

Volný objekt na téma proměna „Garden skate“

Jiří Jedlička

Bakalářská práce
2017



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Design skla
akademický rok: 2016/2017

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jiří Jedlička**
Osobní číslo: **K14002**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design – Design skla**
Forma studia: **prezenční**

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

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 bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

KIRSCH, Roland (ed.): Historie sklářské výroby v českých zemích II/1, 2. Praha: Academia, 2003. ISBN 8020010696.

KULA, Daniel a Elodie TERNAUX. Materiology: průvodce světem materiálů a technologií pro architektky a designéry. Praha: Happy Materials, c2012, 342 s. ISBN 978-80-260-0538-4.

FAIRS, Marcus. Design 21. století: nové ikony designu : od masového trhu k avantgardě. V Praze: Slovart, 2007, 463 s. ISBN 978-80-7209-970-2.

DEMPSEY, Amy. Umělecké styly, školy a hnutí: encyklopedický průvodce moderním uměním. 2. vyd. Praha: Slovart, 2005. ISBN 80-7209-731-8.

KARSTEN, Harries. Smysl moderního umění: filozofická interpretace. Vyd. 1. Brno: Host, 2010, 159 s. ISBN 978-80-7294-371-5.

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

RAIMANOVÁ, Ivona. V prostoru 2000, Generace 19892009, Liberec: Spacium, 2009. ISBN 9788025457511.

KOLESÁR, Zdeno. Kapitoly z dějin designu. Praha: VŠUP, 2009. ISBN 978-8086863283.

HANN, Michael. Structure and form in design: critical ideas for creative practice. New York: Berg, 2012, xx, 180 p. ISBN 9781847887429.


BLÁHA, Jaroslav. Výtvarné umění a hudba. Vyd. 1. Praha: Togga, 2013, 2 sv. (231, 359 s.). Musica viva (Togga). ISBN 978-80-87258-69-9.

Vedoucí bakalářské práce: **doc. MgA. Petr Stanický, MFA**
Ateliér Design skla


Datum zadání bakalářské práce: **15. prosince 2016**

Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2017**

Ve Zlíně dne 15. prosince 2016


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 ¹⁾;
- 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 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ 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 ³⁾ 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 2.5. 2017

.....  
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 nevýdělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační 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. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení 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.

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, jíž se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

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 vnitřní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího 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). 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 jim 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 přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Ve své práci se zabývám prostředími, ve kterých jsem vyrůstal, tvořil a objevoval nové věci. Skatepark a zahrada na vesnici se v mém dětství vždy prolínaly a navzájem se doplňovaly. Brusle, kolečka nebo i stromy a další předměty, nacházející se v těchto charakteristických místech, se pro mě staly hlavními inspiračními zdroji.

Bakalářská práce je rozdělena do dvou částí, teoretické a praktické.

V teoretické části se zaměřuji na in-line kulturu a další urban kultury. Ve své práci se vracím do prostředí zahrady, kterou zpětně vnímám jako místo, kde člověk není rušen mediálním světem. V praktické části se věnuji procesu navrhování, jednotlivým inspiracím pro mou práci a technologickým postupům v tvorbě výsledných objektů.

Klíčová slova: prostředí, skatepark, zahrada, stromy, subkultura, in-line, dětství, beton

ABSTRACT

In my bachelor's thesis I examine the formative environments, in which I grew up. Places that influenced my creative process and where I explored new horizons. A skate park and a village garden - these two have always been entwined and complimented each other. Roller blades or wheelbarrow, trees and other objects characteristic for these places became my main sources of inspiration.

My bachelor's thesis consists of two parts, a theoretical and a practical one.

In the theoretical part I concentrate on the in-line culture and other prominent urban sub-cultures. I trace my steps back to the garden, which I perceive as a space, where you are not disturbed by the media. In the practical section I focus on the designing process, the inspirations behind my ideas, technological methods and the actual creation and design of the final objects.

Keywords: environment, skatepark, garden, trees, subculture, in-line, childhood, concrete

Především chci poděkovat vedoucímu práce doc. MgA. Petrovi Stanickému M.F.A., asistentce MgA. Michaele Spružinové a BcA. Luboši Šurýnovi za poskytnutí cenných rad a konzultací v průběhu studia. Velký dík patří mé rodině a mým spolužákům za jejich podporu a pomoc ve studiu.

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

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 INSPIRAČNÍ ZDROJE	10
1.1 DĚTSTVÍ MEZI STROMY A PLECHY	10
1.2 URBAN KULTURY	13
1.2.1 S partou	14
1.3 IN-LINE SKATING A VZNIK	15
1.3.1 Druhy bruslení.....	15
1.4 PŘEHLUŠENÍ.....	17
1.4.1 Beton v zahradě.....	18
2 REŠERŽE	19
2.1 MARCEL DUCHAMP.....	19
2.2 JIŘÍ KOVANDA.....	21
2.3 ZUKCLUB	24
2.4 MATT CALDERWOOD	26
2.5 JOHANNES MAKOLIES	28
3 POKRAČOVÁNÍ V TÉMATU	30
3.1 LAMPA	30
3.2 BROŽ.....	31
II PRAKTICKÁ ČÁST	32
4 KONCEPT	33
4.1 POSTUP NAVRHOVÁNÍ	33
4.2 ZÁBRADLÍ	36
4.2.1 Postup výroby.....	37
4.3 BALANCUJÍCÍ BETON	38
4.3.1 Výrobní proces	39
4.3.2 Historie skleněné plastiky	40
4.4 BALANCUJÍCÍ KOLEČKA.....	42
5 INSTALACE	44
ZÁVĚR	45
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	46
SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ	47
SEZNAM OBRÁZKŮ	49
SEZNAM ZDROJŮ OBRÁZKŮ	50
SEZNAM PŘÍLOH	51

ÚVOD

Zahrada a skatepark, příroda a město jsou odlišná prostředí, ve kterých se pohybuji. Zvuk plechů a hudby se střídá s šuměním stromů a trávy. Jízda na bruslích mezi rampami pro mě byla vždy vyžitím a zábavou, po kterých jsem odpočíval v zahradě u mé babičky. Jsou to lidé, předměty, události a příhody, díky kterým mají tato místa pro mě zvláštní význam. In-line kultura a bruslení s kamarády pro mě vždy bylo inspirací a je spojeno s diskuzemi o bruslích, hudbě, módě, filmování, cestování atd.

Ve své bakalářské práci na téma Proměna se zabývám spojením dvou míst, která se zdají na první pohled od sebe vzdálená, ale mohou mít mnoho společného. Zmíněná zahrada a skatepark se většinou nacházejí na odlehlejších místech vzdálených od společnosti, kde se dá nalézt prostor pro odpočinek nebo sportovní aktivitu.

Výsledkem tohoto spojení je tvorba objektů s využitím běžných materiálů a věcí, které se na těchto místech nacházejí. Sleduji, jak se navzájem ovlivňují a proměňují. Výjimkou je tavené sklo, které používám pro tvorbu balancujícího objektu, do kterého se snažím dostat napětí.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 INSPIRAČNÍ ZDROJE

V úvodní části své bakalářské práce se zaměřuji na dvě odlišná místa, která jsou mi blízká, a každé je pro mě něčím zajímavé. Snažím se popsat první momenty a vzpomínky, ze kterých vycházejí mé inspirační zdroje.

1.1 Dětství mezi stromy a plechy

Zahrada, místo plné stromů, keřů, plodin a trávy, tam jsem od útlého věku trávil čas a se svou rodinou pracoval. Nachází se u mé babičky v Bojanovicích uprostřed rozlehlé krajiny s výhledem na široké okolí. Práce jako trhání třešní, sbírání švestek a hrušek, hrabání listí nebo rytí pole doprovázely mé dětství. Babička a její rodiče se živili zemědělstvím a pracovali na poli. Můj pradědeček byl kovář a v naší chalupě měl jednoho koně, krávy k tažení plovu a orbě půdy. Hospodářské budovy, jsou dnes využívány pro uskladnění brambor a dalších plodin. Také naše kovárna je tajemné místo se starou výhni a kovadlinou, které mě uchvátilo, a kde jsem mohl trávit hodiny sám s náradím, kladivy a kleštěmi. Tam jsem vyráběl jednoduché dřevěné lodě, kuše, pušky a meče. Po svém tvoření jsem se šel projít okolo vesnice a svou procházku jsem zakončil odpočinkem v zahradě. V letních měsících, když pálilo slunce, jsem se schoval pod koruny stromů nebo jsem vyšplhal po větvích na pohodlné místo, kde jsem sledoval střechy domů a plynoucí mraky. Jindy jsem si postavil starý látkový stan, ve kterém jsem tábořil nebo jsem stavěl posed na stromě. Na naší zahradě „za humny“ jsem trávil téměř každý víkend.



Obr. 1 Rodinná zahrada, 2016

V pozdějším věku jsem objevil místo ze železných plechů, trubek a betonu – skatepark. Bydlím v Kroměříži na sídlišti Spáčilova, kde jsem v 9 letech objevil jízdu na skateboardu. V sousedním vchodě bydlel můj kamarád Jan s přezdívkou „Tony“ se kterým jsme společně jezdili na zásobovací rampě starého obchodního domu. Zde jsme objevovali možnosti pohybu na skateboardu a učili se první triky. Později jsem se dostal k in-line bruslení, které má v Kroměříži největší tradici. Velice mě inspirovala in-line kultura, kterou jsem začal objevovat jízdou po ulicích města.

„In-line skating is a great way to exercise and get around town. It can also be an extreme sport that pushes skaters to their limits. They do jumps, grabs, and other stunts. Many show off their skills at skate parks.”¹

¹DAVID, Jack. *In-line skating*. Minneapolis, MN: Bellwether Media, 2008, s. 8. ISBN 978-1-60014-137-9.

Pamatuji první momenty ve svých 11 letech, když jsem si koupil první aggressive in-line brusle legendární značky Roces a přišel jsem do místního skateparku. Hned jsem získal pozornost starších bruslařů v širokém oblečení, kteří se proháněli po zábradlích. Bruslař Petr s přezdívkou „Cajt“ vždy přijel se svým autem, na střechu vytáhl obří reproduktor a pouštěl hudbu. Zábavná jízda a volnost na bruslích udělala ze skateparku můj druhý domov.



Obr. 2 Trénink ve skateparku, 2006

1.2 Urban kultury

V dnešní době se člověk nachází mezi dvěma póly. Z jedné strany tíhne k přírodě, která je mu přirozená a na druhé je ovlivněn prostředím měst, kde vznikají nové urban kultury a subkultury. Ty se rodí v ulicích, uličkách a na místech, které jsou často odlehlé a neoblíbené. Jedním z nich je skatepark, kde se scházejí lidé a sdílejí svoji zálibu. Je omezený svou rozlohou a lidé na rampách také sdílejí své konverzace. Jejich projev je jízda na bruslích, kde každý může vyjádřit svůj vlastní styl - jde o provedení triku, které každý bruslař svým pohybem těla může udělat originálním způsobem. První generace bruslařů v české republice brala inspiraci ze záznamů závodů X-Games konaných v USA, které vysílala televizní stanice MTV. In-linová videa jsou doplněna hudbou, která provází téměř každého bruslaře i při jeho jízdě. Po celou historii in-linu nejvíce doprovází tuto kulturu hudební žánr – Rap. Ten bruslaře inspiroval nejen širokým oblečením, ale i svou živelností, která se promítla ve zmíněném bruslařově stylu jízdy. Rap měl na svém počátku více sociální význam, byl hlasem lidí žijících v chudých čtvrtích na okraji velkých měst. Hudbou sdělovali problémy a věci, které jsou ve společnosti špatně.

„2Pac – Changes

[Verse 3: 2Pac]

And still I see no changes

Can't a brother get a little peace?

It's war on the streets and the war in the Middle East

Instead of war on poverty they got a war on drugs

So the police can bother me

And I ain't never did a crime I ain't have to do“²

Jeho dnešní podoba se dosti liší od toho, který vznikl na počátku. V dobrém dává více prostoru pro kreativitu a volnější vyjádření, v opačném je po nějaké době převzat hlavním proudem a kultura, která přinesla trochu svobody, se stala produktem a přehlušením. Opačný případ je in-line, který svůj vrchol zažil na konci 90. let a nyní se postupně stává undergroundem. Jen pár profesionálních jezdců má za svůj trénink a talent zapláceno, ale i přesto je širší komunita bruslařů stále propojena a drží si svoje nadšení. Počet bruslařů v České republice se v posledních letech velmi zmenšil a ubylo i in-linových soutěží. Podpora tohoto sportu v Česku je velmi malá. In-line kultura není moc vidět a pro většinu lidí

zůstává stále neznámá. Je to záležitost nadšenců, kteří se neřídí trendy a věnují se tomu, co je baví.

*„Aggressive in-line has its own culture. A culture is a set of values that a group of peoples shares. Skating culture includes its own music, clothing, and way of talking. Hip-Hop and punk rock are a big part of the scene. Companies including England Clothing and Mind Game design popular clothing for in-line skaters. There are even video games that allow players to skate as their favorite professionals or “pros.”*³

1.2.1 S partou

V Kroměříži jezdíme v místním skateparku, kde trávíme nejvíce času trénováním nových triků. Nachází se na neprůchozím místě mezi zimním stadionem a garážemi. V posledních třech letech, mohl vypadat spíše jako opuštěný. V letošním roce, se objevily desítky mladých lidí jezdících na koloběžkách, které se staly současným trendem a skateparky jsou jimi přeplněny. S mojí partou se vydáváme do dalších měst, ve kterých hledáme zajímavá a vhodná místa pro provádění triků. Autem projíždíme hlavní ulice, a když se nám líbí nějaká oblast, jdeme ji projet na bruslích. Jsou to sídliště, industriální oblasti, obchodní centra, areály nebo také městské centrum. Poté najdeme vhodné zábradlí nebo jiný objekt a zábava může začít. Naše ježdění natáčíme a střídáme se u kamery. Z dobře provedených triků sestříháme video, které se skládá např. ze záběrů nasbíraných za jeden rok. Bruslaři také cestují po Evropě a do velkých měst, které nabízejí lepší možnosti. Setkávají se s dalšími, místními lidmi a společně jezdí. In-line komunita je přívětivá a přátelská.

²2Pac - Changes: Text písničky. *Genius.com* [online]. Santa Monica, California: Interscope, 13. 10. 1998 [cit. 2017-04-12]. Dostupné z: <https://genius.com/2pac-changes-lyrics>

³CROSSINGHAM, John a Bobbie. KALMAN. *Extreme in-line skating*. New York: Crabtree Pub. Co., c2004, s. 5. ISBN 0-7787-1667-8.

1.3 In-line skating a vznik

V roce 1980 skupina hráčů ledního hokeje v Minnesotě hledala způsob, jak během léta trénovat. Scott a Brennan Olson založili společnost Rollerblade, která začala prodávat brusle se čtyřmi polyuretanovými kolečky, umístěnými v řadě za sebou vespod vyztužené boty. V roce 1988 Rollerblade představilo první aggressive in-line brusle, the Rollerblade Lightning TRS. Na počátku 90. let se Aggressive inline bruslení vyvinulo jako organizovaný sport. V roce 1994 byla uspořádána úplně první série závodů na plážích v jižní Californii. Událost se jmenovala The National Inline Skate Series, lépe známá jako NISS pro aggressive in-line bruslaře po celém světě. Chris Edwards a Arlo Eisenberg se stali vítězevé závodu těchto sérií v roce 1994. Tento sport byl zařazen do prvních ESPN X-Games v roce 1995 a zahrnoval jízdu ve vertikální rampě a závody na „street“ překážkách. In-line dosáhl své popularity v pozdních 90. letech.

1.3.1 Druhy bruslení

Street

Bruslař provádí triky s využitím prvků existujících v obyčejném, městském prostředí. To zahrnuje jízdu na zábradlí a betonových zídkách, skákání ze schodů nebo vyvýšených míst. Obecně jde o přeměnění čehokoliv na běžné ulici v překážku, rampu nebo zábradlí. Kreativita je vnímána, jako důležitý aspekt „street“ bruslení. V jedinečném prostředí jsou bruslaři schopni vymyslet triky specificky mnohem lépe, než na předem definovaných překážkách ve skateparku.

Park

Park in-line se odkazuje na bruslení, které se provádí ve skateparcích. Tento druh se liší od bruslení na ulici, vzhledem ke specifické povaze skateparků. Ty jsou předem určeny k provádění triků např. hrany ramp obsahují zábradlí (coping). Zde se klade důraz na technickou stránku in-line jízdy se zaměřením na nejrůznější triky, které může bruslař provádět a propojovat. Série triků spojená dohromady plynulým pohybem přes různé překážky je známá jako „line“ (souvislá jízda). Tvarově zajímavé rampy a další objekty, se obvykle nenacházejí v běžném městském prostředí.

Half-pipe

Half-pipe je další disciplína bruslení. Spočívá v provádění triků ve vzduchu, jako je rotace nebo jízda po hraně „U“ rampy.



Obr. 3 Rachard Johnson, jízda po zábradlí, 2007

⁴MCKENNA, A. T. *Aggressive in-line skating*. Mankato, Minn.: Capstone High/Low Books, c1999. ISBN 0-7368-0164-2.

⁵WEIL, Ann. *Aggressive in-line skating*. Mankato, Minn.: Capstone Press, c2005. ISBN 0736827080.

1.4 Přehlušení

V bakalářské práci se vracím ke svým kořenům na vesnici. V mém případě, jde o pravý opak „urbanizace“. Dům mé babičky je místo, kde se setkává naše rodina. Se svým švagrem Markem, který žije v Praze, trávím čas prací, jako je kácení stromů, kopání pařezů, řezání větví nebo sečení trávy. Bavíme se a posloucháme hudbu z přenosného reproduktoru. Po odvedené práci sedíme u ohně do pozdních hodin a hrajeme na kytaru. Švagr pracuje v mediální agentuře a pro něj se zahrada stala také místem odpočinku. V dnešní době sociálních sítí se vše začíná odehrávat na internetu. Moderní kultury se medializují a po čase se stávají trendem jako např. u skateboardingu.

„Whereas media of previous generations may have referred to newspapers, magazines, and books, today’s media include an explosion of online/global networking systems (Twitter, Facebook, Bebo, YouTube), as well as a music culture that has moved beyond musical exchange to include the marketing and selling of culture, lifestyle, and products.”⁶

Ať už se jedná o in-line nebo další urban kultury, stačí nám pár minut používání google vyhledávače a máme vše před sebou. Často nás samotný internet zaměstná natolik, že svůj zájem o některý z extrémních sportů nezrealizujeme. Zahrada, která se nachází mezi poli, wifi připojení neobsahuje a média zde nehrají žádnou roli. Stejně je tomu tak i ve skateparku, do kterého přijdete, nazujete si brusle a jdete jezdit. Používám přirovnání, že čas strávený ve skateparku je podobný práci a odpočinku v zahradě. Propojení tohoto odlehlého, klidného místa a „street“ kultury se stává mým osobním experimentem pro tvorbu objektů.

⁶MARSHALL, Elizabeth a Özlem. SENSOY. *Rethinking popular culture and media*. Milwaukee, WI: Rethinking Schools, c2011, s. 4. ISBN 978-0-942961-48-5.

1.4.1 Beton v zahradě

Vedle naší zahrady se nachází malý betonový plácek, který má svoji historii. Byl místem pro vesnické zábavy, sloužil jako taneční plocha a herní místo pro děti. Moje matka Yvona si zde jako malá chodívala hrát spolu se svým bratrem a kamarády. V létě se bavili s míčem a v zimním období se plácek polil vodou, tak vzniklo kluziště. Také já jsem zde v letních dnech jezdil na skateboardu a bruslích. Starý beton je pokryt prasklinami, které prorůstá tráva. Toto místo mi napomohlo v přenesení in-line kultury do zahrady.

„Concrete has had to contend with a number of obstacles in achieving any degree of popularity with architects, engineers, builders and, above all, the public. On the whole, architects were impressed by the potential value of concrete and the enormous possibilities it seemed to offer from very early on in its development as a mass construction material.”⁷



Obr. 4 Betonové hřiště u zahrady, 2017

⁷CROFT, Catherine. *Concrete architecture*. London: Laurence King, 2004, s. 11. ISBN 1856693643.

2 REŠERŽE

V této části bakalářské práce představuji umělce, kteří mi pomohli ve větším zamyšlení nad tématy, kterými se zabývám. Přinesli mi nové inspirativní pohledy. Do své rešerše jsem si zvolil umělce: Marcel Duchamp, Jiří Kovanda, studio ZUKCLUB, Matt Calderwood a Johannes Makolies.

2.1 Marcel Duchamp

Mou první inspirací se stal Marcel Duchamp (1887 – 1968), francouzský výtvarník a šachista. Většinu života prožil v USA a v New Yorku založil s Man Rayem dadaistickou skupinu. Duchamp začal vytvářet tzv. ready-mades a používal u nich sériově vyráběné předměty. Ty se staly uměleckými díly v momentě, kdy je vystavil v galerii. Tím se stal předchůdcem konceptuálního umění. Zaujal mě objekt s názvem Bicycle wheel, který je složen z kola a stoličky. Inspiroval mě k použití koleček do bruslí, které se musí často měnit za nové a jsou také sériově vyráběny. Tyto obyčejné věci ztrácejí svůj původní účel a stávají se něčím novým a zajímavým.



Obr. 5 Marcel Duchamp, Bicycle wheel, 1913

„Although Duchamp had collected manufactured objects in his studio in Paris, it was not until he came to New York that he identified them as a category of art, giving the English name "Readymade" to any object purchased "as a sculpture already made." When he modified these objects, for example by mounting a bicycle wheel on a kitchen stool, he called them "Assisted Readymades." Duchamp later recalled that the original Bicycle Wheel was created as a "distraction": "I enjoyed looking at it, just as I enjoy looking at the flames dancing in a fireplace."⁸

Duchampovým kontroverzním dílem se stala jeho Fontána v roce 1917, kterou vystavil na výstavě Společnosti nezávislých umělců. Byl to porcelánový pisoár, který prohlásil za umělecký objekt a opatřil ho podpisem. Toto dílo bylo za všeobecné rozhořčení společnosti odmítnuto. Duchamp se stal jedním z nejvýraznějších poválečných avantgardních umělců. Svým „antiuměním“, kdy pracoval s hotovými předměty, měnil pohled na tradiční umění. Idea zdůrazňovala samotný výběr díla a ne proces jeho vytváření. Pracemi a názory Duchamp provokoval tehdejší společnost a zapsal se do kapitol dějin umění. Jeho tvorba ovlivnila a inspirovala celou řadu umělců a uměleckých skupin.



Obr. 6 Marcel Duchamp, Fontána, 1917

⁸Marcel Duchamp: Bicycle Wheel. In: *Moma.org* [online]. Gallery label, 18. 9. 2006 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <https://www.moma.org/collection/works/81631?locale=en>

2.2 Jiří Kovanda

Další inspirací pro mou práci se stal umělec Jiří Kovanda narozen 1953 v Praze. Patří k nejvýznamnějším současným českým umělcům. Jeho tvorba je zastoupena na prestižních světových přehlídkách umění jako například v londýnské Tate Modern (performance Líbání přes sklo). Od roku 1995 působí na Akademii výtvarných umění v Praze jako asistent v ateliéru Vladimíra Skrepla. Ve svých instalacích využívá každodenních předmětů. Líbí se mu jeho vytváření kompozit věcmi, které působí humorem a jiné zamyšlením. Vždy v člověku zanechají nějaké pocity.

„Zhruba od roku 1990 umělec ovšem stále více opouští dosavadní malířská i kreslířská řešení, případně je spojil se svým klíčovým objevem nahrazující obraz - jsou to dřevěné...co? reliéfy??? bedničky na stěně by bylo asi adekvátnějším pojmenováním... Jeho realizace se stále více stávají prostorovými a stále více jejich podstatnou charakteristikou je, že jsou záměrně nijak dokonale stloukány, slepovány či jinak spojovány z nalezených, rozřezaných desek do prostorových útvarů, majících překvapivou vlastní estetickou kvalitou.“⁹



Obr. 7 Bez názvu, 1991

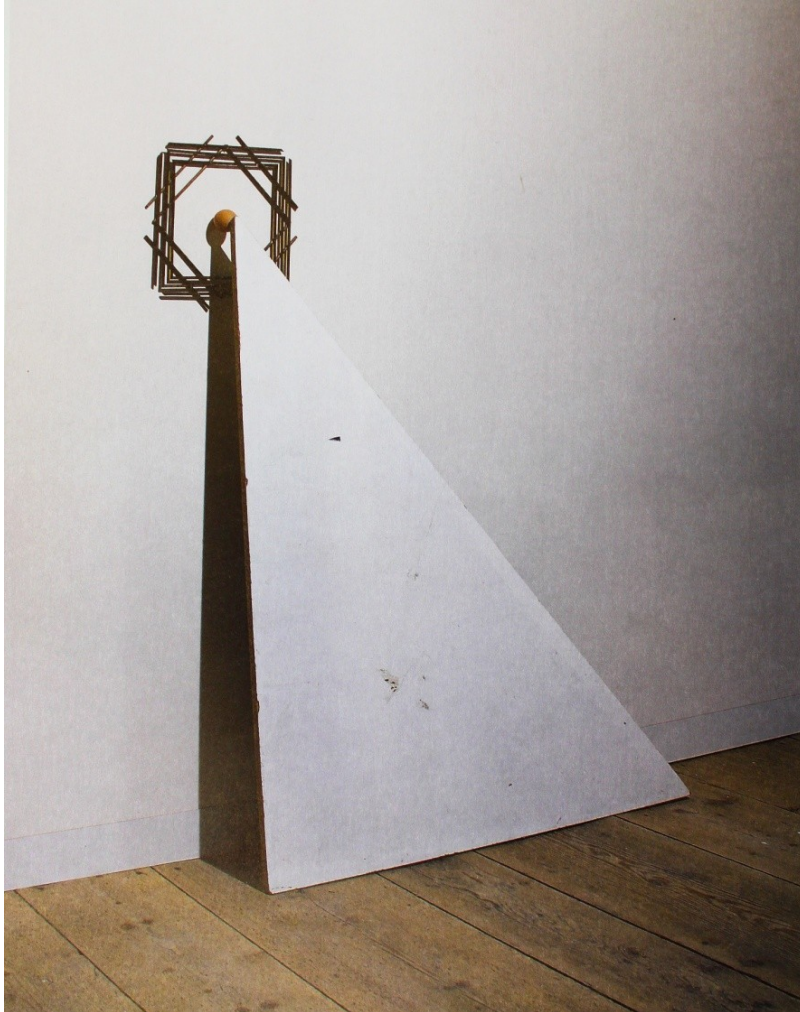
Na začátku své tvorby uskutečňoval performance už na počátku sedmdesátých let, pomocí nonverbální komunikace na ulici vytvářel vtipné a zajímavé situace. U jeho performance, instalací a děl, více klade důraz na obsah nežli formu. V jeho práci můžeme vidět zájem o všední náměty, pocity a zkoumání vztahů mezi předměty.

“Svými efemérními akcemi a intervencemi do veřejného prostoru (které umělec popsal jako pokusy o „navázání kontaktu“), si v sedmdesátých a osmdesátých letech 20. století vybudoval mezinárodní renomé a nadále zůstává jedním z nejvýznamnějších a nejvlivnějších českých umělců současnosti. Pracuje s poezií každodennosti a lidského gesta, a vytváří tak subtilní a anti-monumentální dílo. Přestože se pohybuje na hranici viditelnosti, jedná se o výrazný kreativní akt s nezaměnitelným uměleckým rukopisem, silnou společenskou odezvou a smyslným, performativním projevem.”¹⁰

⁹KOVANDA, Jiří, JEŘÁBKOVÁ, Edith, ed. *Jiří Kovanda*. Ústí nad Labem: Fakulta umění a designu Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem společně s Galerií Klatovy/Klenová, 2010, s. 263. ISBN 978-80-87013-18-2.

¹⁰Jiří Kovanda vystavuje v Praze svou Třetí mysl: Národní galerie v Praze. *Designmagazin.cz* [online]. 31. 1. 2017 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://www.designmagazin.cz/umeni/66216-jiri-kovanda-vystavuje-v-praze-svou-treti-mysl.html>

Jedním z objektů, který mě zaujal, je bílá dřevotřísková deska, která se opírá o vejce a tím ho přitiskuje ke stěně. Líbí se mi, jak autor černou páskou zvýraznil místo dění. I když jde jen o vejce a desku, v objektu se odehrává napětí. Toto vtipné spojení ve mně vyvolává očekávání, zdali vejce praskne nebo spadne.



Obr. 8 Jiří Kovanda, Bez názvu (vejce), 2007

2.3 ZUKCLUB

Skupina umělců vytváří monumentální díla na vybrané plochy a přetváří celý prostor pomocí malby. Jejich hlavní nástroje pro práci jsou hlava, ruce, barva a tvoří zajímavé projekty. Jsou otevřeni novým způsobům a spolupracím se značkami. Studio funguje více než 10 let. Jejich tvorba mě vedla k většímu zamyšlení nad místem, ve kterém bruslaři tráví hodně času. Samotné skateparky jsou architekturou, ale často jsou to jen holé plechy nebo šedý beton. Samotná jízda na bruslích je uměním a tato specifická místa se stávají uměleckými díly.



Obr. 9 ZUKCLUB, malba v bazénu, 2014

Tato skupina Zukclub z Moskvy namalovala zářivými barvami a složitými vzory zrekonstruovaný bazén velký 1000 metrů čtverečních jako sluneční hodiny. Skatepark se nachází v Lugano ve Švýcarsku.

„A spectrum of hues is tagged onto the interior of the bowl, canvassing the skate surface in geometric and gradient designs. drawn onto one end of the pool, a rainbow of colors is layered onto the concrete — the specific arrangement and its relationship to the environment around it incorporates a functioning sundial into the configuration.

Black and white lines curve around the undulating waves that swoop around the space, while a sunflower-like design fits into one of the pool's deep gaps. skaters can enjoy the full spectrum of red-colored tones as they glide around one of the bends, as a gradient fades from crimson to pink.“¹¹



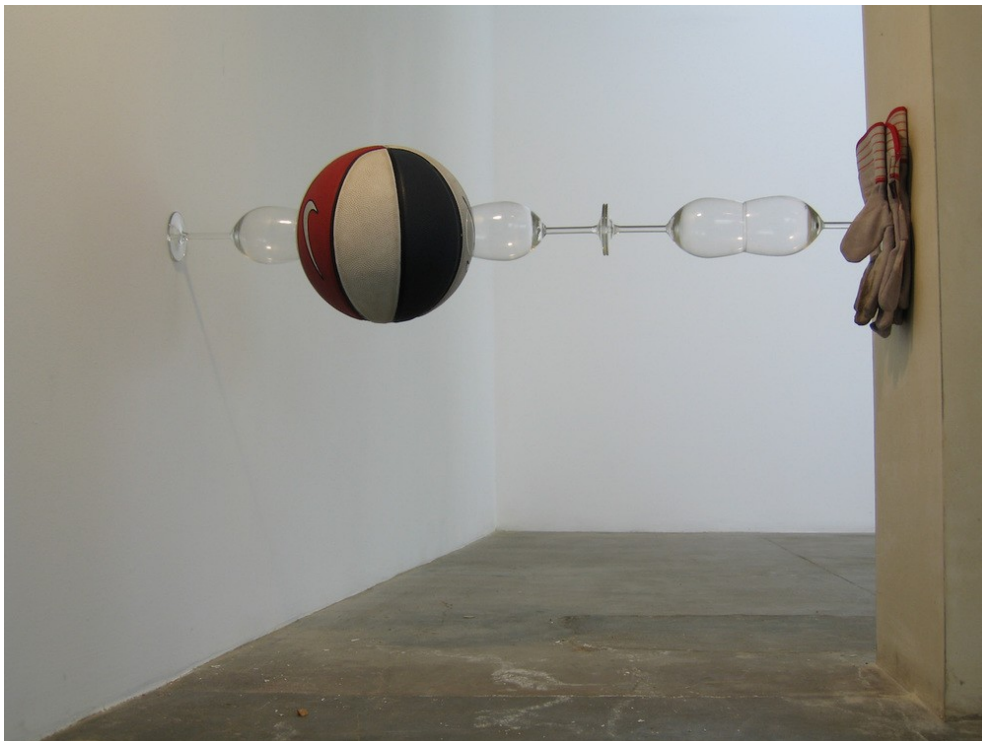
Obr. 10 ZUKCLUB, Skatepark sundial, 2014

¹¹ZUKCLUB paints lugano skatepark as a working sundial: Artem Stefanov, Sergey Ovseikin. In: *Zukclub.tilda.ws* [online]. 2014 [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://zukclub.tilda.ws/page616545.html>

2.4 Matt Calderwood

Matt Calderwood narozený v roce 1975 v Severním Irsku je umělec žijící a pracující v Londýně. Jeho práce může být definována tvorbou soch a instalací, které jsou plně riskovány. Vytváří nejisté balancující objekty, které drží pospolu pevným stažením. Využívá pákového efektu a protizávaží mezi různorodými materiály, které jsou pečlivě sestavené tak, aby nedošlo k jejich zhroucení. Při práci používá běžné předměty např. sklenice, míče, žebříky z nichž skládá tyto objekty.

„Matt Calderwood pushes everyday objects to extremes, highlighting the extraordinary strength, functionality, and poetry of the most humble items. His eclectic output includes videos of perilous actions, like jumping on a slab of concrete held up by four wineglasses, and sculptures whose stability relies upon friction or exquisitely precise counterbalance. By forcing objects to perform such variously difficult functions, Calderwood personifies them: “It’s possible to feel sympathy for a box of screws under the right conditions,” he says. “It’s possible to see emotions in objects.”¹²



Obr. 11 Matt Calderwood, *Untitled (basketball)*, 2005

Použité předměty se různě kombinují a vytvářejí nové funkce. Vzájemně na sobě závisejí a takto drží pohromadě. Při pohledu na ně lze jen hádat, jak je autor sestavil. Calderwood je také známý pro často nebezpečné performance a filmovou tvorbu.



Obr. 12 Matt Calderwood, Suspension, 2009

¹²Matt Calderwood: BIOGRAPHY. *Artsy.net* [online]. 2014 [cit. 2017-05-07]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/artist/matt-calderwood>

2.5 Johannes Makolies

Johannes Makolies narozený v roce 1979 v Drážďanech, studoval v letech 2004 až 2010 na Akademii výtvarných umění v Drážďanech sochařství, pod vedením Carla Emanuela Wolffa a Eberharda Bossleta. V jeho tvorbě mě zaujal zájem o všední prostředí ulice, která je plná objektů např. stojany na kolo, elektrické skříně, odpadkové koše, lavičky a zídky. Na nich často vznikají asambláže z převrstvených plakátů, žvýkaček, graffiti kreseb a dalších materiálů, které mohou být inspirací.

„Sochy Johannese Makoliese jsou asamblážemi reálných předmětů nebo průmyslových materiálů, jako je styropor, beton, montážní pěna, sádra nebo kov; jako podstavy často užívá fragmenty dřevěných palet. Surové materiály a nalezené objekty volí tak, že podtrhuje jejich decentní přirozenou barevnost, patinu či stopy opotřebení, a tím vytváří specifickou minimalistickou estetiku těchto prací. Někdy používá i písmo či graffiti, což souvisí s jeho východiskem v urbánní subkultuře. Sám se intenzivně věnuje skateboardingu a cyklistice, obojí se odráží i v jeho sochách. Některé z nich přímo připomínají skateboardové překážky a autor je skutečně takto využil.“¹³



Obr. 13 Johannes Makolies, Bez názvu 3, 2010

Na světě je obrovské množství objektů. Ať už se jedná o funkční věci, ozdobné předměty nebo části, které je vytvářejí, všechny jsou součástí neúprosného koloběhu materiálů. Ovlivněn graffiti kulturou a její estetikou, tvoří Johannes sochy z fragmentů města a kombinuje je s jinými materiály, aby jim dal nový význam. Sádru a beton odlévá do definovaných čistých geometrických tvarů. Dále je kombinuje s nalezenými předměty a vytváří asambláže, které působí dojmem, že mají technický nebo architektonický účel. Pracuje s odkazem města a urban kultury.



Obr. 14 Johannes Makolies, *Stojan na řídítka*, 2010

¹³Johannes Makolies. *Start point: přehlídka nejlepších absolventských prací evropských výtvarných akademií, sýpka a hrad Klenová, kostel sv. Vavřince v Klatovech*. 8. Řevnice: Nadace Arbor vitae, 2010, s. 10. ISBN 978-80-87164-56-3.

3 POKRAČOVÁNÍ V TÉMATU

Tématem in-line kultury jsem se zabýval již v průběhu mého studia. Před lety jsem nosil kolečko z bruslí pověšené na řetízku, to se mi stalo inspirací pro tvorbu šperků. Při jízdě po městě sleduji objekty, nápisy, jejich barevnost a detaily, které využívám při práci.

3.1 Lampa

Při navrhování této stolní lampy jsem se nechal inspirovat velkými betonovými bazény, které se nacházejí ve skateparcích. Vybral jsem si tvar složený ze tří prolínajících se polokoulí. Při jízdě v nich kroužíte po jejich obvodu a můžete se přehoupávat z jedné části do druhé. Pro výrobu jsem zvolil samotný beton, který je pro design svítidel netradiční. Skleněné stínítko je obrácené dno bazénu, na které jsem černou barvou zaznamenal jízdu koleček po jeho povrchu. Hladký beton uvnitř lampy působí příjemně a dobře funguje se světlem. Může sloužit pro uložení drobných věcí.



Obr. 15 Stolní lampa, Skate a pool, 2016

3.2 Brož

Další prací je design brože ve tvaru kolečka, kšiltovky a brusle. Tyto předměty jsou výrobou bruslaře. Všechny jsou vyřezány ze zrcadla a do spodní strany s barvou je vyrytý ornamentální dekor. Horní strana je malována černou barvou s nápisy např. Blade, což v překladu znamená ostří. Je to část slova rollerblading, které je dalším názvem pro in-line bruslení. Tyto šperky jsem vyrobil jako módní doplňky.



Obr. 16 Brože, 2016



Obr. 17 Brož, Kšiltovka, 2016

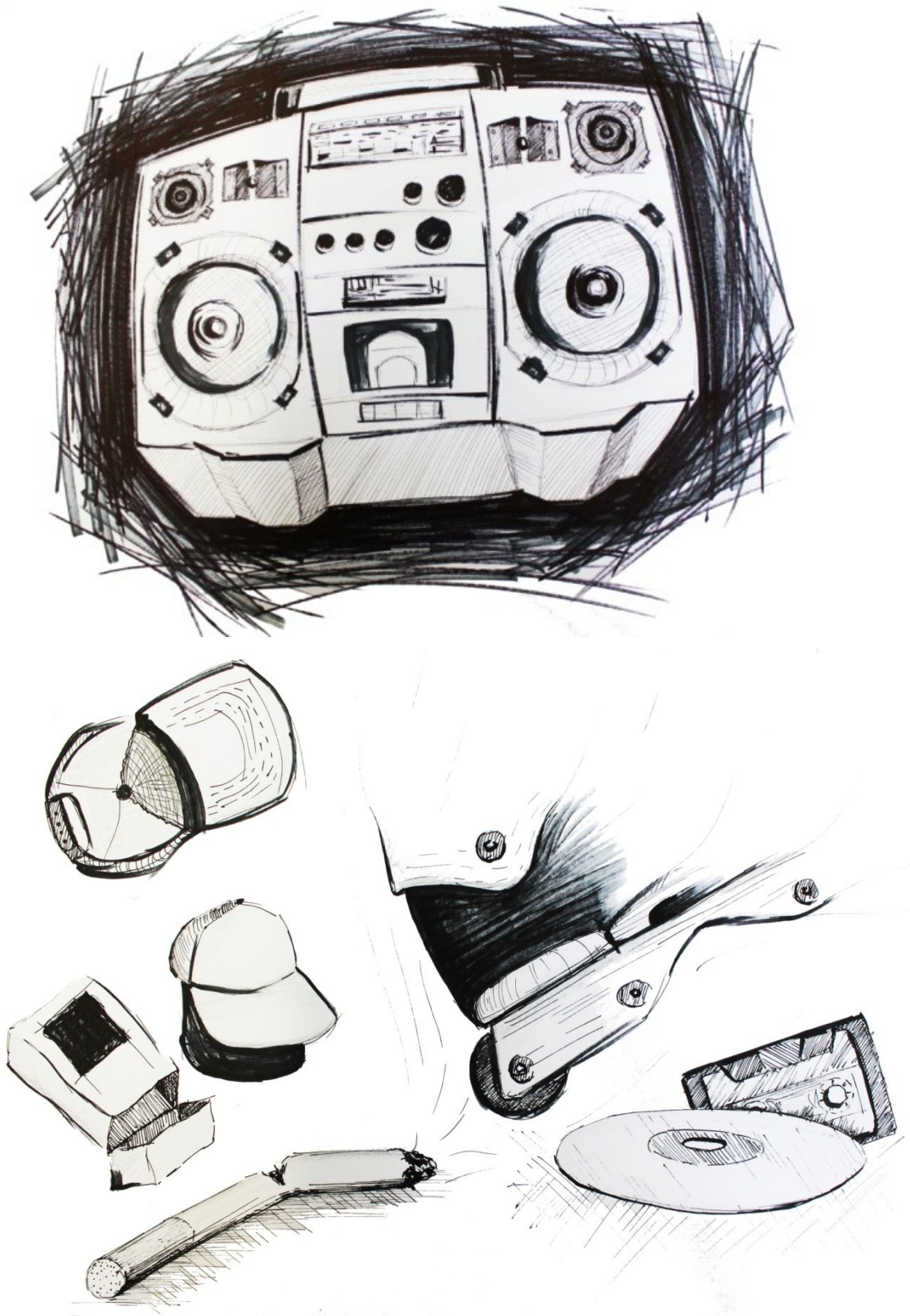
II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 KONCEPT

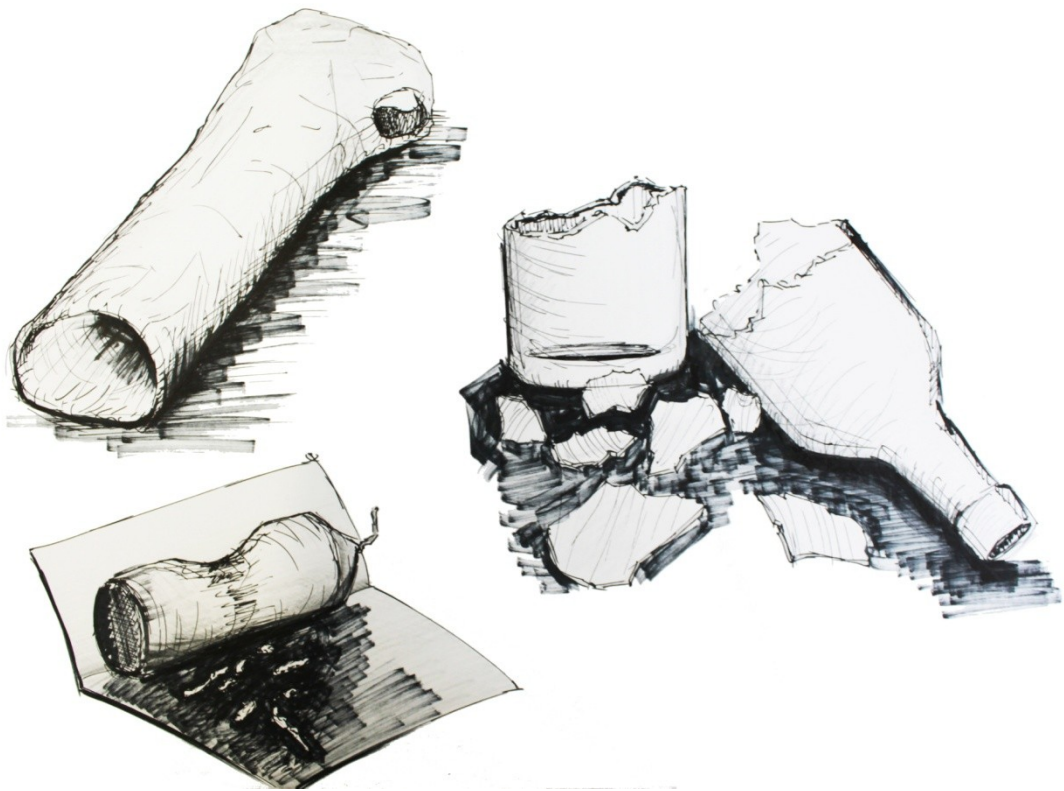
Cílem mé bakalářské práce je propojení dvou konkrétních míst, ve kterých se od dětství pohybuji. Ke každému z nich se pojí různé vzpomínky a zkušenosti, jako je štípání dříví nebo výměna koleček v bruslích. Zabývám se tématy přírody a městského prostředí, které mi přinesly inspiraci pro výběr materiálů a tvorbu objektů. In-line bruslení a provádění triků přináší pocity napětí a riskování, které se snažím zachytit v objektech, které balancují nebo drží pohromadě stlačením. Dále využívám proměny materiálů a podrobuji je experimentu, např. železnou trubku převádím do dřeva. Vzniklé objekty jsou výsledkem přenesení in-line kultury do zahrady. Pozoruji, jak se tyto dva světy navzájem ovlivňují, a také jak působí na mě samotného.

4.1 Postup navrhování

Na začátku mé bakalářské práce jsem začal kreslením předmětů, které se pojí s in-line kulturou a životem ve skateparku. Přemýšlel jsem, které obyčejné věci se okolo mě nacházejí a nejvíce charakterizují prostředí, ve kterém se pohybuji např. kšiltovka, walkman, sluchátka, zapalovač, cigareta, vosk na zábradlí nebo kolečka do bruslí. Při postupném rozkreslování jsem začal přemýšlet a zkoumat každou z nich, čím je zajímavá a jakou má historii. Starý kazetový přehrávač je pro mě symbolem hudby, kterou poslouchám i při jízdě. Další byla čepice s rovným kšiltem, která má svoji historii v hip-hop kultuře. Zlomená cigareta znázorňuje, že jsem během střední školy kouřil, ale přestal jsem. Sádra je vzpomínkou na zranění, která se mi přihodila při tréninku. Většina z nich byly jen odřenininy a škrábane. Rozbité láhve představují moji část života, kdy jsem více času trávil na sídlišti s kamarády. Při jízdě po zábradlí pomůže svíčka, kterou namažete vrchní trubku, a ta potom lépe jede. To je starý trik bruslařů. Při dalším navrhování jsem z těchto předmětů začal skládat kompozice a hledat jejich vzájemné souvislosti.



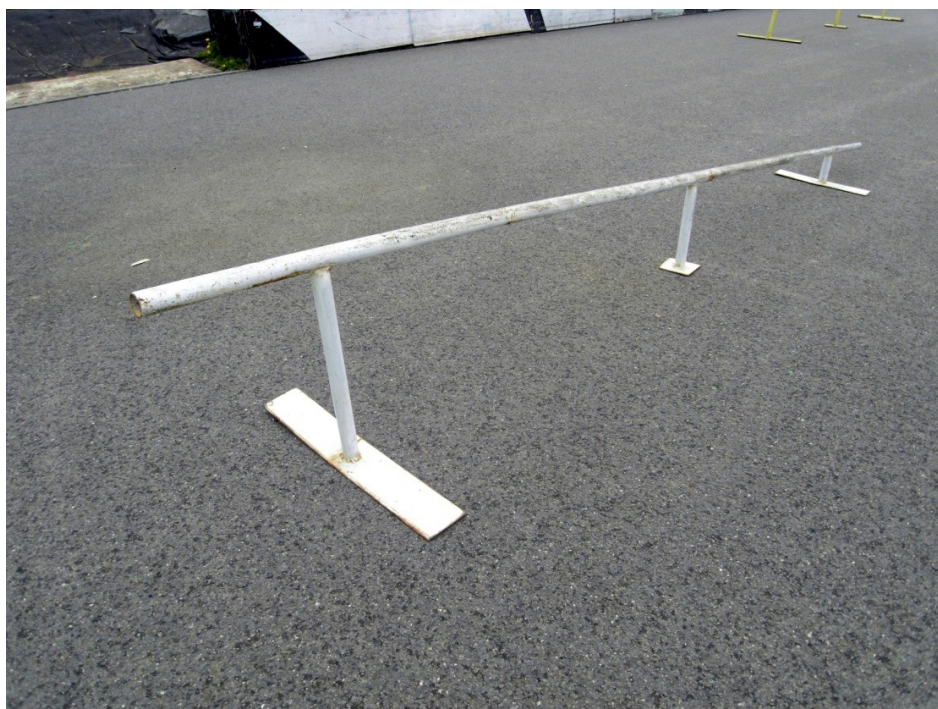
Obr. 18 Ukázky kreseb předmětů



Obr. 19 Ukázky kreseb předmětů

4.2 Zábradlí

Pro moji první realizaci jsem zvolil performance, která je pro mě něco nového, ale zároveň je podobná samotnému in-line bruslení. Vše se odehrává v naší zahradě mezi stromy a na betonovém plácku, který se nachází vedle. Hlavním objektem se stalo tréninkové zábradlí, které najdete ve skateparku a je důležité pro každého bruslaře k učení nových triků. Je složeno z hlavní horizontální lešenářské trubky a dvou nebo více podpěr ve tvaru T.



Obr. 20 Tréninkové zábradlí

Když jsem se procházel okolo zahrady, napadla mě myšlenka jít si tam zajezdit. Ale jak? Samotné stromy a větve mi byly inspirací pro vytvoření zábradlí ze dřeva. Začal jsem rozkreslovat různá konstrukční řešení, která by vyhovovala pro jízdu na bruslích a vydržela nápor a zatížení. Výsledkem této performance se stalo video. Na malém zadním dvoře vedle kovárny vyrábím samotné zábradlí. Poté se s ním vydám na malé hřiště a navoskuji ho. Nazuji si brusle, rozcvičím se a poté ho testuji.

4.2.1 Postup výroby

Samotný proces výroby začal v zahradě hledáním větve, která by měla vhodnou tloušťku a délku. Nalezenou větev z ovocného stromu jsem přitáhl k domu a začal jsem s prvotním opracováním. Odsekal jsem boční větve, poté jsem pomocí pořezu zbavil hlavní větev kůry a vyhladil její povrch. V dalším kroku jsem ze dvou velkých kusů našťípaného dřeva vyrobil základ pro podpěry. Okolo nich jsem přidal podpůrné konstrukce z malých větví pro zpevnění celého zábradlí. Pro výrobu a sestavení, jsem použil pilu na dřevo, sekeru, pořez, hřebíky a vruty. Po sestavení zábradlí jsem hledal způsob, jak na něm provést jízdu. Závěrem této performance se stalo několik zdařených triků.



Obr. 21 Konstrukce dřevěného zábradlí, 2017



Obr. 22 Dřevěné zábradlí, 2017

4.3 Balancující beton

Při tvorbě dalšího objektu mě zaujala členitá kresba prasklin. Ta je prorostlá travou a působí na mě pocitem síly, kterou příroda má a poradí si i s betonem. Začal jsem přemýšlet, jak lépe zachytit toto místo ve své práci. Při bližším zkoumání prasklin jsem byl zaujat některými ostrými tvary, které mě poté inspirovaly k vytvoření balancujícího objektu. V prvním momentu jsem chtěl jeden kus betonu vyjmout z hřiště, ale po delším zamyšlení jsem se rozhodl, že do něj nebudu zasahovat. Poté jsem našel identický kus betonu se špičatou stranou, na které by mohl balancovat. Při navrhování a rozkreslování jsem se rozhodl ho odformovat a vyrobit ze skla v tavící peci. Sklo jako materiál jsem si zvolil pro jeho křehkost, která pomůže dosáhnout v objektu většího napětí.



Obr. 23 Kresba prasklin na betonovém hřišti

Druhá část inspirace vychází z mé vlastní zkušenosti používání tkaniček místo opasku. Při pohybu a jízdě je důležitá hbitost a rychlost, při které může opasek zavazet. Proto bruslaři častěji používají v kalhotách navlečenou tkaničku, která je lehčí a pružnější. Já jezdím v riflových kalhotách, které se při pádu na beton snadno neroztrhnou. Rozhodl jsem se je použít v tvorbě objektu a z jejich zadní strany jsem odstříhl kapsu. Na tu jsem přišil poutka, které jsem také odstříhl z kalhot. Ty slouží pro provlečení různých barevných tkaniček. Skleněný kus betonu šikmě balancuje na špičaté hraně a kapsa spolu s tkaničkami upevňuje objekt k podlaze.

4.3.1 Výrobní proces

Pro tavení skla jsem vyrobil formu ze sádry a sklářského písku. Jako jádro jsem nepoužil samotný kus betonu ale tvrdý polystyrén. Ten jsem tvaroval pomocí řezání žhavým drátem, broušením a úpravou rozžhavenou špachtlí nad sklářským kahanem. Tím vznikla identická kopie. Jádro jsem použil na výrobu formy a poté ji nechal dobře vysušit. Tavení skla začíná naplněním formy skleněnou drtí, ta se poté v peci staví dohromady. Pro svůj objekt jsem zvolil čiré křišťálové sklo, ve kterém dobře vynikne struktura betonu. Horní tavící teploty se pohybují mezi 780°C až 890°C, po nich následuje rychlé ochlazení na chladicí

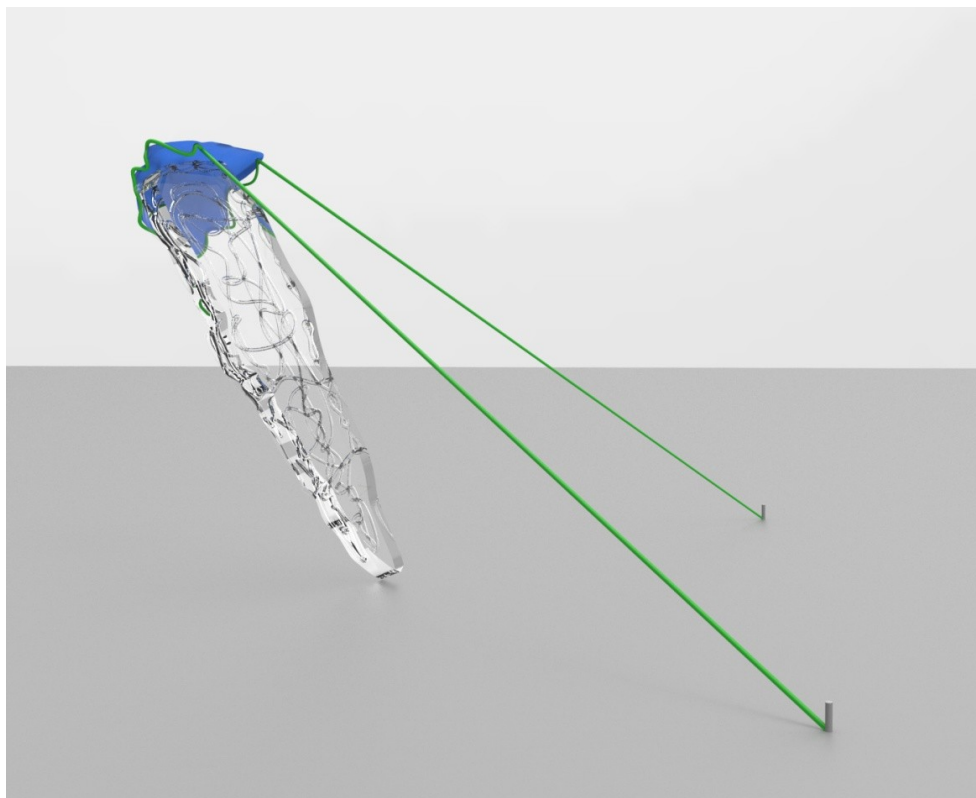
teplotu a dále pozvolné vychlazení. Vytažené sklo z formy jsem následně obrousil hrubým kotoučem od přebytků a pískováním očistil jeho povrch.

4.3.2 Historie skleněné plastiky

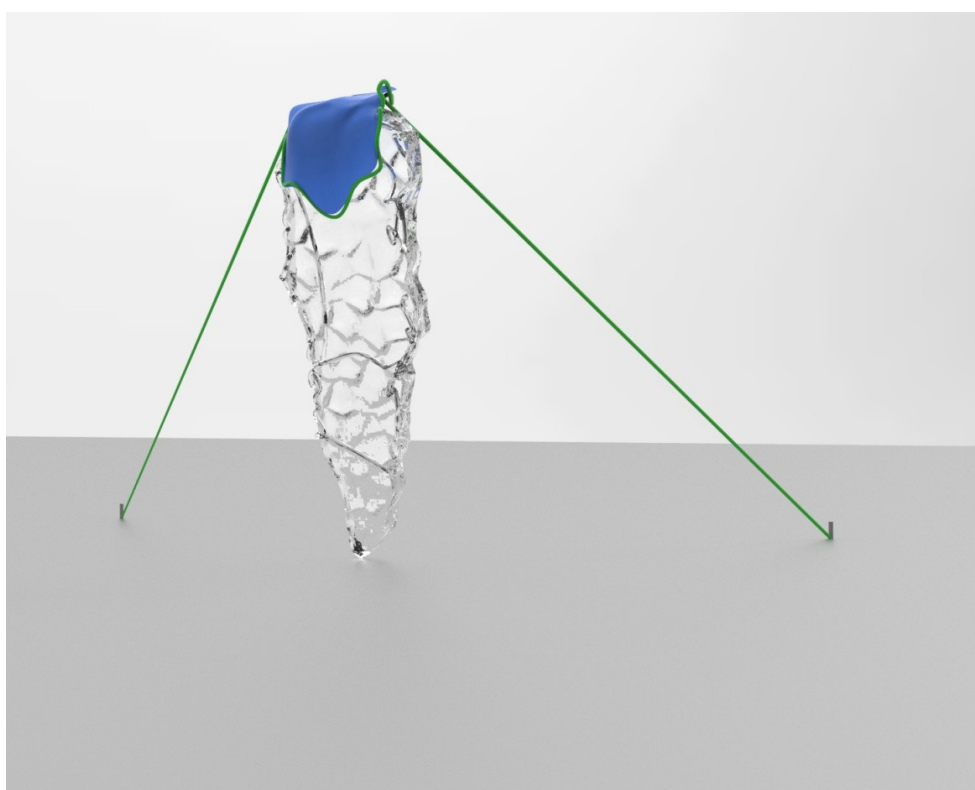
Tavená skleněná plastika byla v Československé republice od poloviny 40. let 20. století spojena se Železným Brodem a od začátku 50. let s tamní sklářskou školou a Železnobrodským sklem. Význačnou osobností této školy se stal profesor Jaroslav Brychta a jeho dcera Jaroslava. Další významnou osobností byl Stanislav Libenský, profesor Vysoké školy uměleckoprůmyslové. Díky jejich tvorbě se tavená skleněná plastika stala světově uznávaným a respektovaným sklářským fenoménem.



Obr. 24 Výroba jádra pro formu na tavení skla



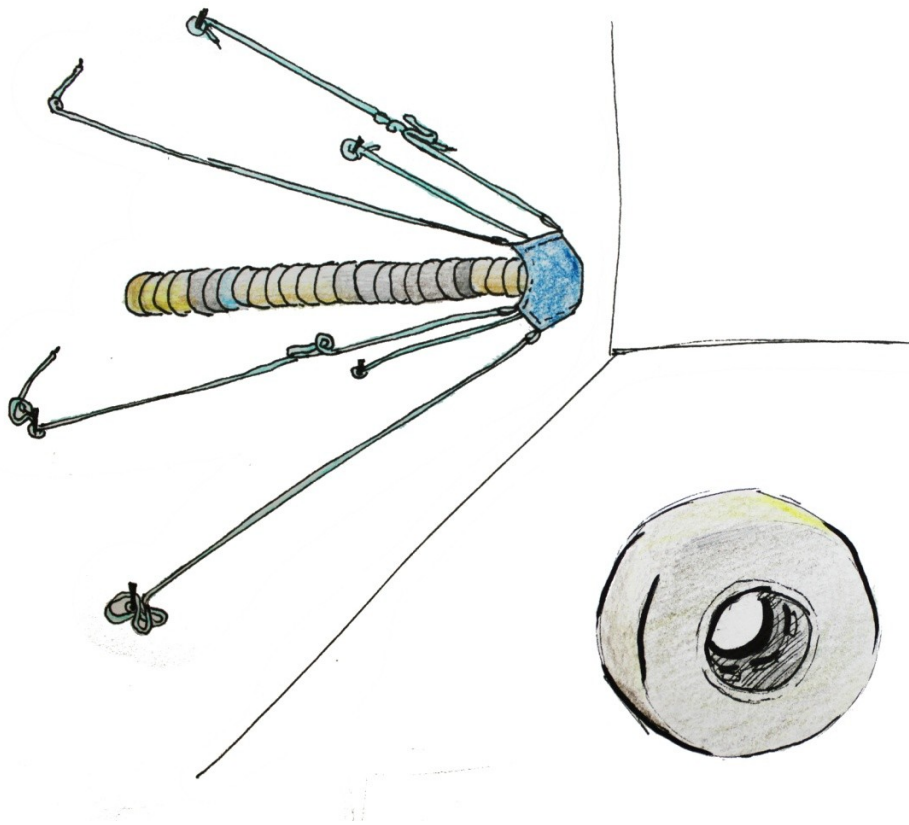
Obr. 25 Render objektu, tavené sklo přichycené pomocí tkaniček



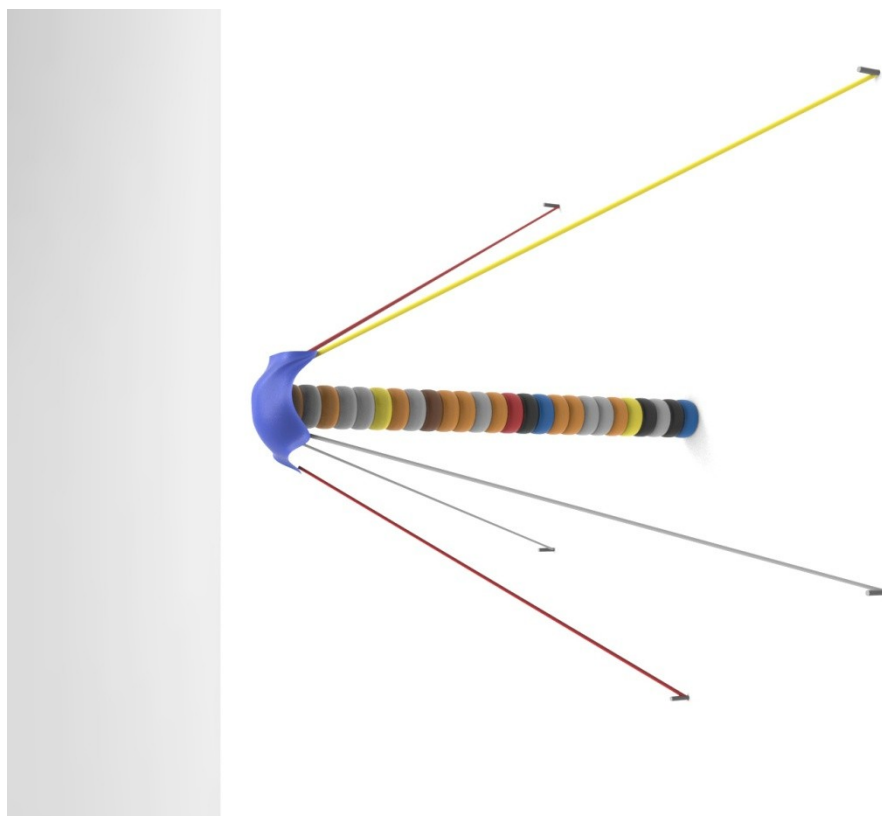
Obr. 26 Render objektu, riflová kapsa fixující kus „betonu“

4.4 Balancující kolečka

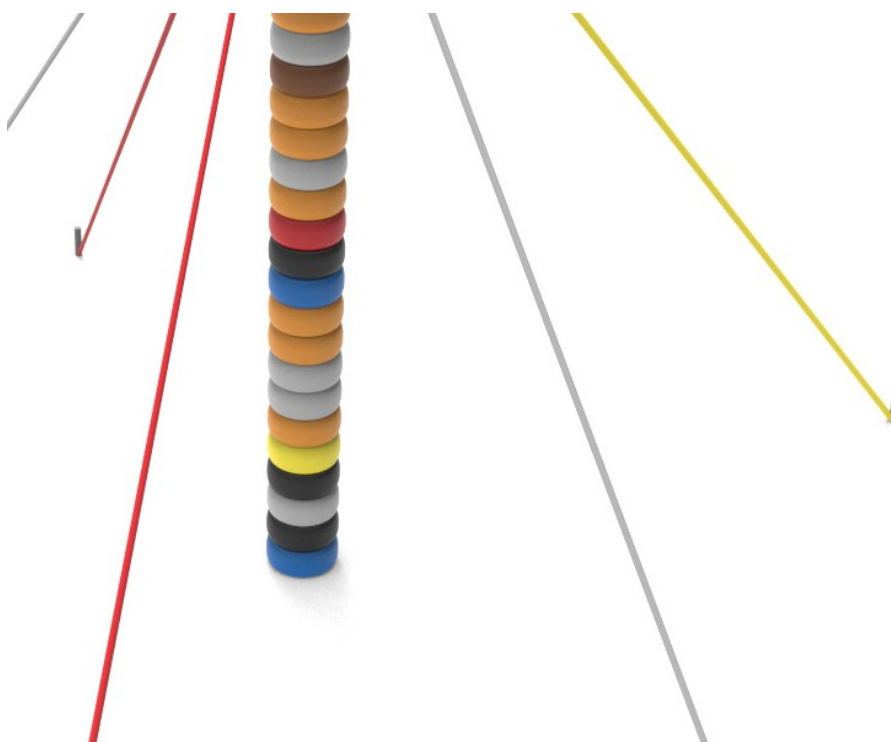
Dále jsem přemýšlel nad podobným objektem, který by také obsahoval napětí. Při hledání inspirace mě zaujaly samotná kolečka. Jsou začátkem pohybu na bruslích, určují rychlost a při odskoku ze zábradlí jsou prvním bodem vstřebávajícím energii. Rychle se sjíždějí a musejí se vyměňovat za nová. Za dobu mého ježdění jsem jich nasbíral celou krabici od bot a jsou pro mě vzpomínkou na roky strávené ve skateparcích. Nejdůležitější je udržet na nich balanc a stabilitu, kterou se snažím promítnout do svého dalšího objektu. Opět používám riflovou kapsu a tkaničky, které celý objekt stlačením koleček ke stěně ukotvují.



Obr. 27 Kresba objektu složeného z koleček



Obr. 28 Render objektu, kolečka přichycená ke stěně



Obr. 29 Render objektu, detail koleček

5 INSTALACE

Výstavní prostor je stará tovární hala, ve které se nacházely Baťovy závody. Zde pak sídlil obuvnický podnik Svit. Pro moje téma je tento industriální prostor vyhovující a všechny mé objekty budou instalovány s jeho využitím. Balancující skleněný „beton“ bude ukotven pomocí skob do podlahy. Další objekt složený z koleček bude přichycen ke zdi pomocí skob a tkaniček. Performance zaznamenaná na videu bude se zvukem promítnuta na zeď, před kterou bude ležet dřevěné zábradlí.



Obr. 30 Výstavní prostor v budově 64, areál Svit, Zlín

ZÁVĚR

Svět a to co nás obklopuje, co vidíme, se neustále mění. Proměna se odehrává každý den kolem nás i v nás. Média a sociální sítě nám předkládají velké množství přebytečných informací, příspěvků, videí a není jednoduché se jim vyhnout. Proto jsem se rozhodl vydat do zahrady, kde jsem vyráběl dřevěné zábradlí. Důležitý pro mě byl samotný proces tvorby v klidném prostředí přírody. Na tomto místě jsem získal prostor pro větší zamyšlení nad vývojem a proměnou urban kultur a také nad mými osobními proměnami. Při vytváření objektů a performance jsem vycházel ze svých zájmů, inspirací a zkušeností, které jsem si mohl prohloubit. Celá bakalářská práce mi pomohla v tvůrčím hledání a objevování nových pohledů a zdrojů.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. DAVID, Jack. *In-line skating*. Minneapolis, MN: Bellwether Media, 2008. ISBN 978-1-60014-137-9.
2. CROSSINGHAM, John a Bobbie. KALMAN. *Extreme in-line skating*. New York: Crabtree Pub. Co., c2004. ISBN 0-7787-1667-8.
3. MCKENNA, A. T. *Aggressive in-line skating*. Mankato, Minn.: Capstone High/Low Books, c1999. ISBN 0-7368-0164-2.
4. WEIL, Ann. *Aggressive in-line skating*. Mankato, Minn.: Capstone Press, c2005. ISBN 0736827080.
5. MARSHALL, Elizabeth a Özlem. SENSOY. *Rethinking popular culture and media*. Milwaukee, WI: Rethinking Schools, c2011. ISBN 978-0-942961-48-5.
6. CROFT, Catherine. *Concrete architecture*. London: Laurence King, 2004. ISBN 1856693643.
7. KOVANDA, Jiří, JEŘÁBKOVÁ, Edith, ed. *Jiří Kovanda*. Ústí nad Labem: Fakulta umění a designu Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem společně s Galerií Klatovy/Klenová, 2010. ISBN 978-80-87013-18-2.
8. Johannes Makolies. *Start point: přehlídka nejlepších absolventských prací evropských výtvarných akademií, sýpka a hrad Klenová, kostel sv. Vavřince v Klatovech*. 8. Řevnice: Nadace Arbor vitae, 2010, s. 1. ISBN 978-80-87164-56-3.
9. BLÁHA, Jaroslav. *Výtvarné umění a hudba*. Praha: Togga, 2013. Musica viva (Togga). ISBN 978-80-87258-69-9.
10. PIJOAN, José. *Dějiny umění*. 9. 3. vyd. Praha: Odeon, 1991, s. 320. ISBN 9788020700988.

SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

1. 2Pac - Changes: Text písničky. *Genius.com* [online]. Santa Monica, California: Interscope, 13. 10. 1998 [cit. 2017-04-12]. Dostupné z: <https://genius.com/2pac-changes-lyrics>
2. Marcel Duchamp: Bicycle Wheel. In: *Moma.org* [online]. Gallery label, 18. 9. 2006 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <https://www.moma.org/collection/works/81631?locale=en>
3. Jiří Kovanda vystavuje v Praze svou Třetí mysl: Národní galerie v Praze. *Designmagazin.cz* [online]. 31. 1. 2017 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://www.designmagazin.cz/umeni/66216-jiri-kovanda-vystavuje-v-praze-svou-treti-mysl.html>
4. ZUKCLUB paints lugano skatepark as a working sundial: Artem Stefanov, Sergey Ovseikin. In: *Zukclub.tilda.ws* [online]. 2014 [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://zukclub.tilda.ws/page616545.html>
5. Matt Calderwood: BIOGRAPHY. *Artsy.net* [online]. 2014 [cit. 2017-05-07]. Dostupné z: <https://www.artsy.net/artist/matt-calderwood>
6. <http://rollernews.com/>
7. <http://www.mattcalderwood.com/>
8. <http://www.be-mag.com/category/article/historylesson/>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

Např. Například

Atd. A tak dále

SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obr. 1 Rodinná zahrada, 2016</i>	11
<i>Obr. 2 Trénink ve skateparku, 2006</i>	12
<i>Obr. 3 Rachard Johnson, jízda po zábradlí, 2007</i>	16
<i>Obr. 4 Betonové hřiště u zahrady, 2017</i>	18
<i>Obr. 5 Marcel Duchamp, Bicycle wheel, 1913</i>	19
<i>Obr. 6 Marcel Duchamp, Fontána, 1917</i>	20
<i>Obr. 7 Bez názvu, 1991</i>	21
<i>Obr. 8 Jiří Kovanda, Bez názvu (vejce), 2007</i>	23
<i>Obr. 9 ZUKCLUB, malba v bazénu, 2014</i>	24
<i>Obr. 10 ZUKCLUB, Skatepark sundial, 2014</i>	25
<i>Obr. 11 Matt Calderwood, Untitled (basketball), 2005</i>	26
<i>Obr. 12 Matt Calderwood, Suspension, 2009</i>	27
<i>Obr. 13 Johannes Makolies, Bez názvu 3, 2010</i>	28
<i>Obr. 14 Johannes Makolies, Stojan na řídítka, 2010</i>	29
<i>Obr. 15 Stolní lampa, Skate a pool, 2016</i>	30
<i>Obr. 16 Brože, 2016</i>	31
<i>Obr. 17 Brož, Kšiltovka, 2016</i>	31
<i>Obr. 18 Ukázky kreseb předmětů</i>	34
<i>Obr. 19 Ukázky kreseb předmětů</i>	35
<i>Obr. 20 Tréninkové zábradlí</i>	36
<i>Obr. 21 Konstrukce dřevěného zábradlí, 2017</i>	37
<i>Obr. 22 Dřevěné zábradlí, 2017</i>	38
<i>Obr. 23 Kresba prasklin na betonovém hřišti</i>	39
<i>Obr. 26 Výroba jádra pro formu na tavení skla</i>	40
<i>Obr. 24 Render objektu, tavené sklo přichycené pomocí tkaniček</i>	41
<i>Obr. 25 Render objektu, riflová kapsa fixující kus „betonu“</i>	41
<i>Obr. 27 Kresba objektu složeného z koleček</i>	42
<i>Obr. 28 Render objektu, kolečka přichycená ke stěně</i>	43
<i>Obr. 29 Render objektu, detail koleček</i>	43
<i>Obr. 30 Výstavní prostor v budově 64, areál Svit, Zlín</i>	44

SEZNAM ZDROJŮ OBRÁZKŮ

Obr. 1 Vlastní zdroje

Obr. 2 Vlastní zdroje

Obr. 3 Rachard Johnson: Inline skating. In: *Rollernews.com* [online]. 2007 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: http://www.rollernews.com/new-5050-balance-core-frames_3244.html

Obr. 4 Vlastní zdroje

Obr. 5 Marcel Duchamp: Bicycle wheel. In: *Moma.org* [online]. New York, 1913 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/dada/marcel-duchamp-and-the-readymade

Obr. 6 Marcel Duchamp: Fountain. In: *Pinterest.com* [online]. Paříž, 1917 [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/111393790757510115/>

Obr. 7 Jiří Kovanda: Bez názvu, 1991. In: *Adamgallery.cz* [online]. 1991 [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <http://www.adamgallery.cz/kovanda-jiri>

Obr. 8 Jiří Kovanda: Bez názvu (vejce), 2007. In: *KOVANDA, Jiří, JEŘÁBKOVÁ, Edith, ed. Jiří Kovanda.* [Kniha]. 2010 [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: ISBN 978-80-87013-18-2.

Obr. 9 ZUKCLUB: Malba v bazénu. In: *zukclub.tilda.ws* [online]. Lugano, Švýcarsko, 2014 [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://zukclub.tilda.ws/page616545.html>

Obr. 10 ZUKCLUB: Skatepark sundial. In: *Zukclub.tilda.ws* [online]. Lugano, Švýcarsko, 2014 [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://zukclub.tilda.ws/page616545.html>

Obr. 11 Matt Calderwood: Untitled (basketball), 2005. In: *Mattcalderwood.com* [online]. 2005 [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://www.mattcalderwood.com/#/objects/>

Obr. 12 Matt Calderwood: Suspension, 2009. In: *Mattcalderwood.com* [online]. 2009 [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://www.mattcalderwood.com/#/objects/>

Obr. 13 Johannes Makolies: Curb, 2010. In: *Startpointprize.eu* [online]. 2010 [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <http://www.startpointprize.eu/2010/cs/node/1039>

Obr. 14 Johannes Makolies: Stojan na řídítka. In: *Startpointprize.eu* [online]. 2010 [cit. 2017-05-09]. Dostupné z: <http://www.startpointprize.eu/2010/cs/node/1055>

Obr. 15-30 Vlastní zdroje

SEZNAM PŘÍLOH

Seznam použité literatury

Seznam použitých internetových zdrojů

Seznam použitých symbolů a zkratk

Seznam obrázků

Seznam zdrojů obrázků