

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

PANOPTIKUM

Dita Müllerová

Plzeň 2014

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Sochařství

Specializace Socha a prostor

Bakalářská práce

PANOPTIKUM

Dita Müllerová

Vedoucí práce : prof. ak. Soch. Jiří Beránek

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2014

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

Fakulta umění a designu

Akademický rok: 2013/2014

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Dita MÜLLEROVÁ**
Osobní číslo: **D13B0220P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Sochařství, specializace Socha a prostor**
Název tématu: **Panoptikum**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Minimální rozsah prací: Kresebné návrhy a modely, vizuální dokumentace a samostatná realizace v materiálu.

Počet: Jedna rozměrná prostorová realizace do konkrétního prostoru.

Formát: Vyplyne v průběhu práce na BP.

Popis realizace: Vyplyne z konzultací.

Výstup: 1 realizace na téma Panoptikum.

Průběžné plnění úkolů dle pokynů vedoucího práce (a příp. konzultanta, je-li stanoven) a pravidelné konzultace do termínu odevzdání práce 1x týdně v rámci semináře ke kvalifikační práci.

Postup realizace:

1) listopad Teoretická část práce: (bod 1. - 3. - uvědomit si, kdo jsem, odkud přicházím, kam směřuji - dříve, nežli začnu pracovat). Z toho vyplývá výběr tématu a cíl práce.

Praktická práce - sběr materiálů a průběžné intenzivní studium zdrojů.

2) prosinec Předložení řady skic a variant řešení.

3) leden Varianty pracovní verze, volba nejvhodnější varianty, průběžná práce na praktické části závěrečné práce.

4) únor Předložení adekvátně rozpracované praktické části závěrečné práce, předložení rozpracované teoretické části závěrečné práce v souladu s doporučenou osnovou.

5) březen Realizace výsledného projektu, předložení pracovní verze kompletní teoretické práce.

6) duben Finalizace a odevzdání: (finalizace projektu, dokončení teoretické i praktické části práce, příprava prezentace, odevzdání obou částí práce pro udělení zápočtu).

Obhajoba:

červen obhajoba + prezentace kvalifikační práce na CD/DVD (v podobě pro tisk).

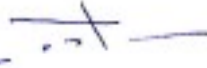
Rozsah grafických prací: **vyplyne ze zpracování BP**
Rozsah pracovní zprávy: **min. 10 normostran textu**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**
Seznam odborné literatury:

- [1] Camus, Albert. *Mor*. Praha: Alois Hynek, 1997. ISBN 80-85906-63-5.
- [2] Dostojevskij, Fjodor Michajlovič. *Běsi*. Praha: Leda, 2008. ISBN 978-80-7335-124-3.
- [3] Kafka, Franz. *Proměna*. Praha: Nakladatelství Franze Kafky, 2013. ISBN 978-80-86911-40-3.
- [4] Sartre, Jean-Paul. *Zeď*. Praha: Odeon, 1992. ISBN 80-207-0345-4.
- [5] de Saint-Exupéry, Antoine. *Citadela*. Praha: Vyšehrad, 2011. ISBN 978-80-7429-046-6.
- [6] Pessoa, Fernando. *Kniha nekřídla*. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-912.

Vedoucí bakalářské práce: **Prof. ak. soch. Jiří Beránek**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **30. září 2013**
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2014**




Doc. akad. mal. Josef Mlýna
osoba pověřená řízením fakulty

V Plzni dne 21. října 2013

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen
uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2014

Dita Müllerová

OBSAH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	2
3 CÍL PRÁCE.....	4
4 PROCES PŘÍPRAVY.....	5
5 PROCES TVORBY.....	7
6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	10
7 POPIS DÍLA.....	11
8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	13
9 SILNÉSTRÁNKY.....	14
10 SLABÉ STRÁNKY.....	15
11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	16
A) Knižní a periodická literatura	
B) Internetové zdroje	
12 RESUMÉ	17
13 SEZNAM PŘÍLOH	18

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Má tvorba je zaměřena především na modelování. Jelikož ale studuji i prostor, vždy se snažím své objekty citlivě zasadit v určitém daném prostředí, které je stejně důležité jako práce sama a dotváří tak celkový výsledný estetický dojem. S modelací jsou spojeny více či méně náročné formovací procesy, kterým předchází vytváření negativů z otiskovacích hmot, jenž se následně odlévají v podpůrných formách z nejrůznějších druhů materiálů. Celé kouzlo spočívá v tom, že se člověk naučí pracovat s různorodými hmotami, pronikne do tajů technologických postupů a tím se mu otevírá možnost realizovat zajímavé věci, na které by si předtím třeba netroufl.

Upřednostňuji více abstraktní umění avšak moje dosavadní sochařská tvorba v rámci školní výuky byla především realistická. Kromě povinné busty či figury bych zde ráda zmínila téma z prvního ročníku, kde jsme zhotovovali posvátné zvíře. Zhmotnila jsem ze sádry ikonu severoamerických indiánů, posvátného bílého bizona, kterého jsem umělecky pojala jako z dálky vypadající velikou hroudu ze sádry, přetřenou epoxidovým lakem.

Další zajímavostí byly primitivní figurky, jakési bizarní venuše, které měli charakterizovat mé nejhorší školní rozpoložení, nazvala jsem je proto „modlitba a zoufalství“. Celkový dojem nádherně podtrhl úchvatný oltářní prostor kláštera v Chotěšově, kde nám bylo umožněno na nějaký čas vystavit své klauzurní práce. Mezi další realistické výtvary řadím své plastiky pokusné králíky. Pět odlišných zvířat v životní velikosti s velkými otvory v pozadí, ze kterých jim

symbolicky vylézali věci, charakterizující určitý vybraný obor z naší školy. Byli vymodelováni v uzavřených kójičkách ze dřeva, uzamčených miniaturním zámkem kolem krku. Dílo mělo představovat studenty jednotlivých oborů, kteří jsou nuceni produkovat umění v nepříznivých podmínkách. Jelikož mají laboratorní králíci bílou barvu, nabízel se jako nejsnadnější materiál sádra. Během klauzur byli vystaveni v zajímavých kovových regálech, které vyzdvihovali brutalitu bídně vypadajících uzamčených zvířat v těsném prostoru.

Moje jediná školní zkušenost, kdy jsem nemodelovala, ale tvořila dílo z hotového materiálu, konkrétně ze dřeva a železa, byla tzv. DNA šroubovice. Jednalo se o 4 m vysokou konstrukci ve tvaru lidské šroubovice, kterou tvořili dřevěné kostky o průměru 4 cm, ve středech propojené s železnou tyčkou. Na koncích měli být průhledné koule, simulující jednotlivé geny, jenž měli obsahovat nějakou mou osobní věc či něco ze mě. Myšlenka byla taková, že konstrukce představovala zničitelnou lidskou část a věci v koulích, měli symbolizovat mojí nesmrtelnou složku, jako že v nich žiji dál. Objekt jsem nedokončila z důvodu vratkosti a nerealizovatelnosti průhledných koulí tak, aby nebyli těžké a nebortili dílo a zároveň byli průhledné aby v nich byly dobře patrné všechny umístěnné detaily. Nesmím vynechat mou zkušenost s land artem, kde jsme dostali opravdu spoustu prostoru, jak naložit s uměním v přírodě. Vytvořila jsem potok, respektive potok ze šišek v místě, kde skutečně asi voda někdy v minulosti protékala, avšak zůstalo po ní jen zajímavě vymleté mechem porostlé koryto, které přímo vybízelo k nějaké podobné akci.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma mé bakalářské práce je PANOPTIKUM. Doslovně přeloženo „vše k vidění“ . Proto jsem pojala celé dílo jako výstavu v zajímavém prostoru. Jedná se o přehlídku tří soch, konkrétně z antické mytologie. Tentokrát ovlivnil mou volbu nejdříve prostor. Objevila jsem fantastický hornický skanzen, kde jsem ihned po vstupu do bývalé důlní šachty věděla, že právě tady budou stát mé hrůzné plastiky. Prostředí přímo stvořené pro bohy a nestvůry. Štola má zpřístupněno zhruba 700 m chodeb a tajemně jí protínají temné vodní kanály, které zasahují až do 200 m hloubky. Z tohoto důvodu jsem záměrně vybrala jednoho zástupce z bájných mořských živočichů, kterého hodlám umístit do jednoho z mnoha kanálů.

Důvodů, proč jsem si vybrala toto téma, je několik. Především jsem chtěla modelovat. Ostatní témata nabízela spíše prostorová řešení z hotových materiálů jako dřevo, kámen či kov. Naskytla se mi možnost, zkusit si sochy dle mé vlastní fantazie, což mě strašně lákalo ale doposud to nebylo reálné. Přála jsem si zhotovit plastiky ze světa fantazie, pohádek či pověstí. Po návštěvě dolu a konzultace s vedoucím ateliéru, jsem věděla, že je zrealizuji.

Další důvod byla výzva v materiálech, jelikož v šachtě je neustále vlhko, takže se nemohli zhotovit jen tak z něčeho. Připadal v úvahu jen beton či plastické hmoty. Vyhrál to umělý materiál, jelikož se snadněji zpracovává a líp se s ním manipuluje. Neměla jsem s ním doposud žádné zkušenosti, hmoty jsou drahé a zrádné, každá se mísí v jiných poměrech a jinak tuhne, takže se musí pracovat rychleji a efektivněji.

Antická mytologie mě fascinovala odmalička, jsem ráda, že jsem měla možnost zrealizovat právě takovou pro mě hodně osobní věc. Volba postav byla jasná, měly to být takové, které v sobě ponosou dobro i zlo, zástupce z říše zvířat i lidí. Potěšilo mě, že je zde v budoucnu možnost pokračovat dále na jejich vzniku, skanzen je obrovský a přímo vybízí k nějaké takové podobné akci.

Pro Medúzu jsem se rozhodla jako první, je to žena a já jsem ještě nikdy v životě nemodelovala ženskou figuru. Chtěla jsem jí vymodelovat úplně jinak, než jak jí všude prezentují, prostě po svém. Fantazii se meze nekladou. Zachovala jsem jí akorát hadí ocas a ošklivou tvář, jinak je podle mě hodně moderní.

Remora je podle pověstí malinká ryba, já jsem jí však zhotovila z důvodu přehlédnutelnosti ve štole, jako obrovskou zubatou obludu, připomínající mořského ďase. Dokonce se nám podařilo nalézt vhodný kanálek pro její zanoření do vody. Bohužel na fotce je voda tak čistá, že socha působí optický klam, jako by visela ve vzduchu, ale je to jen o představivosti.

Kerberova podoba se psy typu buldok, boxer, není náhodná. Vzdávám v ní tak trochu hold svému milovanému mrtvému pejskovi. Také mi přišlo zajímavé, zhmotnit ho v tomhle stylu, pokaždé, když jsem si někde vyhledala nějaký obrázek tříhlavého psa, všude byli obludy typu vlčáka, nebo prostě nějakého jiného chlupatého zabijáka.

Sochy vypadají ve štole hodně zajímavě, pokud někoho nenadchne umění, jistě bude uchvácen alespoň tamními prostory. Historie nebezpečného místa na vás dýchá na každém rohu.

3 CÍL PRÁCE

Cíl mé práce spočívá v úspěšném dotvoření mého díla, bez jakýchkoliv vážnějších technologických defektů, aby mohla být řádně posouzena váženou komisí.

Myšlenka celé věci byla v tom, že zrealizuji tři mytologické bytosti, které budou mít záporné i kladné charakteristiky, jenž se pokusím vložit do díla. Vybrala jsem si své oblíbené tvory, které obdivuji již od dětství a vytvořila je tak, jak jsem si je vysnila.

Celá práce je tvořena jako koncept výstavy, něco, na co se lidé podívají a jdou zase dál, napohled jasné konkrétní bytosti, představitelé řeckých bájí a pověstí, které mají za úkol jak potěšit tak i postrašit. Ráda bych v budoucnu navázala na dílo dál a vytvořila další zástupce z antického světa, důl ve skanzenu je pro to přímo stvořený a současní správci jsou pro tuto věc nadšení a otevření. Výstava Panoptikum ve štole Prokop ve Stříbře má za cíl přilákat více návštěvníků, zatraktivnit tamnější prostory a oslovit i jinou zájmovou skupinu, než jsou dospělí, děti. Pohádkové bytosti jsou jedna z možností, jednak jak zvýšit ekonomickou situaci štolý tak i zájem lidí o historii místa, může více přiblížit do podvědomí hornickou problematiku. V každém případě by to mělo nepatrně zvýšit zájem a celkově prestiž hornického skanzenu a celého sdružení, které se o tento kouzelný prostor dobrovolně stará.

Pro mne bude největší satisfakcí zpětná vazba od lidí, kteří prostor navštíví a sdělí mi buď osobně nebo zprostředkovaně jak na něj plastiky zapůsobily. A v neposlední řadě také hodnocení komise, kvůli které celý nápad vlastně vznikl. Bohužel se budu prezentovat u zkoušky jen fotkami, ale věřím, že to bude i tak působivé.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Příprava na bakalářskou práci nejprve probíhala v teoretické rovině, kdy jsem si vymyslela postavy, které jsem zamýšlela umístit do prostoru starého dolu. Místo jsem měla vybrané, plastiky však nikoliv. Po nezbytné konzultaci a následném schválení ve škole, jsem zahájila druhou důležitou součást celého plánu a tou bylo podání žádosti o dotaci na sochy na Plzeňském krajském úřadě. Podstoupila jsem složité vypisování různých dotazníků a registrací a úspěšně ji podala. Od začátku mi bylo jasné, že celá má práce bude dost finančně náročná. Škola v té době bohužel nespolupracovala s jiným nadačním fondem a já se svou bakalářskou prací nezapadala ani do jednoho finančně podporovaného programu od agentury Plzeň 2015, která s fakultou často spolupracuje.

Záležitost s dotací není pořád vyřešená, nikdo mne doposud nekontaktoval.

5 PROCES TVORBY

Na realizaci tří soch v životní velikosti jsem si zhotovila dřevěné konstrukce vyztužené pevnými dráty. Hlína je těžká a nechtěla jsem riskovat zborcení modelu. Používám k modelaci točírenskou červenici. Po vytvoření potřebných tvarů a proporcí jsem model natřela silikonovou otiskovací hmotou. Měla jsem možnost vyzkoušet dva druhy, jedna byla moc stékavá a to je při záporných úhlech dost problematické, lze to vyřešit přidáním tixotropní přísady. Zvolila jsem tento způsob zachování otisku, pro vícečetné odlití. Po zaschnutí jsem vytvořila podpurný kadlub z natíratelné plastické hmoty, která je velmi lehká a umožňuje mi samotné manipulovat s tak velikou formou. Na kadlub druhé sochy jsem použila jistý druh pryskyřičné hmoty, konkrétně desek, které se zpracovávají horkým vzduchem.

Přesto jsem všechny tři objekty musela odlévat po kusech, které jsem následně slepovala. Vyřešila jsem to natíratelným umělým materiálem, respektive u všech se jedná o směs více plastických hmot včetně epoxidu.

Model se rozdělí plíškama či hlínou do dělicích rovin, které se potom v několika vrstvách natírají a po zaschnutí vyloupnou ven. Vyztužovala jsem je skelnou tkaninou. U epoxidu se celý proces prodloužil kvůli jeho delší době tuhnutí. Vnitřní část odlitku poté ještě zpevňuji montážní pěnou.

Odlité kusy spojuji drátkama do jednoho celku a provádím případné retuše a zalepuji spáry. Ztvrdlá umělá hmota se dá celkem lehce upravovat .

Ve finále nanesu akrylátový základ a stříkám pistolí airbrush barvy, abych docílila naturalistického vzhledu. Nakonec vše zafixuji bezbarvým matným lakem.

Hotové 2 sochy jsem odvezla na focení do štoly kvůli obrázkům pro komisi u státních závěrečných zkoušek.

Třetí socha, Medúza, zůstala z technických a časových důvodů nenabarvená, ale přesto vypadala zajímavě při focení v temném prostředí dolu. Musela jsem celou sochu namodelovat znovu, proto jsem se dostala do časové tísně. Při formování odlitek popraskal a rozpadl se. Figuru jsem formovala na části, které potom lepím k sobě. V nouzovém případě používám k fixaci montážní pěnu.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Materiály, které jsem použila na výrobu soch i forem, byly vesměs všechny umělé. Zpracování i tuhnutí je velmi rychlé, hmoty jsou tvrdé a mimo epoxidu téměř netoxické.

Zkusila jsem si rozdělat více druhů a rozdíly jsou nepopsatelné. Např. CHS Epoxy 324, který tuhne 24 h, pod podmínkou, že si přesně odměříte katalyzátor a který děsivě zapáchá se vůbec nedá srovnat s epoxidem Epsilon od firmy Smooth-On, který je cítit podstatně přijatelněji ale hlavně je tuhý už za 4 hodiny a nemůžete kontrolovat každý ml tekutiny, jestli jste jí tam nenalili špatně a tím znehodnotili materiál a posléze i výrobek. Celkový dojem z epoxidu mám průměrný, je sice tvrdý ale zároveň křehký a lámavý.

Jako první vrstvu jsem nanesla licí polyuretan Smooth-Cast 65 roto, vytváří jemný film, který schne do 2 min, je opravdu výborný na rotační odlévání, na natírání se nehodí. V případě rychlého vyztužení odlitku či oprav používám Shell-Shock, tvrdá lámavá šelaková hmota, která je ztuhlá do 3 min. Nejlepší a nejsnáze zpracovatelný plastický materiál, který se dá použít na formu nebo případné opravy je Plasti-Paste, bohužel na finální výrobek by byl moc hrubý, pokud se v určitém čase mezi tuhnutím neuhladí, může být nepříjemně ostrý, jedná se skutečně o sekundy, do 3 min je dokonale tvrdý.

Co se týče silikonových otiskovacích hmot, je nutné si předem zjistit, zda je hmota voděodolná či náchylná na vlhkost. V případě silikonu Rebound 25 můžete natírat i mokré věci, pokud však použijete silikon ACC, získala jsem dvě zkušenosti, u této hmoty neplatí dodržení správného míšícího poměru s katalyzátorem, čím

víc jste pečlivější, tím víc to netuhne a pokud otiskujete vlhkou hlínu, vybublá v podobě mikroskopických bublinek a je to děravé jako řešeto. Nikdy to neztuhne a i když to přetřete, vrstva pod tím zůstane navždy lepkavá a otisk je znehodnocen.

Výhodou tohoto otiskování, je jeho vícečetné použití, pokud si nepoškodíte formu, je možné zhotovit několik odlitků.

Co se týče barevnosti, je možné hmoty přibarvovat již ve fázi míchání, pomocí různých speciálních pigmentů, přesně určených pro který materiál. Já jsem z finančních důvodů zvolila neutrální základní barvu hmoty, která jde výborně zvenčí zpracovat.

Používám airbrushovou techniku, jedná se o nanášení retuše pomocí stříkací pistole, která má jehlu o průměru 2 mm. Barva se rovnoměrně nanáší a pokud se nanese v několika vrstvách a pečlivě se zafixuje speciálním lakem, je téměř nesmrtelná.

Sochy jdou samozřejmě i natírat, může se použít prakticky cokoli na akrylové bázi, pomáhala jsem si například i akrylátovým sprejem. Airbrush inkoust je vodou ředitelný a netoxický.

7 POPIS DÍLA

Bakalářská práce, sochy, na kterých jsem pracovala několik měsíců, bych popsala jako jednu velkou neskutečnou dřinu. Ne vždy se daří přesně podle představ, ale když člověk nepoleví, je potom téměř vždy příjemně překvapen.

Dílo je inspirováno antickou mytologií, stvořila jsem bájnou rybu Remoru, tříhlavého psa Kerbera a nestvůru Medůzu, kde jsem se snažila o vyjádření jejich děsivého charakteru. Postavy mě zaujaly mimo jiné i proto, že pro spousty lidí v dávné minulosti měli i funkci pozitivní. Remora jako symbol malých slabých lidí, kteří svou silou a obrovskou vůlí dokázali veliké věci. Kerberos, strašlivý hlídač podsvětí se ukazuje i ve své druhé podobě, kdy se tajně nechává obměkčit od vyvolených a přijímá medový koláček a nakonec Medúza, pro mnohé symbolizující nezranitelnost, ve starém Římě měla dokonce její podoba na pohárech údajně zabránit i otravě, byla vždy prezentována jako dokonalý vražedný stroj, respektive její pohled, kterým dokázala proměnit vše živé v kámen.

Sochy jsem umístila ve štole Prokop ve Stříbře, dokonale podtrhují kouzelnou atmosféru celého zvláštního místa v podzemí. Jsou zhotoveny z umělých hmot, takže všudypřítomná vlhkost jim nevadí. Ryba je dokonce zanořena napůl v zatopeném kanálku. Jejich barevnost a expresivní modelace dokonale zapadají do celkového prostředí holých vykutaných stěn, kde se mísí různé druhy nerostů a vytváří kolem zvláštní obrazovou strukturu. Jediná medúza zůstala nedobarvena, syrová barva béžového epoxidu s bílým polyuretanem vytvořila při focení

v tmavém dole zajímavý barevný protiklad. Dává vyniknout postavě její mystičnosti. Jinak zůstala bezbarvá díky časovému presu, kdy jsem byla nucena vytvořit figuru znova téměř celou, potom, co mě zradily materiály a celá se mi rozlámala. Do budoucna jí zamýšlím jen mírně přibarvit, zachovat tak její nadpozemskost a hlavně dodělat nezbytné povrchové retuše.

Kerberos do podzemí zapadá s téměř totožným odstínem kamenných stěn, jeho tři hlavy děsí ale zároveň přitahují pozornost. Remora , zanořená napůl ve vodě, cení na kolemjdoucí své strašlivé zuby, jako živoucí fosilie dávných časů , zkrášluje zatopený kanálek svým zvláštním tvarem těla i zajímavou barvou, která je v naprosté symbióze se svým okolím.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Tím, že má práce je vystavena ve veřejně navštěvovaném prostoru, za účelem turistiky, jsem umožnila sobě ale i celému studijnímu programu sochařství FUD malou reklamu a zároveň miniprezentaci, jak zajímavý a krásný může být sochařský obor a kolik radosti ,obdivu a uznání může člověk dostat od lidí ve zpětné vazbě .

Pro mě je důležité, že dělám něco co mě moc baví, všechno se to potom odráží ve vaší práci. Zpětná vazba od cizích lidí vám hodně napoví, je to taková vzájemná škola.

Přínos práce pro obor vidím třeba i v tom, že mou sochu uvidí v dole malé dítě a natolik ho to okouzlí, že i když se v budoucnu nestane minimálně sochařem, umění ho navždy poznamená v pozitivním slova smyslu a bude ho pak už provázet po zbytek jeho života. Mluvím ze své vlastní zkušenosti, protože se mi dětství něco podobného stalo ale co je nejdůležitější, můj sen se vyplnil! Sochám.

9 SILNÉ STRÁNKY

Sílu celého díla vidím ve vhodně zvoleném výstavním prostředí, které dílo nechává promlouvat. Socha je jenom půl práce, její začlenění do okolí vytváří teprve umělecký prožitek. Alespoň já to tak u své práce cítím.

Pokud je modelace dokonalá, vyjadřuje jasně a jednoduše to co má a dílo je umístěno v pro ně příhodném prostředí, je úspěch téměř zaručen.

V mém případě znamená plus pro mé sochy úžasné prostředí podzemní štoly, která je hojně navštěvována jak dospělými tak i dětmi.

Vhodně zvolený plastický materiál, kterému nevadí ani 100% vlhkost.

10 SLABÉ STRÁNKY

Nejslabším bodem celého mého uměleckého snažení jsou finance. Jako začínající umělec nemám téměř žádnou šanci sehnat solidního sponzora, který by byl schopen zajistit slušné materiální zázemí alespoň na závěrečnou práci.

Nadační fondy také nejsou vždy tím pravým řešením, doposud jsem neobdržela žádné vyrozumění i přesto, že má žádost byla přijata k vyřízení ji téměř před dvěma měsíci.

Další slabinu vidím třeba v tom, že nás studenty nijak nepodpořila ani škola, kromě informací, kde si máme sami co zařídit.

Myslím, že důležitá je i vzdálenost umístění díla od krajského města, respektive od místa bydliště lidí, které chcete hlavně pozvat, většinou moc nechtějí navštěvovat akce, které jsou pro ně daleko. Propůjčením díla do veřejného prostranství se vystavují riziku poškození, možná i případné ztráty.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

A) Knižní a periodická literatura

Petiška, Eduard. Staré řecké báje a pověsti. Praha: Ottovo nakladatelství, 2006. ISBN 80-7360-489-2

Steer, A. Dugald. Mytologie – Bohové, hrdinové a nestvůry starobylého Řecka. Bratislava: Eastone Books, 2008. ISBN 978-80-89217-72-4

Kavka, Franz. Proměna. Praha: Nakladatelství Franze Kavky, 2013. ISBN 978-80-86911-40-3

Myslivoček, Milan. Panoptikum symbolů, značek a znamení. Praha: Chvojko nakladatelství, 1900. ISBN 80-86183-25-4

B) Internetové zdroje

-

12 RESUME

The topic of my thesis is "Waxworks". Literally translated, "all to see". Thus I have conceived my work as an exhibition in specially selected environment. It consists of a 3 sculptures of ancient mythology in life size. Mythical creatures will be exposed in the mysterious surroundings of the abandoned mine Prokop in Stříbře. The local miner association agreed with exhibition and we intend to initiate the exhibition with an opening ceremony. In the future we plan to extend the exhibition to other fairy-tale objects.

The environment of the mine tunnel creates an absolutely fantastic spooky atmosphere. It is a world ruled by gods and monsters.

The main goal of the project is to attract more visitors of the mining museum. Sculptures make tour corridors more attractive and finally explain to children a little more mining craft in the area.

Sculptures were modelled from clay and then imprinted into the silicone material, which was reinforced with help of wedge forms from plaster or plastic.

The negatives were cast after with final moulding polyurethane material or painted epoxy resin. The bottleneck of the working process was not only the fact that hardening process varied from just a few seconds to all day but also the financial aspect of the project.

Used artificial materials were in the mine tunnels due to the constant moisture. Final products were airbrushed to get naturel look and were covered with transparent matt coating.

Explicitly, I chose these three creatures, Remora, mythical fish that supposedly measured a half foot but managed to stop and sink great ships. It is a sign of someone who may look weak but still make great things.

Medusa, half woman half snake, a victim of gods, whose head was so terrifying that gazing directly into her eyes, turned onlookers to stone. According to legend, Perseus used Medusa's head three times before he returned it to goddess Athena. It was believed that the head has a magical power, which ensures invulnerability. And finally, Cerberus, three-headed dog that guarded souls in the underworld, to not slip back into the realm of the living. Its three heads obscure great symbolism, one indicates the past, second the present and third the future.

Seznam příloh :

Příloha 1

Dita Müllerová : Kerberos – vlastní foto

Příloha 2

Dita Müllerová : Remora – vlastní foto

Příloha 3

Dita Müllerová : Medúza – vlastní foto

Příloha 4

Dita Müllerová : Postup práce – vlastní

Příloha 1



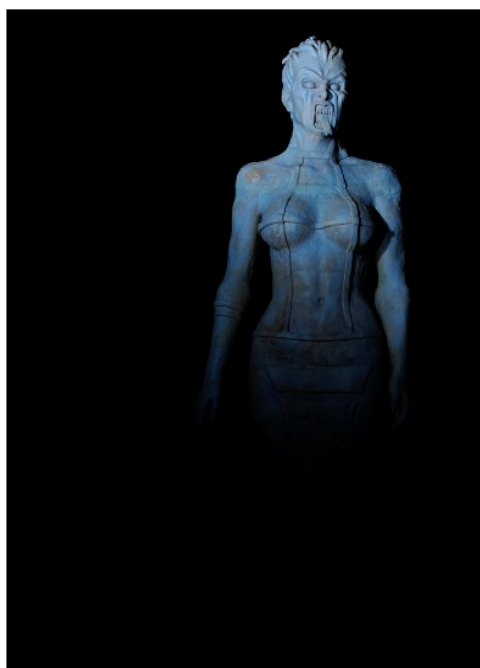
Dita Müllerová ,Kerberos , vlastní foto

Příloha 2



Dita Müllerová, Remora, vlastní foto

Příloha 3



Dita Müllerová, Medúza, vlastní foto
