

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

BAPTISM

Josef Barták

Plzeň 2015

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Socha a prostor

Bakalářská práce

BAPTISM

Josef Barták

Vedoucí práce: MgA. Benedikt Tolar

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použítí jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, červenec 2016

.....

podpis autora

Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval MgA. Benediktu Tolarovi za připomínky a odborné rady, kterými přispěl k vypracování této bakalářské práce. Zároveň bych rád poděkoval rodičům a kamarádům za podporu, pomoc a dobře míněné rady.

OBSAH

1	mé dosAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	3
3	Cíl práce	4
4	Proces přípravy	5
5	Proces tvorby	7
6	Technologická specifika	9
	6.1 Kód	9
	6.2 Konstrukce	9
	6.3 Glitch	9
7	Popis díla	12
8	Přínos práce pro daný obor	14
9	silné stránky	15
10	slabé stránky	16
11	Seznam použitých zdrojů	17
	a) Knižní a periodická literatura	17
	b) Internetové zdroje	17
12	Resumé	18
13	Seznam příloh	19

Motto: “ Humor je jisté vidění světa, je to umění vidět svět“¹

1 Mé dosAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Socha a prostor. Když to vezmu úplně od píky, tak vnímat prostor jinýma očima jsem začal přibližně jako devítiletý. To jsem se poprvé přimotal k žonglování, které mě drželo devět dlouhých let. V těchto letech jsem prostor začal poznávat jako něco, co musí být perfektně rozvržené při každém vystoupení nebo projektu. Například při fireshow roviny kruhů, aby byly viditelné pro diváka.

Po základní škole jsem nastoupil na tříletý učňovský obor umělecký truhlář na Střední odborné škole stavební v Jihlavě. Asi i z toho důvodu, že taťka je také vyučen truhlářem a se dřevem jsem se stýkal tak říkajíc od kolébky. Na škole jsem si osvojil základy chápání dřeva jako takového. Různé techniky ať už se jednalo o truhlářské spoje nebo ozdobné techniky až po jednoduché řezby. Postupně mě začalo bavit vyrábět různé šperky nebo jen vybrušovat tvary, na které mě povětšinou navedlo dřevo samotné.

Po učilišti jsem hledal nějakou nástavbu, která by mi dala znalosti a možnost v budoucnu studovat restaurátorství nábytku. Vybral jsem si obor umělecké a řemeslné práce, kde jsme v teoretické rovině probírali mnoho řemesel od passementerie (prýmkařství) přes keramiku až třeba po umělecké kovářství. Na dvouleté nástavbě jsem si začal uvědomovat, že restaurování má až moc striktní pravidla a měl jsem chuť se zase vrátit k hledání tvaru ve dřevě. V tomto období jsem udělal pár dřevěných věcí, kde jsem se nechal vést dřevem a hledal jsem, co za tvar se v něm skrývá. Věděl jsem, že v Plzni na tenkrát ještě UUD učí pan profesor Jiří Beránek a já v tu chvíli věděl, že se chci povětšinou věnovat dřevu.

¹K. Čapek

To se ale celkem změnilo po přijetí, jelikož mě oslovily nové materiály, recyklace a celkově hledání různorodých krásných tvarů primárně z prefabrikátu určených na jiné využití. V mých pracích se snažím většinou o nějakou formu humoru nebo spíše nadsázky. To se projevilo hned při první klauzurní práci, kde jsem pracoval s panenkami, se kterými si v dětství hrála mamka. Byla to dost sporná věc, ale naštěstí jsem ji dokázal (svým způsobem) obhájit. Ve druhé klauzuře jsem pracoval s včelími plástvemi, se kterými jsem se setkával od malička. Byla to druhá práce, ve které jsem se zabýval něčím, co by šlo nazvat tabula rasa. Zabýval jsem se nějakým posunem a redukcí vzpomínek, kterou završuji ve své bakalářské práci. Modelovaných věcí jako takových jsem dělal poskromnu. Ve druhém ročníku jsem rozpracoval síť hlav z PUR pěny, kde by kolovala voda a rozvibrovala celou síť. Práce se zabývala komunikací mezi lidmi. Bohužel se mi ji doposud nepodařilo dokončit. V druhém semestru druhého ročníku už jsem inklinoval především k výše zmiňovaným prefabrikátům ať koupeným nebo nalezeným. Šlo například o „marné vzkříšení houpacího koně“. Později mě začalo bavit ohraničování a zabírání prostoru za pomoci minimální hmoty. Z toho mi vplynuly nafukovací objekty, kterými se zabývám do teď.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma Auto-(mobil) jsem si vybral kvůli univerzálnosti jeho výkladu. Čeština jako jazyk má své kouzla v dvojsmyslech a v mnohovýznamech. Já si třeba „Auto-(mobil)“ vyložil jako něco automatického a mobil jako něco mobilního. Vlastně jsem spíš musel nějak „nakloubit“ téma na projekt, kterým jsem se chtěl zabývat. Už delší dobu jsem chtěl mít nějaký reálný výstup destrukce mých vzpomínek.

Hlavní podnět k mé bakalářské práci přišel, když jsem jednou spal u spolužáka, který má mnoho různých zvířat a nechal jsem náhodu list papíru položený na teráriu se šneky. Když jsem ho po pár dnech přišel navštívit a objevil svůj zapomenutý list na teráriu, byl prokousaný přesně podle perforace plechu, na kterém ležel. V tu chvíli mi začaly naskakovat otázky, jak, proč. Hlavně, jestli by se nechali nějak ovlivnit, aby vytvářeli obrazy nebo objekty, které bych jim sám zadal. Po přečtení pár článků a několika konzultacích jsem zjistil, že to možné není. Jejich počínání je totiž řízené jenom pudy a informacemi, co cítí. Nemají mozek. Mají jenom tři nervová zakončení nazývaná gangliony, kterými se řídí. Proto to byla pro vykousání chyb v mých vzpomínkách jasná volba. Nastolil jsem si otázku, jak převést nějakou vzpomínku, na kterou si třeba ani reálně nepamatuji, na papír. Začal jsem hledat nějaký dokument, na kterém jsem zachycený a který by se nechal digitalizovat. Volba padla na videozáznam mého křtu, který byl prvním filmovým záznamem mého života. Přetočil jsem ho do digitální podoby a začal s ním dále pracovat. Proto téma Auto-(mobil) - automatická mobilita v mém životě, automatická mobilita od mého křtu až po tuto chvíli.

3 Cíl práce

Cílem mé bakalářské práce je experiment. Experiment se týká toho, že za použití živých tvorů, jejichž počínání se řídí čistě pudově, si nechám zredukovat videonahrávku mého křtu, která představuje moji vzpomínku na první moment, při kterém jsem byl zachycen. Touto redukcí vznikne jakási deformace okem znatelná, ale i neznatelná, která přímo koresponduje s vnějšími vlivy našeho života a vytěsňování různých vzpomínek. Vytěsňování a redukce je, myslím si, povětšinou náhodná, ale může být samozřejmě i vybudena okolím. Proto jsem vytvořil objekt, který je rozdělený do čtyř terárií, kde v každém je jiné, řekněme, mikroklima. Tvar, prostředí i úhly pohledu, ze kterých se na ně můžeme dívat, jsou různé. Proto se domnívám, že bude v každém subjektivním prostoru, řekněme entitě, prokousáno jinak, stejně jako se jinak „prokousáváme“ v různých fázích života. Mým cílem je tedy hlavně trpělivost a čekání na prokousání všech přibližně 1300 stránek. Druhotným cílem je vytvoření série výstupů. Od obrazového výstupu, přes zvukový až po třeba vibrační, abych měl větší šanci najít, kam se to zarylo právě mně. Uvažuji, že by ze série šla udělat samostatná výstava. V neposlední řadě je cíl mé práce to, aby všichni mí propůjčení šneci zůstali v pořádku a bez většího ublížení na zdraví a já je mohl vrátit zpět do volné přírody.

4 Proces přípravy

První impulz přišel už před zadáním témat. Šlo o již výše zmiňované proděravění nebo trefněji prokousání nějakého dokumentu na listu papíru šneky u mého kamaráda. Hned po té následovala hromada otázek, jak se to vůbec stalo. Zpočátku mě ani nenapadlo, že by to mohli prokousat obyvatelé terária. Říkal jsem si, jestli to třeba nebylo od slunce, ale za nějaký čas jsem uvěřil, že to museli být oni. Druhým impulzem bylo, že už se delší dobu zabývám lidskými vzpomínkami a jejich vývojem a ovlivněním. Proto, když jsem si pročítal témata a rozhodoval se o tématu mé bakalářské práce, téma Benedikta Tolara „Auto-(mobil)“ mě ihned padlo do oka.

Na počátečních konzultacích se svým vedoucím jsem se snažil vysvětlit, o co mi vlastně jde. Řekl bych, že z počátku jsem ani sám nevěděl, jak to chci udělat a do čeho se pouštím. Nejdříve jsem si srovnával v hlavě, jak na to. Jak můžu převést nějakou vzpomínku na papír a zároveň jsem vytvářel skici jakýchsi dlouhých „strojů“. V onom stroji by byli v teráriích šneci a po teráriích by se sunul pás papíru s nějakým způsobem ztvárněnou vzpomínkou. Po nějaké době jsem narazil na něco jako je glitch nebo glitch art. Bylo mi jasné, že je to vlastně to, nad čím celou dobu laboruji. Začal jsem se víc zajímat o zdrojové kódy a kódování jako takové. Nebo asi víc o pozměnění a destrukci než o vytváření něčeho nového. Spojil jsem se s pár odborníky, kteří mi poradili některé počítačové programy, které dovedou převést cokoliv do tzv. zdrojového kódu, například hexadecimální soustavy, u které jsem zůstal. Zjištění, že cokoliv můžu rozebrat na písmenka, číslice a znaky mi velice pomohlo a stačilo už jen najít vhodný dokument, na kterém jsem zachycen.

Musel jsem zajet na rodnou Vysočinu k rodičům a s mamkou projet archiv VHS kazet a fotek. Fotky mi ale přišly příliš výmluvné a není na nich zachycená celá situace. Už proces přehrávání videokazet s mojí mamkou u mě navozoval zajímavé pocity a hlavně otázky. Byla to pro mne vyjímečná chvíle strávit takhle večer a smát se bizarností, při kterých jsem byl zachycen. Po přehrání pár kazet jsme došli k výsledku, že první záznam mé osoby v pohyblivé podobě je můj křest. Je to zároveň akt, při kterém mi byly 4 měsíce a rozhodně jsem o to v tu chvíli nikoho neprosil. Možná, že bych někdy dospěl k názoru, že je to ta správná volba, ale nevím, jestli to bylo v té době správné. Na tuto otázku mi mamka odpověděla, že prababička prostě měla radost a jim to nic neudělalo. No, ale to stále nic nemění na tom, že mě se nikdo neptal. Tudíž jsem měl vybraný záznam. S vedoucím práce jsem dále konzultoval tvar a funkčnost aparátu, ve kterém budou šneci žít. Po mých utopických továrnách složených z desítek terárií a dlouhých 20 metrů jsem dospěl k názoru, že na takový „zlatý řez“ mým životem by to chtělo něco minimalističtějšího a s tím jsem dál pracoval. Později jsem zjistil, že ono video ze křtu, které jsem osekal na několikasekundové jen přímo z onoho aktu polévání svěcenou vodou, má v hexadecimální soustavě po vytisknutí stejně i pár kilometrů. To mi přišel docela kus a hlavně zbytečné. Proto jsem se s tím vypořádal snížením kvality a odebráním zvuku. Jak o něčem přemýšlíte pořád dokola, začnete si uvědomovat další a další poznatky. Například, že vzpomínky na nějaké okamžiky nemají hlavní stránku vizuální, ale třeba čichovou nebo je to jen nějaký zvuk. Z toho důvodu jsem oslovil kamaráda, aby mi napsal algoritmus na převedení mého výstupu i na jiné medium než jenom vizuální.

5 Proces tvorby

Nejdříve jsem musel nějak dostat záznam z VHS do digitální podoby, respektive do počítače. To jsem udělal jednoduše a přetočil jsem obraz na digitální medium. Na kvalitě to neztrácí, tak proč ne. Záznam jsem ostříhal o přebytečné kusy, se kterými jsem nechtěl dále pracovat. Jak už jsem zmiňoval, velikost souboru, v mém případě Mp4, je, dá se říct, přímo úměrná délce textu, který vyleze z tiskárny. Proto jsem poprosil kolegy spolužáky ze školy, kteří studují média a pochopitelně jim rozumí více než já, aby mi poradili, jak snížit kvalitu videa. Dostal jsem se na nějakých padesát metrů kódu vytisknutého z jehličkové tiskárny.

Když jsem si myslel, že otázky ohledně kódu mám vyřešené, začal jsem shánět šneky. Od začátku jsem věděl, že chci použít ty, kteří mají přirozené bydliště v našem podnebném pásmu, proto jsem nepoužil například šneky africké. Šneků jsem chtěl něco okolo jednoho tisíce a ti se samosebou do sklenice od okurek jen tak nevejdou. Proto jsem na webu projel pár stránek ohledně chovu šneků pro gurmetské účely. A začal vytvářet své vlastní „šnekárium“. Jeho umístění jsem zvolil kvůli slunci a vzdálenosti od ateliéru. Proto jsem se rozhodl postavit své šnekárium přímo za školní zdí. Díky vstřícnosti vedení tak mohlo 90 procent mé bakalářské práce zůstat za zdí až do doby instalace. Šnekárium je složené z prken se skosenou střechou, vlastně takový fóliovník, ale místo fólie má nahoře mikro síťku, která se používá například proti hmyzu. Uvnitř šnekária jsem jen vyskládal jakési poličky z cihel a prken, aby se šneci mohli lepit a vytvářet si vlastní mikroklima. Sbírání obyvatelstva šlo až znepokojivě rychle. V období dešťů jsem jich

nasbíral i 60 za deset minut a to jen v okolí budovy školy FDULS. Po té jsem je už jen krmil. A když bylo velké teplo a měl jsem strach, aby mi neuschli, tak i zavlažoval. Šneky jsem postupně sbíral a už měl tak nějak jasnou představu o konstrukci objektu, který slouží jako terárium a zároveň destruktor mých vzpomínek. Jako vyučený umělecký truhlář jsem se přiklonil ke dřevu. Velké plus je, že tatka disponuje menší dílničkou a máme vlastní dřevo z našeho lesa. Odjel jsem teda znova na Vysočinu, abych si připravil prefabrikáty, ze kterých budu později kompletovat onu konstrukci. S tatkou jsem probral hráň fošen, abych vybral ty správné. Jelikož nejdelší kusy měly mít okolo 4 metrů, musel to být materiál s minimem suků, aby se neporušila jeho pevnost. Potom jsem to vše rozkreslil podle kusovníku a nakrátil. Podélně rozřízl, naštosoval a protáhl na určenou šířku a tloušťku. Celé jsem to zabalil a odvezl do Plzně do školního ateliéru. Bylo to především z důvodu rovné podlahy a dispozice balkónu. Rovná podlaha byla nezbytná k rozrýsování spojů. A balkón zase k vytvoření kompozice, abych se na vše mohl koukat z pohledu. Vše jsem narýsoval a některé prvky vytvořil ve škole v truhlářské dílně. Potom jsem vše převezl do ateliéru v Depu 2015, kde jsem mohl denně pracovat tak dlouho, jak bylo potřeba. Tam jsem začal sekát spoje na čepy a dlaby nebo na čep a rozpor. Většinou rozpjaté klínem. Vyfrézoval jsem polodrážku, do které jsem později zasadil zasklené rámy z tenčích latí. Z vnitřní strany jsem vyfrézoval drážku na boční prkýnka a vyřízl rýhu, ve které je zasazený perforovaný plech. Ten jsem naohýbal, aby zapadl tam, kam má. Vše jsem zkompletoval, doladil mouchy. A nainstaloval prozatím v Depu 2015 na místě mnou vybraném. Vytvořil jsem šnekům čtyři různá prostředí a ubytoval je. Protáhl určenou cestou

nekonečný, tzv. taktorový papír s hexadecimálním kódem mého křtu. V tuto chvíli mohl proces tvorby začít.

6 Technologická specifika

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

6.1 Kód

Video z VHS kazety jsem přetočil kamerou a poté převedl na formát MP4. Dále jsem zmenšil velikost, trochu na úkor kvality záznamu, a odebral mu zvuk. Otevřel jsem ho v programu PS.Pad kde se mi automaticky převedl do hexadecimální soustavy. Ten jsem tiskl na jehličkové tiskárně na „nekonečný“ papír.

6.2 Konstrukce

Objekt jsem vytvořil ze smrkových hranolů z našeho lesa. Ke spojení jsem použil truhlářské spoje a pro větší pevnost (pro jistotu) pojistil třemi závitovými tyčemi. Do rámu ze smrkových latí jsem vkládal čiré float sklo o tloušťce 2 milimetry. Přilepil jsem ho silikonem a zatáhl sklenářským tmelem. Boky jsou vyrobeny z nehoblovaných prkének a tam, kde nejsou, je perforovaný plech zapuštěný v drážkách, po kterém se line papír.

6.3 Glitch

Šneci mi do papíru prokoušou chyby a já potom kód zpátky naskenuji do počítače. Tam se mi spojí a odečte zmizelé části kódu. Při převodu mi ve videu a posléze i ve zvuku vytvoří buď lidským okem zanedbatelné nebo fatální chyby. Úplně fatální by byla změna hlavičky souboru, to by nešel přečíst soubor vůbec. Hlavička vypadá

asi nějak takto (pouze krátká ukázka):

00000018667479706D703432000000006D7034326D70343100000
CB86D6F6F760000006C6D76686400000000D3B68012D3B680120
0015F900005460000010000010000000000000000000000000000001000
0000000000000000000000000000001000000000000000000000000000
000400
0000000000003000006BB7472616B0000005C746B686400000001
D3B68012D3B680120000000100000000000537F00000000000000
00
100000000000000000000000000000040000000035600001E000000
0000024656474730000001C656C73740000000000000000001000537
F00000000000000000006336D646961000000206D646864000
00000D3B68012D3B680120000C3500002E63015C700000000004
068646C720000000000000000766964650000000000000000000000
0001F4D61696E636F6E6365707420566964656F204D6564696120
48616E646C6572000005CB6D696E6600000014766D6864000000
010000000000000000000000003368646C72000000000000000616C
6973000000000000000000000000416C6961732044617461204861
6E646C657200000002464696E660000001C647265660000000000
00000010000000C75726C2000000001000005587374626C000000
AD73747364000000000000000010000009D617663310000000000
00001000000000000000000000000000000000035601E0004800000
0480000000000000000010A41564320436F64696E67000000000000
0018FFF00000047617663430
164001FFFE1002B6764001FAC2CA40360F79BC052808080A0000
00300200000065C080004C4B00001406F5F8C7076858B44800100
0568EB735250FFFCFC00000000187374747300000000000000000010
000005F000007D000000018737473730000000000000000020000000
10000004C0000006B736474700000000000000008000808000808000
808000808000808000808000808000808000808000808000808000808000
808000808000808000808000808000808000808000808000808000808000
808000800080800080800000008080008080008080008080008080008080
00808000000002873747363000000000000002000000010000000
A000000010000000A0000000500000001000001907374737A00000
000000000000000005F00007BF000002A5700001375000045D300
00168800001868000055F300002C390000272C00005B0D00001A3
20000228200004A7300001E4500001EC100004DE6000022480000
253000004E3D0000256700002000000046E0000031EE00003A8B0
00056080000237E00002999000043FF00002033000024E600004F
94000019E0000027EB00005205000023E0000020C400004EE6000
0245A00002323000043ED00001C0C00001F0D000046F50000229
700001A4600003C5600001E8B00001F3A000049B500001CA6000

01B4E000050AB000021E6000029FF00005076000022C00000296500004633000

7 Popis díla

Mé dílo jakožto bakalářská práce se dá rozdělit do dvou částí. Ta hmotná jako prostředek k dosažení konečného výsledku a digitální, jakožto výsledek experimentu.

Hmotná část je tvořena dřevěnou konstrukcí, kde hlavní vodítko byla 4 terária. Výsledná kompozice je zcela subjektivní a abstraktní. Rozhodně z ní cítím, že mě ovlivnily gotické katedrály, jejich vertikality a jejich vitraje, které se podle mě odrazily i v industriální architektuře, která je v Plzni všudypřítomná. Dílo je taková malá fabrika, která obrábí mou vzpomínku na křest. Dílo má na výšku něco málo přes 4 metry, na šířku 170 centimetrů a na hloubku asi 40 cm. Je to taková karta. Při tvorbě byla pro mě důležitá přesnost, ale rozhodně ne čistota. Hleděl jsem na pravoúhlost, aby konstrukce byla správná, ale přesahy a čouhající klínky, občas nějaký nedostatek nebo ponechané pomocné nápisy a rysy na dřevě, jsem nechal přiznané. Objekt pro jeho umístění, Depo 2015, což bylo vlastně také něco jako fabrika, nepřekypuje čistotou a sterilitou, protože to ani dříve v takovém prostoru nebylo možné. Konstrukce má v sobě čtyři zasklené prostory, které v konstrukci rámců mají také určité estetizující prvky, kde vzdáleně navazují na pietu Mondriana. V zasklených prostorech jsou vytvořené čtyři mikrokultury, které obývají šneci. Prostor je uzavřen perforovaným plechem, přes který šneci dýchají a zároveň je to právě ten prostor, kde mají možnost vykousávat chyby v mých vzpomínkách. Umístění v Depu je ve volném prostoru, okolo kterého krouží schodiště. Je to bývalý prostor pro strojní výtah. Vybral jsem si ho kvůli jeho vertikalitě a především pro možnost šneky pozorovat

i v nejvyšších teráriích.

Digitální část je video, které je zcela náhodně a abstraktně upravené šneky. A z toho samého kódu je za pomoci algoritmu vytvořen jakýsi šum nebo spíše frekvence, která může vyvolat vzpomínku na můj křest a poodkrýt různá tajemství, na která jsem už v různých sférách zapomněl.

8 Přínos práce pro daný obor

Osobně pro mne má práce zásadní a stěžejní význam. Možná pro to, že je tam kousek mne nebo možná pro to, že jsem si u této práce vyzkoušel pracovat v pressu jako málokdy před tím.

Nevím, jestli se dá mluvit o této práci jako o soše, ale jako přínos pro tento obor vnímám jeho mnohostrannost a pohled na sochařství z jiné strany.

Glitch art jsem viděl samozřejmě u digitálních medií, ale u sochařství ještě ne a rozhodně ne se zapojením živých organizmů. Myslím, že ve spojení například v tuto chvíli moderním 3 D tiskem, by z takovéto formy výtvarného projevu mohly vznikat zajímavé věci.

9 silné stránky

Jako silnou stránku vnímám především, že tak jako čeština má svoji mnohovýznamnost, tak i objekt, dřevěná konstrukce s terárií, nevznikla primárně jen na jedno video. Po dokončení experimentu „Baptiste“ mohu nechat rozkousávat informace jakékoliv další informace, tady se, myslím, meze nekladou. U této práce je velmi jednoduché a celkem vybízející propojování různých sfér jak výtvarného umění, tak i vědy. Jako silnou stránku vidím jeho nahodilost a dlouhodobý pracovní proces, při kterém se naskýtá mnoho otázek. Vzpomínka je věc, na kterou si málokdo z nás nechává rád sahat. Úplné výsledky práce budou snadno přenosné na flash disku a prezentovatelné v podstatě všude a při jakékoliv příležitosti. Za pomoci různých algoritmů mohu glitch převádět do všemožných podob. Například bych chtěl vyzkoušet vytvořit algoritmus na rytmické nafukování objektů. Líbí se mi konečně zasazení díla v Depu 2015 nejenom kvůli industriálním souvislostem, ale hlavně v možnosti dívat se na objekt z mnoha stran, což umožňuje jeho umístění mezi schody.

10 slabé stránky

Už u několika mých předchozích prací mi byla vytýkána jejich přílišná literálnost a popisnost. Že socha jako taková byla vždy o něčem jako je symbol. To se mi zas moc nepovedlo, i když já mám příběhy rád. Možná mám rád diskuzi s lidmi a polemizování nad otázkami, které pokládá sám „můj ukecanej výtvarnej“ projev. Jako nedostatek objektu nebo chcete-li prostředku, který je vytvořen k samotnému procesu považuji jeho výšku. Já mám výšky rád, ale přece jenom na čtyři metry už to musí být nějaký pořádný prostor. V silných stránkách jsem sice psal, že jako silnou stránku považuji jeho dlouhodobý pracovní proces vykousání, ale zároveň to vnímám i jako slabou stránku, jelikož nemám rád čekání.

11 Seznam použitých zdrojů

a) Knižní a periodická literatura

FREUD, Sigmund. *Psychopatologie všedního života: o zapomínání, přerážení, přehmátnutí, pověře a omylu*. Vyd. 2. Praha: Psychoanalytické nakladatelství, 1996. ISBN 80-901601-8-2.

PIJOÁN, José. *Dějiny umění (8)*. Praha: ODEON, 1985. ISBN 01-503-85

PIJOÁN, José. *Dějiny umění (9)*. Praha: ODEON, 1986. ISBN 09/03.01-501-86.

PIJOÁN, José. *Dějiny umění (10)*. Praha: ODEON, 1986. ISBN 09/03.01-502-86.

PIJOÁN, José. *Dějiny umění (11)*. Praha: Knižní klub, 2000. ISBN 80-7176-765-4.

GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Přeložil Miroslava GREGOROVÁ. Praha: Odeon, 1992. Klub čtenářů, sv. 671. ISBN 80-207-0416-7.

b) Internetové zdroje

<http://www.radula.estranky.cz/clanky/chov-sneka.html>

<http://www.radula.estranky.cz/clanky/potreby-pro-sneky.html>

<https://www.stream.cz/jidlo-s-r-o/10007942-sneci>

<http://www.glitchet.com/resources>

<http://www.pspad.com/cz/>

12 Resumé

My bachelor project with a topic Auto-(Mobil) is called Baptism. Project was tutored by MGA. Benedikt Tolar, who was a great support during whole process. Fascinated with topic of shifting and destruction of human minds, I decided to draw inspiration from personal experience. I questioned myself how and why we loose and misunderstand our memories, which I experienced for example in discussion with parents about my early memories. Topic of memories is present in my work for a few last years, however I've never investigated it so broadly. Important moment for bachelor project was a discovery of perforated paper, which I left on a top of container with snails. Snails bit various holes through the material and made me think about translation of my memories onto paper. I didn't want to use photographs, because they represent just one static moment. Though I preferred video, which can catch whole situation. I chose record of my baptism and translated this videomaterial into hexadecimal mathematical system. This numeral code was printed on paper and left left in a construction with snails. It is a four metres high wooden complex containing aquariums with these animals, which were enabled to bite glitches into a printed memory of my baptism. Construction itself is inspired by industrial architecture of Pilsen. After several months of this experiment I got modified code, which I scanned back and turned into a video. Glitched video of baptism (my memory) appeared. Considering other forms of remembering (via scents or sounds) I also transformed MP4 format into sound record of strange noises and frequencies.

13 Seznam příloh

Příloha 1: Šněkárium	21
Příloha 2: Živý materiál	22
Příloha 3: Domácí příprava	23
Příloha 4: Domácí příprava	24
Příloha 5: Cesta polotovarů do Plzně	25
Příloha 6: Proces tvorby	26
Příloha 7: Proces tvorby	27
Příloha 8: Proces tvorby	28
Příloha 9:Proces tvorby	29
Příloha 10:Proces tvorby	30
Příloha 11:Proces tvorby	31
Příloha 12:Proces tvorby	32
Příloha 13: Instalace	33
Příloha 14: Finální verze - detail	34
Příloha 15:Finální verze - detail.....	35
Příloha 16:Finální verze - detail	36
Příloha 17:Finální verze - detail	37
Příloha 18:Finální verze - detail	38
Příloha 19:Finální verze - detail	39
Příloha 20:Finální verze - detail	40
Příloha 21:Finální verze - detail	41
Příloha 22: Finální verze - detail	42
Příloha 23:Finální verze - detail	43
Příloha 24: Finální verze - celkový pohled	44
Příloha 25:Finální verze - celkový pohled	45
Příloha 26:Finální verze - celkový pohled	46

Příloha 27:Finální verze - celkový pohled 47

Příloha 1

Šnekárium (foto vlastní)

Příloha 2

Živý materiál (foto vlastní)

Příloha 3

Domácí příprava (foto B. Opátová)

Příloha 4

Domácí příprava (foto B. Opátová)

Příloha 5

Cesta polotovarů do Plzně (foto B. Opátová)

Příloha 6

Proces tvorby (foto vlastní)

Příloha 7

Proces tvorby (foto vlastní)

Příloha 8

Proces tvorby (foto vlastní)

Příloha 9

Proces tvorby (foto vlastní)

Příloha 10

Proces tvorby (foto vlastní)

Příloha 11

Proces tvorby (foto vlastní)

Příloha 12

Proces tvorby (foto vlastní)

Příloha 13

Instalace (foto vlastní)

Příloha 14

Finální verze – detail (foto Julie Čermáková)

Příloha 15

Finální verze – detail (foto Julie Čermáková)

Příloha 16

Finální verze – detail (foto Julie Čermáková)

Příloha 17

Finální verze – detail (foto Julie Čermáková)

Příloha 18

Finální verze – detail (foto Julie Čermáková)

Příloha 19

Finální verze – detail (foto Julie Čermáková)

Příloha 20

Finální verze – detail (foto Julie Čermáková)

Příloha 21

Finální verze – detail (foto Julie Čermáková)

Příloha 22

Finální verze – detail (foto Julie Čermáková)

Příloha 23

Finální verze – detail (foto Julie Čermáková)

Příloha 24

Finální verze – celkový pohled (foto Julie Čermáková)

Příloha 25

Finální verze – celkový pohled (foto Julie Čermáková)

Příloha 26

Finální verze – celkový pohled (foto Julie Čermáková)

Příloha 27

Finální verze – celkový pohled (foto Julie Čermáková)