

**Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Diplomová práce

DESIGNOVÁ IMPROVIZACE

Trash

BcA. Tomáš Matějka

Plzeň 2020

**Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Oddělení výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Sochařství – specializace Keramika

Diplomová práce

DESIGNOVÁ IMPROVIZACE

Trash

BcA. Tomáš Matějka

Vedoucí práce: Doc. MgA. Gabriel Vach

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2020

ZADÁNÍ!

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně a použil jen uvedené prameny a literaturu.

Plzeň, červenec 2020

podpis autora

PODĚKOVÁNÍ

Tímto bych rád poděkoval vedoucímu mé práce Doc. MgA. Gabrielovi Vachovi za jeho profesionální vedení a důležité rady, které mě vedly k dobrému uchopení mé vlastní tvorby. Také bych rád poděkoval MgA. Markétě Kalivodové za pomoc při výpalu. Nadále bych rád poděkoval panu Ivanu Režnému z Karlových Varů za vstřícnost ohledně sítotisků. Taktéž důležité poděkování všem ostatním a hlavně rodině, která při mně stála po celou dobu.

OBSAH

1. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	7
2. CÍL PRÁCE.....	10
3. PROCES PŘÍPRAVY A TVORBY.....	11
3.1 Kontext Trashe.....	11
3.2 Proces přípravy.....	14
3.3 Proces tvorby.....	15
3.4 Antické Řecko: THESEUS V MINOTAURU.....	16
3.5 Italská majolika: JUDITH V HOLOFERNES.....	17
3.6 Japonský porcelán: MATSUI TAMIJIRO V A GIANT SNAKE.....	18
4. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	21
4.1 Volba materiálu.....	21
4.2 Formy, vydusávání.....	21
4.3 Sušení.....	21
4.4 Výpaly, glazování a sítotisky.....	21
5. SEBEREFLEXE PRÁCE.....	22
5.1 Přínos práce pro daný obor.....	22
5.2 Silné stránky práce.....	22
5.3 Slabé stránky práce.....	22
6. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	23
6.1 Knižní a periodická literatura.....	23
6.2 Internetové zdroje.....	23
7. RESUMÉ.....	24
8. SEZNAM PŘÍLOH.....	25

1. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Práce s porcelánem se mnou jde již od střední školy, našel jsem zde něco, co mě neuvěřitelně posunulo dál v mém životě. Vždy jsem tíhl po práci s materiálem, aniž bych tomu soustředil větší pozornost, tak si mě to samo našlo. Je to práce, která mě naplňovala jako žádná jiná. Obor, který mi padl jako ulitý. Mohl jsem zde uplatnit svůj perfekcionalismus do poslední desetiny milimetru a přitom stále pracovat rukama. Na vysoké škole se mé cíle začaly transformovat, a to v tu chvíli, kdy jsem pochopil, co je to koncept práce. Do té doby byl můj cíl pouze výtvarný.

Během studia bakaláře a až do posledního semestru před zahájením příprav k diplomové práci jsem byl obklopen minimalismem a jeho až nezpochybnitelnou dokonalostí, kde každá věc musela mít svůj smysl a opodstatnění. Často jsem se pak setkával s věcmi, které mi začínaly vadit. Věci se kolem mě stávaly tak anonymními, že pro mě ztratily onen zajímavý prvek – přístup autora. Jako by byly věci vytvořené podle nějakého manuálu. Sám jsem takovou práci vypracoval. Dnes na tuto svou práci mohu znovu nahlédnout a vidím, že jsem byl jen sluhou konceptu.

Vytvořil jsem tři porcelánové archetypální vázy stejného tvaru, které putovaly do stejné destinace, za pomoci různých kurýrních služeb. Zabalil jsem je ledabyle do větší krabice, aby se na nich mohla individuálně projevit cesta různými dopravci. Inspiroval jsem

se totiž příběhem Dechumpova díla *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even*. Tyto dva skleněné panely Marcel Dechump pomaloval olejovými barvami. Skla měla být potom transportována na výstavu a věci neznalí pracovníci přepravní služby položili skla na plochu jedno na druhé. Skla praskla a Dechump citlivě poslepoval střepey k sobě.

Jeden moment, o kterém teď můžu říct, že jsem neudělal dobře, je, že jsem zvolil archetypální vázu. Chtěl jsem totiž, aby se divák soustředil výhradně na praskliny, které byly na váze a chtěl jsem to až tak moc, že jsem ubral i na estetickém požitku a vázu neglazoval, aby nerušily diváka odlesky. A zpětně, když se na to dívám, mě mrzí, že jsem se autorsky více neprojevil. Takto by to mohl udělat každý.

Před rokem, kdy jsem tuto práci dokončil, jsem navštívil mého dobrého přítele ve Zlíně. Procházeli jsme se tímto funkcionalistickým městem, až jsme narazili na budovu Památníku Tomáše Bati. Před budovou stála cedule s novým logem (příloha č. 1) tohoto památníku. Toto logo se mi jako grafiku samoukovi a kamarádovi grafikovi zdálo přespříliš minimalisticky zpracované. Bylo tak hrozně anonymní a nudné, až mě to samotného překvapilo. Můj kamarád to viděl podobně, načež mi ukázal práce grafiků, které jej poslední dobou zaujaly.

Tím se pro mě otevřely zcela nové dveře. Je to nepopsaná tendence, kterou se snažím uchytit a popsat. Spolu ji nazýváme jako *Trash*. Rozbourává minimalistickou grafiku, ale stále zachovává určitou čistotu. Písma jsou často kaligrafická, až někdy zcela nečitelná, znovu se užívá bitmapa a tvůrci se nebojí plochu zaplnit, oproti minimalismu, kde čistá plocha je něčím zcela mocným. Lze to myslím lehce shrnout citací architekta Roberta Venturiho „Less is Bore.“

Což mě konečně přivádí k volbě tématu mé diplomové práce. Díky čerstvě nabitému poznání, jsem si zvolil téma *Designová improvizace – Less is more / Less is bore*. Téma se inspiroje citacemi architektů, které si navzájem odporují.

2. CÍL PRÁCE

Cílem mé práce bylo naučit se pohybovat v prostředí pro mě neznámém *Less is bore*, nahlédnout do světa za hranice minimalismu, který jsem považoval za nejvyšší formu v umění. Přestat být pouze pozorovatelem nové tendence *Trash* a pokusit se z toho vytěžit co nejvíc pro svou vlastní tvorbu.

Šlo mi o to srazit k sobě dvě polohy, které mě zajímají a každá leží na jiné straně mince – keramiku, jako analogový svět, a grafiku jako digitální. Chtěl jsem tak za pomoci této práce odhalit znovu staré keramické dekory a ilustrace, které se zaznamenaly do historie. Motivy poté prošly mou grafickou úpravou v experimentální tendenci *Trashe* a byly aplikovány na keramické tvary, které jsem vybral pro daný celek konceptu, který vnímám jako přirozený.

3. PROCES PŘÍPRAVY A TVORBY

Příprava probíhala formou konzultací nad návrhy, které jsem průběžně zpracovával.

Ze začátku jsem ke své práci přistupoval raději s odstupem. Chtěl jsem totiž své téma, a to variantu *Less is bore*, ve výsledku uchopit, jak nejlépe to půjde. Pak jsem zjistil, že jsem se začal vzdalovat od původní myšlenky, která mě tolik původně nadchla. Zpracovával jsem různé návrhy, které byly spíše takovými výkřiky do tmy. Někdy se člověk uzavře do krabice předem stanového konceptu a nemůže nalézt způsob, jak z ní vykročit a získat znovu odstup, aby se celá představa nezhroutila.

3.1 Kontext Trashes

Tento pojem budící dojem odpadků, jim není až tak vzdálený. Název *Trash* (příloha č. 3, 4) mu byl přisouzen díky jeho na první pohled nelichotícímu, až neestetickému dojmu.

Tato tendence v grafickém designu nemá svůj vlastní název, nedospěla k takovému bodu, že by byla popularizovaná v širších kruzích kulturní veřejnosti, k čemuž bych rád dopomohl. Nemyslím si, že by se podařilo najít ontogenického zástupce této tendence. Díky snadnému šíření informací v dnešní době se tak ze dne na den mohly inspirovat u potencionálního tvůrce desítky dalších.

Rád bych ale začal stylem *Cyberpunk* (příloha č. 6). Tento styl je subžánrem vědecké fikce (sci-fi), který se soustředí na kombinaci

života nižší třídy s vyspělou technologií. Je to jistá postutopická tendence, která má kořeny již v 60. letech 20. století v odvětví literatury, hlavními protagonisty jsou například Philip K. Dick, Roger Zelazny, John Brunner a další. *Cyberpunk* dostal svou vizuální podobu v komiksech o deset let později. Skvělým filmovým příkladem je snímek režiséra Ridleyho Scotta *Blade Runner* (1982), který byl postaven na jedné z mnoha prací již zmíněného Philipa K. Dicka.

Jako další tendenci bych rád zmínil *Vaporwave* (příloha č. 2), který se vyskytuje hlavně v hudbě, ale začal ho doprovázet právě i grafický pohled dané práce. Jako hudební žánr využívá již nahraných zvuků, které různě Djové modifikují do své vlastní podoby a na obdobném principu pracuje právě i vizuální doprovod, jako jsou obaly alb, plakáty k akcím nebo jen samostatné výtvarné projevy. Práce jsou většinou v duchu grafiky Windowsu 95 spojenou se sci-fi, a často i antickými prvky, vidím to jako jistou novou podobu surrealismu.

Poté se dostáváme k další tendenci, která už není tak dobře zmapovaná a je nazývána *Hardvapour* (příloha č. 5). Jak už název naznačuje, jde o temnější odnož *Vaporwave*, která se ve vizuálním projevu již blíží zmiňovanému *Trashi*, jelikož s sebou nese i občasnou práci s typografií.

Nakonec bych rád stručně popsal samotnou tendenci *Trash*. Vychází z tolika různých stylů - počínaje minimalismem až po *Hardvapour*, a určitě i dál. Je to způsob tvorby, kterou můžeme rozdělit na fotografickou a abstraktní odnož. Abstraktní odnož se zaměřuje na plochu zaplněnou různými přechody, kaligrafickým, až nečitelným textem, spolu s organickými tvary v kombinaci s čistě geometrickými. Zatímco fotografická odnož se soustředí na již existující fotografii, malbu, ilustraci apod. a velice zřetelně jí snižuje kvalitu a často sjednotí do jedné barvy. V praxi to znamená to, že se například fotografie převede do různých stupňů šedi a následně se stejné odstíny převádí do jedné barvy. Často se pracuje v duotónech, ale také v triotónech a klidně i v quartettónech, kde se pak postaví například komplementárními barvami vůči sobě.

Poté se například celá upravená fotografie umísťuje do určitého čistého geometrického tvaru v podobě linky, která může navazovat na jiné tvary obsahující doplňující sdělení, které může mít pouze dekorativní účel. Často jsou tyto buňky opatřeny textem, který souvisí s původním motivem. Další složkou, zřejmě stejně důležitou, je typografie. Klade se důraz na kaligrafický dojem, který přesahuje často až do organického ztvárnění, nebo také naopak velice technického, a text se stává velice špatně čitelným. Poté je plocha doplněna různými grafickými motivy, jež jsou původem buďto z organického či technického tvarosloví. *Trash* si však mnohdy

převzal, jak jsem již zmiňoval, jistou čistotu z minimalistické grafiky v síťové kompozici, někdy z tvarosloví a počtu barev.

Celý tento dojem *Trashe* by měl podle mě, diváka zastavit a přinutit ho se zahledět do detailů, které přináší. Na rozdíl od minimalistické grafiky, která je uzpůsobena k rychlému konzumu, jelikož je všeho přehršel, aby divák stihl věc co nejrychleji přečíst a pochopit. *Trash* jde proti této skutečnosti.

3.2 Proces přípravy

Rozhodl jsem se, že se vrátím na začátek, a začal jsem tím, že jsem zpracovával populární porcelánové dekory z mého dětství. Nastala už konkrétní komunikace s mou myšlenkou a vizuálem, který vznikl nahrubo pod rukama. Důležité bylo začít tím, co opravdu chci, nechodit kolem toho po špičkách.

Jako první jsem zpracovával dekor *Husí krky* (příloha č. 6). Tento dekor je natolik zpopularizovaný, že jej v porcelánkách umisťovali snad na úplně všechno, co kdy vyrobili. Počínaje talíři, slánkami, pepřenkami, máslenkami až k závěsnému mlýnku na kávu. To samé v menší míře platí pro dekor *Krteček a kalhotky* (příloha č. 7).

Byl to dobrý start k tomu, abych si mohl konečně položit otázky, které půjdou správným směrem. Jaké další dekory budu zpracovávat? Budou dekory doplněné dalšími informacemi k jejich

tématu? Budu je zpracovávat různými grafickými technikami? Jak je sjednotím?

3.3 Proces tvorby

Rozdělil jsem si práci na tři objekty, triptych. Každý z objektů se inspiroje a přejímá dekor / ilustraci z období, která jsou pro keramiku velice charakteristická. Antická keramika, italská majolika a japonský porcelán. Snažil jsem se vybrat zástupce, kteří by dokázali co nejlépe zachytit své / mé poselství. Společným jmenovatelem pro tato tři období je fakt, že byla keramika využívána i jako dekorace a to zavěšením kupříkladu dekorovaného talíře na zeď. Všechny motivy jsou vyobrazení hrdinských činů v boji s nepřítelem.

Objekty triptychu jsou navrženy díky inspiraci divokými plastikovými hračkami z Číny zvanými *Beyblade* (příloha č. 8), které mi přišly jako vhodné tvarosloví pro inspiraci a následné zpracování. Jsou to tvary, které jsou technicky–organické. Tento fenomén vznikl na přelomu nového tisíciletí a odkazuje tak na průlom digitálního věku, na který je v mé práci kladen velký důraz.

Tvary jsem v průběhu zhotovování dekorů tvořil přímo na míru. Nejprve jsem potřeboval obrys tvaru převést do prostoru, takže jsem zhotovil několik hliněných skic (příloha č. 9), které mě pak mohly posunout v prostorovém řešení dál.

Každý tvar z triptychu se vyznačuje jiným způsobem tvarování: konvexní, konkávní, a kombinace dvou již zmíněných. U antického Řecka jsem přistupoval v tvorbě pod dojmem fyzicky přímého boje soků, proto tvarosloví odpovídá dojmů beranidla, tedy konvexnímu tvaru. V italské majolice jsem použil konkávní tvarosloví, které odpovídá kontextu příběhu o Isti Judity. Tu si představuji pod Istivě úhybným posunkem, který vidím jako vydutou křivku směrem dovnitř. Okraje souvisí s motivem kostry, která je v popředí motivu. A jako poslední z triptychu je kombinace obou předchozích forem. S obdobím japonského porcelánu, který nese dekor samuraje bojujícího s hadem, jsem pracoval jako s křivolakou hmotou, která napodobuje esovitý pohyb hada.

Všechny tvary triptychu jsou opatřeny žebrovou konstrukcí, která má za úkol objekt odlehčit jak hmotně, tak vizuálně – objekt získá od zdi odstup při zavěšení.

3.4 Antické Řecko: THESEUS V MINOTAUR

Kandidáta na dekor k tomuto objektu jsem nehledal dlouho. Jde o výjev souboje zpracovaný na antickou amforu, pozdějším červenofigurovým dekorem, a to *The Death of the Minotaur* (příloha č. 10) od malíře známého jako *The Tyszkiewicz Painter*.

Monstra mě zajímají už dlouho, jsou to příkladná spojení člověka s přírodou, vše spojené až za hranici normálního vnímání.

Minotaur je zde zobrazen v posledním momentu svého života, než jej Théseus usmrtí svým mečem.

Přistupoval jsem k dekoru (příloha č. 11) tak, že jsem nejprve vyřízl hlavní motiv souboje a umístil jej na střed předem připravené siluety tvaru. Za hlavní motiv jsem umístil spirálu, jež symbolizuje klubko nitě, které Théseovi darovala Ariadne ve snaze, aby našel cestu do středu onoho labyrintu, zabil Minotaura a poté našel cestu i zpět. Celé je to ohraničené obloukovitým vstupem, z kterého po hranách vystupují různé organické patvary, znázorňující rohy Minotaura. Poté je pod hlavním výjevem umístěný další patvar, který zastává pouze dekorační podobu a drží v sobě směrové piktogramy. Kolem něj ho lemují piktogramy, které zastávají symbolistickou funkci, avšak ne tu, která jim byla prvotně určena. Díky výjevu se tu můžeme dostat do úplně jiných významových souvislostí. V horní části je umístěný tribal (příloha č. 12), který má opět dekorativní účel. Dále jsou pak ve výčnělcích tvaru umístěny čisté linky představující labyrint. Dekor jsem nadále ohraničil plasticky působícím lemováním a přes celý motiv jsem umístil text, který nese název samotného objektu.

3.5 Italská majolika: JUDITH V HOLOFERNES

Nejsložitějším grafickým úkonem bylo pro mě nalézt správného zástupce italské majoliky. Pochopil jsem, že tehdejší autoři dekorů majoliky tvořili v různých kategoriích a jedna z nich, která mě zajímala, byla rozdělení děl na část, která čerpá z právě antické mytologie a dále na část, která čerpá z námětů Starého

a Nového zákona. Jelikož jsem se již antickou zabíral, chtěl jsem zkusit se zaměřit i na jinou paralelu.

Zvolil jsem proto výjev (příloha č. 13) z příběhu Judity ze Starého zákona, jež přelstila vojevůdce Holoferna, který se snažil dobít se svým vojskem město Betulia v Jeruzalémě. Judita vojevůdce svedla, opila a uťala mu hlavu, kterou potom, na výstrahu vojákům, napíchla na kůl.

Dekor (příloha č. 14) jsem poté zpracoval v duchu renesančního obrazu. Pochopil jsem totiž, že obraz je rozdělený do racionálních kompozic, které se snaží o realismus, anatomicky a matematicky vysvětlují prostor a perspektivu. Hlavním prvkem je symetrie, se kterou jsem pracoval a rozvinul ji podle vlastního plánu. Celou původní malbu jsem doplnil dalšími etapami z příběhu, které jsou taktéž pro renesanci charakteristické a celý výjev jsem zobrazil v perspektivě a symetrii.

Doplnil jsem následně dekor různými grafickými prvky, které se vyskytují i na antickém zpracování motivu: tribal a piktogramy. Celá kompozice je rozdělena sítovou konstrukcí, která poukazuje na ony renesanční zákonitosti symetrie. Celý výjev protíná cesta, po které Judita se svou služebnou jde. Kaligrafický text je umístěn v centrální části. Ve spodním pravém rohu jsou duplikovaní civilisté žijící v městě Betulia. V popředí celé kompozice je kostra Holoferna,

kteřá má působit ještě více odstrašujícím dojmem a zároveň poukazuje na tehdejší tendence zkoumání anatomie lidského těla.

3.6 Japonský porcelán: MATSUI TAMIJIRO V A GIANT SNAKE

Poslední motiv v triptychu jsem hledal trochu s obtížemi. Jelikož v dekorech japonského porcelánu se monstra zobrazují výhradně samotná, scházel by mi prvek souboje, jež jsem chtěl u všech tvarů zachovat. Japonské porcelánové dekory bych opětovně rozdělil do dvou kategorií. A to tak, že jsou to motivy například s krajinou a postavami, kde je také zachované tzv. místo pro klid, vyznačuje se čistou plochou. Druhá varianta se naopak snaží zaplnit každyčký volný prostor, ať už mraky, vlnami moře či rostlinami.

Jelikož jsem nemohl najít právě souboj, sáhl jsem po dřevotiscích, které jsem se snažil převést do duchu japonského dekoru porcelánu. Jsou to ilustrace, ve kterých jsem měl najednou obrovský výběr a mohl jsem si vybrat přesně to, co jsem hledal. Objevil jsem autora Utagawa Kuniyoshia, který ztvárnil desítky soubojů samurajů s různými monstry. Pro zpracování *Trashe* se mi nejvíce hodil had, má totiž k celé tendenci a také tribalu velice blízko. Zvolil jsem si dřevotisk *Matsui Tamijiro fighting a giant snake* (příloha č. 15).

Východiskem mé grafické interpretace (příloha č. 16) bylo ztvárnit boj člověka s přírodou a zároveň v druhé vrstvě odkázat na

technologie spojené s Japonskem. V pozadí celé kompozice se skrývá rozpixelizovaná a šumem deformovaná kamufláž, jež odkazuje na první užití kamufláže nindži. Celému tvaru vládne had, který zastupuje přírodu. Samuraj je v popředí a chystá se na finální úder. Dále jsou v levé části umístěny piktoqramy, které lze zase číst jinak, než byly původně vytvořeny. A v pravé je symbol samuraje vůči tribalovému zpracování hada. Menší tribal pro doplnění kompozice je umístěn v dolní části dekoru. V prvním plánu je skoro až necitelně umístěný text, jež zase nese jméno výjevu. Líbila se mi myšlenka toho, že japonští mistři jako jediní, ze třech mnou vybraných zástupců dekorů keramiky, umišťovali text do dekoru. Toho jsem využil a v míře jedovatosti hada jsem dekor umístil brutálně přes celý dekor.

Díky nešťastným okolnostem se mi rozbily výdusky právě posledního kusu triptychu. Zbyl pouze jeden, který se zlomil na dvě části při přenosu do pece na přežah. Dekor jsem při nanášení sítotisku upravil a aplikoval metodu *glitche*¹ (příloha č. 17) v rámci navázání na technologii. Prasklina je opravena pomocí keramického postupu *Kintsugi*² (příloha č. 18) a *stala se tak prostředkem pro glitch*. Vybral jsem si metodu Kinstugi jako perfektní spojení s japonskou kulturou.

1 Krátkodobá porucha v systému, kdy například videu chybí data, takže si je doplní nejbližšími barvami nebo zvolí je zcela náhodně.

2 Stará meditační japonská technika slepování kusů rozbité keramiky dohromady za pomoci zlata.

4. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

4.1 Volba materiálu

Materiál jsem měl vybraný už na začátku, kdy jsem si zvolil koncept práce. Pro tuto tendenci v umění mě napadl jediný možný materiál, a to šamotová hlína. Pro velikost a celkovou nosnost celého objektu a konceptu by se křehký porcelán nehodil. Zvolil jsem tedy hrubě ostřenou bílou šamotovou hlínu.

4.2 Formy, vydusávání

Sádrové formy jsem zhotovil z modelů (příloha č. 19) z modelářské hlíny, do kterých jsem následně vydusával bílý šamot, aby mi dopomohl vytvořit další strukturu a nepravidelnost na tvaru, která by mi mohla narušit následně i sítotisk po finálním výpalu.

4.3 Sušení

Sušení probíhalo cca 10 dní pro každý výdusek, pokud by to bylo méně, pak by voda, ucházející z pórů při přežahu, tvar zcela roztrhla.

4.4 Výpaly, glazování a sítotisky

Jako první proběhl přežah na 720 °C, poté jsem nanesl engobu (15% vůči sušině) stříkací pistolí (příloha č. 20) a druhý den na to glazuru (7 dílů R10, 3 díly P16). Po ostrém výpalu na 1250 °C jsem mohl nanést sítotisk na požadovaný tvar a po zaschnutí vypálit

na 780 °C. Výsledná velikost po výpalu jednotlivých kusů je cca 620 mm v průměru.

5. SEBEREFLEXE PRÁCE

5.1 Přínos práce pro daný obor

Jelikož má práce přesahuje i do jiného oboru, mohla by lidi oslovit k podobnému kombinování profesí a hlavně se nebát tvořit to, co baví samotného autora.

5.2 Silné stránky práce

Čerpal jsem z undergroundové tendence, která se teprve teď dere na povrch v kulturním odvětví umění. Práce by mohla pozorovatele na chvíli zastavit a snad přimět k vnímání oné skutečnosti „Ugly is beautiful.“

5.3 Slabé stránky práce

Slabou stránkou mé práce je neschopnost dodržet pracovní plán. Nedokážu se od práce odtrhnout, jsem spokojený, až když je věc perfektní. Metoda *Kintsugi*, kdy jsem slepoval poslední kus dohromady, to celé jen stvrdila a silně mě ponaučila.

A snad další slabou stránkou je také to, že lidé jsou zvyklí na jiná zpracování keramiky a nemusela by se jim tedy moje práce, hlavně dekor, líbit. Ale o tom naše práce je, odhalovat nové možnosti a cesty umění a jeho vyjádření.

6. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

6.1 Knižní a periodická literatura

ŠPÍŠ, Jiří. *Modelářství porcelánu a keramiky*. Třetí (v Silikátovém svazu první) upravené a rozšířené vydání. Praha: Silikátový svaz, 2016. ISBN 978-80-86821-78-8.

6.2 Internetové zdroje

Cyberpunk. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2020-07-28]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>

7. RESUMÉ

Trash. This tendency in graphic design does not have its own name, it has not reached such a point that it would be popularized in wider circles of the cultural public, and I would like to help that.

I divided my work into three objects, a triptych. Each of the objects is inspired by and adopts decor / illustrations from periods that are very characteristic of ceramics. Antique ceramics, Italian majolica and Japanese porcelain. I tried to choose the representatives who could best capture their / my message. All motives are depictions of heroic deeds in the fight against the enemy.

All this impression of Trash should, in my opinion, stop the viewer and force him to look into the details it brings. Unlike minimalist graphics, which are adapted for fast consumption, as they are overflowing with everything so that the viewer can read and understand the thing as quickly as possible. Trash goes against it.

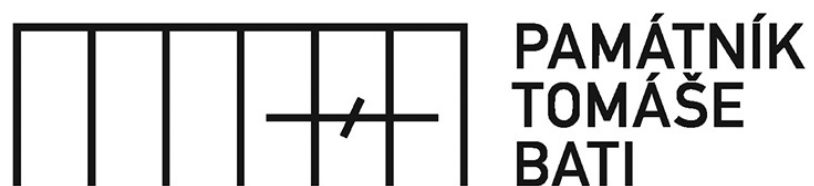
8. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1	Logotyp Památníku Tomáše Bati
Příloha č. 2	Ukázky Vaporwave grafiky
Příloha č. 3	Ukázky Trash grafiky
Příloha č. 4	Ukázky Trash grafiky
Příloha č. 5	Ukázky Hardvapour grafiky
Příloha č. 6	Návrh dekoru Husí krky
Příloha č. 7	Návrh dekoru Jak Krtek ke kalhotkám přišel
Příloha č. 8	Ukázka hraček Beyblade
Příloha č. 9	Hliněné skici diplomové práce
Příloha č. 10	The Death of the Minotaur
Příloha č. 11	Návrh dekoru <i>THESEUS V. MINOTAUR</i>
Příloha č. 12	Ukázka Tribalů
Příloha č. 13	Matsui Tamijiro fighting a giant snake
Příloha č. 14	Judith and the head of Holofernes
Příloha č. 15	<i>Návrh dekoru JUDITH V. HOLOFERNES</i>
Příloha č. 16	<i>Návrh dekoru MATSUI TAMIJIRO V. A GIANT SNAKE</i>

Příloha č. 17	Ukázka glitche
Příloha č. 18	Ukázka metody Kintsugi
Příloha č. 19	Příprava zalití modelu diplomové práce sádrou
Příloha č. 20	Příprava a následný postřik engobou
Příloha č. 21	Finální provedení <i>THESEUS V. MINOTAUR</i>
Příloha č. 22	Finální provedení <i>THESEUS V. MINOTAUR</i>
Příloha č. 23	Finální provedení <i>JUDITH V. HOLOFERNES</i>
Příloha č. 24	Finální provedení <i>JUDITH V. HOLOFERNES</i>
Příloha č. 25	Finální provedení <i>MATSUI TAMIIRO V. A GIANT SNAKE</i>
Příloha č. 26	Finální provedení <i>MATSUI TAMIIRO V. A GIANT SNAKE</i>
Příloha č. 27	Návrh instalace triptychu

Příloha č. 1

Logotyp a jednotný vizuální styl Památníku Tomáše Bati



autor: Zdeněk Macháček, Studio 6.15
rok: 2019
zdroj: Studio6-15.cz

Příloha č. 2

Ukázky Vaporwave grafiky



autor: neznámý
rok: neznámý
zdroj: Ebay.com



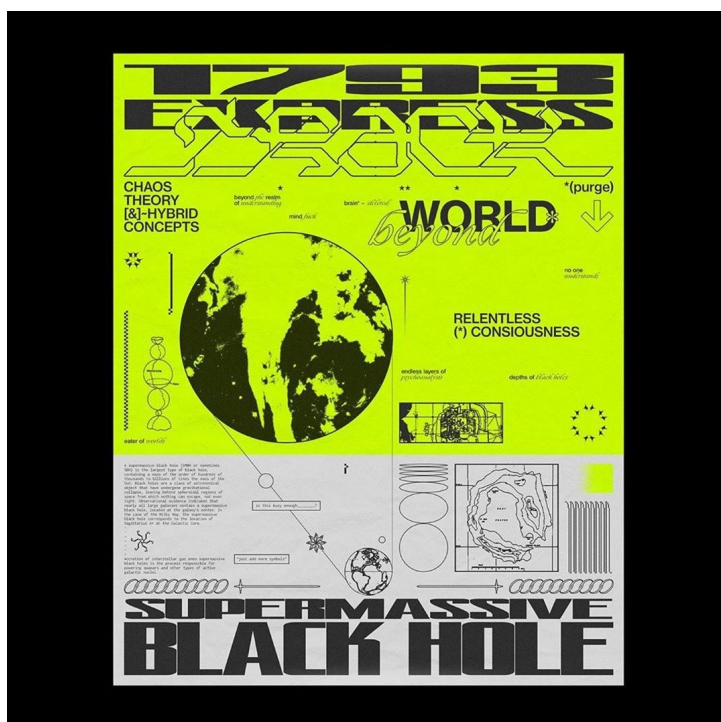
autor: B-L1FE
rok: 2019
zdroj: Amazon.com

Příloha č. 3

Ukázky Trash grafiky



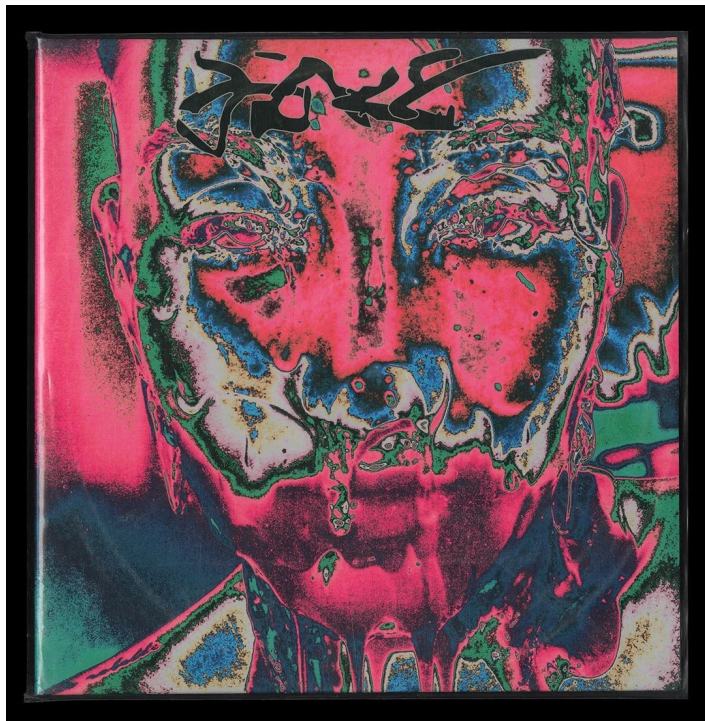
autor: tomarena_
rok: 2020
zdroj: Instagram



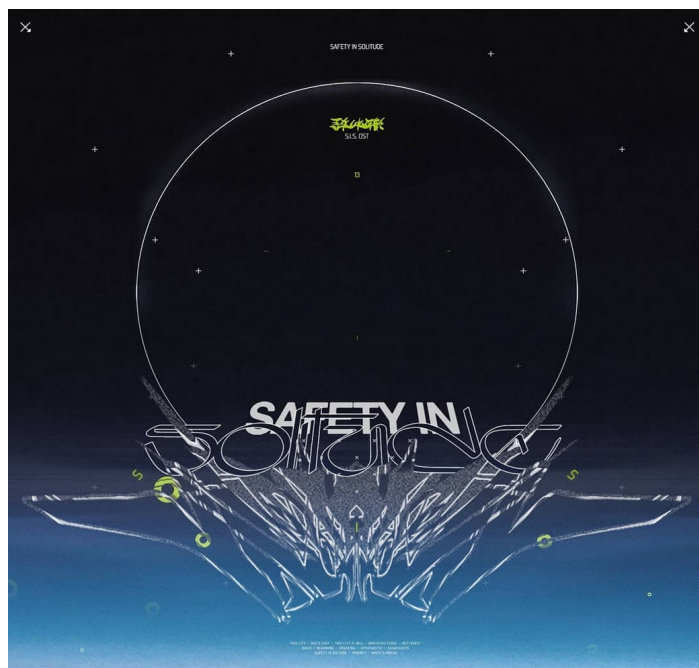
autor: safehaven_hq
rok: 2020
zdroj: Instagram

Příloha č. 4

Ukázky Trash grafiky



autor: jonathan
rok: 2020
zdroj: Instagram



autor: lkshlk
rok: 2020
zdroj: Instagram

Příloha č. 5

Ukázky Hardvapour grafiky



autor: shocker_tv
rok: 2020
zdroj: Instagram



autor: ocrarnartlof
rok: 2020
zdroj: Instagram

Příloha č. 6

Návrh dekoru *Husí krky* (dekor + vizualizace vlastní), 2020



Příloha č. 7

Návrh dekoru Jak Krtek ke kalhotkám přišel, (dekor + vizualizace vlastní), 2020



Příloha č. 8

Ukázka hraček Beyblade, zdroj: Ebay.com, rok: neznámý



Příloha č. 9

Hliněné skici diplomové práce, (fotografie vlastní), 2020



Příloha č. 10

The Death of the Minotaur (fotografie Egisto Sani), zdroj: Flickr.com, 2014



Příloha č. 11

Návrh dekoru *THESEUS V. MINOTAUR* (zpracování vlastní), 2020



Příloha č. 12

Ukázka Tribal (zpracování Mbok Menawa), rok: neznámý



www.shutterstock.com · 416053393



www.shutterstock.com · 418795075

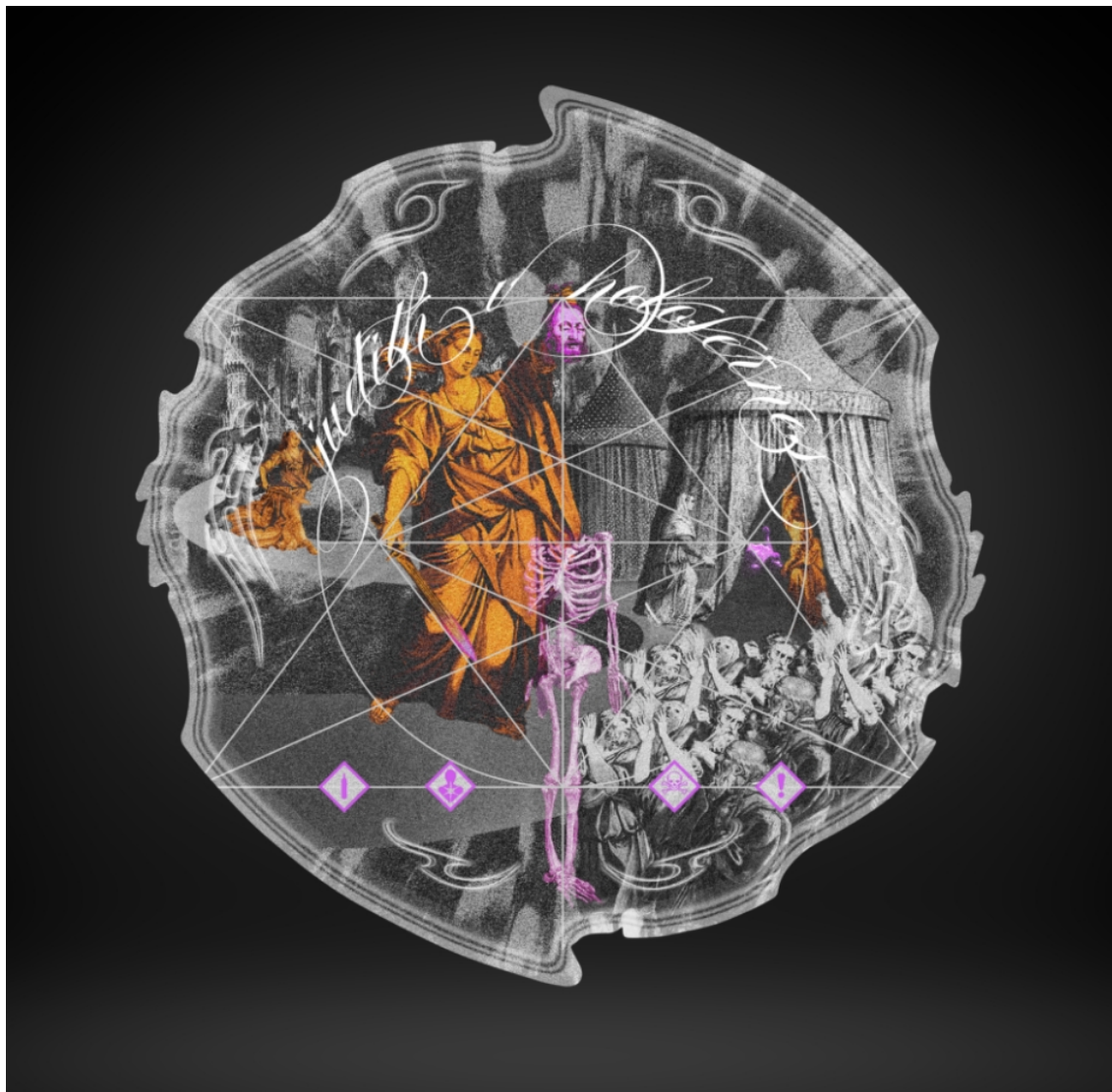
Příloha č. 13

Judith and the head of Holofernes, zdroj: Sothebys.com, 1873



Příloha č. 14

Návrh dekoru *JUDITH V. HOLOFERNES* (zpracování vlastní), 2020



Příloha č. 15

Matsui Tamijiro fighting a giant snake (Utagawa Kuniyoshi),
zdroj: British Museum London Collection, 1825



Příloha č. 16

Návrh dekoru *MATSUI TAMUJIRO V. A GIANT SNAKE* (zpracování vlastní), 2020



Příloha č. 17

Ukázka glitche, Valentina Abad, zdroj: Medium.com, rok: neznámý



Příloha č. 18

Ukázka metody Kintsugi, olea.leaf, zdroj: Instagram, rok: 2020



Příloha č. 19

Příprava zalití modelu diplomové práce sádrou (fotografie vlastní), 2020



Příloha č. 20

Příprava a následný postřik engobou (fotografie vlastní), 2020



Příloha č. 21

Finální provedení *THESEUS V. MINOTAUR* (fotografie Veronika Poslední, zpracování vlastní), 2020



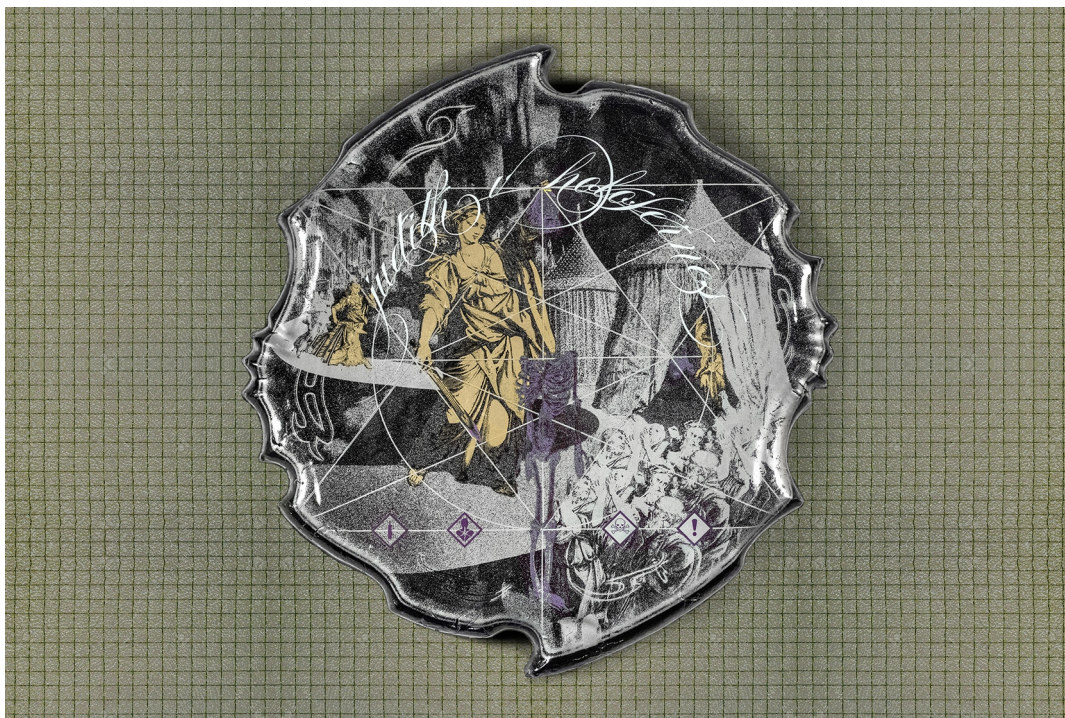
Příloha č. 22

Finální provedení *THESEUS V. MINOTAUR* (fotografie Veronika Poslední, zpracování vlastní), 2020



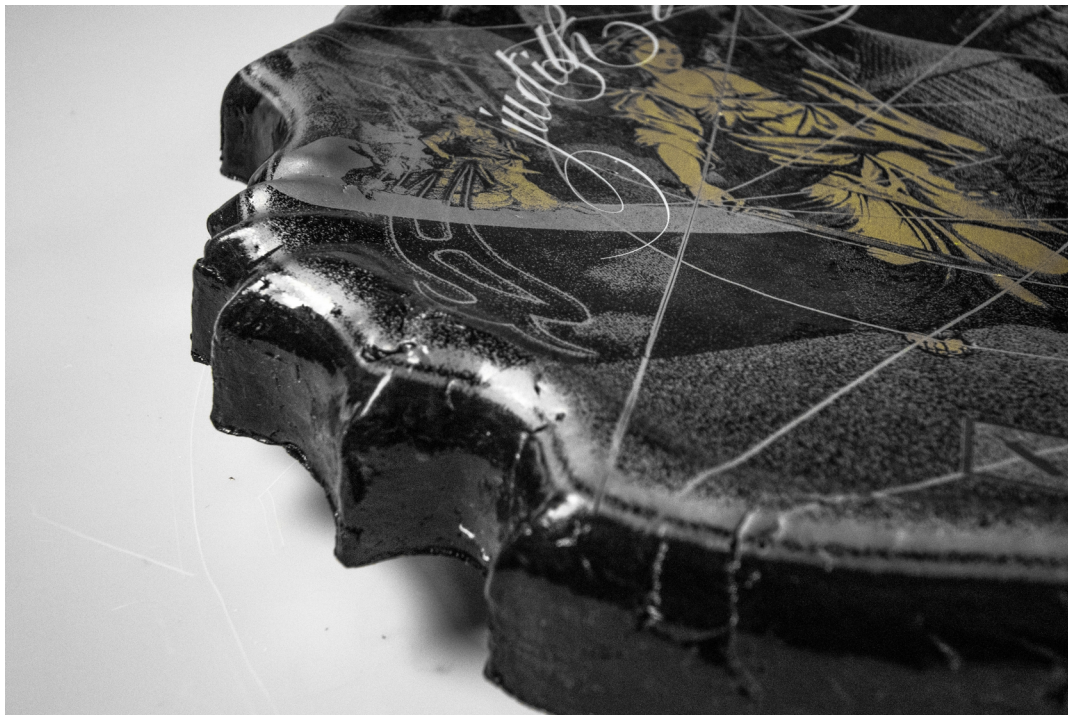
Příloha č. 23

Finální provedení *JUDITH V. HOLOFERNES* (fotografie Veronika Poslední, zpracování vlastní), 2020



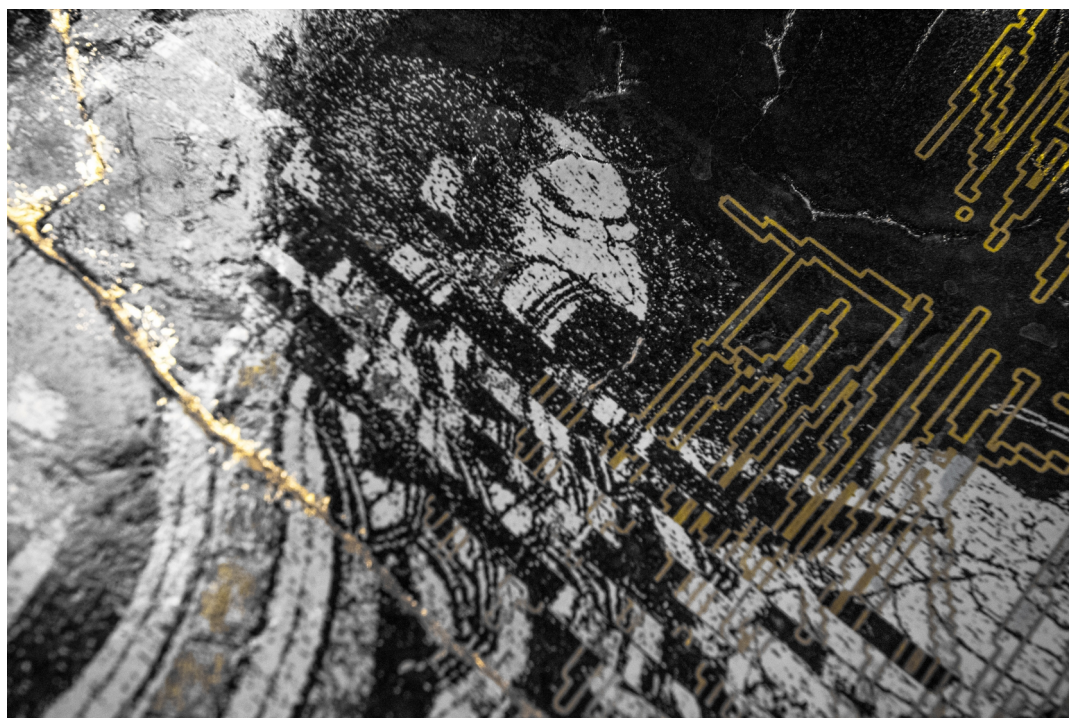
Příloha č. 24

Finální provedení *JUDITH V. HOLOFERNES* (fotografie Veronika Poslední, zpracování vlastní), 2020



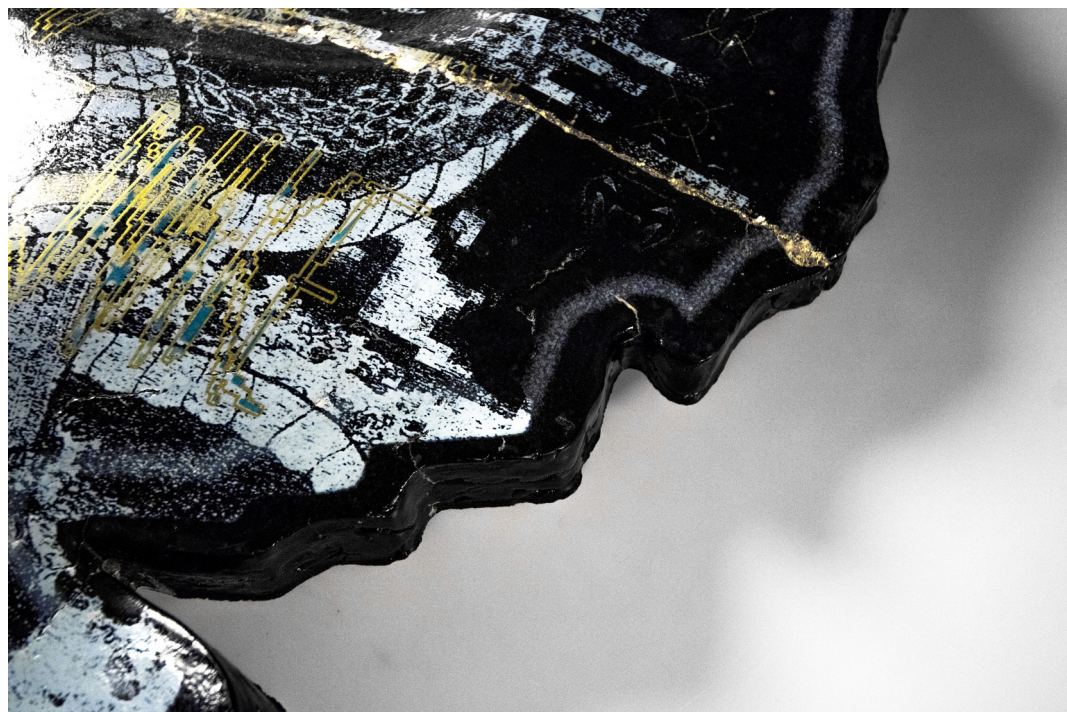
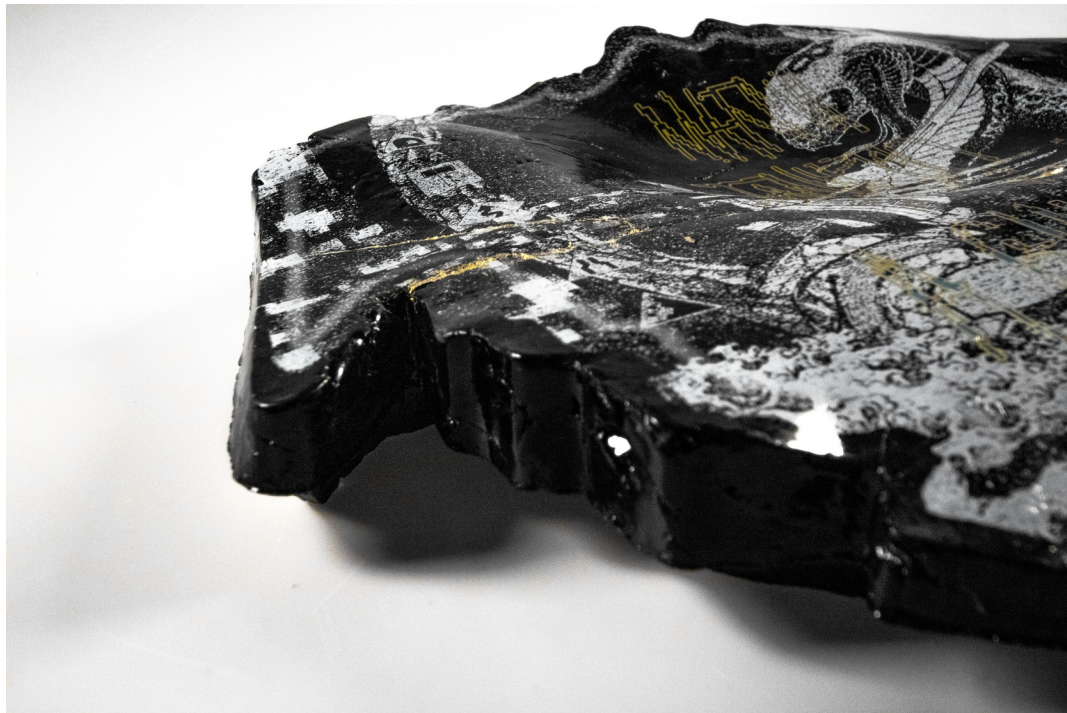
Příloha č. 25

Finální provedení *MATSUI TAMUJIRO V. A GIANT SNAKE* (fotografie Veronika Poslední, zpracování vlastní), 2020



Příloha č. 26

Finální provedení MATSUI TAMIJIRO V. A GIANT SNAKE (fotografie Veronika Poslední, zpracování vlastní), 2020



Příloha č. 27

Návrh instalace triptychu (fotografie Veronika Poslední, zpracování vlastní), 2020

