príbehom do virtuálnej podoby. Akoby zaznamenané momenty nemali nikdy odísť a za pomoci jednoduchých krátkych animácií ich zanechať navždy živými.

## 1.1 Digitálne techniky vo vizuálnom umení využité počas stáže

Prvotný cieľ stáže, bolo zdokonalenie sa hlavne v 3D modelovaní a tvorbe videí. Taktiež ma už dlhšiu dobu zaujímal internet art a moje zoznamovanie práve s týmto odvetvím bolo na začiatku mojich skúseností. Nemala som v pláne pokračovať alebo ostávať pri mojom blogu a zanechávať v ňom po sebe svoje životné etapy. Nejakým prirodzeným a nezávislým rozhodnutím som neukončila proces pridávania príspevkov, práve naopak. Vďaka skúškam v 3D modelovaní, videu, internet artu...som mala stále nové práce s ktorými som sa aj pomimo projektov pohrávala a z nejakého dôvodu som sa ich nedokázala vzdať. Tým pádom som ich ukladala a zverejňovala na blogu. Až po čase s odstupom bolo viditeľné, že vytvárajú postupne príbeh, ktorý odzrkadľuje mimo zadaných tém, tie moje vlastné a prežité témy.

Základným prvkom, ktorý je viditeľný vo vizuálnom zobrazení je médium fotografie, ktorá je častokrát upravená za pomoci grafických programov, či rozloženie pixelov za pomoci dátovej zmeny súboru. Taktiež je viditeľný vplyv umelo vyvolaného, chybného zobrazenia tzv. glitchu.

Technika glitchu nadväzuje na ďalšie digitálne techniky. Na ukážku by som uviedla ako príklad programovanie v programovacom jazyku "C", "real time" audio syntéze, Java,



OpenGL ai. (Processing, SuperCollider, Python Launcher,...), v postprodukci v grafických programech (Photoshop, Illustrator,...), 3D modelovanie ( Rhinoceros, KeyShot) a samotnom audiovizuálnom spracovaní (After Effects, Adobe Premiere).

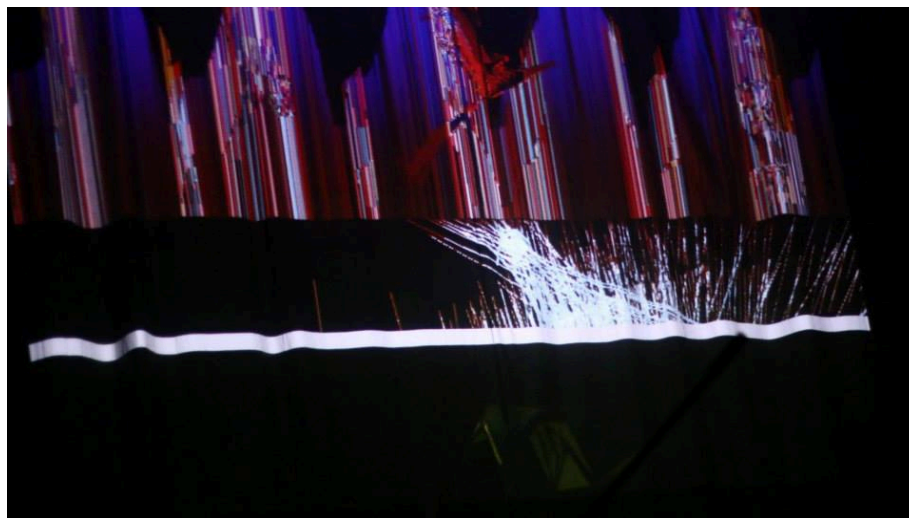


*Obr.5 Ivana Zuskinová, No title, upravená fotografia zo súboru Glitch Days, Korfu 2015*

Samotná "hra" s dátami a programovaním sa stala dominantou pri prácach vytvorených počas stáže. Dokonca bolo vytvorené prepojenie glitchu, performance, 3D, priemyselného designu, rozbor ostrovnej mentality, zvuku a vizuálneho zobrazenia do jedného celku, čo je možné vidieť zo záznamu z práce Tolix\_Hopstcoch, 2015.

Jednalo sa o moment stretov designu a spoločnosťou mimo záujmu o design. 12. februára bola otvorená výstava zahŕňajúca Tolix produkty vo Ville Savoye. Niesla názov Couleurs inoxydables (Nerezové farby). Po zaznamenaní tlačovej správy k tejto výstave a následnom obdivovaní sprievodných fotografií, som sa s Tolix produktmi stretla znova v úplne v inom kontexte, i keď v ten istý deň. Presto Bar na ulici I. Theotoki (Corfu Town) je vybavený stoličkami Tolix - model Marais A Chair. Mimo svojho kontextu (pinterest,

dizajn blogy, home décor magazíny alebo hipster kaviarne) ale stolička Tolix strátila 'lesk' svojej slávy.



*Obr.6 Ivana Zuskinová a Iannis Zannos, Záznam z performance Tolix\_Hopstcoch, Korfu 2015*

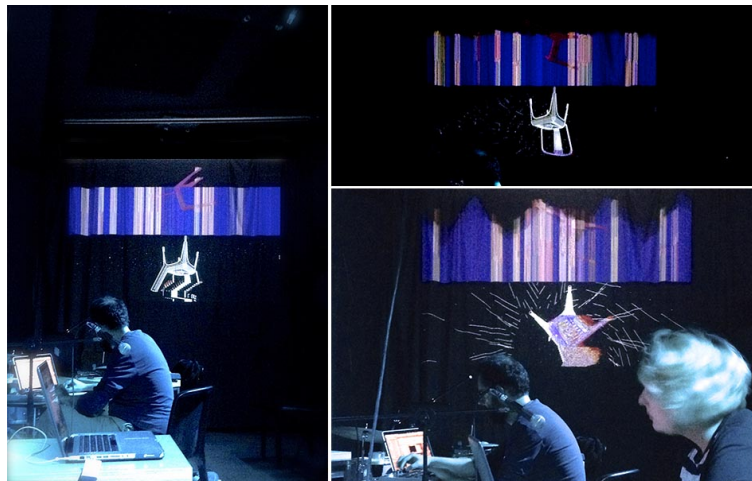
Pokiaľ ide o objekt samotný, stoličky v pouličnej kaviarni na Korfu boli repliky, ktoré možno zakúpiť online od cca 28 €. Ak ich však vnímame ako objet trové, otázka originálu prestáva byť podstatná. Dokonca aj väčšina ready-madeov v múzeách a galériách, ktoré môžeme vidieť sú falšované edičné diela - nie pôvodné, zachránené kusy.

Okrem toho, keď som vytvárala prvotnú 3D vizualizáciu tejto inštalácie a performance zistila som, že samotný 3D model Marais A Chair stojí cca 25 až 60£. (!) Čiže v skutočnosti 3D model stojí viac než reálna stolička (aj keď iba replika). V duchu smrti objektu ako takého, som sa rozhodla použiť iba 3D stoličku a posunúť, tak jej objektivizáciu na ďalšiu úroveň. Kontrast medzi pozíciou stoličky v rámci 'high end' kultúry a kultúry frappé je jav ilustrujúci iróniu takéhoto stretnutia.

Pre ukončenie témy a s iróniou 3D stoličky či repliky po uliciach Korfu vznikla performance Tolix\_Hopstcoch založená na údajoch z 3D modelu Tolix. Spolupráca vznikla medzi mnou a profesorom Iannisom Zannosom M.A., Ph.D. Mojou úlohou bolo dátové údaje z 3D modelu použiť pre živú video projekciu vytvorenú cez Processing a zároveň

profesor Zannos definoval v rytmických vzoroch v SuperCollideri. Práca bola ovplyvnená estetikou glitchu.

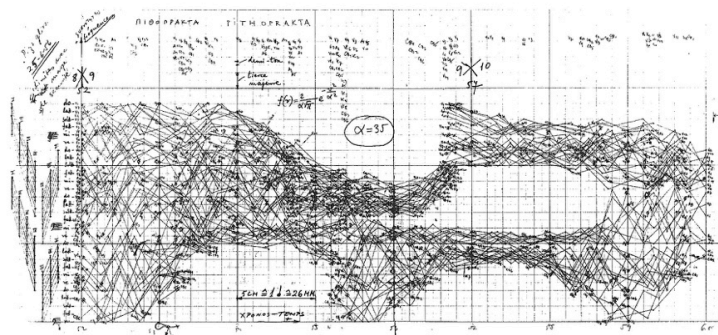
Vďaka týmto poznatkom živého "glitchovania" vzniklo aj výsledné video (Glitch Performance s Roisín), ktoré je použité aj v inštalácii diplomovej práce. Rozboru videa sa budem venovať podrobnejšie neskôr.



Obr.7 Ivana Zuskinová a Iannis Zannos, záznam z performance Tolix\_Hopstcoch, Polytechno, Nová pevnosť, Korfu 2015

Druhým dôležitým poznatkom a skúsenosťou je video, ktoré malo presné zadanie v rámci predmetu Ikonografia zvuku. Snažila som sa v ňom zdokonaľiť hlavne v 3D modelovaní a animácií. Témou, na určitý čas pre video sa stal Iannis Xenakis so skladbou Pithoprakta. Tým, že je to určitým spôsobom predchodca elektronickej hudby, zaoberala som sa jeho matematickou stránkou a fragmentáciou hudby do vizuálnej podoby.

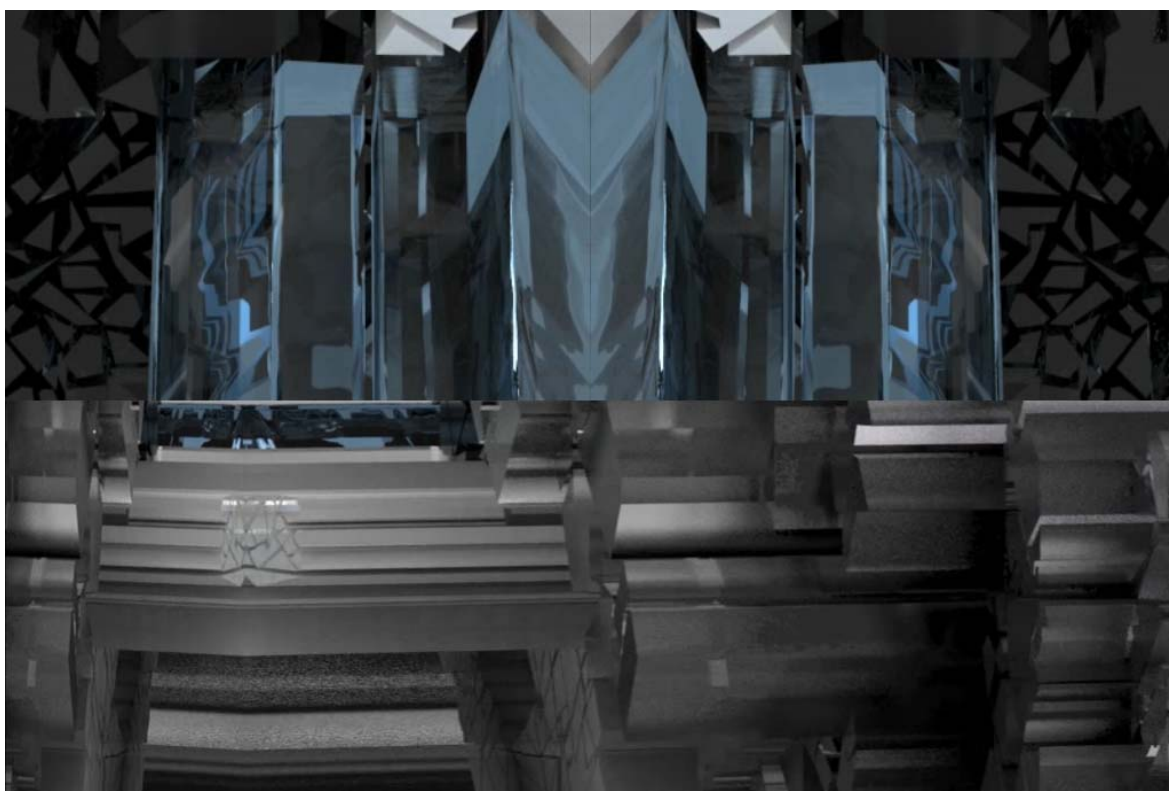
*Pithoprakta* (1955-56), mesures 52-59 : graphique de Xenakis  
Source : Iannis Xenakis, *Musique, Architecture*, Toumai, Casterman, 1976, p. 167



Obr.8 Iannis Xenakis - *Pithoprakta*, zápis skladby, 1955-56

Konceptom videa je vytvorenie 3D kompozície zo Xenakisovho vizuálneho zápisu skladieb. Jeho fascinujúci rukopis a spôsob tvorby ma fascinoval natoľko, že dokonca aj jeho vizuálna stránka skladby je esteticky očarujúca.

Rozhodla som sa 3D objekt rozhábať, podľa Xenakisovej presnosti v tvorbe. Zanechať pocit zmätku a zároveň neprekročiť logické, matematické presahy. Vytvorenie pocitu priestoru v ktorom neexistuje voľnosť a jednoduchého plynutia citov. Nakoľko Xenakisova hudba pôsobí dosť chladne a neosobne, jeho experimentálna stránka je nevyčerpatel'nou inšpiráciou k rôznym abstraktným, vizuálnym kompozíciám.



*Obr.9 Ivana Zuskinová, frame z videa Iannis Xenakis - Pithoprakta, 2015*

Objekt obsahuje viacero možných materiálov, ku príkladu uvediem mramor (typický pre samotnú architektúru Grécka), sklo a kov. Časti videa dominujú v kompozíciách jednotlivých animácií pretvorených do kaleidoskopických útvarov, prelínanie animácií v kompozíciách, prehnaný zoom videa, abstrakcia tvaroslovia, rozhábanie jednotlivých 3D "taktov" do minimalistických pohybov.

Práca s 3D modelovaním je naďalej súčasťou mojich prác. Častokrát patern na objekty produkuje prvotne cez Processing. Viditeľná je i estetika glitchu. V neskoršom využití sa 3D modelovanie stalo dôležitým prvkom v abstrakcii materiálu a deformovaní fotografie pomocou rendrovaných materiálov akým je napr. sklo. Tvaroslovie objektov je minimalistické a častokrát sa jedná o základné tvary. Výber pár ilustrácií zo súboru projektu s názvom "Petra\_/\_/\_", sú použité aj vo výslednej inštalácii.



Obr.10 Ivana Zuskinová, Petra\_/\_/\_ , 2015

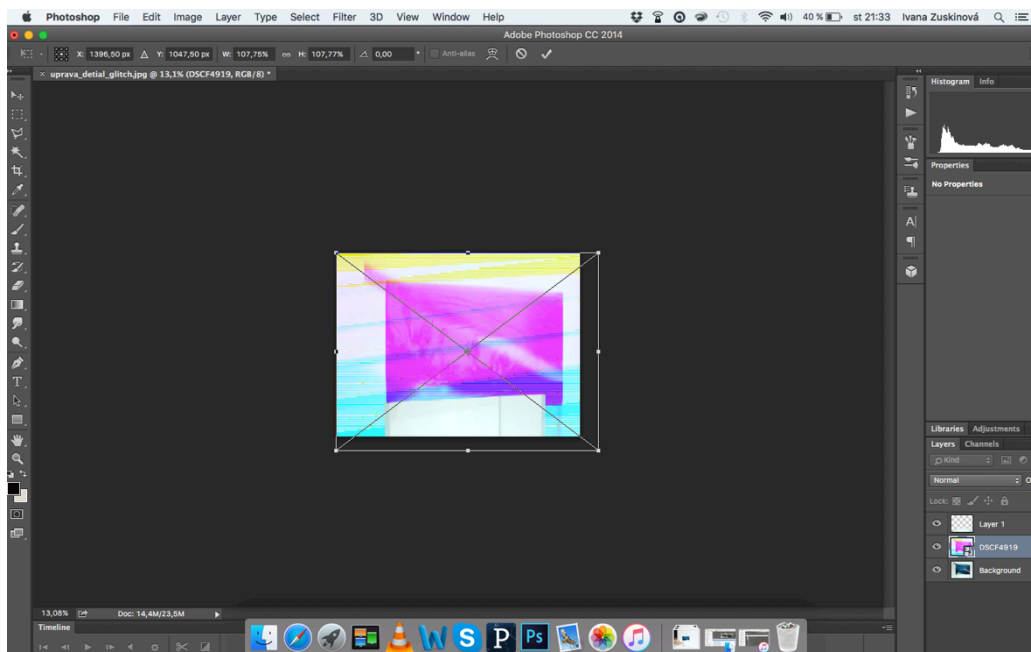
Spomínaný program Processing sa stal neodmysliteľnou súčasťou, počas celého pobytu, tak isto ako samotný blog. Vďaka programu bola možnosť vytvorenia jednoduchých aplikácií, glitchu či vizualizéru na performance.

Projekt Greece is hot, je mojím vlastným cvičením v programe, ktoré vtipne a ironicky vyobrazuje grécke teploty počas pobytu. Jedná sa o interaktívnu aplikáciu, kde používateľ za pomoci myšky, nasmeruje ohrievač na miesto, ktoré chce zohriať či spáliť. Ohrievač je umiestnený na balkóne počas vysokých teplôt na Korfu.



*Obr.11 Ivana Zuskinová, Greece is hot, ukážka z aplikácie vytvorenej za pomoci Processingu, 2015*

Ďalším dôležitým faktorom je vnímanie samotného užívateľského priestoru v počítači, s ktorým som sa pohrávala pri práci zároveň s programom Processing a Photoshop. So "živou" manipuláciou s dátami a pixelami v obrázkoch vznikla ďalšia forma performance, kde aktérom, som bola ja samotná a výstup bolo možné zhladať už len vo forme záznamu ako video. Jedná sa napr. o prácu Glitch performance s Roisín. Zjednodušeným popisom sa dá hovoriť o digitálnom "tanci" s myškou po ploche, s "rozglitchovaným" obrázkom na pustenú skladbu Pensiero stupendo od Roisín Murphy.



Obr.12 Screenshot "živého" glitchu v pracovnom prostredí Photoshopu, 2015

## 1.2 Online laboratórium ako denník

Mnoho foriem vizuálneho zobrazenia a štýlov je možné zhladnúť na spomínanom blogu. Samotný výstup je založený na znalostiach a využití digitálnych foriem spracovania vizuálnych podôb zverejnených prác. Často sú zverejnené len doplnkové práce väčších projektov, ako vyššie spomínaný Glitch Performance s Roisín, Glitch Days, Iannis Xenakis - Phitoprakta, See Sea, Tolix - Hopstcoch a i.

Dôležitým prvkom a výhodou blogu na doméne Tumblr, je určite fakt, že bloger môže sledovať podobné záujmy s inými blogmi a prepájanie informácií aj vďaka hashtagom, zoskupuje skupiny ľudí či tvorcov s porovnateľnými záujmami či samotnými dielami. Pozadie Tumblr umožňuje dennodennú rešerš diania digitálneho a virtuálneho sveta, kde môžeme vidieť či zdieľať, mnoho inšpiratívnych súborov prác.

### 1.2.1 Gif

Jeden z najvýraznejších mainstreamových virtuálnych a digitálnych fragmentov, na ktoré môžeme natrafiť je samotný súbor gif, ktorý taktiež dominuje v mojich prácach. Samotné "gif-ko", definované ako krátka animácia s jednoduchou manipuláciou pri vytvo-

rení je stále aj po tak dlhom čase pôsobiacom "na scéne", naďalej veľmi obľúbenou formou blogerov vo vizuálnom prevedení.

*„Formát GIF sa veľmi líši od bežných bitmapových formátov. Skladá sa zo série dátových blokov a subblokov. Tento formát je schopný uchovávať dáta s bitovou hĺbkou od 1 do 8 bitov. Tiež je schopný ukladať viacej obrázkov naraz. ”<sup>1</sup>*



Obr.13 Ivana Zuskinová, "rozframovaný" gif z blogu [www.morskapanda.tumblr.com](http://www.morskapanda.tumblr.com) s názvom *Petra glitch*, 2015

### 1.2.2 Glitch

Vznik trendu samotného, schválne vytvoreného glitchu, ktorý môže mať mnoho pôdob nastal približne v roku 2007 a odvtedy sa stal vrcholovo obľúbeným prvkom či v designe, vizuálnom umení, hudbe a videu.

Slovo glitch je prevzaté z angličtiny, preložené najlepšie ako chyba a je používané v kontexte výpočtovej techniky a súvisiacich odboroch. Glitch sa väčšinou vyskytne vo chvíli, kedy v prenose či spracovaní dat nastane nejaká neočakávaná situácia a tie sa potom interpretujú inak ako pôvodne bolo zamýšľané.

Glitch môže mať mnoho podôb. Môže sa prejaviť ako chybný zvuk či obraz. Pokiaľ vezmeme do úvahy význam slova glitch, jeho existencia väčšinou nie je vítaná. Pokiaľ

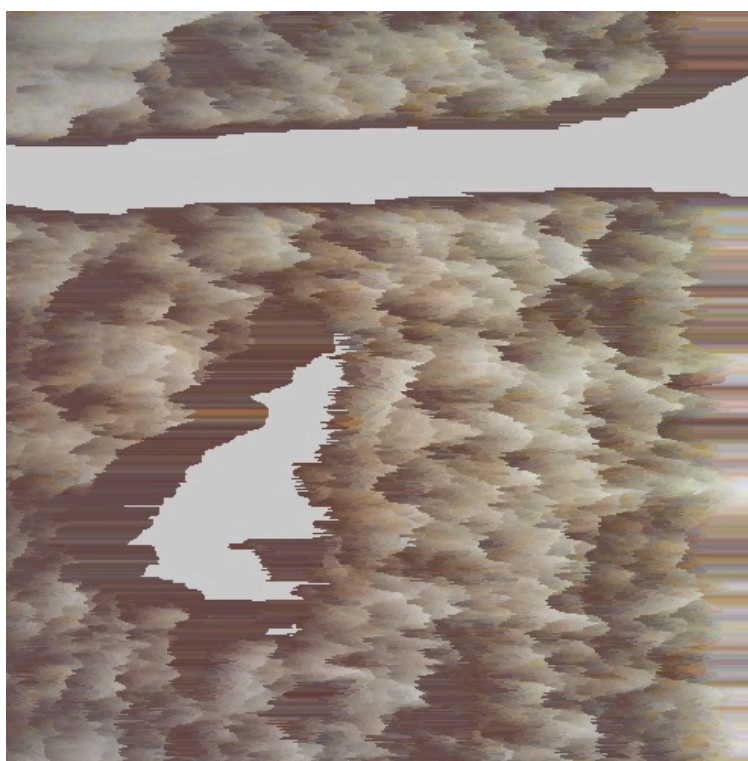
---

<sup>1</sup> Grafické formáty BMP a GIF. *Učebnica 8u* [online]. 2012 [cit. 2016-08-02]. Dostupné z:



sa ale tvorca venuje grafike či produkcii hudby alebo grafiky, môže glitch priniesť obrovské množstvo inšpirácie.

Môj prvý glitch s názvom "Dora", nastal po prvom návrate z Korfu na Slovensko. Bolo to počas vianočných prázdnin a ja som chodila venčiť môjho psa, ktorý sa volal Dora. Počas prechádzky som zaznamenávala Doru a následne graficky spracovávala fotografie. Keďže už som mala za sebou 3 mesiace stáže a prvotnú znalosť z cvičení s Processingom, hľadala som možnosti spracovania fotografií v rámci grafickej úpravy. Po rešerši umelcov zaoberajúcich sa úpravami fotografií či grafike v Processingu, ma zaujal spôsob spracovania dát cieleného glitchu. Vyhľadané kódy od rôznorodých autorov, som prispôsobila podľa vlastných potrieb a zámerov.



*Obr.14 Ivana Zuskinová, Dora, 2014*

### 1.2.3 Processing

Processing ako programovací jazyk určený pre neprofesionálov, v základoch pripomína programovací jazyk „C“. Výhodou je, že sa v ňom môže robiť na všetkých

bežných systémech, je zadarmo alebo za dobrovoľný príspevok. Má obrovskú podporu tak ako v offline, tak aj na webe a každý príklad je dostatočne vysvetlený.

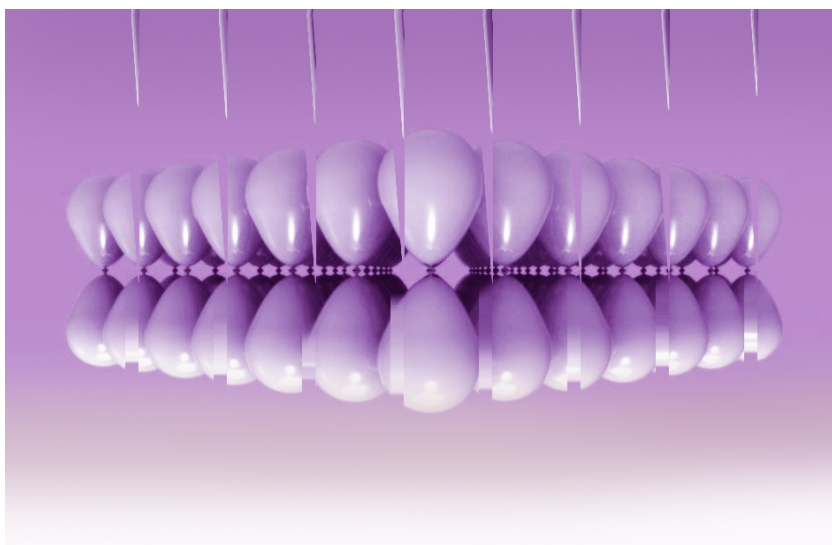
Vďaka Processingu a jeho vytvoreným knižniciam som mala možnosť vytvárať glitch v obraze. Taktiež vytvorenie vizualizéru s modelom 3D stoličky Tolix v kombinácii s glitchom ktorý reaguje real-time zvuk.

#### 1.2.4 3D modelovanie

Video ku skladbe Phitoprakta bolo tvorené na základe 3D modelovania vytvorené za pomoci programu Rhinoceros 3D, Keyshot a ako postprodukcia Adobe Premier.

Samotné video nie je tak podstatné v tomto rozbere ako fakt, že 3D modely sa stávajú určitým samostatným virtuálnym "sochárenským" ponímaním objektu a tým, že je možné s nimi pracovať bez ohľadu na priestor a obmedzenia reálneho vnímania (statický priestor, absurdné kompozície, abstrakcia materiálu, porušenie fyzikálnych vlastností,...) existuje ďalší fenomén pretrvávajúci nie len v blogoch, ale v súčasnosti aj vo virtuálnych 3D galériách alebo virtuálnych online galériách.

Svojou hravosťou a bezhraničnosťou je populárny, tak ako pre laickú tak aj odbornú spoločnosť. Samotné využitie je už dlhodobo aplikované v grafickom designe, ale aj v samotnom vizuálnom a audiovizuálnom umení.



Obr.15 Ivana Zuskinová, *Balóny*, 2016

### 1.2.5 Latex

Prvýkrát s materiálom akým je latex, som sa stretla počas práce "Fabiolina túžba", v ktorej bol z latexu vytvorený overal, maska a doplnky. Naďalej som pokračovala v práci s materiálom, ktorý sa stal dominantným prvkom počas práce s objektami a v inštalácií.

Práca inšpirovaná masážou, wellnessom, fetishom a inakosťou osobnosti. Hlavný princíp tvorby je založený na príbehu o mužovi čo berie chôdzu po tele ako určitý druh masáže. Najväčším relaxom považuje, ak ženy po ňom šliapú vo vysokých podpätkoch. Taktiež masáž nohami je veľmi rozšírená vo východných kultúrach.

Wellness taktiež predstavuje aj pohyb ako relax. Keďže som sa pohybovala s nápadmi vo sfére fashion a s kombinovaním hlavne masážnych topánok, rozhodla som sa, že ako najlepším produktom vyjdú korčule na masáž.

Fungujú rovnakým princípom ako masírovanie nohami. Sú inšpirované designom tvoreným pre fetish.

Pre dokončenie celého projektu, sme sa rozhodli s Lenkou Mlynarčíkovou o vytvorenie celého "športového" kompletu pre wellness, fetish a masážne korčule. Odev je nazvaný "Fabiolina túžba" je inšpirovaný imaginárnou osobou, ktorá pre nás predstavuje osobu čo túži po dosiahnutí absurdného uspokojenia.

Prvotná inšpirácia, bola nájdená vďaka sledovaniu zdieľaných blogov, v rámci blogovania cez [www.morskapanda.tumblr.com](http://www.morskapanda.tumblr.com). Neskôršie pre rošírenie rešerše, zverejnenie a komunikáciu s blogmi s podobnou tematikou, vznikol blog [www.fabiolinatuzba.tumblr.com](http://www.fabiolinatuzba.tumblr.com).

Dlhodobé využívanie a experimentovanie s materiálom, posunulo moje možnosti pri vytváraní inštalácií a objektov. Spomínaný materiál sa stal dominantou medzi materiálmi v mojej tvorbe.

Latex je považovaný za akýsi symbol fetišu. Svojími vlastnosťami akými sú pružnosť, jemnosť, tvárnivosť a i., s možnosťami práce aj za tekutého či pevného stavu, sa stáva v súčasnosti veľmi používaným materiálom v umení a designe.



*Obr.16 Ivana Zuskinová a Lenka Mlynarčíková, Fabiolina túžba, 2012*



*Obr.17 Ivana Zuskinová a Lenka Mlynarčíková, Fabiolina túžba, 2012*

## 2 REŠERŠE

Počas procesu vývoja diplomovej práce, inšpirácia bola rôznorodá tak isto ako je viditeľná rôznorodosť samotného projektu Offline object. Rešerše vznikala dlhodobým skúmaním, aktivitou či prehľadom v súčasnom umení. Nakoľko inšpiračných zdrojov je mnoho vybrala som výrazných autorov či výstavy reagujúce a riešiace podobnú alebo dokonca rovnakú problematiku v odbore. Konkrétne sa jedná o štúdio Akatre, výstavy Generation Smart a Návrat k objektu/Neklid věci, Chris Labrooy, výstava Václav Krůček/...durée, Yummy Gummy, William Latta, Oscar Lhermitte, Olivia Derman, Janulis Visurbalta.

### 2.1 Akatre

Akatre je kreatívne štúdio ktoré vzniklo v roku 2007 v Paríži a jeho zakladateľmi sú Valentin Abad, Julien Dhivert and Sébastien Riveron. Vytvárajú práce a špecifický výraz v grafickom designe, fotografii, typografii, videu, umeleckých inštaláciách a hudobné výtvyry pre umelecké inštitúcie, kultúru, módu a média.



*Obr.18 Akatre, Chromatic, 2015*

Štúdio je veľmi výrazné svojimi inštaláciami a hlavne spolupracami s vplyvnými značkami, magazínmi či osobnosťami. Ku príkladu môžeme zaradiť zákazku pre Centre Pompidou, pre ktoré vytvorili vizuálnu identitu. Propagačný vizuál pre značku Chanel či minimalistický cover "Love" for Yalta Club.

Svoj minimalistický prístup dokonale zladia vo vizuálnom prevedení neuveriteľne ľahkou kompozíciou a "ľahodnou" farebnostnou kombináciou. Fotografické, inštalácie a grafický štýl majú čitateľný rukopis, ktorý je jasne špecifický pre štúdio Akatre.

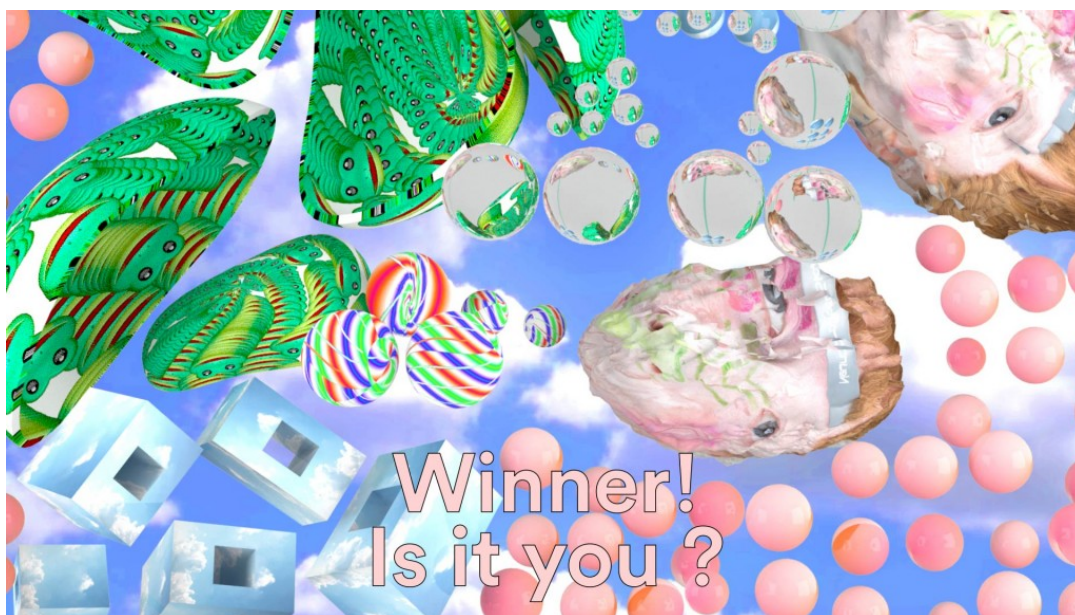


*Obr.19 Akatre, Mood, 2010*

Svojím prístupom k prepojeniu rôznorodých médií a v dokonalom prevedení inštalácií, ktoré sú nadnesené svojimi vizuálnymi príbehmi, vypovedanými v tak minimalistickom prevedení, sa stalo štúdio Akatre obrovskou inšpiráciou v mojej práci.

## 2.2 Výstava Generation Smart

„Kurátoři vycházející z předpokladu, že se umění z posledních dvaceti let změnilo a za hybatel této změny považují internet, jehož masové rozšíření se datuje do poloviny devadesátých let 20.století. Dalším významným činitelem ovlivňujícím podobu současného umění jsou takzvané smart technologie a sociální sítě jako je například Facebook. Umělecký názor zúčastněných mladých umělců se vytvářel v době, kdy již internet existoval, tito jej proto považují za zcela běžnou součást světa a společnosti. To se pak odráží nejen v práci s novými médii, ale ovlivňuje podobu veškerých uměleckých výstupů, včetně obrazu, fotografie či sochy, ale přirozeně také grafického designu, jehož protagonisté jsou na výstavě také přítomni. Výstava je českým příspěvkem k diskusi o aktuálních tendencích na světové umělecké scéně, pro které se vžil termín “post-internetové umění”.<sup>2</sup>



Obr.20 The Rodina, *Winner! Is it you?*, 2015

---

<sup>2</sup> Generation Smart. Artyčok [online]. 2015, [cit. 2016-05-05]. Dostupné z: <http://artycok.tv/lang/cs-cz/28315/generation-smart>

Vystavující: Kryštof Ambrůz, Filip Dvořák, Jakub Gletner, Katarína Hládeková, Ondřej Homola, Martin Kohout, Martin Kolarov, Adéla Korbičková, David Krňanský, Ladislav Kyllar, Martin Lukáč, Kristýna Lutzová, Black Media, Andrea Mikysková, Richard Nikl, Olbram Pavlíček, Julius Reichel, The Rodina, Lucie Rosenfeldová, Barbora Švehláková, Ladislav Tejml, Nik Timková



*Obr.21 Andrea Mikysková, Síla identity, 2014*

Mnoho médií prepletených medzi sebou a pritom skvelé fungovanie navzájom, kde komunikácia diel pôsobila ucelene. Tým, že používam taktiež mnoho rôznorodých médií a technologických postupov, kde sa prepája virtuálny svet s fyzickým, výstava mala veľký vplyv na ďalšie spracovanie témy hlavne po vizuálnej stránke.



### 2.3 Návrat objektu / Neklid věcí

Špecifický postoj k inštalácií, médií, technológiám a súčasnej problematike s post-internetovým postojom vo vizuálnom umení bolo možné vidieť v rámci výstavy Návrat objektu/Neklid věcí, ktorú kurátoroval Václav Janoščík v galérii Kvalitář.

*„Nezadržiteľný vývoj internetu a ďalších technológií posouvá náš zájem a pozornosť k nehmotnému a virtuálnému prostoru, ale tytéž prostředky mají také významný dopad na náš fyzický svět. Zdánlivě nezachytitelná virtuální přítomnost má nesmírný estetický i environmentální vliv na naše prostředí. Měli bychom se proto soustředit také na tyto procesy. Měli bychom se vrátit k objektu.“*

*Virtuální prostor již dávno není novinkou, ale mnohem spíše tvoří nedílnou součást naší kultury. Právě tento přechod vyjádřila Marisa Olson pojmem "postinternet". Návrat k objektu je jednou z forem tohoto posunu. Naše zkušenost s internetem se vepisuje do věcí kolem nás."<sup>3</sup>*



Obr.22 Marisa Olson, Návrat objektu, 2015

---

<sup>3</sup> Návrat objektu a Neklid věcí. *Artmap* [online]. 2015, [cit. 2016-05-05]. Dostupné z: <http://www.artmap.cz/navrat-objektu-a-neklid-veci>

## 2.1 Václav Krůček/...durée

„Objekt svým obrazem.

... *durée* [trvání, prožívaný čas, (trvání zcela čisté, trvání neustálé změny - Henri Bergson)]... Václav Krůček, absolvent Akademie výtvarných umění v Praze, ve své tvorbě zkoumá strukturu povrchů ve vztahu k iluzi obrazu. Odkaz střídmosti, redukce a přímého vyjádření čistě vizuálními prostředky se stal základní myšlenkou Krůčkova výtvarného programu. Jeho součástí je snaha o překonání zobrazující funkce tradičního obrazu, o překročení limitů malby - vytvářející většinou iluzi na ploše - ve prospěch určitého zpřítomnění, vyvolaného konkrétním optickým jevem.

Václav Krůček se v současnosti zaměřuje také na statické projekce objektů, které jsou v nízkém rozlišení promítány do místa, kde se nacházejí. Tyto projekce dále umožňují rozehrávat pole nízkých diferencí. Posun v těkající struktuře je modulativní, poukazuje na rezonanci identity objektu a obrazu. Výstava Václava Krůčka v galerii Kvalitář představuje obě tyto výtvarné polohy, vyznačující se křehkostí a specifickou poetičností.<sup>4</sup>



Obr.23 Václav Krůček, ...durée, 2015

---

<sup>4</sup> Václav Krůček / ...durée. *Kvalitář* [online]. 2015, 1 [cit. 2016-05-05]. Dostupné z: <http://www.kvalitar.cz/g/pripravujeme-duree-2>

Forma inštalácie uvedenej výstavy, ma zaujala hlavne vďaka abstraktnému poňatiu materiálu v priestore. Jemný preliv farieb u mňa dotvára maximálneho uspokojivého dojmu. Ako divák som sa necítila zaťažená konceptom, ale práve naopak dodalo mi to hlbokého estetického zážitku a ľahkosť inštalácie vzbudila môj záujem práve pre hru farieb s materiálom a priestorom.



Obr.24 Václav Krůček, ...durée, 2015

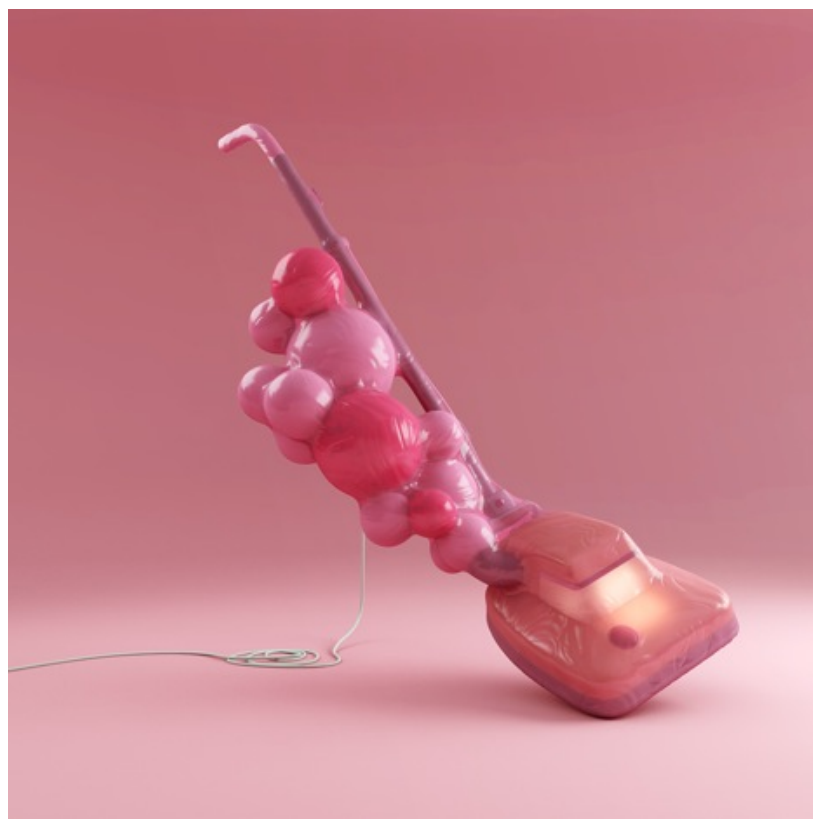


Obr.25 Václav Krůček, ...durée, 2015

## 2.2 Chris Labrooy

Chris Labrooys je zaujímavý svojou 3D grafikou, ktorá je až prehnaným realistic-kým vyobrazením objektov či naopak priznaná nedokonalosť 3D virtuálneho sveta.

Pre mňa najpodstatnejšou časťou Labrooyho práce je séria objektov s nesúcim názvom "Vaccuum", v ktorej dominantou je samotná práca s materiálom a vytváranie kompozície za pomoci latexu a vákuovania. Tak ako v samotnom 3D modelovaní, tak aj pri objektoch sa snaží o prekročenie rôznorodých zákonitostí.



*Obr.26 Chris Labrooy, Vaccuum, 2011*

## 2.3 Yummy Gummy

Londýnske designérske štúdio, zamerané na prácu s latexom ma dlhodobo inšpiruje k pokusom o vytváranie vlastnej metráže. Svojou technologickou dokonalosťou používajú materiál vo fashion oblasti, kde práve dominuje farebnosť a rôznorodosť spracovania latexu. Ich technologické postupy stále prekračujú hranice možností so spomínaným materiálom.

Hravosť kolekcí Yummy Gummy nepozná hraníc a dokázu so svojším dôvtipom pretvoriť bežné nositeľné kúsky na skutočne originálne a hlavne nositeľné veci, ktoré začali byť populárne medzi obľúbencami extravagancie.



*Obr.27 Yummy Gummy, Galaxy latex, 2014*

## 2.4 William Latta

Zaujímavé spracovanie štruktúr objektov, ktoré mi je veľmi blízke bolo objavené práve aj vďaka Williamovi Lattovi. Súčasný umelec amerického pôvodu, ktorý sa venuje soche a maľbe sa dostal do povedomia vďaka svojim štylizovaným objektom, ktoré sú inšpirované prírodou a prírodnými materiálmi.

Obrazy mají výraznú sochárenskú kvalitu a to konkrétne v podobe zachytenia pohybu. Tvar hrán malieb, pripomína taveniny alebo drapériu. Dojem závisí na uhle dopadajúceho svetla prác.



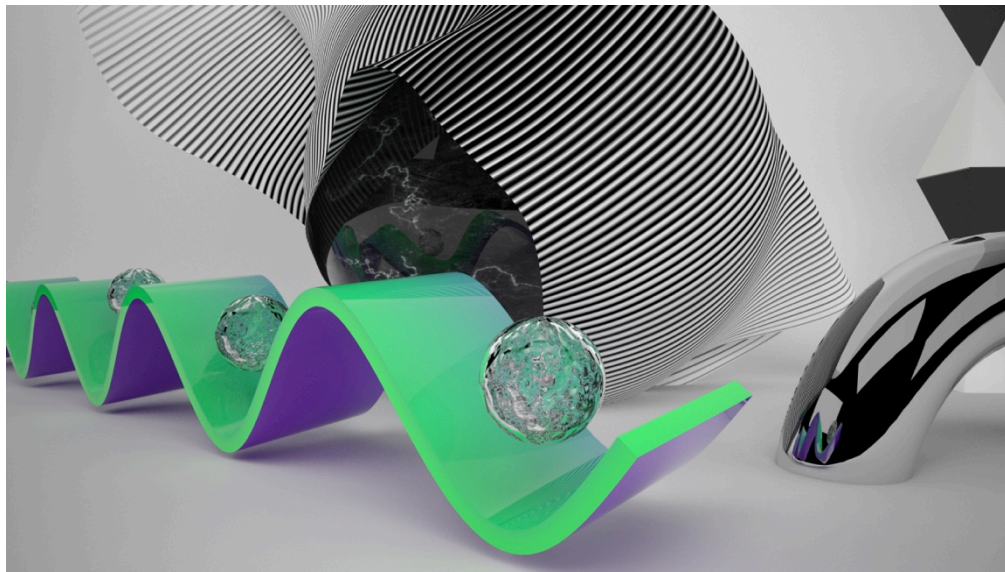
FRAGMENT OF THE FORECASTERS MEMORY  
45 1/2" x 68" x 6 1/2"  
Oil Acrylic and Stain on Cloth  
2009

*Obr.28 William Latta, G 22 No. 59" x 12", 2013*

Podobnosť mojich štruktúr práve s jeho prácami je viditeľný a jeho osobitý prejav ma taktiež inšpiroval ako aj k inštalácií, ktorá sa pohráva hlavne s kompozíciou objektov.

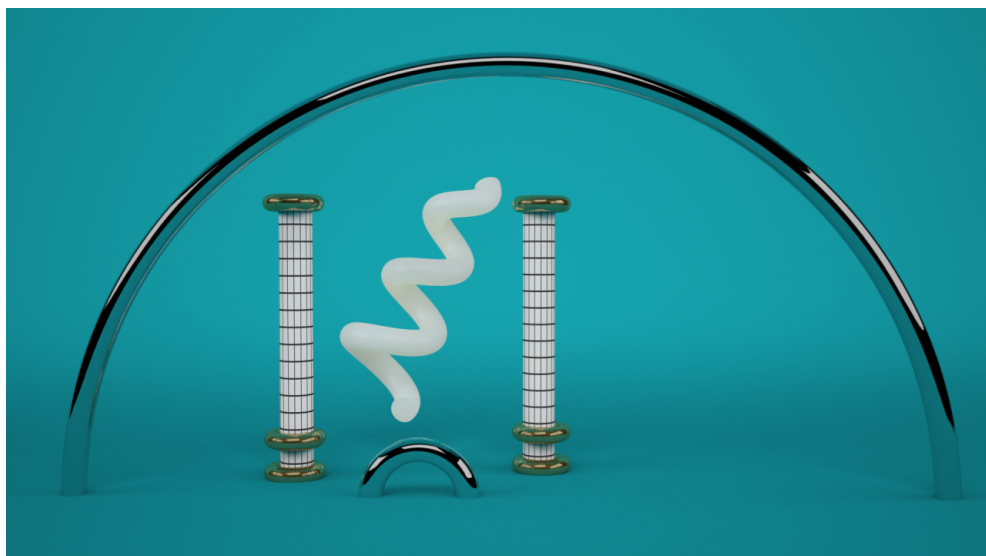
## 2.5 Olivia Derman

Umelkyňa Olivia Derman vo svojich dielach využíva veľmi elegantnú estetiku a zároveň experimentuje s tvarom a formou. Udržiava veci jednoduché a zložité zároveň, Dermanino umenie je výrazom jej vlastnej predstavivosti a ako ona chápe modernú krajinu.



*Obr.29 Olivia Derman, Bez názvu, 2016*

Grafický dizajn a architektúra sa zdá, že hrá veľkú úlohu v umeleckom procese Olivie Derman. Vytvorenie vlastných digitálnych obrazov, dávajú Derman slobodu, aby preskúmala pohyb objektov a vytvárala geometrické vzory, ktoré nemôžu byť spravidla spojené s fyzickými materiálmi. Farba tiež hrá veľkú úlohu v jej tvorbe a každý objekt vyzerá, že má svoju vlastnú jedinečnú farebnú schému a náladu v projekte.



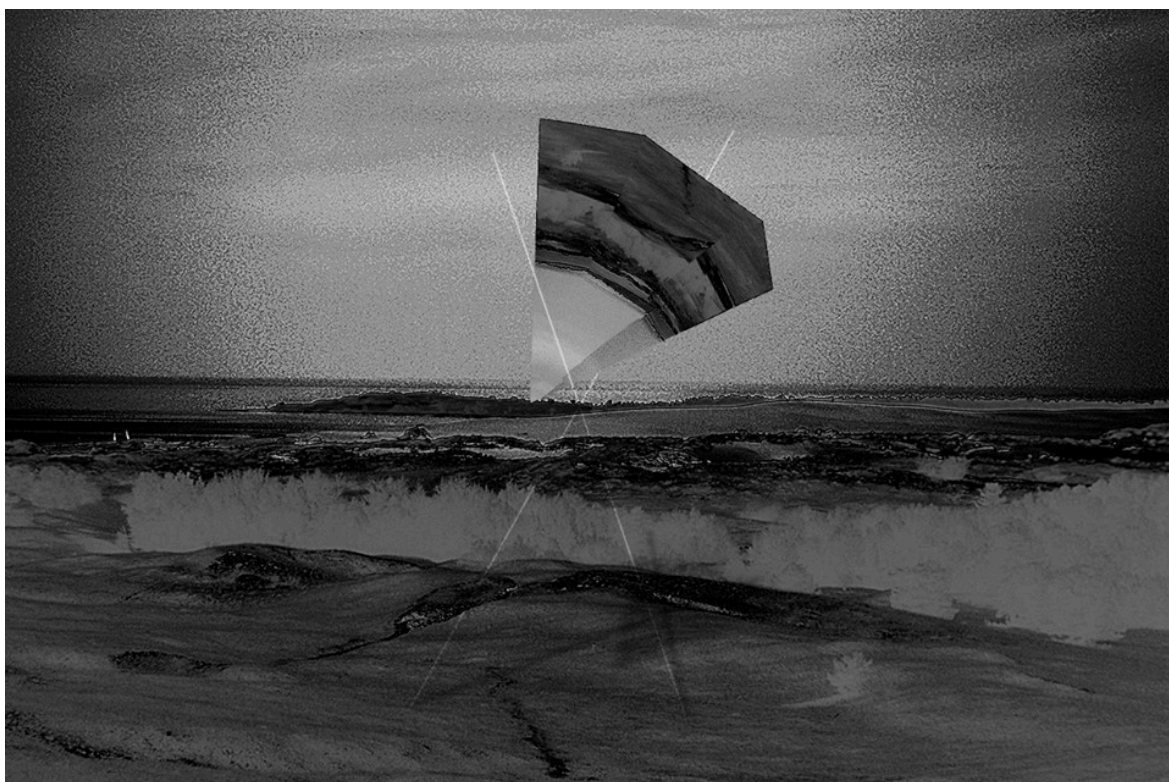
*Obr.30 Olivia Derman, Bez názvu, 2016*

Svojou absurditou, farebnosťou a prevedením materiálov do digitálneho prostredia, mi je autorka veľmi blízka v práci s digitálnym 3D spracovaním.

## 2.6 Janulis Visurbalta

Mladá začínajúca umelkyňa z Vilnusu, ktorá sa dostáva do povedomia vďaka podobnému princípu spracovania tvorby ako Olivia Derman. Minimalistické tvaroslovie je v prácach dominantou, ktorú dopĺňajú farebné gradienty a taktiež vytváranie futuristických krajín, ktoré pôsobia absurdne oproti fyzikálnemu svetu.

Práve toto uchopenie 3D digitálneho prejavu sa stalo mojou inšpiráciou a systém virtuálnych galérií, ktorých je samotná autorka súčasťou sú predurčené na voľnosť prejavu v tvorbe a vystavovaní prác.



*Obr.31 Janulis Visurbalta, Bez názvu, 2015*



## **II. PRAKTICKÁ ČASŤ**

### 3 KONCEPT

Zaznamenávanie 10 mesiacov prežitých na Korfu, sa stalo zásadným v mojej súčasnej práci. Tým, že som tam nemala prístup ku spracovaniu materiálov akým je napr. sklo, latex či iný hmotný materiál a samotný výber odboru bol zameraný na audiovizuálne umenie, vznikli čisto digitálne spracované práce a ilustrácie.

Ako nastali zmeny v profesijnom tak aj v osobnom živote nastali zásadné zmeny. Zanechaný vzťah v pôvodnom prostredí a súčasne neplánované začatie nového vzťahu na Korfu, sú hlavným príbehom celého projektu. To, že sa to udialo na ostrove Korfu len dodalo celej situácii dramatickosť a "kliše" estetizáciu romantiky. Prvotná eufória zo vzťahu, po návrate začala upadať a začal život, ktorý sa vracal stále k spomienkam a nejakým spôsobom neprijal pôvodné prostredie a stále nepriamo pokračoval korfurským životom až do "vytriezvenia".

Návrat poukázal na problémy, ktoré boli zazdené životom na ostrove. Moja tvorba sa, ale nezastavila, len upustenie od faktu, že sa znovu nachádzam v prostredí, ktoré som zanechala pred stážou, ma prinútili žiť v spomienkach a to sa odrazilo aj v súčasnom projekte Offline object. Hlavne to začalo mojimi, novými ilustráciami a neustálym prerábaním grafík, fotografií či gif súborov s tematikou ostrova a s ich spojitou zážitkov, ktoré sa tam udiali.

Tým, že som mala znovu možnosť sa vrátiť k latexu aj vďaka umeleckej rezidencii v štúdiu Bubeč, za podpory sochára MgA. Čestmíra Sušky, postupne sa môj 2D posun z digitálnych prác pretransformoval do objektov. V objektoch som neprestávala pracovať s paternom mora a pocitu ostrovného života. Organika objektov a kombinácia materiálov je použitá aj vo finálnej podobe projektu diplomovej práce.

Vlastná latexová metráž mi dala možnosť rozsiahlejšej práce, a tak ako som pracovala pri digitálnych prácach a s kompozíciami napr. v 3D programoch, tak isto vznikali objekty a samotná inštalácia v reálnom materiály a priestore.

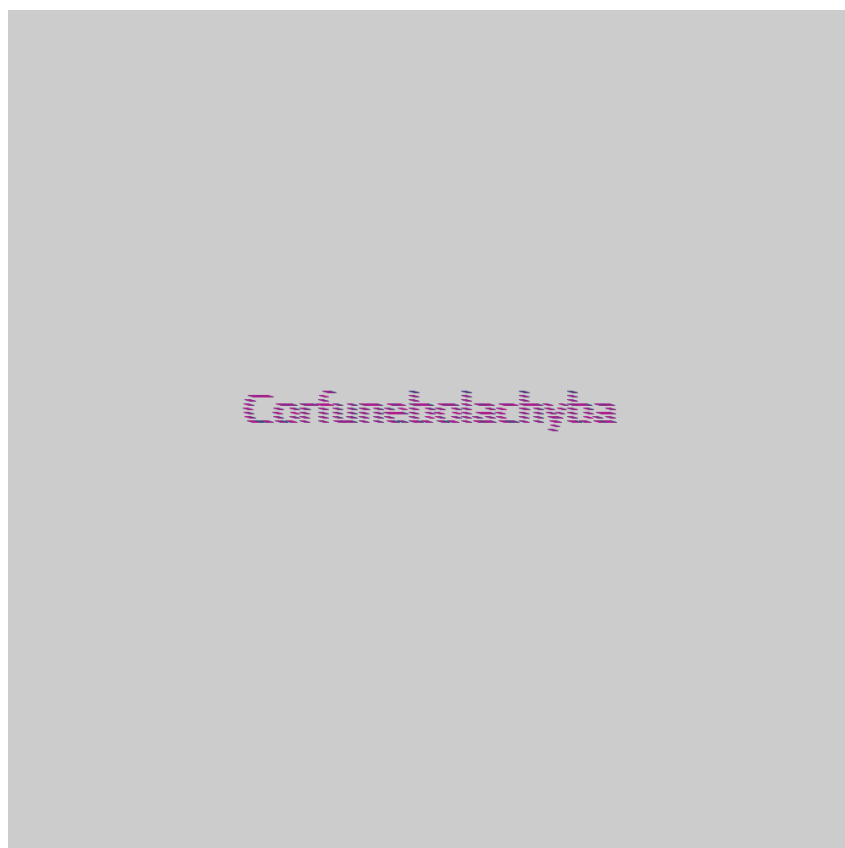
Mnohopodobné situácie zo stáže dopomohli k rôznorodosti prác a tém. Každá fáza má svoj osobitý charakter a príbeh. Všetky témy spojuje jedna vec a tou je ostrov. Samotný pobyt by som nazvala ako určitým druhom úniku od skutočného sveta a osvojenia či vytvorenia novej identity v novom prostredí.

Návrat znamenal vrátenie sa do starého prostredia s novou identitou. Keďže život počas stáže bol odlišný a vznikali rôznorodé momenty či situácie diela sú rozdelené do kategórií. Prvou kategóriou je #corfunebolachyba v ktorej rozoberám vzťahy, See sea je jednoznačne pohľad na more, Druhá koža ako transformácia do objektu a tvorba vlastnej metráže.

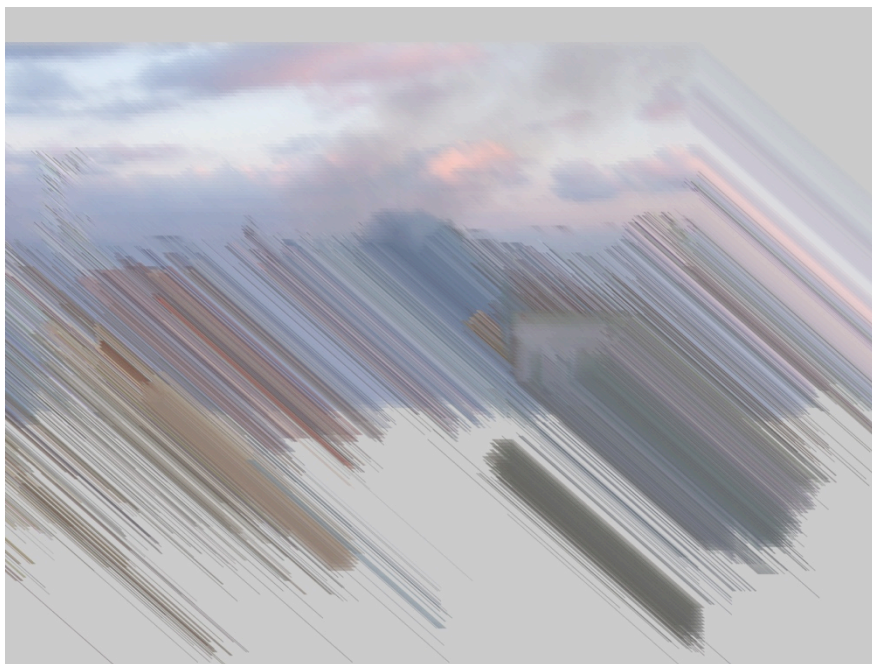
### 3.1 #corfunebolachyba

Zatajený vzťah počas stáže a vzťah, ktorý ostal "v starom" svete - takto by sa dal charakterizovať jednou vetou príbeh alebo časť projektu #corfunebolachyba.

Časť vytváraných grafík zverejnených na blogu, boli "šifrované" za pomoci glitch techniky. Slová sú vkladané heslovito a inšpirácia je zo spôsobu "tagovania". Slovné spojenia vychádzali z predošlého vzťahu. Predstavujú určitý druh ospravedlnenia a zároveň stále vnímanie vzájomnej dôležitosti na druhej osobe.



obr.32 Ivana Zuskinová, #corfunebolachyba , 2015

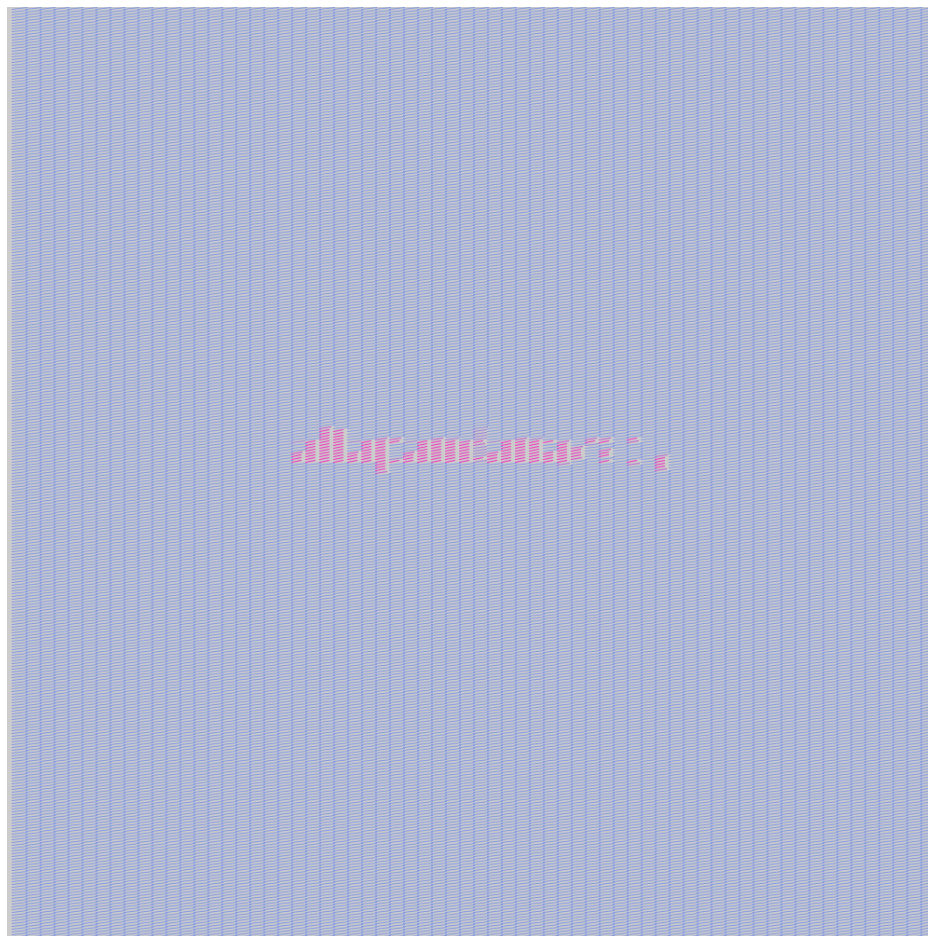


*obr.33 Ivana Zuskinová, Do Alepu, 2015*

Tým, že to ovplyvnilo hlavne môj súkromný život, dokumentovanie všetkého okolo práve v tejto tzv. "šifre", zachytilo konkrétne obdobie práve v špecifickom ponímaní, ktoré bolo dominantou počas pobytu. Taktiež, je tam možnosť vidieť rôznorodé situácie, vterajúcou novou známosťou, stále zverejnenú v tajomstve glitchu a zachytené spoločné zážitky.

Glitch technika rozoberaná v teoretickej časti má pre mňa určitý druh symboliky, ktorý dokáže ukázať konkrétnu vec, ale zároveň stále zanechá aj svoju sféru tajomstva. Tento druh komunikácie s divákom alebo sledovateľom (v prípade blogu), je dominantou blogu. Neustále pracovanie s grafikami a hlavne v postprodukcii vo Photoshope, vytváram rôznorodé grafické kompozície, prerábaním starých obrázkov, fotografií či gifiek.

Postupom času sa grafiky dostali do úplnej abstrakcie, kde nie je vždy jasná komunikácia grafiky a aký je jej cieľ. Dá sa hovoriť o estetizácii a zosúladení farebnostných prvkov. Častokrát sa jedná o detaily z fotografií, ktoré sú zväčšené a "rozpixelované".



*obr.34 Ivana Zuskinová, Alfa Panda, 2015*

Ako už bolo spomínané v teoretickej časti, vytvorenie jednotlivých grafík som tvorila za pomoci programu Processing, postprodukcia vo Photoshope do finálnej podoby gif, jpg alebo png súborov.

Väčšina grafík, ktorá funguje hlavne ako komunikačný odkaz s bývalou priateľkou pred Korfu, sú zverejnené na spomínanom blogu [morskapanda.tumblr.com](http://morskapanda.tumblr.com). Dôležité pripomenutie tohto faktu je aj kvôli tomu, že po ukončenom vzťahu s druhou osobou, to bol jediný druh možnej komunikácie, keďže akákoľvek iná forma vzájomného spojenia bola prerušená.

### **3.2 See sea**

Silný a kladný vzťah k moru alebo k vode sa stalo veľkou inšpiráciou vo vizuálnom zobrazovaní, ktoré bolo prenesené do rôznych podôb. Samozrejme grafické znázor-

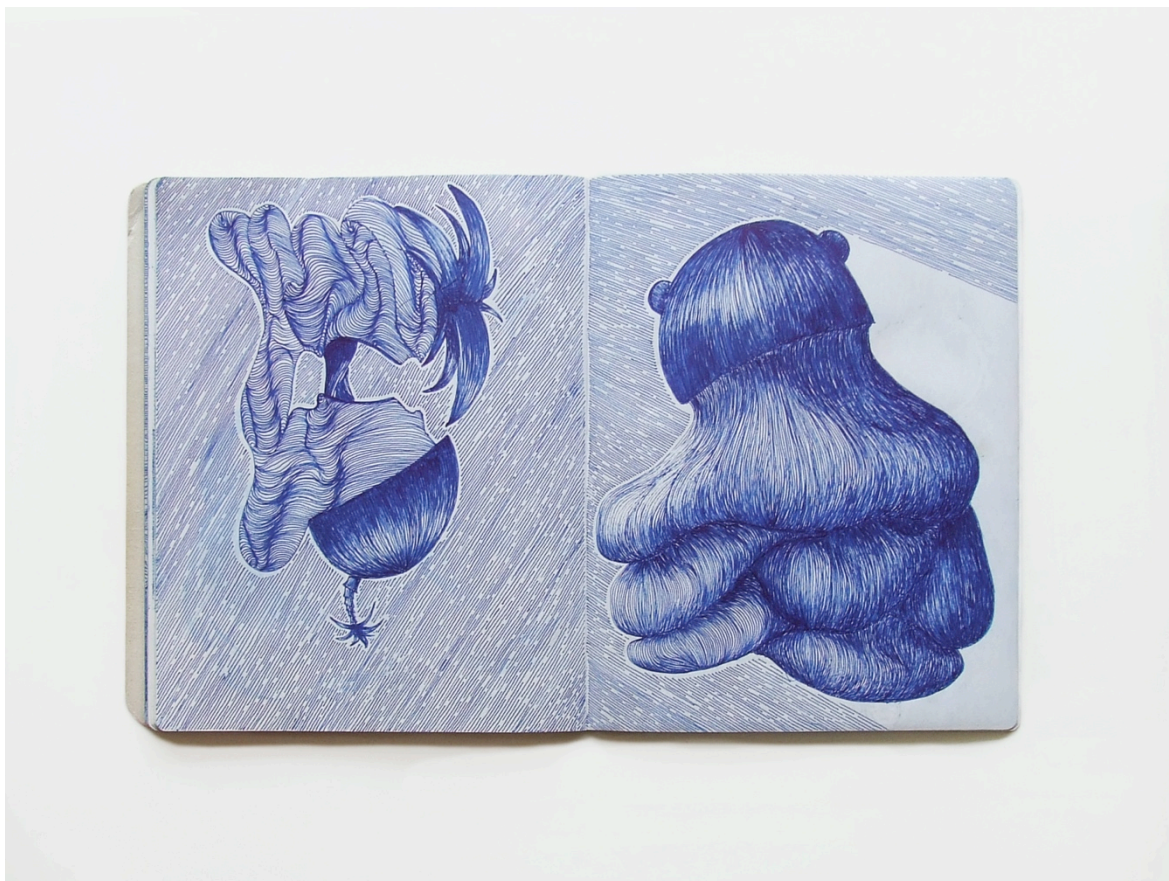
nenie na blogu je jasným prejavom, ale intenzívnejšie sa to prejavilo práve po návrate v ilustráciách prevedených do perokresby.



*Obr.35 Ivana Zuskinová, ukážka skicáru s ilustráciami, 2015/2016*

Samotné výjavy predstavujú identitu Morskej Pandy v prímorskom či priamo v morskom prostredí. Vytváranie rôznorodých kompozícií v kresbách, následne dopomohlo pri vytváraní jednotlivých objektov. Modrá perokresba je vybraná zámerne a tematicky. Tým, že návrat do pôvodného prostredia som zamerala aj na ručné a materiálové spracovanie, "blogovanie" ostalo už len vo fáze doprovodných príspevkov pri navrhovaní.

Vďaka samotným ilustráciám začali vznikať skice k možným podobám do prevedených objektov. Častokrát ako samotné grafiky či ilustrácie ich dôležitou zložkou je kompozícia a nepriame znázornenie spomienok vytrhnutých z kontextu výjavu.



Obr.36 Ivana Zuskinová, ukážka skicáru s ilustráciami, 2015/2016

### 3.3 Druhá koža ako transformácia do objektu a tvorba vlastnej metráže

Dlhodobé skúmanie a práca s latexom sa stala dominantou mimo digitálnu tvorbu za celé magisterské štúdium. Latex samotný, má svojou formou vlastnosť, ktorú sa dá prirovnať k "druhej koži" a s týmto princípom pracujem v objektoch a v novovytvorených grafikách. Vďaka tvorbe vlastnej metráže dodávam prácam umocnenejší pocit intimity a dôležitosti objektov.

Po niekoľkých pokusoch a modeloch som sa dopracovala až ku metráži, ktorá častokrát znázorňuje tekutú, vizuálnu formu v podobe mora či vody. Samotný latex svojím pôvodným skupenstvom, ktoré je tekuté, je absolútne vhodný práve pre tento druh práce a svojimi rozmanitými vlastnosťami dokáže byť prispôsobivý pri kombinácii akéhokoľvek materiálu.



*Obr.37 Ivana Zuskinová, proces prvotných experimentov s latexom pri vytvorení metráže, 2016*

### 3.3.1 Latex v objektoch

Posunom v projekte nastala umelecká rezidencia v štúdiu BUBEC v Řeporyjích u pána sochára MgA. Sušky, kde som mala možnosť naplno rozvinúť svoje poznatky s latexom a posunúť ich ďalej do objektov.



Tým, že som dlhodobo pracovala na ateliéri Design skla v Zlíne so simaxovými trubicami za studena, skombinovala som latex práve s nimi. Vytváraním organických kompozícií bolo možné metráž vložiť do priestoru. Vznikali objekty malých rozmerov. Tvaroslovie sa odvíjalo častokrát náhodným zoskupením a dôležitá bola estetizácia objektov.

Latex svojou pružnosťou dokáže obopnúť tvar dokonalým spôsobom a bez použitia spojovacích materiálov, zachová objekt nastalo vo vytvorenom tvare. Pri kombinovaní týchto dvoch materiálov, som postupne pridávala ďalšie, ako sklenené tyčinky používané častokrát nad kahanom či ploché sklo. Objekty nadobudli objem a zaujímavé tvaroslovie v nich evokuje abstraktné znázornenie objektu viditeľne inšpirované vodným svetom.

Výsledok rezidencie je možné pozorovať v troch skupinách objektov a následných modelov ku ďalšej sfére projektu. Vytvorené objekty mi dopomohli k výslednej realizácii. Odlišnosť skupín je očividná kvôli použitým materiálom a interakciou v objektoch akou je napr. nafukovanie, natáhovanie či minimalistický prejav prilepením samotného latexu na sklo.

Ako prvé sú statické objekty prepojené len simaxovými trubicami menších rozmerov. Táto kompozícia častokrát vychádza z jemnosti kresebných prvkov mojich skíc, ktoré sa odvíjali z vln a pláži na Corfu.

Jemnosť a prirodzené tvaroslovie, ktoré si dokáže latex sám prispôbiť na natiahnutý tvar, dopĺňam jemnou štruktúrou počas technologického spracovania materiálu akým je latex a regulujem farebnosť na cielený efekt hladiny mora. Nenásilným spôsobom prepojenia absolútne odlišných materiálov, vo finálnom prevedení pôsobia poeticky a ľahko. Každý objekt má vlastný vizuálny príbeh a je len na divákovi ako k nemu prístupný.

Druhú skupinu tvoria objekty ktoré svoj tvar menia hlavne za pomoci nafukovania. Výrazným objektom je "Vankúš", ktorý v sebe ukrýva ploché sklo obopnuté latexom, až po následnom nafúknutí zmení svoj tvar pripomínajúci tvar vankúša. Celý objekt dopĺňa trubica vychádzajúca zo stredu objektu.

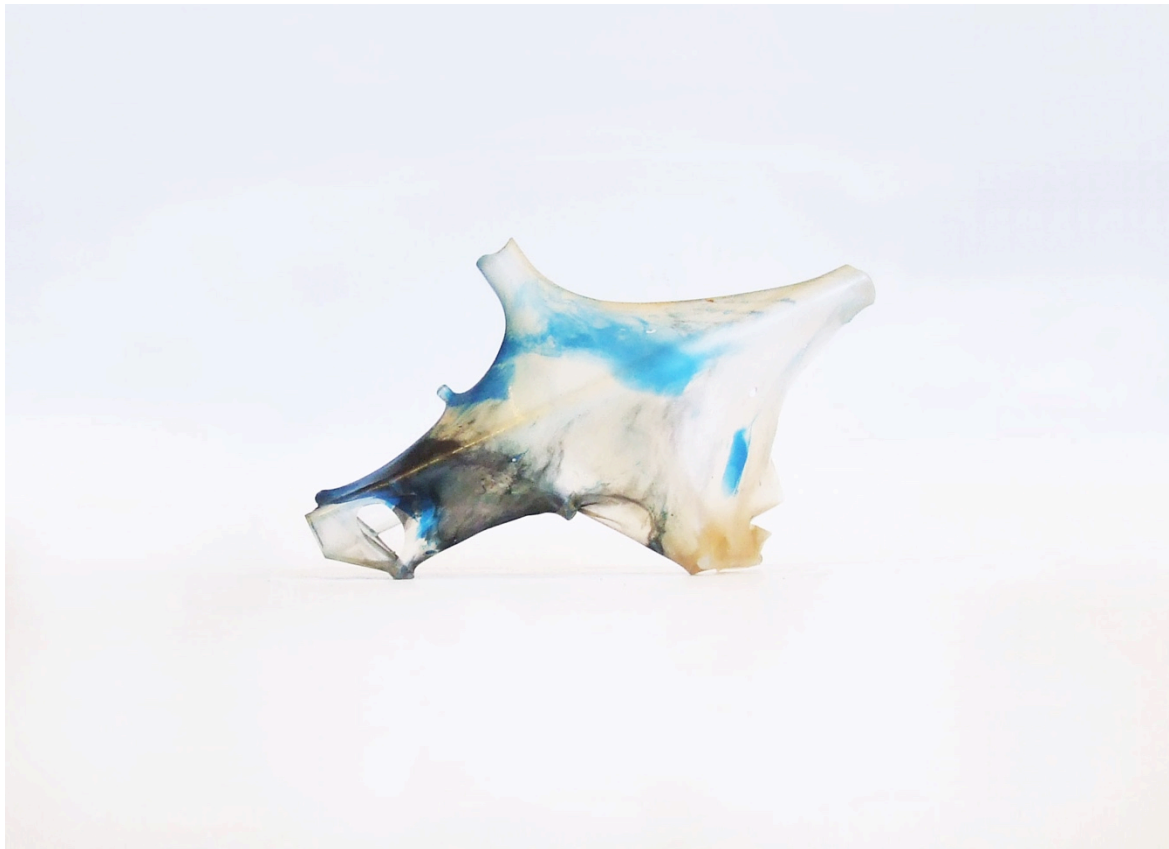
Ďalším objektom z druhej skupiny je "Fetiš myška" a viditeľné okopírovanie tvaru počítačovej myši, ktorá sa deformuje taktiež po nafúknutí. Samotný objekt je možné držať v ruke a dôležitý je kontakt so samotným materiálom a tvarom práve v konkrétnom objekte. Tým, že som prežila samotný rok viac-menej za počítačom, kontakt s myškou sa stal mojou ikonou v práci počas pobytu.



*Obr.38 Ivana Zuskinová, trubicové objekty vytvorené počas umeleckej rezidencie v štúdiu BUBEC, Řeporyje, 2016*

Posledná skupina navrátila latex do 2D podoby vo forme zasahujúcej až do imaginárnej či fantazijnej krajinomalby. Konštrukcie objektov tvorí ploché sklo, na ktoré je ná-

sledne "prilepený" latex. Jedná sa čisto o pocitové vyjadrenie farieb, kde podstatnú časť pri výsledku zohráva samotné svetlo.



*Obr.39 Ivana Zuskinová, trubicový objekt, 2016*

Výsledkom celej rezidencie bola aj menšia inštalácia doplnená grafikami z blogu, ktorými som sa inšpirovala. Rozpovedaný príbeh tak dopĺňali k samotným objektom. Vďaka tomu som dospela k novým rozmerom, k výsledným objektom k diplomovej práci, vďaka ktorým som mala možnosť v rámci pokusov, modelov či skíc dospieť až do finálnej podoby inštalácie.

Kombinácia materiálov a vytváranie kompozícií, mi dopomáhali k novým poznatkom s tvorbou latexu, a ktorý sa skutočne stal mojou druhou kožou. Na latexe som začala prakticky využívať rôznorodé techniky od kresby, maľby, tvorby objektov až po odlievanie či nafukovanie.



*Obr.40 Ivana Zuskinová, Latexová krajinka, 2016*



*Obr.41 Ivana Zuskinová, Latexová krajinka vol.2, 2016*

### 3.3.2 Kresba na latex

Po ukončení rezidencie som naďalej pracovala s ilustráciami, ktoré sú použité vo finálnom prevedení. Spomienky prevedené do spomínanej perokresby som sa snažila previesť na latex, rôznorodými spôsobmi a skúšky s materiálom ma posunuli až do vlastnej potlače grafik na latex.

Prvotným pokusom prevedenia ilustrácie na latex, bola najjednoduchšia možná forma, a to priama kresba. Samotná perokresba prirodzene dopĺňa latexovú metráž, ktorú som následne natiahla na ploché plexisklo a dotvorila jej deformáciu. Tak ako samotná ilustrácia zo spomienky je len deformovaným a skresleným výjavom pocitu z daného momentu.



*Obr.42 Ivana Zuskinová, Natiahnutá perokresba na latexe a plexiske, 2016*

Na vyššie zverejnenom obrázku kde je natiahnutá perokresba na latexe a plexiske, je vidieť na prvý pohľad nedefinovateľnú figúru nešpecifikovaného objektu. Jedná sa o metaforický popis samej seba. Špecifickým prvkom sú moje vlasy, "pandie uši" (identita Morskej Pandy) a nadváha, ktorá je vyzdvihnutá do absurdnej podoby.

### 3.3.3 Obtlačené grafiky na latex

So samotným výsledkom perokresby na latex som nebola úplne spokojná. Snažila som sa nájsť inú cestu a inováciu prevedenia kresby. Snaha nájsť priame prepojenie materiálu s kresbou, ma začalo zaujímať pri procese s tekutým latexom.

Priamym rozliatim latexu na perokresbu, ktorá bola na papiery som vytvorila ďalšiu vrstvu a nechala ju zaschnúť. Po vyschnutí bol papier odstránený od vyliatej vrstvy a kresba ostala na latexe. Týmto prvotným pokusom som dospela k úplne novej fáze v práci.



*Obr.43 Ivana Zuskinová, dokumentácia pri prevedení ilustrácie na latex, 2016*

Po určitej dobe som chcela zanechať taktiež originály ilustrácií v perokresbe a tak bolo nutné vytvárať ich kópie na odtlačenie do latexu. Použila som najjednoduchší spôsob akým je xeroxovanie či laserová a atramentová tlač. Pohrávala som sa s ich kompozíciami a po významovej stránke ich kombinovala medzisebou.

Latex pri priamom UV žiarení začne svoju podobu meniť. Jedná sa hlavne o vizuálny charakter materiálu. Prejavuje sa to flakatením alebo zožltnutím. Tento jav môžeme hlavne vidieť pri čírom latexe. Rešpektovanie tohto faktu som zanechala aj pri grafikách a ich premena po zasiahnutí UV žiarením nemá u mňa žiadnu váhu. Keďže každý materiál pri rôznorodých podmienkach svojsky pracuje, tento fakt beriem ako prirodzený faktor a spracovanie v materiále. Kvalita grafiky sa tým neznižuje, práve naopak. Časom ako samotná spomienka mení svoju štruktúru a dojem.



*Obr.44 Ivana Zuskinová, Vlny, 2016*

Grafika Vlny bola prvotne vytvorená fixou ako ilustrácia. Následne som ju xerovaním menila veľkostí a vybrala z nej iba výrez. Z mora vychádzajúce vlny na latexe, majú zaujímavé detaily hlavne v technologickom spracovaní materiálu latex. Prepojením číreho latexu s modrou, vznikli priehľadné časti. Tieto časti umožňujú vidieť prácu so štruktúrou latexu. Po vrchných krajoch je viditeľný zdrsnený povrch, vytvorený za pomoci odliateho dreva. Umocňuje v kompozícií vln pocit jemnosti a tekutosti.

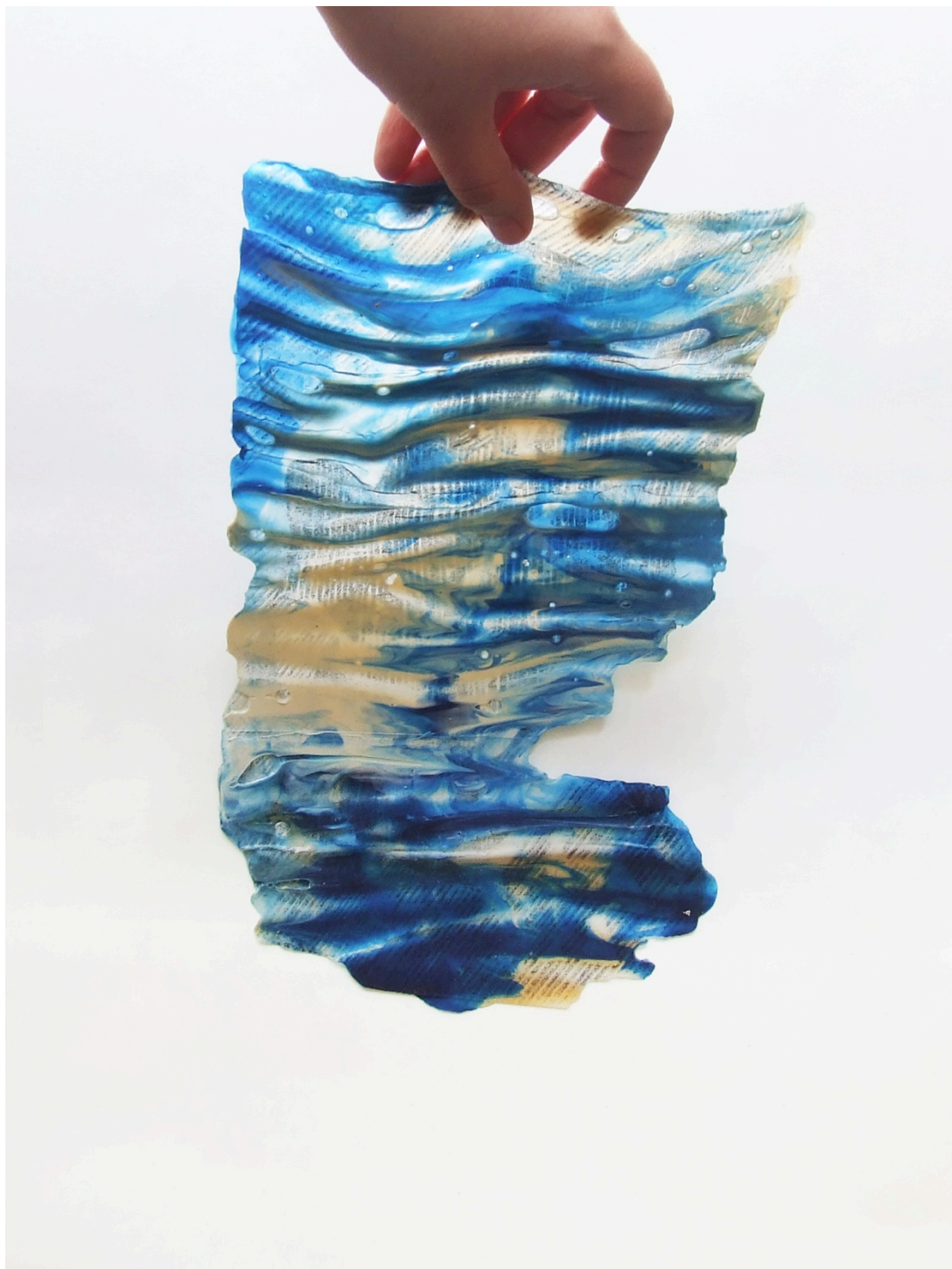


*Obr.45 Ivana Zuskinová, Palma, 2016*

Štruktúra latexu počas spracovania za tekutého stavu, dokáže vo finálnej podobe preniesť latex do úplne odlišnej vizuálnej podoby. Samotná grafika nadobudne svoju trojrozmernú variantu. Ako názorný príklad sa dá uviesť grafika Palmy, v ktorej som vytvorila ako dominantu práve rôznorodú štruktúru materiálu a samotná grafika je vytrhnutá z pôvodného kontextu do priestoru, kde sa môže odohrávať vďaka tomuto faktu úplne nový príbeh pre diváka.

S nie len obtláčaním rôznorodých materiálov sa dá dospieť k rôznorodosti štruktúry, ale hneď počas procesu pracovať priamo aj s plošnou grafikou na papieri. Tým ako sa latex rozleje na vytlačenú či kreslenú grafiku papiera samozrejme zmení svoj tvar a zvlí sa. Tento princíp som využila pri vytvorení nasledujúcej grafiky Palmová vlna. Počas jej vytvorenia sa schválne zvlínil celý papier a vďaka nerovnomernému rozliatiu skutočne vznikol efekt alebo pocit ako pri morskej hladine na ktorej prechádzajú jemne vlny.





*Obr.46 Ivana Zuskinová, Palmová vlna, 2016*

## 4 INŠTALÁCIA

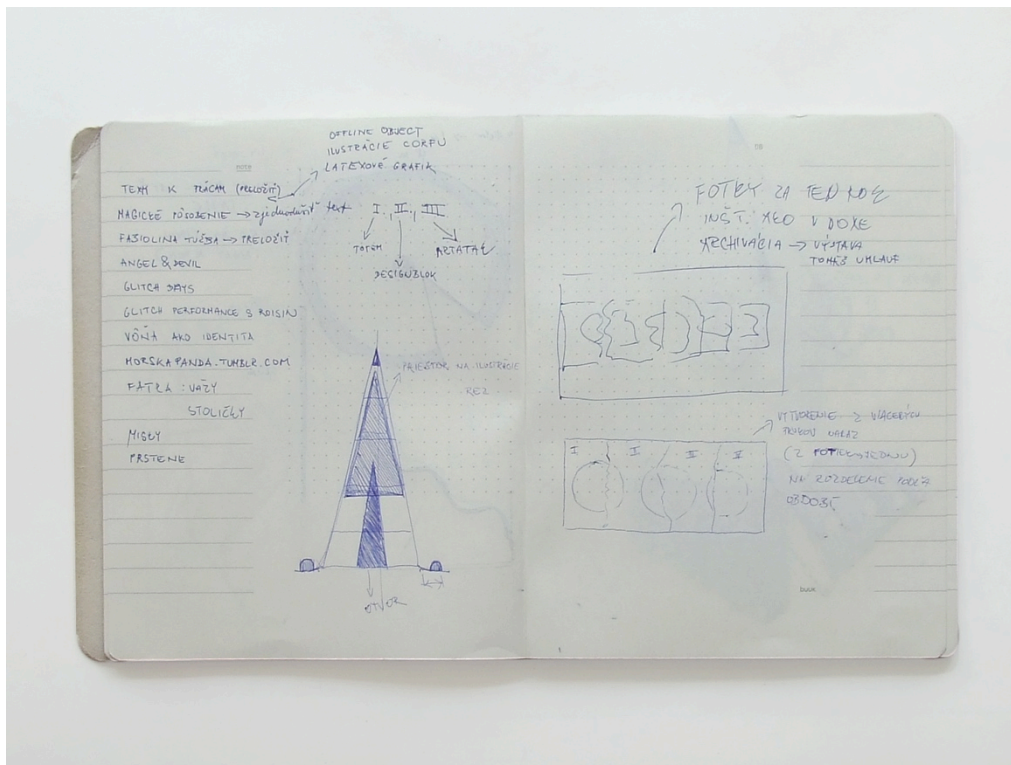
### 4.1 Stan

Techniku potlače na latex som využila do výsledného objektu ktorým je Stan. Samotný objekt predstavuje rozpovedanie príbehu. Tým, že latex je moja druhá koža dá sa povedať, že divák ktorý sa dostane do vnútra stanu sa dostane priamo do deja a má možnosť vidieť príbehy, ktoré sa mi dostali "pod kožu".

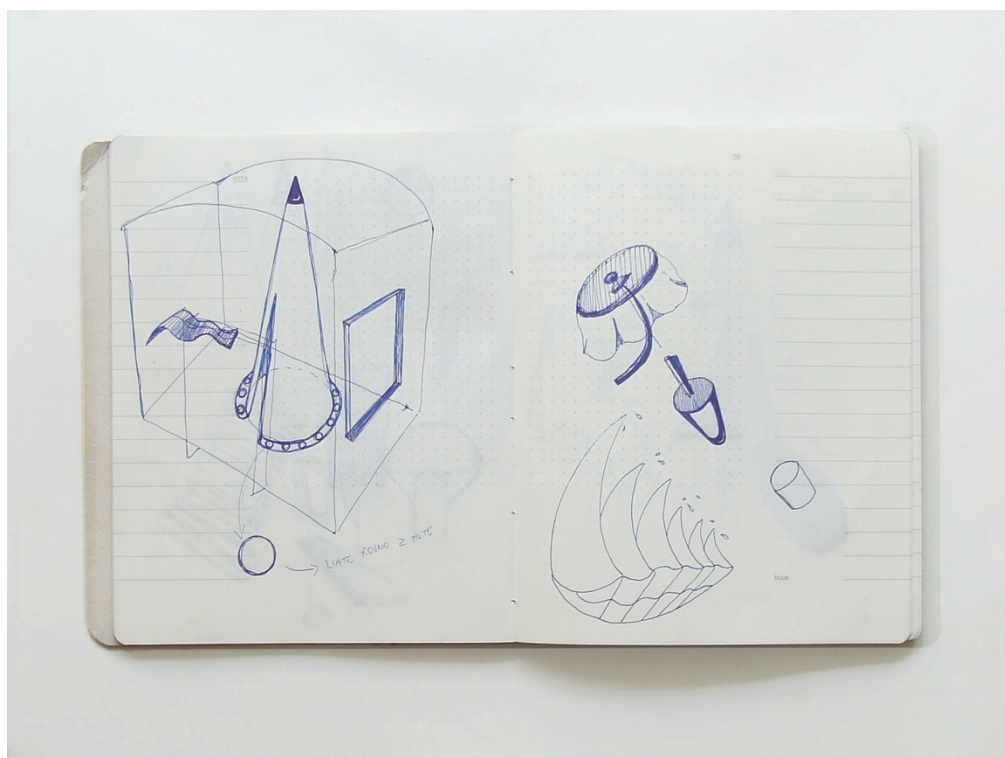
Odkryje všetky tajomstvá a príbehy vo forme grafik. Niektoré sú v kombinácií zo zverejnených na blogu a niektoré sú vytvorené priamo na potlač do Stanu. Stan zahrňuje situáciu života na Korfu. Od príchodu a vnímania prostredia, cez ukončenia "starého" vzťahu a začatie nového "vzťahu" až po stretnutia s novými ľuďmi, vývoj vzťahu, vplyv nového školského prostredia na práce počas pobytu až po odchod a následný návrat, kde je ukázaná komplikácia preneseného korfurského vzťahu do reality až do jeho následného ukončenia. V podstate situácie a nadobudnuté nové prepojenia ovplyvnené na základe stá-že, tak ako vznikli, tak tam aj skončili a ostali tam.

Samotný Stan predstavuje vniknutie a náhľad do súkromného života v ktorom je možné vidieť záznamy a divák bude uvedený do deja. Vonkajší povrch Stanu sa nesie vo vizuálnom prevedení vo farbách modrej, bielej, čirej, čiernej a dodatočne s odtieňom zelenej. Farebnosť sa stupňuje od najtmavšej až po číru. Predstavuje to určitý druh vlny a hlbiny mora. Ilustrácie sú viditeľnejšie až z vnútra, takže divák je nepriamo donútený nahliadnuť do "hlbín mora".

Inštalácia je prispôsobená priamo na priestor v ktorom bude vystavená. Jedná sa o menšiu miestnosť o rozmeroch cca 180 mm a 380 mm vysokým stropom o výške 405 mm. Stan sa bude rozpínať od zeme až po strop z materiálov akým je latex a sklo. Dominantou v materiáloch, ako je naznačené vyššie, tvorí latex. Sklo je vnímané v tomto prípade vo forme doplnkového materiálu. Vytiahnutý a upevnený latex bude zakončený kovovým špicom, ktorý sa pripevní do stropu. Ako zaťaženie a umožnenie napnutia latexu, vznikol sklenený prstenec, ktorý obopne kruhový pôdorys Stanu na zemi. Celá farebnosť ostane vo farbenosti modrej (tlmenej aj zelenou), bielej a čirej.



Obr.47 Ivana Zuskinová, Skica stanu, 2016



Obr.48 Ivana Zuskinová, Skica stanu, 2016

Divák priamo zo vstupu sa dostane do objektu. Nebude mu umožnené sa pohybovať v priestore miestnosti okrem samotného priestoru v Stane. Hneď sa mu naskytne možnosť vidieť oblačené grafiky ktoré budú zoradené podľa časovej postupnosti. To značí od spodu sa vyvíja dej až do výšin kde bude ukončený.

Obruč ktorá slúži na zaťaženie stanu je vo forme sklenenej tavenice o priemeru cca 140 mm. Výber čirej farebnosti dopĺňuje latexovú metráž. Povrch obruče pôsobí surovo až do neurčitého druhu horniny. Vizúálne môžeme povrch prirovnať ku korálu či vápencu vytiahnutého z mora.



*Obr.49 Proces výroby obruče, 2016*

Realizácia hlavného objektu je momentálne v procese. Jedná sa o metráž stanu, ktorá bude rozlievaná na niekoľkometrové igelity a odhadovaná dĺžka celkovej metráže je cca 5 metrov a šírka 3 metre. Strih stanu sa skladá z troch častí. Spojené budú zipsom, čiže v budúcnosti môže mať samotný objekt pri každej inštalácii inú podobu. Zakončený

vrch je kovovým špicom, ktorý je tvorený za pomoci kovotlače z hliníku. Veľkosť špicu je cca 18 centimetrov a s priemerom 10 centimetrov. Dovnútra sa vlepí latex a zaťaží guľičkou. Celá špička aj s časťou latexu bude vsadená do steny za pomoci spojovacích materiálov. Na prevísajúcu časť latexu zo špicu čo bude približne 15 centimetrov sa nazipsujú ďalšie dve časti zo stanu, ktoré už budú pokračovať až na podlahu, kde sa zaťažia spomínaným čírym prstencom zo skla.

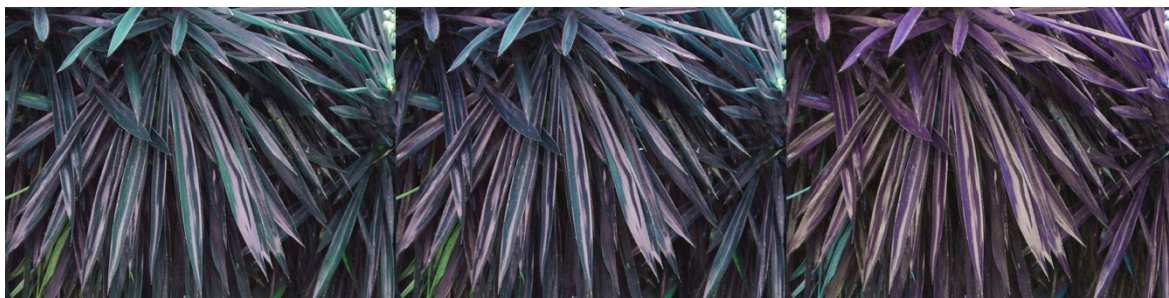
## 4.2 Ilustrácie a gifká

Výber grafík či ilustrácií nie je náhodný. Pre rozpovedanie celého roku som šla postupne po obdobiach. Od príchodu až po odchod z ostrova a následného návratu do "reality". Prvú časť tvoria práce vybrané z archívu blogu Morskej pandy. Každý mesiac je svojim spôsobom špecifickým tak ako rýchlo sa menila aj situácia v mojom živote. Začala som z archívu od októbra roku 2014.

Október bol o sledovaní nového prostredia kedy začalo daždivé obdobie. Častokrát som fotila výhľad z okna, ktorý na prvý pohľad nebol až tak zaujímavý, ale zaujala ma celková atmosféra mimo sezónneho života a mimo centra hlavného mesta Kerkyra. Bola to kludná štvrť miestnych. Mój výhľad obsahoval blízko seba vyrastené, vysoké palmy, ošarpané domy, vzdialený pohľad na more, letisko,... Miestna flóra sa stala mojou inšpiráciou a počas mesiaca október, znamenalo to zoznamovanie sa s novým prostredím a adaptovanie svojich prvotných pocitov na ostrove.

Priamo z blogu nie sú použité gifká na inštaláciu, ale následne na to som perokresbou spravila ilustrácie či ich alternatívu v 2D statickej podobe, ktoré je možné vidieť práve v rámci inštalácie.

Palma je určitým znakom ostrova a dominantou výhľadu z balkóna a okna apartmánu kde som žila. Prispôbenie do inštalácie na stan je hlavne výrazné v jemných prechodoch vo farebnosti. Tento princíp sa budem snažiť dodržať aj pri realizácii počas potlaču na latex a rozfázované obrázky z gif prevediem do 3 farebnostných prevedení grafík.



Obr.50 Ivana Zuskinová, *Rozframované gif Palmy*, 2014

Ďalšie mesiace priniesli mnoho zásadných zmien. Začal nový vzťah, ktorý prebiehal súčasne so vzťahom zanechaným v Čechách/na Slovensku. Týmto faktom sa začína zvrät v mojej práci a inšpirácia k tvorbe novému súboru grafičiek, gif súborov či videí a následne finálna inštalácia.

Začiatok novej etapy začal s grafičkami, ktoré som rozglitchovala s heslovitými tagmi. Opisovali predošlý vzťah a bola to jediná možná komunikácia s bývalou priateľkou Nikolou, ktorá ako jediný možný kontakt zanechala v podobe "followingu" môjho blogu. Ako príklad z tagov sa dá uviesť meno bicykla Božena. Prerobný bicykel bol "dieťaťom" Nikoly, s ktorou sme mali jedno zo spoločných hobby cyklistiku. Ďalším z príkladov vybratého tagu do inštalácie je Alfapanda, čo je synonymom Nikoly a je to spojenie slovných spojení Alfa samica a Morská Panda.

Ďalší súbor grafičiek je okolie priestorov bydliesiek na Korfu. Fascinujúci po estetickej stránke mi prišiel miestny supermarket Markato, na ktorý som mala možnosť sa pozerať priamo z balkónu a každý deň som okolo neho prechádzala či priamo do neho vchádzala. Pozastavenie práve nad týmto supermarketom bol fakt, že mal neuveriteľne prítlačivú kompozíciu osvetlenia na fasáde, v prostredí ošarpaných domov, paliem, garáží,... Glitchové gif Markato je taktiež súbor rozfázovaných grafičiek do potlače latexu.



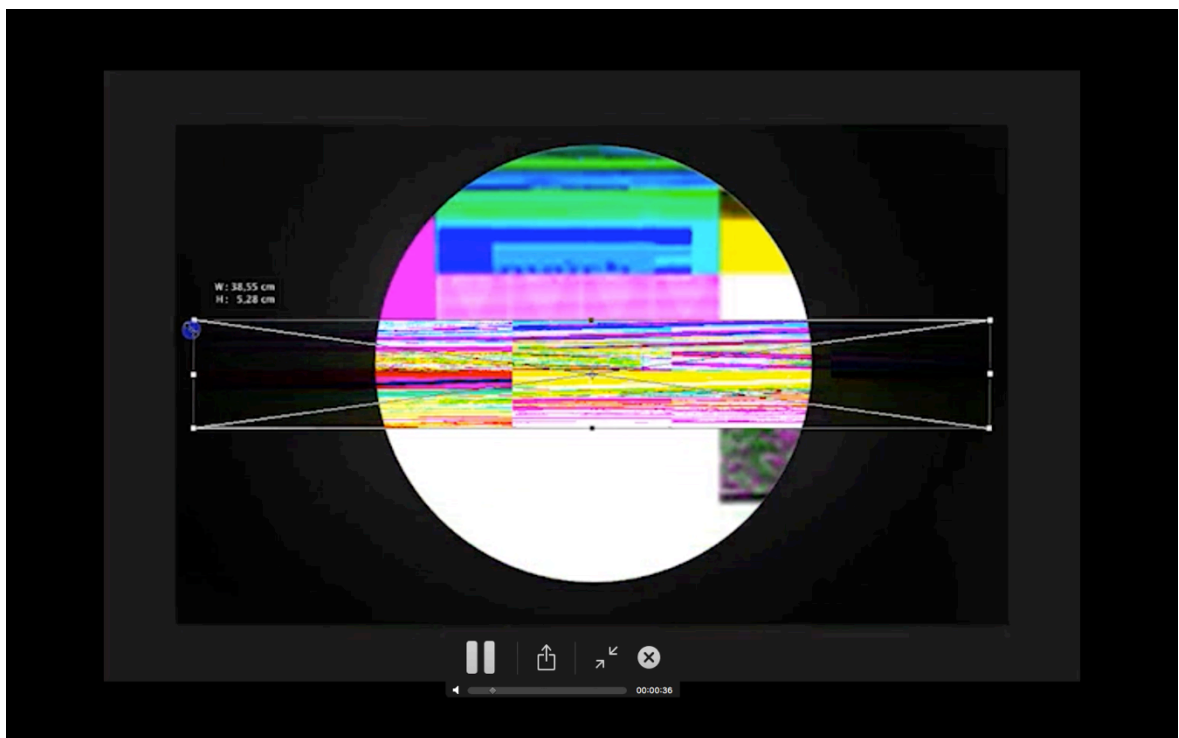
Obr.51 Ivana Zuskinová, *My favourite glitch game*, 2016

Do výberu grafičiek nezahrňujem len digitálne grafičky z blogu otláčené do latexu, ale taktiež prerobené ilustrácie ktoré vznikli po ukončení stáže vo forme perokresieb. Tematicky už ostávajú čisto v kompozícií spomienok donesených z Corfu. Prevažuje tam intímna fyzická náklonnosť s vtedajšiou "korfurskou a utajenou" partnerkou Petrou, korfurská flóra a atmosféra mora či pláže.

Dôležitou časťou alebo skôr súčasťou inštalácie je video Glitch performance s Roisín. Dominantou je, tak ako vizuálna, tak aj zvuková časť videa (rozbor technologického spracovania videa som rozoberala už v úvodnej teoretickej časti). Vo vizuálnej sfére sa jedná o "živý" rozglitchovaný obrázok, s ktorým pracujem v prostredí Photoshopu, počas interaktivity s obrázkom hrá pieseň Pensiero stupendo od Roisín Murphy.

„ Ja, my, ona... Dá sa povedať, že môžeš sklznúť ak ide o otázku srdca”.<sup>5</sup>

Ako bolo spomínané, jedná a o tzv. "digitálny tanec". Výber hudby ani rozglitchovaný obrázok nie je náhodný. Dôležitý je obsah textu, v ktorom sa rozoberá milenecký trojuholník. Vizualna oblasť je rozglitchovaná fotografia mora v kruhu a pozadie je čierne. Kruh predstavuje "začarovaný kruh" beznádeje a horizont mora ako "nekonečna", v ktorom nie je možno vidieť na koniec príbehu a ako sa to celé vyvinie.



Obr.52 Ivana Zuskinová, *Glitch performance s Roisín*, 2015

### 4.3 Inštalácia

Finálna podoba inštalácie objektov je prispôbená hlavne vybranému, výstavnému priestoru, ktorý sa nachádza v Zlínskom zámku. Tak ako bolo vyššie uvedené, inštaláciu

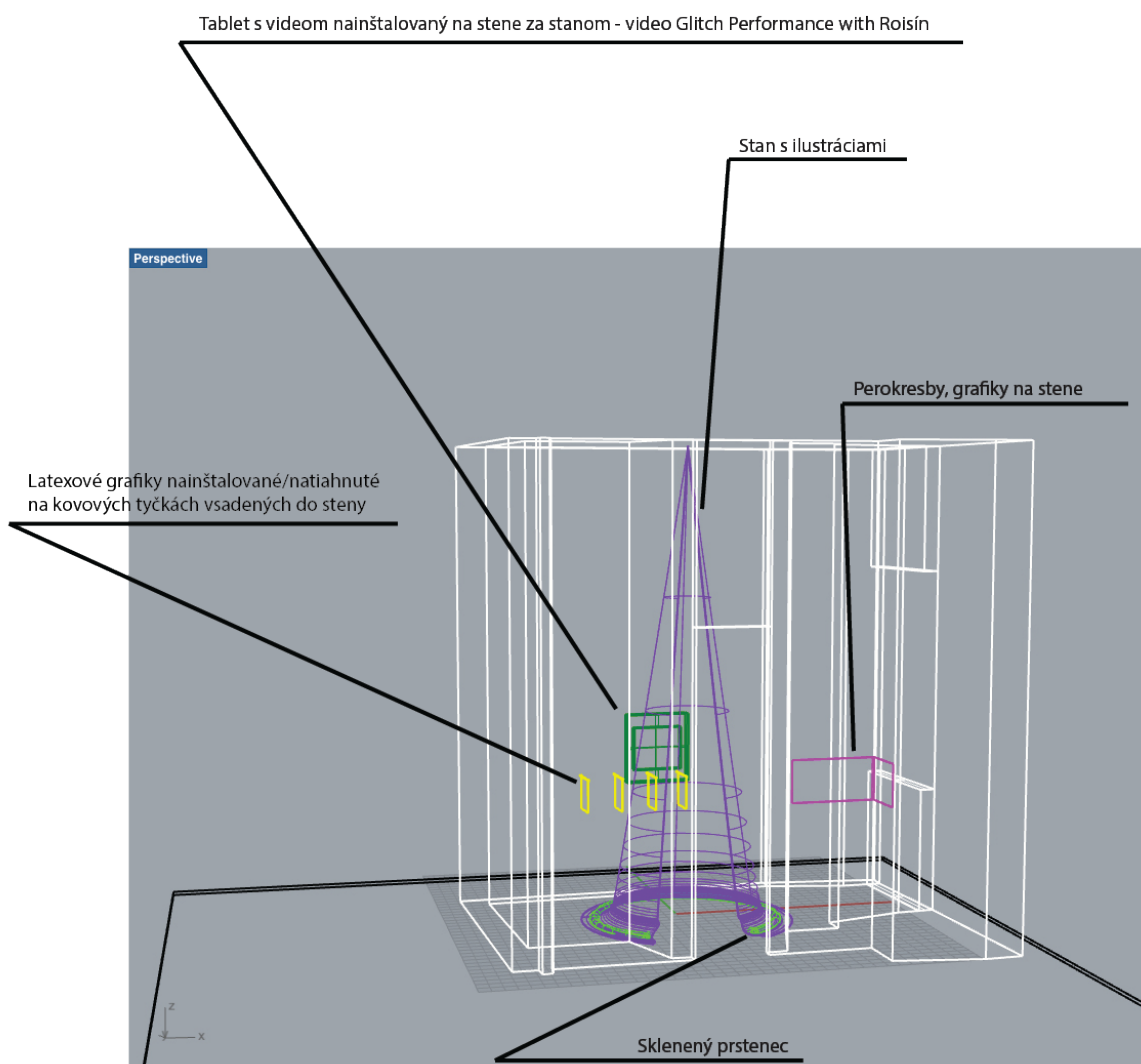
---

<sup>5</sup> Voľný preklad: „ E tu, e noi, e lei... Si può scivolare se così si può dire questioni di cuore... " *Roisín Murphy, Pensiero Stupendo*, 2014



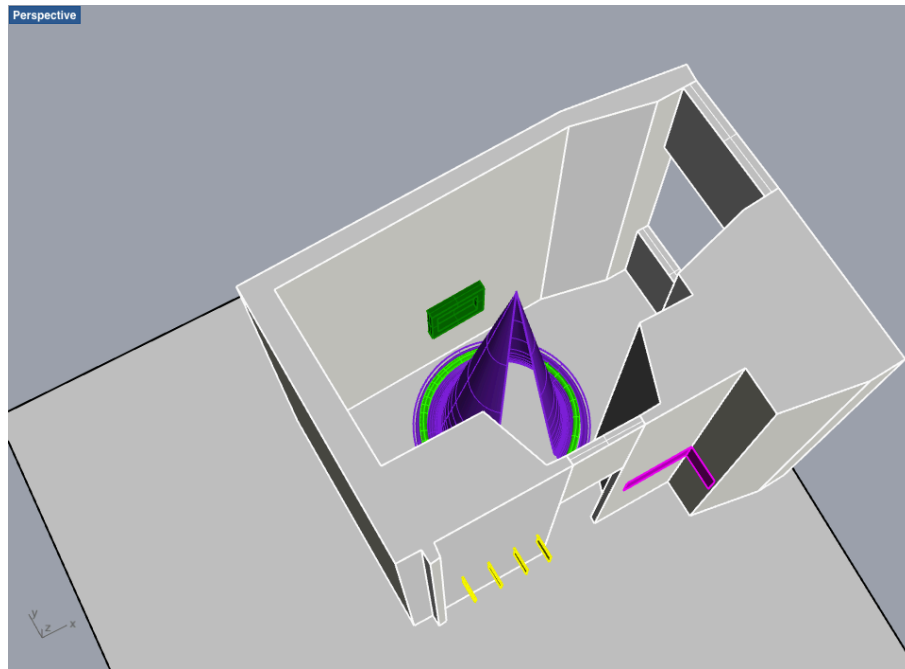
tvoria grafiky, perokresby, latexové grafiky, stan s kovovým špicom, video a sklenená ob-  
ruč, ktorá je súčasťou stanu.

Pred vstupom na stenách budú nainštalované latexové grafiky, ktoré sa prichytia  
o kovové tyče. Na vedľajšej stene nainštalujem perokresby a ilustrácie vytvorené po prí-  
chode na Korfu. Priamo z vchodu miestnosti človek vojde do Stanu, kde má možnosť vi-  
dieť ilustrácie potlačené na latexe a taktiež cez čiru časť latexu na video so zvukovou  
stopou.

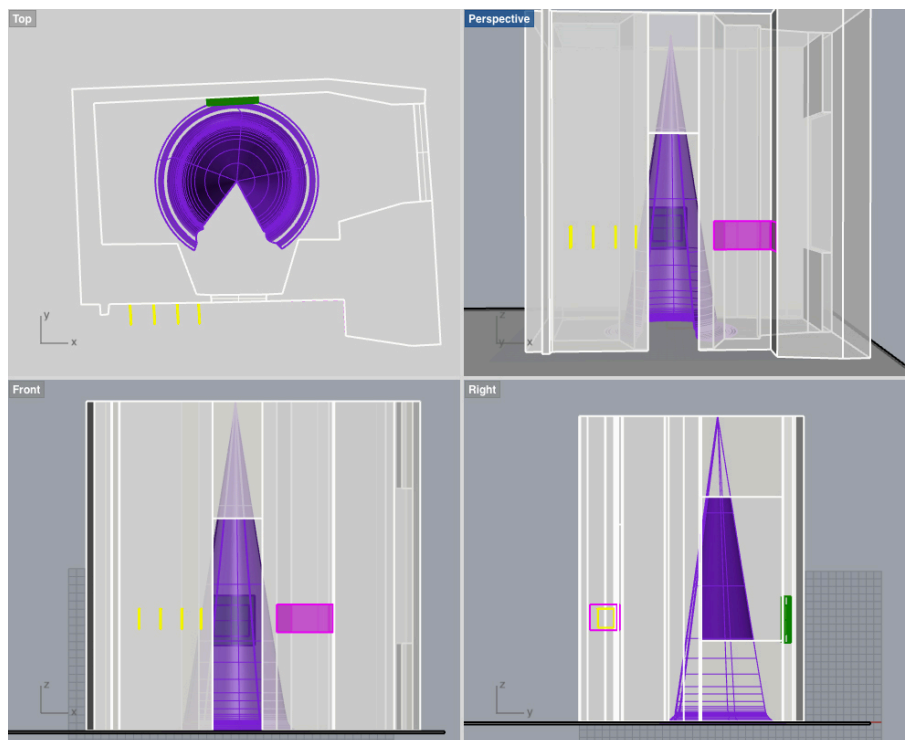


Obr.53 Vizualizácia inštalácie *Offline object*, 2016

Pod inštaláciou Stanu, na umocnenie pocitu prímorského prostredia, bude použitý  
piesok nainštalovaný po celej podlahe miestnosti už od vstupu.



Obr.53 Vizualizácia inštalácie Offline object, 2016



Obr.54 Vizualizácia inštalácie Offline object, 2016

## ZÁVER

Celá práca odkryla témy, ktoré neboli vždy odhalené a tým je pre mňa aj definitívne ukončená fáza v období ktoré som prežila. Samotný objekt kladie dôraz aj na zložité technologické spracovanie v latexe, v ktorom som mala možnosť objaviť nové technologické postupy práce, ktoré budem naďalej skúmať a pracovať s nimi v ďalších projektoch.

Možnosť prepojenia rôznych technologických postupov a médií upresnili môj cieľ a smer v tvorbe. Ujasnenie princípov, ktoré sa mi stali blízke a pri niektorých spracovaniach autorské, nadobudli osobitý rozmer rukopisu prác.

**ZOZNAM POUŽITEJ LITERATURY**

LIESER, Wolf. *Digital Art*. Königswinter: H.f.ullman, 2009. ISBN 978-3-8331-5338-9.

HOPKINS, David. *After Modern Art 1945-2000*. London: Oxford History of Art, 1999.

ISBN 978-0-19-284234-3.

RUSNÁKOVÁ, Katarína. *Rodové aspekty v súčasnom vizuálnom umení na Slovensku* [online]. Banská Bystrica: Fakulta výtvarných umení, Akadémia umení v Banskej Bystrici, 2009 [cit. 2013-04-14]. ISBN 978-80-89078-55-4. Dostupné z: [http://monoskop.org/images/c/c9/Rusnakova\\_Katarina\\_Rodove\\_aspekty\\_v\\_sucasnom\\_vizuálnom\\_umeni\\_na\\_Slovensku.pdf](http://monoskop.org/images/c/c9/Rusnakova_Katarina_Rodove_aspekty_v_sucasnom_vizuálnom_umeni_na_Slovensku.pdf)

HUDSON LTD., Thames &. *Umění po roce 1900*. Praha: Slovart s.r.o., 2007. ISBN 978-80-7209-952-8.

MILLEROVÁ, Judith. *Sklo 20. století*. Bratislava: Noxi, 2004. ISBN 80-89179-21-5.

QUARANTA, Domenico. *Beyond New Media Art*. 3rd. San Francisco, California, 94105, USA: LINK Editions, Brescia, 2013. ISBN 978-1-291-37697-5.

QUARANTA, Domenico. *In Your Computer*. 3rd. San Francisco, California, 94105, USA: LINK Editions, Brescia, 2010. ISBN 978-1-4467-6021-5

BRIZ, Nick, Evan MEANEY, Rosa MENKMAN, William ROBERTSON, Jon SATROM a Jessica WESTBROOK. *GLI.TC/H READER[ROR] 20111*. HTTP://GLI.TC/H/READERERROR: Unsorted Books, 2014. ISBN 978-4-9905200-1-4.

FULLER, Matthew. *Software Studies: A Lexicon*. London: Unsorted Books, 2008. ISBN 978-0-262-06274-9.

EDELKOORT, Lidewij a Lotte VAN GELDER. *The Pop-Up Generation: Design Between Dimensions*. Netherlands: BIS Publishers B.V, 2012. ISBN 978-0-262-06274-9.

**ZOZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJOV**

<http://www.tumblr.com>

<http://morskapanda.tumblr.com/>

<http://www.artlist.cz>

<http://www.akatre.com>

<http://www.facebook.com>

<http://www.designvid.cz>

<http://www.oliviaderman.tumblr.com>

<http://www.ceskatelevize.cz>

<http://www.thefilearts.com>

<http://www.saatchi-gallery.co.uk>

<http://www.museesdegrasse.com>

<http://www.artmap.cz>

<http://artsy.com>

<http://behance.net>

<http://artalk.cz>

<http://kvalitar.cz>

<http://blog.glessato.com>

<http://akatre.com>

<http://studentshow.com>

<http://yummygummylatex.com>

<http://designboom.com>

**ZOZNAM OBRÁZKOV**

<i>Obr.1 Ivana Zuskinová, More_glitch, 2014</i> .....	12
<i>Obr.2 Ivana Zuskinová, Dáždnik, 2015</i> .....	13
<i>Obr.3 Blog <a href="http://www.morskapanda.tumblr.com">www.morskapanda.tumblr.com</a>, 2013 - 2016</i> .....	14
<i>Obr.4 Ivana Zuskinová, Výhled z izby, frame z gif souboru, Alepu, Korfu 2014</i> .....	15
<i>Obr.5 Ivana Zuskinová, No title, fotografia zo súboru Glitch Days, Korfu 2011</i> .....	17
<i>Obr.6 Ivana Zuskinová a Iannis Zannos, Záznam z performance Tolix_Hopstcoch, Korfu 2015</i> .....	18
<i>Obr.7 Ivana Zuskinová a Iannis Zannos, Záznam z performance Tolix_Hopstcoch, Korfu 2015</i> .....	19
<i>Obr.8 Iannis Xenakis - Phitoprakta, zápis skladby, 1955-56</i> .....	19
<i>Obr.9 Ivana Zuskinová, frame z videa Iannis Xenakis - Pithoprakta, 2015</i> .....	20
<i>Obr.10 Ivana Zuskinová, Petra_\_/_, 2015</i> .....	21
<i>Obr.11 Ivana Zuskinová, Greece is hot, ukážka z aplikácie vytvorenej za pomoci Processingu, 2015</i> .....	22
<i>Obr.12 Screenshot "živého" glitchu v pracovnom prostredí Photoshopu, 2015</i> .....	23
<i>Obr.13 Ivana Zuskinová, "rozframovaný" gif z blogu <a href="http://www.morskapanda.tumblr.com">www.morskapanda.tumblr.com</a> s názvom Petra_glitch, 2015</i> .....	24
<i>Obr.14 Ivana Zuskinová, Dora, 2014</i> .....	25
<i>Obr.15 Ivana Zuskinová, Balóny, 2016</i> .....	26
<i>Obr.16 Ivana Zuskinová a Lenka Mlynarcíková, Fabiolina túžba, 2012</i> .....	28
<i>Obr.17 Ivana Zuskinová a Lenka Mlynarcíková, Fabiolina túžba, 2012</i> .....	28
<i>Obr.18 Akatre, Chromatic, 2015</i> .....	29
<i>Obr.19 Akatre, Mood, 2010</i> .....	30
<i>Obr.20 The Rodina, Winner! Is it you?, 2015</i> .....	31

<i>Obr.21 Andrea Mikysková, Síla identity, 2014</i> .....	32
<i>Obr.22 Marisa Olson, Návrat objektu, 2015</i> .....	33
<i>Obr.23 Václav Kruček, ...durée, 2015</i> .....	34
<i>Obr.24 Václav Kruček, ...durée, 2015</i> .....	35
<i>Obr.25 Václav Kruček, ...durée, 2015</i> .....	35
<i>Obr.26 Chris Labrooy, Vacuum, 2011</i> .....	36
<i>Obr.27 Yummy Gummy, Galaxy latex, 2014</i> .....	37
<i>Obr.28 William Latta, G 22 No. 59" x 12", 2013</i> .....	38
<i>Obr.29 Olivia Derman, Bez názvu, 2016</i> .....	39
<i>Obr.30 Olivia Derman, Bez názvu, 2016</i> .....	39
<i>Obr.31 Janulis Visurbalta, Bez názvu, 2015</i> .....	40
<i>Obr.32 Ivana Zuskinová, #corfunebolachyba , 2015</i> .....	43
<i>Obr.33 Ivana Zuskinová, Do Alepu, 2015</i> .....	44
<i>Obr.34 Ivana Zuskinová, Alfa Panda, 2015</i> .....	45
<i>Obr.35 Ivana Zuskinová, ukážka skicáru s ilustráciami, 2015/2016</i> .....	46
<i>Obr.36 Ivana Zuskinová, ukážka skicáru s ilustráciami, 2015/2016</i> .....	47
<i>Obr.37 Ivana Zuskinová, proces prvotných experimentov s latexom pri vytvorení metráže, 2016</i> .....	48
<i>Obr.38 Ivana Zuskinová, trubicové objekty vytvorené počas umeleckej rezidencie v štúdiu BUBEC, Řeřoryje, 2016</i> .....	50
<i>Obr.39 Ivana Zuskinová, trubicový objekt, 2016</i> .....	51
<i>Obr.40 Ivana Zuskinová, Latexová krajinka, 2016</i> .....	52
<i>Obr.41 Ivana Zuskinová, Latexová krajinka vol2, 2016</i> .....	52
<i>Obr.42 Ivana Zuskinová, Natiahnutá perokresba na latexe a plexiske, 2016</i> .....	53

---

<i>Obr.43 Ivana Zuskinová, dokumentácia pri prevedení ilustrácie na latex, 2016 .....</i>	<i>54</i>
<i>Obr.44 Ivana Zuskinová, Vlny, 2016 .....</i>	<i>55</i>
<i>Obr.45 Ivana Zuskinová, Palma, 2016 .....</i>	<i>56</i>
<i>Obr.46 Ivana Zuskinová, Palmová vlna, 2016 .....</i>	<i>57</i>
<i>Obr.47 Ivana Zuskinová, Skica stanu, 2016 .....</i>	<i>59</i>
<i>Obr.48 Ivana Zuskinová, Skica stanu, 2016 .....</i>	<i>59</i>
<i>Obr.49 Proces výroby obruče, 2016 .....</i>	<i>60</i>
<i>Obr.50 Ivana Zuskinová, Rozframované gif Palmy, 2014 .....</i>	<i>62</i>
<i>Obr.51 Ivana Zuskinová, My favourite glitch game, 2016 .....</i>	<i>63</i>
<i>Obr.52 Ivana Zuskinová, Glitch performance s Roisín, 2015 .....</i>	<i>64</i>
<i>Obr.53 Vizualizácia inštalácie Offline object, 2016 .....</i>	<i>65</i>
<i>Obr.54 Vizualizácia inštalácie Offline object, 2016 .....</i>	<i>66</i>
<i>Obr.55 Vizualizácia inštalácie Offline object, 2016 .....</i>	<i>66</i>



**ZOZNAM ZDROJOV OBRÁZKOV**

Obr. 1 - 7 Archív autora

Obr. 8 Pithoprakta. [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete: <[https://66.media.tumblr.com/08c9f1ab4b1fd7518d77d2cec524bec1/tumblr\\_nuzvnr4owJ1tmg4ivo1\\_540.jpg](https://66.media.tumblr.com/08c9f1ab4b1fd7518d77d2cec524bec1/tumblr_nuzvnr4owJ1tmg4ivo1_540.jpg)>.

Obr. 9 - 17 Archív autora

Obr. 18 Chromatic. [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete: <<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/88/68/40/88684061e09ae9356bfde6e37e308dbb.jpg>>.

Obr. 19 Mood. [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete: <[http://www.akatre.com/local/cache-vignettes/L567xH850/P135\\_MOOD10\\_03-fa177.jpg](http://www.akatre.com/local/cache-vignettes/L567xH850/P135_MOOD10_03-fa177.jpg)>.

Obr. 20 The Rodina. [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete: <<http://www.artalk.cz/wp-content/uploads/2015/05/The-Rodina-1024x576.jpg>>.

Obr. 21 Síla identity. [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete: <<http://www.artalk.cz/wp-content/uploads/2015/05/Andrea-Mikyskov%C3%A114.jpg>>.

Obr. 22 Návrat objektu. [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete: <[http://www.artmap.cz/sites/default/files/styles/event\\_big/public/201508/navrat-objektu-a-neklid-veci\\_0.jpg?itok=k7zPWR-S](http://www.artmap.cz/sites/default/files/styles/event_big/public/201508/navrat-objektu-a-neklid-veci_0.jpg?itok=k7zPWR-S)>.

Obr. 23 Durée. [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete: <[http://kvalitar.cz/cpoiwehba/uploads/2015/11/01\\_Václav\\_Kůček\\_durée\\_Kvalitář-440x305.jpg](http://kvalitar.cz/cpoiwehba/uploads/2015/11/01_Václav_Kůček_durée_Kvalitář-440x305.jpg)>.

Obr. 24 Durée. [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete: <[http://kvalitar.cz/cpoiwehba/uploads/2015/11/10\\_Václav\\_Kůček\\_durée\\_Kvalitář.jpg](http://kvalitar.cz/cpoiwehba/uploads/2015/11/10_Václav_Kůček_durée_Kvalitář.jpg)>.

Obr. 25 Durée. [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete: <[http://kvalitar.cz/cpoiwehba/uploads/2015/11/07\\_Václav\\_Kůček\\_durée\\_Kvalitář.jpg](http://kvalitar.cz/cpoiwehba/uploads/2015/11/07_Václav_Kůček_durée_Kvalitář.jpg)>.

Obr. 26 Vaccuum . [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete: <<http://blog.gessato.com/wp-content/uploads/2012/11/shrink-wrap-stills-chris-labrooy-gessato-3.jpg>>.

Obr. 27 Galaxy latex. [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete:

<[http://yummygummylatex.com/wp-content/uploads/2014/02/740330\\_10200872673721083\\_637675996\\_o-300x449.jpeg](http://yummygummylatex.com/wp-content/uploads/2014/02/740330_10200872673721083_637675996_o-300x449.jpeg)>.

Obr. 28 G 22 No. 59" x 12" . [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete:

<[https://s3.amazonaws.com/arthapsgart/\\$2a\\$10\\$TWMmt0UnSG0uY3P3lbG0CeuO7TUgUxC76RSe7eZumAeYNfZEv3xy6/1410145920212.JPEG](https://s3.amazonaws.com/arthapsgart/$2a$10$TWMmt0UnSG0uY3P3lbG0CeuO7TUgUxC76RSe7eZumAeYNfZEv3xy6/1410145920212.JPEG)>.

Obr. 29 Bez názvu . [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete:

<[http://67.media.tumblr.com/7976a6d3e1d478102cf88fabf75fd998/tumblr\\_nyrdegZJz81tbkli0o2\\_1280.png](http://67.media.tumblr.com/7976a6d3e1d478102cf88fabf75fd998/tumblr_nyrdegZJz81tbkli0o2_1280.png)>.

Obr. 30 Bez názvu. [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete: <[http://65.media.tumblr.com/894a8f671ed23be14d27104394aee526/tumblr\\_o2pk7peiRB1tbkli0o1\\_1280.png](http://65.media.tumblr.com/894a8f671ed23be14d27104394aee526/tumblr_o2pk7peiRB1tbkli0o1_1280.png)>.

Obr. 31 We were catching wormholes. [online]. [2016-04-17]. Dostupné na internete: <<https://scontent-cdg2-1.xx.fbcdn.net/v/t1.0>

[9/12308254\\_970153109711652\\_287293799117432577\\_n.jpg?oh=0ec3398279781b880be34c6c51b15292&oe=57E17446](https://scontent-cdg2-1.xx.fbcdn.net/v/t1.09/12308254_970153109711652_287293799117432577_n.jpg?oh=0ec3398279781b880be34c6c51b15292&oe=57E17446)>.

Obr. 32 - 54 Archív autora

## **ZOZNAM PRÍLOH**

Zoznam použitej literatúry

Zoznam použitých internetových zdrojov

Zoznam obrázkov

Zoznam zdrojov obrázkov

Zoznam príloh

