

**Vysoké učení technické v Brně
Fakulta výtvarných umění**

Mgr. VERONIKA PSOTKOVÁ

Obor: Výtvarné umění - sochařství - volná tvorba

SOCHA PRO HRU
DIPLOMOVÁ PRÁCE

Vedoucí práce: PhDr. Pavel Ondračka

Brno 2009

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a použila uvedené literatury a internetových zdrojů.

V Brně dne 14. 1. 2009

Mgr. Veronika Psotková

K této diplomové práci byla předložena kompletní digitální dokumentace ve formátech pdf. a rtf.. Potvrzuji její převzetí.

V Brně dne 14.1. 2009

PhDr. Pavel Ondračka

Poděkování:

Děkuji panu PhDr. Pavlu Ondračkovi za vedení mé práce, hodnotné připomínky a odbornou pomoc a panu Mgr. Pavlu Netopilovi za přínosné konzultace.

ANOTACE DIPLOMOVÉ PRÁCE:

ANNOTATION OF THE MASTER'S THESIS:

Název práce: *Socha pro hru*

Title: *Sculpture as a Game*

Jméno a příjmení / Name: VERONIKA PSOTKOVÁ

Fakulta: Fakulta výtvarného umění Vysokého učení technického v Brně

Faculty : Faculty of Fine Arts of Brno University of Technology

Obor: Výtvarná umění - sochařství – volná tvorba

Branch: Fine Art - Sculpture - free creation

Vedoucí práce/ Supervisor: PhDr. Pavel Ondračka

Počet stran / Number of Pages: 69

Počet titulu uvedené literatury / Number of Literary Sources: 8

Počet uvedených internetových zdrojů/ Number of Named Internet Sources: 28

Klíčová slova: figurální sochařství, hra, iluze živosti, realismus, hyperrealismus, zmnožení, antropomorfismus

Keywords: figurative sculpture, game, ilusion of beeing lifelike, realism, hyperrealism, multiplication, anthropomorfism

Abstract:

I named my theoretical work *Sculpture as a Game*. I occupy myself with a contemporary sculptures, were a realistic narrative lifelike figures are object of creation. I explain a game like the relationship between object – the sculpture and the viewer and I try to get the view from various angles. I try to find some leads that make me do the work I do through the art, that I admire as well as criticise in my own speculations about figurative sculpture.

OBSAH

I. Úvod	6 - 7
II. Škola hrou	8 - 11
III. Návrat narativní realistické figury; americké jeviště	12 - 21
George Segal	
Edward Kienholz	
Duane Hanson	
John DeAndrea	
IV. Figura zmnožená; možnosti instalace; proměny hyperrealismu	22 - 37
Chuan Muñoz	
Anthony Gormley	
Magdalena Abakanovicz	
Charles Ray	
Mathilde Ter Heijne	
Ron Mueck	
Judy Fox	
V. Genetické a antropomorfní hry	38 - 53
D.a J. Chapmanové	
Patricia Piccinini	
Silvia B.	
Bryan Crockette	
Hyungkoo - Lee	
Krištof Kintera	
Petr Nikl	
VI. Společenské hry	54 - 57
Kateřina Šedá	
VII. Mé herní pole	58 - 64
VIII. Seznam vyobrazení	65 - 67
IX. Seznam použité literatury a internetových zdrojů	68 - 69

Má teoretická diplomová práce s názvem SOCHA PRO HRU je mým osobním vzhledem do světa soch. Vkládám do ní svůj tvůrčí sochařský pohled, stejně jako obdivný, respektující i kritický pohled poučeného konzumenta umění, na jehož základě je sestavený výběr autorů a jejich děl. Výběr autorů je tedy z větší části subjektivní a jejich návaznost je určena podobností námětu, formy nebo principů instalace. V práci se věnuji tvorbě světových autorů, kteří se zabývají fenoménem lidského nebo částečně lidského těla.

V mém podání je hra myšlena jako vztah mezi sochou a divákem, hra pro diváka a hra divákovy představivosti na základě nabídnutého příběhu. Zajímají mne sochy pohrávající si s okem a vnímáním, nebo sochy samotné v pomyslné akci, která se navzdory jejich statické povaze, díky dynamickému ztvárnění nebo instalaci, odehrává v divákově mysli. Soustředím se zde zejména na realistickou a hyperrealistickou figuraci, kde právě hru s iluzí životnosti vnímám zcela nejmarkantněji.

Všechny mé úvahy byly velmi intuitivní a v této práci se snažím o vytvoření určité racionální osnovy k jejich osvětlení.

V kapitole II. *Škola hrou* se pokouším objasnit a rozšířit svůj pohled na hru ve vztahu k figurálnímu sochařství a krátkým textem tak nastínit jiný pohled na interpretaci výkladu slova *hra* vzhledem k umění.

Ve III. kapitole se věnuji historii odlévání z živého modelu a proměnu funkce tohoto procesu, který považuji za zásadní na cestě k *návratu realistické narativní figury* do současného umění a prezentuji v něm *Americké jeviště*, kde svá figurálně - environmentální tabla odkrývají George Segal a Edward Kienholz následování hyperrealisty Duane Hansonem a Johnem De Andreou.

Kapitola IV. s "časovým odstupem" navazuje na předchozí autory a je zaměřena na *množení* soch stejného typu a iluze jejich ožívání v "přesile" proti divákovi a stejně tak na *možnostech* jejich následné *instalace*. Někteří z těchto autorů osobitě navazují na generaci hyperrealistů a dávají svým charakterům zcela nový rozměr. Tyto aspekty představuji u autorů jako jsou Juan Muñoz, Anthony Gormley a Magdalena

Abakanovicz, kteří pracují spíše s klasickými a přírodními médii a volně navazují tvorbou Ray Charlese, Mathildy Ter Heine, Rona Muecka a Judy Fox.

Kapitolu V. považuji za pomyslný tematický “up-date” ve vztahu k současnému dění, v němž autoři využívají realistická až hyperrealistická východiska k oživení svých jen z části lidských tvorů.

Genetické a antropomorfní hry z dílen bratrů Dinose a Jakea Chapmanů, Patricie Piccinini, Silvie B. a Bryana Crocketta spekulují o našich morálních preferencích a vizích možná až příliš blízké budoucnosti, zatímco Hyungkoo Lee nechává fiktivní Walt-disneyovské charaktery proniknout do reálného světa. Oblast polidštěných strojů pro mne reprezentuje Krištof Kintera a závěr této kapitoly je věnován Petru Niklovi a jeho hravým projektům.

VI. – *Společenské hry* Kateřiny Šedé - je specifická kapitola, vymykající se racionálním návaznostem na kapitoly předchozí a zařadila jsem ji z čistě osobních důvodů. Jedním z nich je fakt, že mne K. Šedá oslovila víc, než kdokoliv ze současných mladých autorů tvůrčích v konceptuálním směru, neboť její projekty často volně překračují hranice umění a sociálních studií.

Aby uskutečnila svoje vize, zapojuje “člověka” - v tomto směru si tedy dovoluji chápat její tvorbu jako figurální.

Současně ale Kateřinu Š. považuji za zástupce původní osnovy této práce, ze které jsem se postupným vymezováním a specifikacemi dopracovala k té aktuální.

Původně jsem hru pojala velmi ze široka a zajímala se i o sochy nebo objekty, které jsou centrem hry/akce nebo happeningu. Chtěla jsem zároveň vytvořit prostor pro prezentaci autorů, kteří sice nevytváří figurální sochy, ale jejich prostorové práce nutně potřebují fyzickou přítomnost člověka. Mezi projekty světových autorů, jsem chtěla zařadit i některé, podle mne vyjíméčné, projekty z tvorby absolventů a studentů FaVU jako jsou Tomáš Skalík a jeho dělení prostoru prostřednictvím paprsků, které při dotyku rozezná alarm (přímá hra s těmito paprsky), Michal Šmeral s Lukášem Hájkem se svým interaktivním zvukovým prostorem kuchyně nebo Markéta Prášková a její environmentální projekty pro relaxaci.

Zúžením oblasti zájmu jsem ale dala své práci mnohem jasnější a čistější podobu.

Poslední kapitolu - VII. jsem věnovala své autorské práci - *svému hřišti*. Pojala jsem ji jako osobní rekapitulaci svých témat a jejich sochařských řešení, která ve zpětném pohledu možná samovolně zapadají do předchozích kapitol.

Ve volném umění je možné hru vnímat jako základní princip všeho. Umělec většinou jedná ze své vlastní potřeby, hnán vnitřním pudem inspirace, která je pak tvůrčím způsobem zrealizována. Každé takovéto jednání je tak možné interpretovat jako hru umělce se sebou samým, s materiálem, svými představami a iluzemi. V neposlední řadě, je-li pak takovéto dílo představeno veřejnosti, dostává se do konfrontace - hry s veřejností.

Nabízí se zde všeobecně známý nadčasový pojem Komenského „Škola hrou” - aspekt, který využívají autoři ať už přirozeně intuitivně nebo záměrně. Nabídnou svůj příběh - narativum¹, svou myšlenku a vizi, ať už v interpretaci určitých dějů ve společnosti nebo osobní pohnutky, které pak podporují nebo vyvolávají myšlenkové procesy diváka - jeho představivost nad dokončením takového příběhu, jehož vývoj je založený na individuální zkušenosti a osobních prožitcích.

Hra v mé práci není brána nikterak striktně - spíše jako určité fluidum - něco jen velmi těžko uchopitelného, přesto s jistotou vnímaného. Je možno se na aspekty hry v dílech mnou vybraných autorů dívat z mnoha různých úhlů pohledu a v mnoha významech slova *hra*. Jsou díla, která mají závažný podtext, přesto využívají principy hravosti ke své prezentaci, notnou dávku humoru a vtipu. Zvláštní je, že právě to jedno slovo má v různých postaveních ve větě a různých modifikacích, nespočetných smyslových interpretací ať už jsou pozitivní či negativní. Slova a slovní spojení jako: hrát si, pohrávat si, zahrávat si, vyhrát si používám ve své práci poměrně často a poměrně záměrně, neboť právě tato slova jsou nejvýstižnější pro vztah sochaře, díla a jeho instalace. Fascinuje mne, jak tento vztah, pokud dosahuje určitých nedefinovatelných kvalit pak umožní následnou „hru“ takového díla (souboru děl, instalace) právě s divákem. Je možno tedy říci, že umělec si skrze svá díla přímo nebo nepřímo (to nechám na každém) s divákem hraje.

Je velmi mnoho objektového nebo obrazového umění - pohybují-li se mimo oblast videa a filmu, které zanechá dojem, ať už dobrý nebo špatný (což je pořád lepší než žádný), ale ne všechna zanechají příběh. Ve svém pojetí „sochy pro hru“ nebo také „hry v soše“ jsem současně brouzdala nevyhnutelně v divadelních sférách. Myslím,

že není troufalé tvrdit, že se dříve tak rozlišně vnímající odvětví jako výtvarné umění, hudba a divadlo v současnosti natolik promísili, že jediné, co je rozlišuje, jsou instituce a jejich výslovná prezentace. Určité „divadelní prvky“ takto bezděčně už dávno prorostly do oblasti sochařství. V současném umění se tyto pak aplikují na současná témata. Slovo role zde má svůj větší význam než kdy v historii sochařství a umění vůbec, neboť je možné svobodně interpretovat jakoukoliv sociální roli. Každý prvek instalace je tak důležitý svou rolí v rozehrané hře autora, že je možné každou dílčí sochu nebo sestavu soch v určitém místě označit za jeviště, s nímž se divák nevyhnutelně konfrontuje a dostává se s ním přinejmenším do myšlenkové interakce.

Je – li návštěva galerie nebo jiného prostoru, kde k takové konfrontaci díla se svým divákem může dojít, zájmová činnost, pak je to v přeneseném slova smyslu také hra.

Z encyklopedie jsem si dovolila vybrat statě výkladu, které ve vztahu ke kapitolám práce, umožňují trochu jiný úhel pohledu na hru jako takovou.

- Hra je činnost jednoho či více lidí, která nemusí mít konkrétní smysl, ale přitom má za cíl radost či relaxaci. Hry se hrají především pro zábavu, ale mohou také sloužit například ke vzdělávání. Rolí hry ve společnosti se zabývá věda zvaná ludologie.
- Hra je činnost, která se provádí kvůli rozptýlení či obveselení, které se nachází ve hře samotné. Hry slouží k vytříbení pozornosti a schopnosti pozorování či k činnosti ducha.
- Hry simulují reálná i nereálná prostředí.
- Touha po hře je v člověku vyvolávána zvědavostí a elánem. Vývojová psychologie považuje hru za hlavní hnací sílu hledání sebe sama.
- Hra je hrou, pokud v ní převažují kreativní prvky, tedy rozvíjení zúčastněných osobností a jejich společenských vztahů.

- Nizozemský kulturní antropolog Johan Huizinga ve svém stěžejním díle Homo ludens (1938) hru definuje takto:

Hra je svobodné jednání či zaměstnání, které se v rámci určitého jasně vymezeného času a prostoru koná podle svobodně přijatých, ale přitom bezpodmínečně závazných pravidel, má svůj cíl samo v sobě a nese sebou pocit napětí a radosti a zároveň vědomí odlišnosti od všedního života.²

- Hry a sexuální role

Antropologie si také všimla vztahu mezi přirozenou sexuální rolí a druhy her, hrají příslušníci obou pohlaví. Hudba, společné skandování a tleskání - to je často součást her, které hrají ženy. To nebývá častý jev u mužských her. Muži často hrají hry, které vyžadují větší fyzickou sílu a ve kterých dochází k mnohem častějšímu fyzickému kontaktu hráčů. Hry, které hrají muži jsou obvykle postaveny tak, že je vždy jasný vítěz a jasný poražený, zatímco hry žen mají tuto vlastnost potlačenou. Vítěz není tak důležitý.

- Sociální role - očekávané jednání jedince podle jeho sociálního postavení.

*- Hra jest opakem práce. Nutnost a vázanost, samovolně uložená nebo vynucená, jaká charakterisuje práci, mění se při hře ve svůj opak. Není zde naprosto žádné nutnosti, nýbrž plná volnost psychická a samostatnost osobní. Jen tím se hra stává milým zotavením. Toliko vyloučena jest účelnost jiná, než ona, která ve hře samé leží, aby totiž požadavkům a pravidlům hry zadostiučiněno bylo. To ovšem nebrání, aby kdo hrou druhého (chovance) zaměstnává, účely zušlechťující do hry vkládal, než chovanec toho nepozorujž, nemá-li podlehnouti dojmů nucenosti. Nucen jsa, nikdo si nehraje a také nelze hru, jakožto činnost volnou, prodlužovati proti vůli. Hra líbí se dále svou novostí a řádem, vábí ona, již snadno jest se přiučiti...
U her fysických nebudiž podceňována vážná okolnost, že vedou k lepšímu poznání vlastního těla a jeho mohoucnosti a že dovedou buditi aesthetickou zálibu z ladných pohybů těla*

- Hrou baví se děti, muži i ženy, prostí i učené, chudšasové i boháči.³

Postup mého pátrání v oblasti hry s figurální sochou jsem protkala množstvím obrazů - dokumentací děl a to zcela záměrně, neboť jsem přesvědčena, že i obrazy

samotné bez textu mají svou výpověď. S velkou pokorou tuto práci považuji za malý figurálně-sochařský “Orbis Pictus”.

II. ŠKOLA HROU

1. narativum – vyprávění, příběh
2. www.wikipedia.cz
3. Otto, J.: *Ottův slovník naučný, 11 díl*. Nakladatel J. Otto, Praha 1897, st. 718, 719.

III. NÁVRAT NARATIVNÍ REALISTICKÉ FIGURY; AMERICKÉ JEVIŠTĚ

Zájem o spodobnění lidského těla, ať už nahého nebo oblečeného, bylo hlavním zájmem celosvětového sochařství po většinu jeho dlouhé historie a přinejmenším devět desetin celého objemu soch, které kdy byly vytvořeny se věnovaly tomuto námětu. V průběhu staletí byly figurální sochy prostředníky k vyjádření abstraktních myšlenek stejně jako konkrétních příběhů, emocí a tužeb. Tyto sloužily náboženství, mytologii, ideologiím a politice.

Zájem o realistickou narativní figuru výrazně poklesl vytlačením a odsouzením klasické realistické figurace moderním uměním, kde se figura rozvíjela v nekonečných možnostech abstrahování. Realistický, mnohdy spíše klasicizující způsob ztvárnění lidského těla se v určité linii na scéně udržel - byl hojně využíván právě k ideologickým a politickým účelům – např. ve Východním bloku socialistickým realismem. Byli i sochaři, kteří si udrželi svůj styl v klasické figuralitě po celou svou kariéru a nereflektovali změny vkusu v umění nebo ideologické potřeby. Nejvýznamnější byl pravděpodobně Antonio López García, jehož dílo odkazuje nejvíce k italskému renesančnímu sochařství.

Začátkem šedesátých let ztrácelo lidské tělo v sochařství své prominentní postavení. Bylo to desetiletí, ve kterém byl na vrcholu rozvoj jaderných raket v čele se dvěma mocnostmi – Amerikou a Ruskem, což vytvářelo úzkostlivou atmosféru. Američtí i evropští umělci začali využívat svá vlastní těla v performancích a happeninzích – fyzicky rozehrávali hlavní témata doby včetně důsledků nukleární války, globální nadvlády, sexuality a vlastních tužeb, aniž by cítili potřebu vytvářet prostorové objekty, které by zobrazovaly toto myšlení.

V průběhu dějin sochařství se rozvinulo velké množství přístupů k sochařství a sochaři, kteří se na konci 60. a v 70. letech vraceli k lidské figurě se až příliš báli toho, co bylo vytvořeno v minulosti. Většina z nich měla pocit, že se nepřísluší v této době pracovat podle živého modelu nebo podle fotografií. Mnoho umělců, kteří se v této době objevili byli příliš ztuhlí a formální ve svém projevu, neboť lidské tělo muselo být znovuobjeveno.

Jedním z takovýchto nových přístupů k realistické figuraci je odlévání živého modelu nebo jeho částí, které se v posledních desetiletích projevilo jako oblíbený způsob vytváření soch.

Tento způsob se stal jednou z cest ke znovuzrození narativních realistických soch, násilně neovlivněných nikým z vnějšku, jejichž výraz byl čistě v rukou autora.

O deset let dříve, než Segal vytvořil svůj první odlitek z lidského těla, odlil **Marcel Duchamp (1887 - 1968)** část těla své milenky [1], brazilské sochařky Marie Martins a vytvořil model pro svou poslední a velkolepou narativní instalaci *Étant donnés* [2] (1946 - 1966), na které pracoval v soukromí téměř 20 let a která byla poprvé vystavena až v roce 1968 ve Philadelphii. Je jisté, že tato instalace ovlivnila některé současné umělce a stala se potvrzením změny funkce odlitku z živého modelu v umění. Současně oslnila i přesvědčivost a dokonale iluzivní atmosféra instalace .



[1, 2]

Na konci dvacátého století se tak vrátil zájem o perfekcionistařskou řemeslnost a odlévání z živého modelu samozřejmě je komplikovaným procesem náročným na řemeslné schopnosti. Oblastí nejvíce angažovanou tímto odléváním je Amerika, následovaná Evropou, především okruhem YBA (Young British Artists).

Sochaři se snaží, aby byly jejich sochy co nejrealističtější. Zde je vždy rozpor mezi autetickým a uměle vytvořeným; každá socha je ve své podstatě objekt, i když takovýto objekt zcela věrohodně napodobuje něco živého, stále je uměle vytvořený. S touto dialektikou počítá i muzeum voskových figurín známých osobností Madame Tussaud's - nejsou zde sice odlitky, ale zneklidní a klamou, stejně jako sochy některých následujících autorů. Odlitky z živého modelu umí znejistit; obvyklá bariéra mezi sochou a divákem je prolomena vzhledem k té až neskutečné podobnosti s živou bytostí. Přestože je k vytvoření takového odlitku zapotřebí více řemeslníků, je cesta k vytvoření sochy poměrně přímá a může být využita kýmkoliv, kdo nikdy nemusel mít sklony k umění. Precizní sádrové odlitky nabízely bezprostřední realitu, ale nevykazovaly známky autorova osobního stylu.

Kritici pak tyto odlitky odmítali uznat za umění. Mimochodem, živé i posmrtné masky - voskové nebo sádrové odlitky lidského obličeje - se odlévali už od starověkého Egypta nejméně do konce devatenáctého století, a to jako pomůcky portrétním sochařům, i jako darovací předměty.

V širším kontextu se odlévání z živého modelu rozvinulo v Itálii 14. století jako pracovní pomůcka pro sochaře. Živým modelem mohlo být cokoliv, tedy člověk, zvíře nebo ovoce a zelenina. Odlitky se dělaly většinou ze sádry a byly vytvořeny jako soukromé předměty určené pro ateliér, tak, aby jejich využití nebylo ve výsledné práci sochařů rozpoznáno. Dnes je nacházíme prezentované veřejně, pro oko diváka, a je zřejmé, že jejich funkce se výrazně změnila. Už nejsou anonymním pracovním prostředkem, ale výrazovým, využívajícím humor a ironii. Současní umělci využívají tento proces k prozkoumání své vlastní přítomnosti. Někteří přímo odhalují sami sebe - autoportrétní způsob, zatímco jiní využívají masek a přestrojení. Odlévací techniky se staly sofistikovanějšími a tradiční využití sádry bylo nahrazeno laminátem, voskem a silikonem.

Od 60. let 20. st. celá řada amerických a evropských umělců v rozpětí od Yves Kleina, Jasper Johnse, Bruce Naumana, Paul McCarthyho, Giuseppe Penona k Anthony Gormleymu využívali ve své práci odlitky z živého modelu, byl to ale pravděpodobně George Segal, který je využíval nejmarkantněji.¹

George Segal (1924 - 2000) pochází z New Yorku. Původně byl malířem, se sochařstvím začal experimentovat až v roce 1958. Původně používal k vytváření figur dráty, pytlovinu a sádro, jejichž živost, velikost a bílý charakter směřoval k již známé formě Segalova odlévání. Se svým přítelem Allanem Kaprowem diskutoval o potenciálu umění, které by zahrnovalo všechny možnosti a nutnosti okolního prostředí, aniž by bylo diskriminující. Tito dva praktikovali své myšlenky a nápady v happeninzích, které se konaly na Segalově kuřecí farmě v New Jersey. Tyto akce bezprostředně předcházely prvnímu odlitku z živého těla, ke kterému došlo téměř náhodou v roce 1960. Jeho přítel mu donesl nový typ lékařské bandáže, který byl napuštěn sádro, používaný na zlomeniny. Segal tento za pomoci své ženy okamžitě aplikoval na své tělo a tento proces opakoval u svých blízkých přátel (cca od 1961).

Ve svých plastikách se Segal soustředil nejvíce na každodenní všední aktivity, jako holení, umývání, chození po ulici, pití kávy, sezení u stolu – banální činnosti, které jsou oslavovány jako nepostradatelné součásti života v umělcově aranžmá. Figury v životní velikosti předvádějí tyto činnosti v pozicích, které působí přirozeně a spontánně. Jeho instalace jsou situačními momentkami – jakoby se právě zvedla divadelní opona nebo někdo zastavil na vteřinu čas zmáčknutím spouště fotoaparátu. Před černým pozadím Segal zachycuje poruchy komunikace: večeře u výčepu, žena u pokladny kina nebo u kavárenského stolku, podobně pak intimní koutek *Woman Washing Her Feet in the Sink* [3] (1964 - 1965) nebo samotářská večerní scéna *The restaurant Window I* [4] (1967) a orchestřík ze dvou hudebníků s jedinou tanečnicí – *Rock and Roll combo* [5] (1964).

Některé Segalovy práce mají i veselý nádech: Segalovy *Tanečnice* [6] (1971) jsou možná lehce narcistní, kde každá z nich vnímá sebelásku té druhé, ale současně jsou harmonickými společníci. Tanečnice jsou další poctou velkému modernímu umělci; jde o realistickou transformaci abstraktního mistrovského díla Henri Matisse *Tanec*.

Segal znovu a znovu vyjadřuje respekt velkým mistrům moderního umění. Vrcholně je tomu tak v díle nazvaném *Portrét Sidneyho Janise s Mondrianovou kompozicí z r. 1933* [7] (1967) - pocta Mondrianovi a jeho sběrateli, který je také sběratelem a podporovatelem Segalovým. Segal zde velmi vtipným způsobem předkládá paradoxní vztah realistické figury a abstraktního umění.



[3, 4]



[5, 6]



Segalovy postavy jsou zachyceny v normálním držení těla. Byly pořízeny právě bandážováním, na něž byla zevně přidána vrstva sádry.

Na první pohled má divák dojem, že je konfrontován s necitlivě naturalistickou ilustrací. Po pečlivějším prozkoumání se tento dojem ukáže jako klamný. Detaily, jako je např. obličej jsou potlačeny, struktura kůže nebo látky mají drsný, někdy žmolkovitý povrch, na některých místech je možné odhalit i otisky Segalových rukou na modelaci sádry nebo strukturu podkladové gázy. Tyto znaky slouží k podpoření reálného, nikoliv realistického charakteru jeho objektů. Figury nejsou naturalistickými portréty ale zobecněné vykreslení lidského přístupu k životu.



[7]

Od roku 1960 Segal kombinoval své figury s předměty běžné denní potřeby. Figury jsou obklopeny věcmi, které člověk vytvořil a kterým nemůže uniknout, což z nich dělá charakteristické symboly



[8]

„sebevěznění“. Reálné předměty ale především podtrhují reálný obsah autorových výjevů - dokreslují prostředí - Segala je tak možno, podobně jako Kienholze,

považovat za environmentalistu. Segalova technika odlévání dodala jeho plastikám také na velmi specifickém efektu, který divák zaregistruje až ve chvíli, kdy se přiblíží k sochám nadosah. Ty jsou totiž v porovnání s člověkem, z něžž byly odlity, o poznání mohutnější a vyšší.

Od roku 1976 odlévá své figury do bronzu, aby měly vyšší „trvanlivost“ a mohly být instalovány do veřejného prostoru. Z těch nejznámějších jsou *Gay Pride* [8] (1992) a *Holocaust Memorial for San Francisco* (1982). Neotřelá je také instalace soch ve veřejném prostoru metra *The Commuters* (1980) (viz níže v kapitole), která reaguje na každodenní stereotypy v takovémto místě.²

Podobně jako Segal, také Edward Kienholz nás nutí, abychom se kriticky zabývali americkou scénou - také prezentuje svá tabla tak, jakoby se právě zvedla divadelní opona. Ale to, co se odehrává na jevišti je zcela jiné než u Segala.

Kalifornian ve svých hněvivých, ireálně pojednávaných alegoriích útočí na konkrétní zlo, Segal představuje téměř klasicisticky základní situace americké osamělosti.

Edward Kienholz (1927 - 1994) do obrazu nekládá dynamiku ulice, nýbrž inscenuje - jako opak krásného zdání pacifické oblohy - monstrózní opačné světy, groteskní „memento mori“ oproti nepovšimnutému utrpení a našminkované smrti à la Hollywood. Téměř současně se svými Combine painting stlouká do podoby dřevěných reliéfů fragmenty nábytku, nářadí a odpadků. Koštětem na ně natírá barvy. Levný materiál - improvizace v duchu „udělej si sám“ a emocionální spontaneita jej spojuje s typickým americkým funk art. Jméno pochází od uvolněného anarchistického „funky jazzu“ západního pobřeží (protikladu vůči pohotovějšímu, disciplinovanějšímu jazzu pobřeží východního).

Okolo roku 1960 Kienholz aranžuje společenskokritické satirické objekty, brzy nato scénická tabla, kde z veteše precizně vytvořil středisko řvavé hrůzy. Stará žena očekává smrt jako strašidlo ze svých vlastních vzpomínek. Pózuje jakoby pro fotografování, ačkoliv fotograf už dávno zmizel. *The Wait (Čekání)*, obraz tvrdě zmraženého rozpadu, přísně uspořádaný v kruzích, oválech a pravých úhlech, vykazuje u Kienholze vzácnou dávku něžnosti.

V jiných scénách odkrývá ošuntělou smrt s větší dávkou bolesti. Původní název *Přenosný památník bojovníků* [9] (1968), který může být použit pro všechny války je současně politickým komplexem. Vlevo propagandistická klišé: tloušťka Kate Smith, zpěvačky, která vojsko doprovází a nepřetržitě vřeští "Bod blesk America", Uncle Sam vyobrazený na zatykači, slavné „fotogenické“ naaranžování hvězdnatého Suribachi s vojáky v pravých uniformách, náhrobní kámen se jmény 465 zemí zničených válkami. Vpravo bar s nábytkem, bussines as usual, Coca-Cola - Imperialismus. To že obě poloviny patří k sobě dokazují vojáci, kteří přes převrácenou židli upevňují vlajku do kavárenského stolku. Víceúčelový válečný památník jako protiválečný monument.



[9]

Jednou z velmi neobvyklých Kienholzových prací je mnohvrstevnatá reflexe jeho vlastního dětství. *Mine Camp* [10] vytvořil na počest svého otce, který ho brávil v dětství tábořit. V jeho sousoších jsou sochy obvykle odlévány z příbuzných a přátel. Na postavu svého otce v tomto monumentu použil odlitek sebe sama, neboť jeho otec v době vzniku tohoto díla už nežil. *Mine Camp* je v jeho kariéře nejrozsáhlejší a nejkomplikovanější bronzová instalace. Toto dílo ovšem není čistě autobiografické, jak napovídá slovní hříčka v jeho názvu a má podstatně širší význam.

„Svou práci si ponejvíc představuji jako stopu zvířete, které prochází lesem a zanechává po sobě zbytky myšlenek. Divák je lovec, který přichází a stopu sleduje. Jsem ten, kdo stopu vyznačuje a v jednom okamžiku zmizím. Divák pak čelí dilematu různých myšlenek a směrů. Je tu možnost dojít pomocí otázek a odpovědí na nové místo, které si ani já sám nedovedu představit, nebo také: vrátit se na staré

*bezpečné místo. Samo
rozhodnutí je však směrem.“*
Edward Kienholz³



[10]

Segalem i Kienholzem je ovlivněn dokumentární realismus **Duane Hansona (1925 - 1995)**.

Hansonův přístup k soše, pokud jde o náměty, se neliší od Segalova. „Oslava všednosti“ a normálnosti je také základním námětem. Zcela odlišná je u něj forma zpracování, na rozdíl od expresivního hrubého Segalova pojetí vytváří Hanson hyperrealistické iluze živého člověka. Uprostřed šedesátých let začíná modelovat z polyesterové pryskyřice a laminátu. Byl jeden z prvních umělců, který využil tento materiál, obvykle využívaný k výrobě člunů, pro figurální sochařství. Jeho první odlitky zobrazovaly postavy, které podstoupily násilí nebo utrpení, jako třeba znásilnění. Hanson upravil figury tak, aby dosáhl velmi dramatické scény. Své hlavní téma však našel v roce 1970 - typický Američan zapojen do běžného života. Hanson si velmi pečlivě vybírá své modely a hledá lidi zejména unavené a ztrhané. Se stejnou pečlivostí pak vybírá svým sochám oděv, tak aby byl co nejautentičtější. Modeluje bez přikrašlování, v duchu kritiky doby vydědence společnosti - vyčerpané bezdomovce, potom typické středostavovské Američany, řemeslníky, ženy v zaměstnání nebo např. *Ženu s nákupním vozíkem* [11] (1969), hlídače a “bodyguardy” - *Galerijní hlídač* [12] z r. 1975 - vždy s udivující přesností. Hansonovy figury vypadají tak realisticky v galerijním prostředí, že je často návštěvníci obcházejí v dojmu, že jde o reálné postavy. Jedním z častých témat, které Hanson ztvárnil v několika kompozicích, byli turisté, lidé znudění čekáním např. *Tourist II* [13] (1988), což mi asociovalo některé Segalovy sestavy. V této souvislosti uvádím výše zmíněnou *The Commuters* [14] (1980).⁴



[11, 12, 13]

Tito umělci soudobé Ameriky jsou často přiřazováni ke kategorii pop-art. Předvádějí velkoměsto v jeho vitální opotřebenosti, brutalitě, při ztrátě komunikace. Pop-art naproti tomu vidí město ve folklorně třeskutých mediálních vyobrazeních a atraktivním balení spotřebního světa. Za jediného skutečného sochaře v pevném jádru pop-artu je považován Cleas Oldenburg.

Dalším z významných průkopníků hyperrealistického sochařství je **John De Andrea** (*1941), který sdílí s Hansonem touhu ošálit diváka



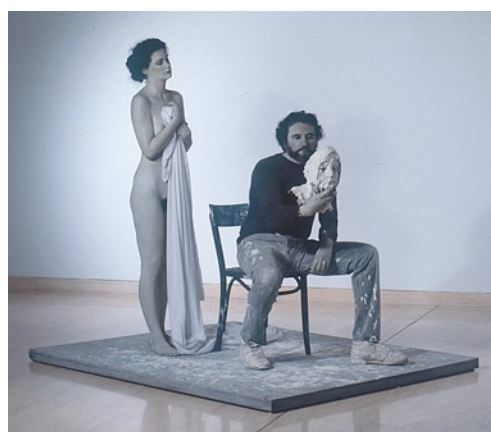
[14]

iluzí, že jeho figury jsou živé. Přesto že jsou zde podobnosti ve způsobu a prostředcích, kterými tito dva napodobují lidské tělo - používají pryskyřice, olejové barvy, reálné vlasy, skleněné oči - liší se velmi zřetelně ve svých záměrech. Od počátku své kariéry v roce 1970 do současnosti se De Andrea soustředil téměř exkluzivně na nahé modelky - *Diane* [15] (1987). Své akty vystavuje samostatně nebo ve dvojicích, ve schoulených pozicích pro zdůraznění jejich sebezpytujícího rozpoložení.

Jeho nejpodstatnější dílo je výjev *Allegory: After Courbet* [16] (1988), která představuje jeho autoportrétní odlitek ve společnosti nahé modelky s drapérií. Titul odkazuje na Courbetův velkoformátový kontroverzní obraz z devatenáctého století

*Interiér mého ateliéru, opravdová alegorie shrnujících sedm let mého života jako umělce, na níž je ve společnosti oblečených mužů lehce zahalená nahá modelka, která představuje jejich múzu.*⁵

Segalovi i Hansonovi byly věnovány velké putovní retrospektivní výstavy v 90. letech minulého století a je uvážené předpokládat, že tyto výstavy, zejména Hansonova, byly spouštěcím mechanismem pro mladší generaci umělců. Tito zahrnují i Charlese Raye a Keitha Edmiera a skupinu evropských umělců narozených v polovině 60. let : Olaf Nicolai, Gilles Barrier, Ugo Rondinone, Marc Quinn a Gavin Turk.⁶



[15, 16]

III. NÁVRAT NARATIVNÍ REALISTICKÉ FIGURY; AMERICKÉ JEVIŠTĚ

1. Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007, st. 14, 22, 33, 34.
Naumann, F., M.: Marcel and Maria, In: *Art in America*, srpen, 2001, st. 99, 109.
2. Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007, st. 34, 35.
Scheps, M.: *20th Century Art Museum Ludwig Cologne*. Köln, Taschen, 1996, st. 674, 675.
Ruhrberg, Schneckenburger, Frickeová, Honnel: *Umění 20. století*. Taschen/Slovart, 2004, st. 512, 513.
faoi.com/aa/8aa/8aa194.htm
3. Ruhrberg, Schneckenburger, Frickeová, Honnel: *Umění 20. století*. Taschen/Slovart, 2004, st. 511, 512.
Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007, st. 278, 289.
4. Ruhrberg, Schneckenburger, Frickeová, Honnel: *Umění 20. století*. Taschen/Slovart, 2004, st. 512
Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007, st. 35.
www.rebelart.net/diary/?p=26
5. Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007, st. 36.
6. Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007, st. 37.

IV. FIGURA ZMNOŽENÁ; MOŽNOSTI INSTALACE; PROMĚNY HYPERREALISMU

V předchozí kapitole jsem představila několik významných autorů konce 60. a 70. let, kteří dali odlévání nový význam a tvář. Jejich sochy byly instalovány bez honorujícího piedestalu, aby se přiblížili lidskému výrazu, nebo se mezi své vzory přímo nenápadně vmísily. Následující autoři, kteří se až na výjimky do povědomí dostali spíše až v polovině 80. let a v 90. letech minulého století, ve svých sestavách soch počítají s působením davového klamu simulujícího pohyb, vtahují diváka do konkrétní situace, podobně jako předchozí autoři, ale využívají určitou „množstevní přesilu“. Zmnožením soch stejného tělesného typu vytvoří umělec jakousi novou rodinu a její svět, do kterého se divák svou přítomností dostane jako vnější pozorovatel a mnohdy získá pocit, že je narušitelem nebo i nemístným voyerem a někdy se naopak stává její součástí a důležitým prvkem. Hra davu s jedincem je pak podpořena naším přirozeným vnímáním, které reflektuje optické klamy a pocit z prožití déjà vu.

Jeden z nejznámějších historických „davových“ sošných souborů je bezpochyby velkolepá *Čínská terakotová armáda* [17]. Nesmrtelnou armádu císaře Čchin Š' Chuang-ti objevili v roce 1974 čínští sedláci. Při kopání studny narazili na vrstvu hlíny, která se ukázala být zadní částí sochy. Při následujících vykopávkách našli archeologové víc než sedm tisíc dalších soch, které nechal císař vyrobit před více než dvěma tisíci let. Práce začala v roce 246 př. n. l. a trvala 38 let. Terakotová armáda obsahuje nejen sochy vojáků, ale i koní a vozů.¹ Tento soubor bezpochyby inspiroval mnohé moderní sochaře.



[17]

Jedním z takových je možná i Juan Muñoz, který se v zásadě soustředil na možnosti dialogu ve skupině dvou a více soch, navíc takových, jež by si mohly být sami sobě odrazem v zrcadle. Jeho figury mají často asiatský charakter, což byla pro mne spolu s množstvím soch příčina této asociace. V této souvislosti pak nacházíme další autory, kteří využili stejnorodosti soch v konkrétních situacích, které tak znásobily intenzitu sdělení.

U takovýchto souborů je nutné věnovat velkou pozornost instalaci. Na rozdíl od Segala a Kienholze, kteří měli jasnou představu o kompozici soch - instalovali se vždy stejně, mají následující autoři mnohdy volnější pole působnosti v tomto ohledu a současně i větší zodpovědnost, neboť každá další instalace může být téměř novým dílem s odlišným významem a jiným působením na diváka, než měla ta předchozí.

Juan Muñoz (1953-2001) španělský malíř, kreslíř a především sochař se v celosvětovém kontextu představil v polovině osmdesátých let svými dramatickými sochařskými instalacemi, když instaloval lidské figury do specifického architektonického prostředí.

Sochař se proslavil svou schopností vytvořit fascinující napětí mezi iluzí a realitou, pocit nepříjemné izolace jedince vůči jiné společnosti. Jeho figury jsou obvykle podživotní velikosti, což znamená, že nejsou odlévány jako u předchozích autorů z živého modelu.

Muñozovy velké známé instalace jako *ManyTimes* (1999), *The Promter* (1988) a *Conversation Piece* (1996) jsou pro mne obdivuhodným živelným uměním. Když jsem viděla jeho tribuny *Towards the corner* [18] (1998) na benátském Bienále v r. 2005, resp. když jsem mezi nimi procházela, byla jsem ohromena půvabnými rozchechtanými výrazy mužů sedících na tribunách a při svém zaujetí nad sochařskou formou mi až po chvíli došlo, že jsem to já, komu se pánové smějí. Podobný pocit získá i návštěvník instalace *Many Times* [19] (1999). Obrovská místnost je zaplněna



[18]

stovkou laminátových plastik mužských figur, všechny se stejným rozesmátým obličejem. Figury jsou rozmístěny po skupinkách, rozlišeny pouze gesty a postoji.

„Vypadají jakoby si povídali mezi sebou a někteří jakoby se smáli na někoho na druhé straně místnosti. Všechny

figury jsou v šedé barvě, jsou o něco menší než lidská figura a nemají chodidla. Mezi sochami se může volně procházet a dostat se do úplné blízkosti každého z malých smějících se chlapíků.



[19]

Po chvíli pozorování ovšem člověk znejistí a zdá se, že všichni kolem

slyšeli vtip, který nepostřehl, nebo že on sám je ten vtip, kterému se smějí. I když je návštěvník instalace v reálu jediný, kdo v místnosti něco sleduje, nakonec se on sám stává pocitově sledovaným a vnímá izolovanost od ostatních bytostí v místnosti.“

(Mel Robson, umělec)²

Tak jako Segal vytvářel “divadelní scénu” a zval diváka na pódium, Muñozovy figury evokují opačný proces, kdy divák do instalace automaticky vstupuje, ale stává se sledovaným; diváka postavil do pozice sledovaného a jeviště tak proměnil v hlediště.

Další dílo *Conversation Peace* [20, 21] (1996) má ve všech směrech hravý charakter a navzdory klasickému, mnohdy těžkopádnému bronzu, z nichž je série soch vytvořena (původně patinovaný laminát), působí figury velmi odlehčeně a v dynamickém pohybu, někdy trochu nemotorném, jak to jen při pohybu v obleku kulovitě zakončení lze. Jak jsem zmínila, jednotlivé instalace v prostoru jsou navíc velmi variabilní a simulují různé situace v samotné hře a dialogu.

Ze sochařovy práce je doslova hmatatelné, že autor měl velký smysl pro hru s lidským podvědomím. Jeho sochy jsou přesvědčivé i samy osobě - jednotlivě, ale autor dává důraz na působení v davu, v přesile proti pozorovateli a tím jsou jeho práce intenzivnější a velmi prožitkové.



[20, 21]

Velmi neobvyklé je propojení moderní sochy - figury v ochranném obleku, působícím spíše jako skafandr, se známou egyptskou *“Zelenou hlavou”*. Tento prvek autor použil v několika dílech, přičemž nechal vyznít velmi pevně a futuristicky zakončený krk, který výrazově ovlivnil všechny takovéto figury. Typ skafandru nebo pracovního ochranného obleku se u Muňozových figur poměrně často opakuje už od jeho ranné tvorby, kdy byl fascinován továrním prostředím.

Propojení těchto dvou prvků využil i v interpretaci hravého a současně zneklidňujícího momentu zachyceného na fotografii z r. 1930 z archivu psychiatrické kliniky Reinier van Arke, kde se figurální kompozice nachází [22, 23] (1999).³



[22, 23]

Lidskou figuru, vytvořenou odléváním z živého modelu a zmnoženou v různých kompozicích najdeme také u **Antony Gormleyho (*1950)**. Angličan Antony Gormley původně balil různé objekty do plátek olova, které se mu tak stalo hlavním materiálem, a odlitky svého vlastního těla začal vytvářet od roku 1982. Jeho hlavním

záměrem je vyjádřit jaké je to být lidskou bytostí a odlévání sebe sama považuje za nejpřímější způsob k tomuto vyjádření. V jeho případě je obvykle realistický detail téměř potlačen a zůstávají výrazové trojrozměrné siluety. Jeho nejnovější instalace *Firmanent* [24] (2008) vytvořená v londýnské White Cube představuje realističtější podobu Gormleyho autoportrétních odlitků.

Podobně jako Muñoz zaplnil Gormley rozsáhlý prostor 35 tisíci malých keramických figurek - *Field* [25] (1991), které naopak svým téměř zbožňujícím pohledem vstříc pozorovateli působí spíše přátelsky a roztomile.⁴

Jejich barva a přírodní materiál pak připomene biomorfně působící expresivní skulptury **Magdaleny Abakanoviczové (*1930)** ze sysalu lan a pytloviny, které masivně visí od stropu, v hromadách leží na zemi, sedí jako nalomená torza slupek lidských těl - *Armless Backs* (1992) nebo jako podivná zombie směřují k pozorovateli



[24, 25]

- *Zástup* [26] (1986/7). Polská umělkyně Magdalena Abakanowicz, vystudovala ve Varšavě a svou silnou vůlí dokázala vzdorovat dogmatickému socialistickému realismu, který v té době vládl východní Evropě. Její práce se odrazila od velké polské tradice v tapisériích. Přestože byla odříznuta Železnou oponou od západního vývoje, začala používat přírodní organické materiály podobně jako zastánci Arte Povera v západní Evropě.⁵

Cestu k množení charakterů najdeme i u autorů, kteří navázali na tradici hyperrealistů. Velmi kontroverzní a nepřehlédnutelnou osobností je Charles Ray, který se svou tvorbou pohybuje v oblasti genderové tematiky.



[26]

Charles Ray (*1953) je původem z Chicaga, žije a pracuje v Los Angeles. Základní Rayovy tématické okruhy tvorby se dotýkají pojmů jako jsou integrace, izolace a soběstačnost. Jeho nejlepší práce nabízejí metaforickou spojnici mezi literárním a symbolickým (nebo mezi známým a neznámým) a tak se stává vůdčí osobností konceptuálního realismu. Jeho sochy vždy jakoby zaujímaly strategickou pozici, z které není možné uniknout a člověk jim tak musí čelit a reflektovat jejich realistickou figuraci postmoderní doby. Ve své práci přebírá různé styly, materiály a procesy a jedním z nich je právě odlévání.

Ray pracuje s prvky hyperrealismu, vytváří malinké i obrovské sochy. Svůj pohyb mezi měřítky poprvé demonstroval na 3 ženských figurínách na vysokých podpatcích, dosahujících 2,5 metrové výšky. Figuríny z výkladních skříní Raye inspirovaly k realizaci svých záměrů nejednou. Ray ovšem pracuje s větším realismem. V komerčních manekýnech spatřuje současnou interpretaci řeckých antických soch, které byly idealizovány podobným způsobem. Místo aby byly jeho tři figuríny ideálním tvarem pro prezentování módních oděvů, stávají se tyto obrovské ženy hrozbou - *Fall* [27] (1992). Zvětšená nebo zmenšená



[27, 28]

měřítka figur založených na hyperrealistické vizualitě jsou doménou také australského sochaře Rona Muecka (dále v kapitole) - v této souvislosti např. *Pregnant Woman* [28] (2002).

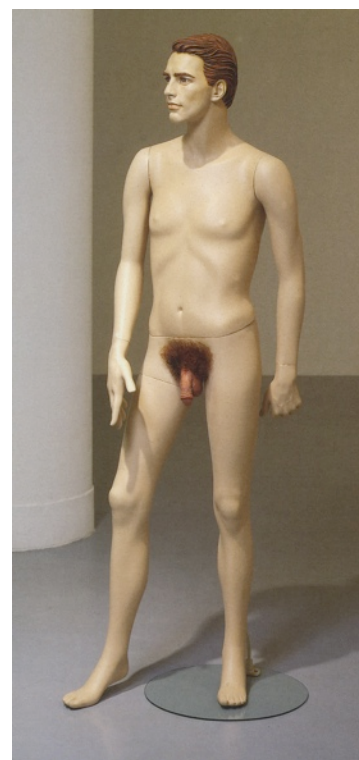
Podivně rozrušující pohrávání si s velikostmi prezentoval Ray v podobě *Family Romance* [29] (1993), popsaná autorem jako klasická rodina - otec má čtyřicet, matka třicet, syn má asi osm a dcera asi čtyři. Ray však zvětšil děti a zmenšil rodiče, aby všichni dosahovali výšky 135 cm. Rodina - základní reprodukční jednotka, místo domácí pohody a romantického soukromí se v této instalaci stala místem znepokojení a chaosu, porušující základní principy reprodukce.

Figurální autoportrét se objevil v *Puzzle Bottle* (1995) - drobná figura Charlese instalovaná ve skleněné láhvi. Další podivnou kombinaci vytvořil Ray odlitím svých genitálií obklopených hustým ochlupením do mužské figuríny a místo anonymního výrazu zasadil odlitek svého obličeje. Tento *Male Mannequin* [30] (1990) je tak na rozdíl od těch komerčních vybaven velmi realistickými genitáliemi a Ray takto transformoval zcela nezajímavý ideál do reálného, leč se znepokojujícím výsledkem.

Jeho zásadní a velmi odvážná, kontroverzní a ne zcela přijatá instalace s názvem *Oh, Charlie!, Oh Charlie!* [31] (1992) je právě příkladem využití několikanásobného realistického autoportrétu, které Ray prezentoval v orgastickém rozpoložení - ve víru erotických hrátek se mazlí a kopuluje sám se sebou a vytváří tak zcela bizarní autoerotickou scénu.



[29]



[30]



[31, 32]

Na tuto scénu mohl mít i vliv Paul McCarthy, který v tomtéž roce 1992 představil znepokojující instalaci *The Garden* [32] v Muzeu současného umění v Los Angeles, kde se dvě mužské figury pokoušejí souložit se stromem.⁶

Mnohačlenné figurínové instalace, velmi blízké Rayově estetice, jsou doménou bratří Chapmanů (viz kap.V).

S množením „sebe sama“ na jedné scéně se prezentuje i **Mathilde Ter Heijne (*1969)**. Autoportrét využívá v instalacích i ve svých videích, využívá odlitků svých rukou a obličeje dotvořeného skleněnými očima a vlasy, figura má reálný oděv, vše v jejím přirozeném stylu. V instalaci *Lidská oběť* [33] (2000) demonstruje krutý teatrální moment, v němž zcela chladnokrevně obětuje sebe samu. V jejích instalacích se figury zdají být ztraceny ve svém vlastním světě. Figurální instalace jsou většinu doplněny zvukovou projekcí. Její videa prezentují buď násilí nebo neklid, přičemž Ter Heijne vybírá úryvky ze současných zpráv nebo ze starých filmů.⁷



[33]

Ron Mueck (*1958) - australský sochař je dnes už známý po celém světě jako autor hyperrealistických soch v nadlidském nebo zmenšeném měřítku.

Z dokumentace je více než zřejmé, že jeho dílo je opravdu jako živé a už jen fakt, že všechny jeho sochy jsou modelované, aniž by jakákoliv část byla odlévána z živého modelu nasvědčuje, že v určitém směru překonal své hyperrealistické předchůdce.

Mueckovi rodiče byli výrobci hraček. Než se stal umělcem, pracoval 20 let v dětské televizi „B4s“, jako specialista na filmové efekty a reklamu. Ve své vlastní společnosti v Londýně později začal dělat modely, které byly fotografovány pro reklamu. V tomto oboru se stal Mueck mistrem techniky a materiálových znalostí, které mu následně umožnili rozvinout své sochařské možnosti a schopnosti v plné míře v prostoru. Pryskyřice se mu stala základním tvůrčím materiálem, který dokáže bravurně kombinovat s latexem a dalšími materiály.

Mueck navázal na tradici generace hyperrealistů (např. Duan Hansona nebo Johna DeAndrey). Pro Muecka byl tento typ hyperrealismu něčím „esteticky neuspokojivým“, jeho osobním přínosem do této oblasti je zcela nový rozměr. Právě rozměr je u Muecka zásadní. Všichni před ním tvořili figury v životní velikosti, ale žádná z Mueckových soch nemá reálnou velikost. Za jeho přechůdce v tomto směru by se dal považovat Evan Penny, který v osmdesátých letech modeloval hyperrealistické figury většinou ve 4/5 velikosti.

Mueck poprvé vzbudil větší pozornost v roce 1997 svou hyperrealistickou sochou *Dead Dad (Mrtvý otec)*, kterou představil na výstavě *Sensation* v Royal Academy of Arts. Rok poté představil na Výstavě *Mask* (opět v Londýně) kromě gigantické masky svého vlastního obličeje neuvěřitelně citlivou a něžnou sochu anděla - *Angel* [34], sedícího na vysokém podstavci, podepírajíce si hlavu rukama. Tuto sochu osobně považuji za jednu z nejlepších z Mueckovy práce, i přesto, že v každé další nové soše prokazuje větší a větší mistrovství v ovládnutí techniky zpracování jakéhokoliv lidského tématu. Tento andílek má v sobě množství emocí, které podněcují divákovu fantazii víc, než kterákoliv další autorova práce a kombinace figury s nelidským atributem je Mueckova jediná.

Na stejné výstavě vystavil i plastiku s názvem *The Ghost*. Dva metry vysoká dospívající dívka ve volných plavkách, jejíž nadměrná výška je výbornou metaforou



[34, 35, 36]

k jejím hlubokým rozpakům nad vlastním tělem. Mueck vytvořil i několik dětských soch od roku 1996. Za jednu z jeho nejpůsobivějších dětských figur považují postavu *Pinnocchio* [35] (1996). Mueck mu vštípil úžasný filištínský výraz a především to, čemu autor sám říká „ego“, pro mne je to charisma, přesvědčivost.

Jeden z Mueckových největších počinů je téměř pětmetrová postava s prostým názvem *Boy* [36] (2000). Tato ohromila tisíce diváků na Bienále v Benátkách roku 2001. Jde o obřího, dřepícího kluka v zelenkavých kraťasech, který jakoby se bránil společnosti pozorovatelů a svůj ostražitý pohled upíral kamsi do nedohledna. Kromě jeho monumentality zaujmou diváka hlavně mistrovsky provedené detaily, struktura kůže, zbarvení, ochlupení a podobně, které neztratily na účinku ani při této mohutnosti. Tyto zmíněné sochy, stejně jako *Big Men* (2000) a *In bed* [37] (2005) jsou solitérní díla, kde každé funguje samo o sobě a vzhledem k různým velikostem a někdy až bizarně gigantickým, se divák zdánlivě pohybuje ve světě trpaslíků a obrů, mezi nimiž tvoří symbolický mezičlánek.

V tomto směru jsou velmi emotivně silné i jeho nové práce - drobná sousoší - *Two Women* [38] (2005), a *Spooning Couple* [39, 40] (2005). Stařenky jsou velmi dojemné, jakoby byly právě v



[37]

plném hovoru přerušeny divákovou přítomností a nedůvěřivě vůči svému okolí se ještě ve své starobě přikrčovaly, aby si mohly dále nerušeně povídat. Fascinuje mne osobní svět, který jim Mueck vytvořil, podle mne právě díky tomu, že jsou na něj dvě. Podobný stav se mu podařil zachytit ve druhém zmíněném sousoší - *Spooning Couple*, které navíc ve své drobnosti podtrhuje křehkost vztahu dvou lidí. Na Mueckových pracech je kromě mistrovství techniky



[38]

a dokonalosti detailů pro mne přitažlivé, že pracuje a počítá s divákem. Čím větší sochu vytvoří, tím víc jakoby si ona sama vytvářela svůj obranný štít proti přichozímu. Obr jakoby se bál mravenců, kteří se na něj sesypou.

Menší sochy se mi zdají otevřenější, vytvářející si svůj vlastní životní prostor. Mueck vyvrací obecnou představu, že větší je silnější a menší je slabší. O Mueckově mistrovství v precizně “hyperrealistickém” sochařství není sporu, nevyjímaje vlastní



[39,40]



psychologické individuality jeho soch.⁸

Tak jak jeho výše zmínění kolegové využívají zmnožení jednoho charakteru, Mueck výtvarí některým svým charakterům různé velikostní modifikace tak, že se v instalaci mohou vedle sebe objevit stejné tváře - jedna obrovská a jedna menší než dlaň.

S odkazem realismu a hyperrealismu, avšak ve zcela jiných významových souvislostech, pracuje i Mueckova vrstevnice, americká sochařka Judy Fox.

Judy Fox (*1957) je pro mne velmi zajímavou a inspirativní sochařkou. Její tvorba je orientovaná zejména na velmi realistické sochy dětí v životní velikosti. Všechny figury vytváří s velkým smyslem pro detail z terakoty a poté velice pečlivě potírá přirozeným, jemně růžovým nebo hnědým kaseinem. Její sochy ve své podstatě představují kulturní ikony, přičemž jim Fox dává charakter bytostí z pohádek, bible, mytologie, historie a umění. Mění charakter dospělých v dětské, tedy charakter dospělého vtělí dětské figuře. Sochy, dle jejích slov, usilují o ideál krásy a božství. Každá figura vzniká jako studie individuálního charakteru. Autorka je sestavuje do různých seskupení, přičemž mezi nimi vznikají nové specifické vztahové roviny. Dává velký důraz právě na samotnou instalaci, protože ta pak podtrhne význam a perfekcionista provedení jednotlivých figur a umožní prožití jakéhosi probíhajícího dialogu mezi jednotlivými charaktery.

Chtěla bych uvést instalace, které mě zaujaly jak záběrem do situačního řešení, dialogového aspektu, tak svým gendrovým přesahem. Je třeba podotknout, že výstavní činnost Judy Fox je velmi rozsáhlá v různých figurálních modifikacích a tento výběr představuje velkou část autorčiny tvorby.

V roce 1997 představila Fox na výstavě s názvem *My Little Pretty* v Chicagském Muzeu současného umění spolu s dalšími ženskými autorkami, zabývajícími se dětskou tematikou, soubor dívčích soch, který nazvala *Wild Girls. Delilah a Olympii*, ženy, které jsou interpretovány jako cílevědomé a agresivní. Delilah je filištínská podvodnice a nepřímo i vražedkyně a Olympia z Manetovy malby je nestoudná francouzská prostitutka. Ve společnosti precizně učešané *Cinderelly* [41], která se v nejistém úkroku téměř uklání a enormě v trupu prohnuté *Sphinx* [42], vytvářejí tyto sochy jistý soubor ženských archetypů, které jsou historicky definované na základě vztahů s muži a budou vždy spojovány s nesmírnou krásou, která poutá oči a srdce opačného pohlaví a přináší jim štěstí a úspěch.



[41, 42]

V roce 2000 prezentovala v P.P.O.W v New Yorku výstavu nazvanou *Satyr's Daughters* (Satyrovy dcery) [43]. V jedné místnosti byly na vysokých podstavcích nainstalovány čtyři figury sedmiletých dívek v životní velikosti, každá reprezentující jiné etnikum - Onile [44] africké, Laksmi [45] indické, Rapuntzel [46] bělošské a Court Lady [47] čínské. Pozorovatel k nim v podstatě vzhlížel. Téměř v druhé místnosti, ale dost blízko, aby mohl dívky sledovat svým klidným pohledem, byla v životní velikosti figura nahého muže neurčité rasy - Satyra [48], jak ladně balancuje na jedné noze a hraje na neviditelnou flétnu.



[43]

Dívky působily jako tanečnice nebo společnice, a jakoby úmyslně udržovaly tuto střední vzdálenost mezi sebou a Satyrem a byly si plně vědomy síly svého mládí a nekonečných možností. Každá z dívek stojí v jakési taneční póze, držíce paže



[44, 45, 46, 47, 48]

v synchronizované symetrii. Ve výrazu se jim nevýrazně projevují emoce a z vlasů mají pečlivě vytvořený stylizovaný účes.

Obnažená dívčí těla v realistickém provedení, kontrast rasových typů a nedaleký pozorovatel středního věku - Satyr, který bezostyšně sleduje nahá děvčata - to vše dodává erotický náboj celé této scéně a zkouší diváka z představ o slušnosti, voayerství i sexu.

Laksmi a Rapuntzel společně s *Delilah* a dalšími čtyřmi plastikami chlapců (bojovníků) se objevili na výstavě s názvem *Love and War (Láska a válka)* z přelomu let 2001/02. Seskupení těchto individualit v určitém směru zosobňuje toto abstraktní, přesto od věků známé pojetí.

Předposlední velká instalace autorky Judy Fox byla představena v roce 2005 pod názvem *Power Figures (Vládci)* [49]. Instalace byla sestavena z pěti soch v životní velikosti: čtyři chlapci střežící kyprou dospělou ženu. Tato sestava svým pojetím navazuje



[49]

na výstavu *Satyrovy dcery* (2000). V *Power Figures* jsou dětmi chlapci a každý z nich má zdviženou pravou paži jako běžný projev mužské převahy a autority, navzdory různého původu jejich póz. Jde o sochy: *Nkondi* [50], *Divine Warrior* [51], *Ayatollah* [52] a *Holy man* [53]. Tato čtveřice věnuje pozornost ženě - *Venus* [54], která má netypicky historizující účes ve tvaru klobouku, který jí zakrývá oči, a ona sama se nepohodlně „krčí“ na špičkách chodidel a působí značně zmateně, stydlivě a nezakrývá vlastní trapnost této situace.



[50, 51, 52, 53, 54]

U obou těchto instalací použila autorka výrazného prvku - piedestalu - u dětských figur záměrně vyvýšených nad oba své dospělé protějšky. Ač jsou tyto přibližně ve stejné výšce, pro obě skupiny má tento prvek opačný význam. Zatímco dívky jsou

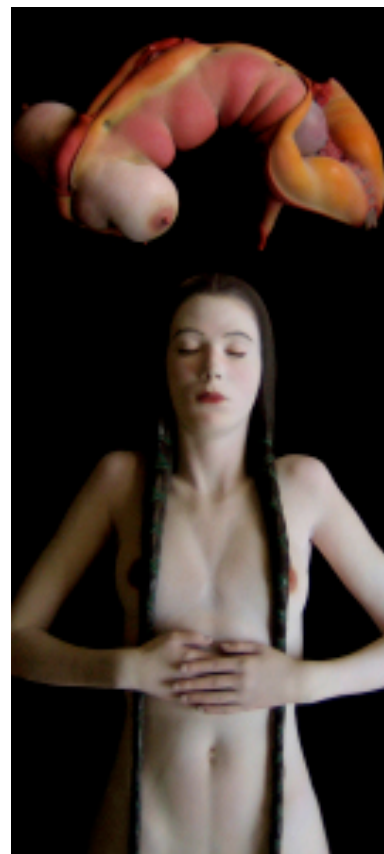
exponovány svému pozorovateli, chlapci jsou povýšeni nad nahou ženu ve své bojovné síle.

Pro mne je Judy Fox autorkou, která je schopná propojit realistickou formu provedení svých soch s jejich nadčasovými a „ikonickými“ individualitami a řešením obecných otázek mužských a ženských rolí.

Ve své poslední instalaci *The Snow-White and the Seven Sins (Sněhurka a sedm hříchů)* [55] (2007) vystavila zcela nový soubor a jinou polohu své práce, když křehkou až infantilní dívku se světlou pletí obklopila sedmi objekty - hříchy, které v sobě kombinují části lidského těla a další organické útvary a působí spíš jako nějakí slizcí tvorové, kteří se se svými choutkami chystají na křehkou mladici.

V autorčině práci je to veliká změna přístupu. Možná je tato změna ve tvorbě antropomorfních kreatur mimo realistickou figuraci cestou nových možností, ale možná je to velký krok do neznáma.⁹

Těmito „antropomorfními hříchy“ se však stala, alespoň pro tuto práci, jedním z pojítek s kapitolou následující, která reflektuje vybrané autory využívající realistického tvarosloví pro vytváření určitých „mutantních“ skulptur, jejichž podstata je lidská jen z části.



[55]

IV. FIGURA ZMNOŽENÁ; MOŽNOSTI INSTALACE; PROMĚNY HYPERREALISMU

1. www.terrakottaarmee.com

2. <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/juanmunoz/rooms/default.shtm>

3. www.artknowledge.com/Juan_Munoz.html

Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007, st. 21.

4. Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007, st. 21.

www.liverpool-360.co.uk/whats-on/antony-gormley-field

5. Ruhrberg, Schneckeburger, Frickeová, Honnel: *Umění 20. století*. Taschen/Slovart, 2004, st. 537.

Scheps, M.: *20th Century Art Museum Ludwig Cologne*. Köln, Taschen, 1996, st. 30.

6. Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007, st. 38,393.
7. Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007, st. 27.
8. www.sculpture.org ;July/ August 2007, Vol 26 No. 6
www.jamescohan.com/artists/ronmueck
www.artcyclopedia.com
9. www.judyfox.net
www.ppowgallery.com/exhibitions/2005fox/pr.html
www.sculptrure.org; July/ 2005 Vol24 No. 6

V.

GENETICKÉ A ANTROPOMORFNÍ HRY

Realistická a hyperrealistická sochařská východiska z vizuality lidského těla, využili i někteří z následujících autorů, jímž se technika realistického zpracování stala prostředkem k "oživení" různých podivných lidských mutací - stvoření, která mají k člověku někdy velmi blízko, ať už vzhledem, chováním nebo charakteristickými vlastnostmi. Tato realistická východiska jsou doposud ideálním způsobem, jak dosáhnout adekvátní přesvědčivosti různých konceptů týkajících se současných témat, sahajících napříč spektrem kulturně - antropologických motivů, přes proměny estetického vnímání, pokrok vědeckého výzkumu v konfrontaci s etikou až po reflexi konzumní společnosti. Díla následujících autorů tvůrčích od 90. let až po současnost je možné chápat jako "up-date" realismu a hyperrealismu 60. a 70. let.

Genetika je velkým tématem současnosti, takže se přirozeně nemohla vyhnout odrazu v umění. Reakcí na tendence v genetickém inženýrství, riskantní hry s lidskou genetickou informací, ať už ve vztahu člověka s člověkem nebo člověka se zvířetem, se výrazně představili v 90. letech 20. st. bratři **Chapmanové** - starší **Dinos (*1962)** a mladší **Jake (*1966)**. Oba dva vystudovali Royal College of Art v Londýně a řadí se do okruhu „YBA“ (Young British Artists). Jejich prvním společným dílem byla instalace *J sme umělci* (1992), kde deklarovali svou ideologii a estetiku. Dílo jako *Hrůzy války* (1993) s odkazem na Goyu a *Velké činy proti mrtvým* (1994) vzbudily nejen pohoršení, ale i velký úspěch na londýnské a posléze i světové umělecké scéně.

"Dysfunkční", je přídavné jméno, které je často přiřazováno zmutovaným tělům plastik bratrů Chapmanových, kteří podobně jako Charles Ray proměňují figuríny z výkladních skříní ve svá díla. V roce 1994 využili dvě takové figuríny k vytvoření plastik *Mummy Chapman* a *Daddy Chapman*. Lesklé plastické tělo Mummy Chapman je



[56]

posázeno množstvím vagín a penisů, zatímco Daddy Chapman je pokryt záplavou řitních otvorů. V roce 1996 vystavili dílo s názvem *Zygotická akceleraace, biogenetický desublimovaný libidinální model (zvětšeno 1000x)* [56]. Skulptura také narážející na genetické manipulace, je tvořena velkým kruhem propojených figurín dětí, majících identické nové tenisky. Někteří mají namísto úst a nosů penisy, vagíny nebo řitní otvory a většina z nich nemá ruce. Sousoší vypadá jako scénář noční můry současné společnosti, kde se jeden experiment klonovaných nebo geneticky zmanipulovaných dětí opravdu nepovedl. Velmi podobný, možná i drastičtější charakter pak měla kompletní apokalyptická scéna - instalace *Tragic Anatomies* [57] také z roku 1996. ¹



[57]

Možná i naléhavěji reaguje svou tvorbou na nejnovější vývoj v genetickém inženýrství následující autorka a prezentuje kreatury, které by mohly vzniknout jako nepříjemné vedlejší účinky tohoto vědeckého vývoje (s menší nadsázkou je možné tvrdit, že už podobné vznikly). Podobnými tématy, vycházejícími z pokusů na zvířatech, transplantací různých zvířecích tkání do lidského těla a růstem lidských orgánů v těle zvířecím se zabývá právě i australská konceptuální umělkyně Patricia Piccinini.

Patricia Piccinini (*1965) pracuje s širokým spektrem medií, přičemž všechna její díla mají zásadní koncept, který právě toto široké spektrum umožňuje pojmout z různých úhlů pohledu a strategií. Ve spolupráci s Ronem Mueckem, Martinem Coromptem a Samem Jinksem se prosadila mezi australskou i světovou špičku v hyperrealistickém tvarosloví. Do veřejně uměleckého povědomí se dostala v pozdních devadesátých letech minulého století a v roce 2003 reprezentovala Austrálii na benátském bienále umění svou instalací *We Are The Family (My jsme rodina)*. Témata jako biotechnologie a životní prostředí reflektovala Piccinini už ve své závěrečné práci na Fakultě výtvarných umění v Melbourne, kde se soustředila

na hyperrealistické vědecké ilustrace. Její plastiky jsou výsledkem spolupráce s různými tvůrci, specializovanými na sochařskou práci s polyestery, epoxidy a silikony.

"Piccinini má rozpolcený postoj vzhledem k technologii a využívá své umělecké artefakty jako fórum pro diskusi o technologiích a jejich následků v našem životě. Sleduje, jakým způsobem současné myšlení o přírodě, přírodním a přirozeným mění naši společnost. Některá specifická díla podtrhují znepokojení nad biotechnologiemi, jako je genová terapie nebo postupující výzkum mapování lidského genomu a často jej propojuje s fascinací nad mechanismy fungujícími v současné konzumní společnosti." (Národní galerie města Victorie v Austrálii)

Ve figurálních kompozicích autorky jde o stvoření bytosti nebo kreatury antropomorfního charakteru, které reflektují jak možný vývoj a možnou "industriální" výrobu v návaznosti na současný reklamní průmysl, tak i surrealismus začátku 20. století. Charaktery jejích humanoidů jsou někdy velmi okouzující, roztomilé a současně strašidelné. Živě působící skulptury s dokonalou strukturou kůže dodávají pocit, že jsou tvorové živí a lidem velmi podobní. Piccinini instaluje své tvory do společnosti dětí, které na ně reagují zcela přirozeně a přívětivě. Jsou domácími mazlíčky, ochránci a hračkami v jednom. Dítě v tomto spojení prezentuje představu obecného přijetí takového "produktu" společností a o to se toto téma stává naléhavějším. Představa, že by genetika došla až takto daleko je děsivá, přesto ne nemožná a tyto spekulace jsou záměrem autorčiných instalací.

"Piccinini odhaluje, jak sama nazývá "často nadsazený rozdíl mezi přirozeným a přírodním". Poukázáním na podobnosti a odlišnosti mezi oragnickým, přírodním a námi vytvořeným materiálním světem, pokouší vnímání našich životních hodnot. Tento přístup jí v mnoha pracech inspiruje ke kombinování lidské a zvířecí psychologie s technickým vývojem." (John Beinart)

The Young Family [58] (2002/03) zosobňuje transgenického tvora s mláďaty, jehož vytvoření bylo inspirováno především vědeckými nadějemi v pěstování



[58]

lidských orgánů v jiných živočišných druzích, především prasatech, která jsou člověku biologicky velmi blízkými.

“Otázka, kterou pokládám, která mne zajímá, se vztahuje k rozdílu mezi lidskými a zvířecími vlastnostmi: ani ne tak lidskost, jako to zvířecí v nás. Geneticky sdílíme dědičnost rysů, ať už charakterových nebo fyzických, ale stejně tak sdílíme i potřebu starat se o naše potomky. Zajímají mne přístupy k etickým tématům, týkajících se lékařských technologií. Existují dva druhy lidí, vytvářejících si názor na tato témata: objektivní pozorovatelé a ti, které toto téma osobně zasáhlo, ti, jejichž člen rodiny byl zasažen nějakou nemocí, jejíž následky by se daly pomocí technologie řešit. Tyto pohledy jsou pak velmi rozlišné, neboť je nemožné se dívat na tuto problematiku objektivně, pokud jste ovlivněni emocemi. Nejsou to jednoduché otázky, ani odpovědi. Je jedna věc přemýšlet nad představou a něco jiného být konfrontován s emotivní realitou takové bytosti.” (P. Piccinini)

Undivided [59, 60] (2005) je figurální sestava z cyklu *Nature's Little Helpers* (Malí pomocníci z přírody) [61]. Malé dítě zcela bezbranné ve svém spánku, důvěřující podivnému humanoidnímu tvorovi. V tomto cyklu reflektovala autorka otázky životního prostředí a to zejména živočichů žijících v australské přírodě, jejichž druh je téměř na vyhynutí. Realizovala opět jakési možnosti jejich genetického znovuvzkříšení v podobách antropomorfních tvorů, které mají v konzumní společnosti svou jasnou roli a byli šlechtěni pro určitý účel, ať už jako náhradní chůvy, hračky a společníci pro děti nebo “bodyguardi”.



[59, 60, 61]

V instalaci *Still life with stem cells (Zátiší s kmenovými buňkami)* [62] (2002) sedí dítě v životní velikosti ve společnosti groteskních, embryotických hrudek s žilnatou a ochlupenou kůží. Malá holčička si s potěšením hraje se skupinkou masitých útvarů jakoby z lidské tkáně. Na jedné straně jde o idylickou scénu - šťastné dítě si hraje s nezbednými kamarády - na straně druhé, jsou její společníci podivnými směsicemi tkáně, orgánů, kloubů a zakrslých končetin. Tyto artefakty opět spekulují nad etikou výzkumu kmenových buněk a za jakou cenu jsme schopni akceptovat úspěch výzkumu a jestli jsme schopni přijmout i jeho následky.²

Tuto figurální sestavu je možné interpretovat jako volný hypermoderní



[62, 63]

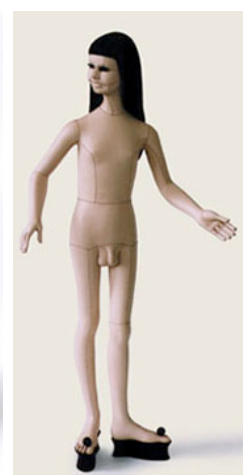
a futuristický překlad původního Hansonova díla z počátků hyperrealistického sochařství, vytvořeného o více než dvacet let dříve; *Child with Puzzle* [63] z roku 1979.

Nizozemská autorka **Silvia B. (*1963)** reflektuje současně s genetikou také jinou oblast lékařského výzkumu a to především plastickou chirurgii a indikaci různých medikamentů ne tak přirozených pro naše tělo, aby ho přijalo bez vedlejších účinků.

Silvia B. si své profesionální jméno vybrala tak, aby využila jeho dojem z familiernosti a současně anonymity (použití křestního jména a iniciály příjmení je v Nizozemí poměrně běžné). Ve své práci podobně jako Patricia Piccinini pracuje s lidskými a zvířecími formami, které propojuje přitažlivými i rozrušujícími způsoby. Silvia B. vystudovala módní návrhářství a sochařství a řadí se k nizozemské alternativní umělecké scéně. Je iniciátorkou výstavních projektů ve spolupráci s různými nizozemskými autory a založila nejmenší muzeum na světě - Museum Van Nagsael.

Její ranné práce se vztahovaly výhradně k určitému místu, tedy nepřenositelné artefakty, které měly význam právě v té aktuální instalaci. Postupně se přeorientovala na samostatné objekty. Její současné práce zpochybňují různá pojetí a představy o kráse a způsobech, jak krásy docílit zvolenými zásahy v touze po vylepšení, které se staly v současné západní kultuře zcela běžné. Její "kříženci" mají stejně blízko k našim zvířecím předkům jako k překročeným hranicím v medicínské technologii moderního zkrášlování. Busta *Sweet Honey (Zlatíčko)* [64] (2004) a momentka hry "ovčích dětí" *Le petit monde (Malá společnost)* [65] jsou stejně krásné jako odpudivé.

Jak o sobě sama autorka tvrdí: *"Pohybují se na hranici krásy a kombinuji různé rušivé elementy, čímž narážím na koncepci obecného estetického vnímání."* Z reflexe plastické chirurgie v současné kultuře se nevyhla ani tématu transsexuality, podivnou



[64, 65, 66]

sešitou figurínu prezentuje pod názvem *Almost perfect* [66], která ztělesňuje dvoupohlavnost v jednom těle a snaha se jednoho pohlaví vizuelně zbavit.³

Forma, kterou pro vytvoření této figury autorka zvolila, částečně odkazuje k toy artu a možná obsahuje i estetiku bratrů Chapmanů.

Lidsko-zvířecí kříženci mají samozřejmě své reprezentanty už v historii, i když v těch dobách se o genetice spíše tušilo než hlouběji uvažovalo. První výrazný míšenec ve světovém sochařství se objevil už cca 5 tis. let př. n. l. a byla jím egyptská sfinga s tělem lva, ženskou hrudí a hlavou vládnoucího faraona. Po ní následovali kentauři, minotauři, faunové, satyrové a spousta dalších. Ve středověku sochaři vytvářeli na zakázku církve spousty antropomorfních stvoření, aby napomohli prosazování morální čistoty. V současnosti kreslené postavičky myší, králíků, psů a koček rozšířily repertoár lidsko-zvířecích směsic, včetně jedné z nejznámějších - Mickey-Mouse.

Trochu jiný druh myši, tzv. "oncomouse"⁴, patentované stvoření šlechtěné v amerických laboratořích, sycené lidským imunitním systémem za účelem výzkumu rakoviny, se stal inspirací pro sochu **Bryana Crocketta (*1970) *Ecce homo*** [67] - míšenec myši a člověka v životní velikosti, vytvořený z umělého mramoru. Crockett tuto sochu vytvořil v roce 2000, v roce milenia, a rozhodl se reinterpretovat Krista skrze hlavního hráče současné vědy "oncomouse". Stvoření, do sebemenšího detailu dotažené, sedí na skále a zvedá své pacičky jakoby v modlitbě.

V roce 2002 představil Crockett sedm sošek právě narozených myšek jako vtělení sedmi smrtelných hříchů. Tito zranitelní tvorečkové jsou evidentně bytosti šlechtěné pro výzkum lidských chorob, ale víc než to představují staletý konflikt mezi náboženskou doktrínou a vědeckou racionalitou.

Dokonalá iluze růžového mramoru, který



[67]

reprezentuje klasický historický materiál pro sakrální sochařství, podporuje křehkost a dotknutelnost tohoto tvora. Umělý mramor vytvořený z mramorového prachu a epoxydu, jen potvrzuje široké možnosti moderních technologií.⁵

V době, kdy máme pocit, že náboženská témata se už v moderním umění



[68, 69, 70]

dostávají do samotného pozadí, nebo se mnohdy dostávají do parodických poloh, najdou se autoři, kteří tyto motivy nepovažují za přežité, naopak se pokouší vytvořit jim současné významové aplikace. Bryan Crockette a Judy Fox (kap. IV.) zcela nezávisle, ve vztahu ke svým koncepcím, pojali námět sedmi smrtelných hříchů [68, 69, 70] jako východiska pro svá současná díla.

Jiný úhel pohledu v kontextu této kapitoly a současně i ve vztahu k B. Crockettovi a jeho fascinaci ve zvířecím světě ovlivněném lidskou kulturou, zaujímá korejský sochař a konceptualista Hyungkoo Lee. Jeho tvorba z velké části propojuje objektovou tvorbu s performance a tělovým designem. Stejnou měrou pak ale zasahuje do oblasti hyperrealistického pojetí sochařství.

Hyungkoo Lee (*1969) vstupuje do uměleckých sfér podobně jako předchozí autoři absolutně precizním až perfekcionistačtím přístupem. Jeho dva poslední nejvýraznější projekty jsou výslednou formou velmi odlišné, obsahem však na sebe velmi úzce navazují. Klíčovým slovem pro Leeovu tvorbu je karikatura.

Hyungkoo Lee vystudoval sochařství na Hong-ik University (BFA) a Yale University (MFA). Je hluboce zaujatý předmětem lidského těla a jeho zkoumáním.

Na benátském bienále v roce 2007, kde jsem se mohla nechat ohromit jeho projekty osobně, představil důmyslné práce ze sérií *Objectuals* a *Animatus* (od 2002), jimiž si získal širokou pozornost veřejnosti na domácí scéně i v zahraničí.

Rannější *Objectuals* [71, 72, 73] tvoří série chladně neosobních až laboratorně vyhlížejících nástrojů, které připomínají spíše mučící náčiní. Jde však o sestavu objektů, které po nasazení na lidské tělo transformují jeho sebemenší část a to na optické bázi a spíše rozvíjí lidský důvtip a humorným způsobem vyšetřuje lidské tělo. Zahrává si s jeho proporcemi a vytváří groteskní charaktery - osobní karikatury. Lee tak nabízí provizorní odpověď na post-humanitní témata, která se zabývají zdravím, krásou, sexualitou, rasovou příslušností a technologií svou vlastní a originální interpretací.

Lee nastavuje hranici mezi uměním a pseudovědou a stejně tak vykresluje naprosto novou ironickou autenticitu. Práce Hyungko Lea je považována za výsledek



[71, 72, 73]

performancí, přičemž jeho vlastní tělo je spouštěčem celé jeho práce. Lee takto, téměř vědecky, hledá cestu ke stylizaci do animovaných charakterů, jimiž je fascinován. Jeho obdiv je dán tím, jak jsou animované postavičky zcela nadčasově přijímány celou společností a stávají se tak její součástí, aniž by se jich dotkly jakékoliv rasové, sexuální nebo jiné polemiky současného světa.

Série *Objectuals* jdou svým vizuálním výstupem vstříc charakteru animovaných postaviček, deformovaných a polidštěných tělíček různých tvorů tak, aby vyjadřovaly vlastní povahu, svou supersílu a nesmrtelnost. Lee rekonstruuje vymyšlené

animované charaktery disneyovských postaviček do 3D koster pseudoarcheologickým přístupem. Tak, aby zasadil fikci do historie. Výsledná série *Animatus* [74, 75, 76], odkazující se na tradici pop-artu, může být považována za fyzický doklad existence pro tyto fiktivní charaktery. Perfektně zvládnuté provedení sebemenšího detailu všech „kosterních ostatků“, proporční přesvědčivost a až vědecká adjustace vystavovaných exponátů vytvořili dokonalý dojem návštěvy



[74, 75, 76]

anatomického muzea. Vybrané, kompletně sestavené “kosterní ostatky” pak instaluje do typických akcí původních disneyovských postaviček - situačních momentek. To je pak konečná rekonstrukce jejich původních charakterů.⁶ Návštěva tohoto pavilonu se pro mne stala nezapomenutelná jak z profesního hlediska, tak koncepčního i literárního.

Ve tvorbě výše uvedených autorů jsem představila některé přístupy k antropomorfismu a reakcím na genetické inženýrství v mutacích člověka s člověkem, lidskou a jinou živou bytostí, u Leea konfrontace s animovanými karikaturními charaktery, které oživil filmový průmysl, a které měli své předchůdce už ve starých bajkách o zvířátkách s lidskými vlastnostmi a povahami, jež takto podvědomě za živé považujeme. Polidštěno bylo minimálně v již zmíněných animovaných filmech už pravděpodobně téměř vše z živé i neživé přírody a lidských produktů.

V současném prostorovém umění se těší velké podpoře pohyblivost a zvuk, tedy propojení sochy s multimediálním jádrem. Využití mechaniky v objektech umožňuje

to, co výše zmínění autoři vyjadřují statickými prostředky, ať už ztvárněním celé aktuální scény - situace, nebo množením charakterů, vytvářející pak iluzivní pohyb v podvědomí diváka - tedy právě reálný pohyb.

Dovolila jsem pro tuto kapitolu zvolit autora českého, který propojuje figuraci, zlidštění stroje, současnou mladou reflexi a humorný, ironický i hravý přístup k objektu. Mohl by jím být i David Černý, který je světoznámým autorem a předchozí popis by na něj pravděpodobně také pasoval. Vybrala jsem ale Krištofa Kintera, který na rozdíl od Černého nepotřebuje monumentální formu, aby vyjádřil své pohnutky a jeho práce dokáže stejně tak ohromit. Jeho tvorba zapadá do českého prostředí a využívá přirozených možností mladého tvůrčího člověka a tím je mi bližší.

Krištof Kintera (*1973), absolvent pražské Akademie výtvarných umění, trojnásobný finalista Ceny Jindřicha Chalupického a zakládající člen *Jednotky*, je nepřehlédnutelnou osobností současné české výtvarné scény. Od počátku studií patřil mezi nejvýraznější osobnosti nejmladší generace. Jeho díla jsou kromě své technické dokonalosti a promyšlenosti navíc koncepčně zajímavá a dotažená, nehledě na autorův neotřelý smysl pro humor a ironii. Musím podotknout, že jako u jednoho z mála autorů se nezaobírám otázkou, která z jeho prací mne zaujala a která už ne. Naopak řeším otázku, kterou z jeho prací zmínit jako pro tuto práci zásadní.

Jde o autora, jehož práce mne fascinují víceméně všechny, ať už jde o zdánlivou jednoduchost nápadu nebo díla někdy téměř snové a představivostní povahy a jejich následné precizní provedení. Jeho sochy, objekty a instalace se svým charakterem pohybují mezi různými uměleckými cestami, ať už jde o záběr



[77]

do multimédií, toy artu i sochařství, videa i performance. Podobně jako u Hyungkoo Leea určitá jeho díla evokují i performanční projekty, z nichž jmenuji alespoň Kinterův projekt *TO* [77] z roku 1996. Tento „domácí mazlíček na provázku“ z lakovaného

laminátu a velmi organicky působícího tvaru se stal Kinterovým nerozlučným přítelem, provázel ho v metru, na procházkách, zkrátka kdekoli šel jeho pán.

Je mi sympatická i autorova manipulace s myšlením a komunikací pozorovatele. Předpokládám, že kromě určité dávky performančního prožitku velmi pečlivě sledoval způsob, jakým kolemjdoucí na něj i na podivný “přívěsek” reagovali.

Další jeho projekty performerského rázu vznikly ve spojení se členy *Jednotky*, skupiny divadelně experimentální a akčně tvůrčí, již je Kintera vůdčí osobností. V jedné z jejich akcí se také oživil námět Kinterových *Talkers* [78] (1999 - 2003) - figury se stylizovaným loutkovitým obličejem, oblečené do reálného oděvu, jakoby mluvící si sami pro sebe, zcela nenásilně poutají divákovu zvědavost a nechají od sebe naslouchat. V reálném podání, počítajícím s opačným efektem, stála na tramvajovém nástupišti skupina lidí přemýšlejících nahlas. Aktéři - mluviči převedli v realitu myšlenky minimálně filmových autorů, kteří simulují zvukem tok myšlenek davů lidí. Nebáli se té divnosti, které se vystaví v tak odosobněném světě solitérů, jako je pražské prostředí a nechali vniknout takovýto soukromý proces do veřejnosti. O antropomorfním charakteru Kinterových mluvičů není sporu, nejde ani o loutky (i když trochu svou stylizací připomínají Skupova Spejbla), jelikož nejsou ovládáni člověkem, ale vnitřní mechanikou, ani o realistickou potřebu ztvárnění. Jde spíše o určitý symbol, využívající reálného oděvu pro vytvoření typové individuality.

V podobném duchu stylizace figury je Kinterova instalace *Revolution* [79] z roku 2005. Malý chlapec spíš



[78]



[79]

připomínající zakrslého člena gangu, mlátící hlavou o zeď je podivným mementem marnosti a ztělesňuje alespoň pro mne potřebu, která se už nezčetněkrát vyskytla a nebyla zrealizována jen ze strachu o vlastní zdraví.

Instalace *I can't sleep* [80] (2004) reaguje na aspekt nepopulárního bezdomovectví umístěním simulace

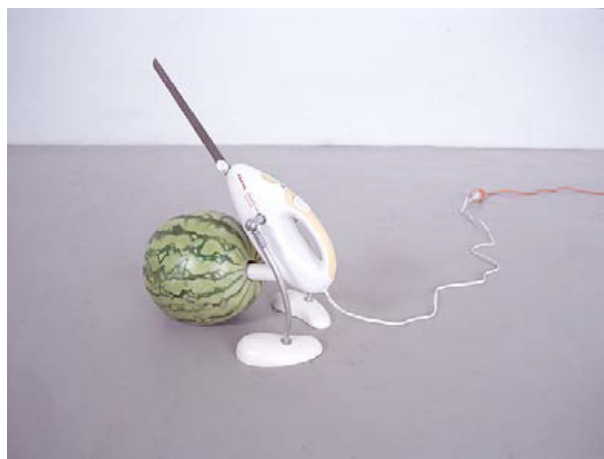


[80]

lidské figury do spacího pytle jakoby vydechující páru, většinou v rohových místech galerijního prostoru. Při vstupu do tohoto prostoru se neubráníte prvního úleku a následného "zaškatulkování". Z instalace jsem měla pocit, že se ležící spíše vypařuje a tím poukazuje na fakt, že kolem bezdomovců denně procházíme a tváříme se že nejsou..., vyjádření chladného prostředí je velmi zdařilé, stejně jako určitý divákův pocit, držet se od ležícího v bezpečné vzdálenosti.

Přemýšlením o povaze umění, života a systému konzumní společnosti se Kintera zabývá i ve svých spotřebičích, které lákají svým elegantním tvarem přes svou nepotřebnost a zbytečnost (připomínající erotické stimulatory). Objekty a instalace jako mluvící nákupní taška *I'm sick of it all* (2003), "rozčilená" vrtačka znásilňující vysavač *Conflict of interests (Konflikt zájmů)* (2004) nebo elektrický nůž kopulující s melounem *In Natura* [81] (2004) s výrazně

lidskými aspekty, reagují na konzumní přístup k životu a jeho následné degradace, stejně jako předchozí figurální instalace, které nelze v Kinterově práci nezaregistrovat.



[81]

Všechna Kinterova díla jsou technicky náročné objekty, které se pohybují, mluví, kouří se z nich nebo jiskří.⁷ Autor se pečlivě věnuje nejen

jejich vzhledu, funkci, sdělení, ale i jejich mechanice. Zařazení tohoto autora do své práce považuji za velmi podstatné i přes určité vymezenosti předchozích autorů ve velmi realistickém zpracování. V současné době je to jeden z mála mladých autorů, kteří se prosadili více či méně figurální tvorbou a tvorbou reflektující přirozenou současnou "lidskost" v 3D prostoru, a navíc svým dílem obstojí i v celosvětovém měřítku.

Ve vztahu ke Kinterovi, který je bezpochyby hravým autorem, jehož zájem je v technice, mechanice a jejich možnostech a v kontextu celé této práce, která se v úvodu obrací na Komenského pojetí hry ale jejíž název je i přes původní vymezení přeci jen *Socha pro hru*, nemohu alespoň ve zkratce nezmínit velmi výraznou osobnost české hravé objektové tvorby, performance na pokraji divadla (a naopak) a literárního tvůrce Petra Nikla.

Rozsáhlou objektovou tvůrčí činností **Petra Nikla (*1960)** vystihují jeho výstavní projekty interaktivních, zvukově vizuálních expozic jako je *Orbis Pictus aneb Brána do světa tvořivé lidské fantazie*, inspirován dílem J. A. Komenského Labyrint světa a ráj srdce, který reflektuje jeho několikaleté usílí v oblasti interaktivních objektů a dává prostor mnohým českým osobnostem uměleckého zaměření.

"Fantazie láme pouta otroctví a je-li tvořivá, je dobrým základem pro lepší svět" (motto)

Petr Nikl je autorem koncepce a uměleckého zpracování této a předchozích expozic a jejich scénárista. Výstavě *Orbis Pictus* předcházely projekty *Zaharada fantazie a hudby* - interaktivní organismus reflektující světlo, stín, pohyb, klid, zvuky, tóny a hlasy, který byl koncipován pro český pavilon na EXPO 2005 - Aichi v Japonsku a *Hnízda her* - šestitýdenní proměnlivé hřiště kombinující vizuální, hudební a divadelní formy ve vzájemné otevřené hře za stálé účasti různých



[82]

těles, autorů a hostů, konající se v Galerii Rudolfinum ve spolupráci s divadlem Archa.⁸

Na všech těchto výstavách byli a jsou artefakty návštěvníkům k dispozici a je na nich, jaké zvuky nebo obrazy z nich získají [82].

"Je v tom snaha vytvořit alternativu a vracet se do skutečně rituálního kontaktu, dialogu člověka s člověkem a se sebou samým přes nástroj, který nemá zakódovány žádné obsahy, žádné návody ani žádný program.

Jádro tvoří umělci, kteří vyšli z vysokých výtvarných škol, ale nezabývají se pouze pevnými statickými vizuálními formami. Dělají hudbu nebo divadlo a mají přímou zkušenost s publikem. Každý z nás se trochu vzdal individuálního poselství ve prospěch celku." (Petr Nikl)

V Niklově podání je tedy socha prostředkem hry samotné, podporující fantazii a kreativitu.⁹

V. GENETICKÉ A ANTROPOMORFNÍ HRY

1. Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007, st.85.

2. Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007, st.83.

www.patriciapiccinini.net, www.wikipedia.org/piccinini

<http://www.ethics.org.au/resources/img/general-content/articles/0392-pp-with-stem-cells.jpg>[http://](http://www.sculpture.org/documents/scmag05/julaug_05/silviab/silviab.shtml)

3. www.sculpture.org/documents/scmag05/julaug_05/silviab/silviab.shtml

www.silvia-b.com

4. Oncomouse (Onkomyš) nebo také Harvardská myš byla geneticky modifikovaná modifikacemi vyprojekovanými Philipem Lederem a Timothym A. Stewartem z Harvardské univerzity, aby nesla specifický gen zvaný aktivovaný oncogen. Tento aktivovaný oncogen podstatně zvyšuje myší náchylnost k rakovině, a tak se myš stává vhodná pro výzkum rakoviny. Oncomouse je patentovaný "produkt" a spadá pod obchodní zákoník.

5. Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007, st.89.

Gladman. R.: Crockett at Lehmann Maupin, In: *Artex*, Summer 2002, st. 25.

www.lehmannmaupin.com

6. www.hyungkoolee.net, <http://www.labiennale.org/en/>

7. www.kristofkintera.com

<http://www.moravska-galerie.cz/cs/vystavni-akce/kristof-kintera-uz-me-to-nebavi-2003/>

3. Iniciátory projektu byli Jiří a Radana Waldovi, kteří oslovili Petra Nikla a ten pro spolupráci získal další umělce. Autory a stal a se jednou z nejnavštěvovanějších expozic v Čechách. Výstava se konala v Praze, Brně, Opavě, Kroměříži a Ostravě. Představila se v Paříži a Florencii a údajně by měla putovat po celém světě až do roku 2023, kdy se představí v Amsterdamu, kde je pohřben

J.A.Komenský

Nikl, P.: Orbis Pictus aneb brána do světa tvořivé lidské fantazie. Praha, Wald Press, 2008.

9. Návštěvníci se tak seznámí i s obřím "telefonním" tubusem Václava Smeykala, vytočí si melodii na zvukovém válci Martina Janíčka, zahrají na vodní varhany Václava Smolky nebo neobvyklé strunné nástroje a kalimby Milana Caise. Mezi dalšími vystavujícími jsou Luboš Fidler, Ivan Havlíček, Jaroslav Kořán, Petr Lorenc, Jiří Melzer, Čestmír Suška, Zdeněk Šmíd a Miloš Vojtěchovský. Ve všech projektech dohromady se tak účastnilo na dvě sta českých výtvarníků, divadelníků, performerů a hudebníků (včetně doprovodných programů).

www.pampaedia.cz

VI.

SPOLEČENSKÉ HRY

Kateřina Šedá (*1977)

Absolventka pražské akademie je představitelkou konceptuálního přístupu k tvorbě jak v českém kontextu, tak i světovém. Šedá oslovila veřejnost s velmi citlivými, sociálně zaměřenými projekty, majícími za cíl vyvést zúčastněné ze zažitých stereotypů nebo ze sociální izolace. Většina jejích projektů se týká lidí v autorčině nejbližším okolí. Autorka jimi dokáže rozpohybovat zdánlivě nerozpohybovatelné, zcela rutinní procesy v bezprostředním okolí velmi osobitým způsobem. Tyto projekty jsou většinou založeny na poměrně jednoduchém nápadu: uvědomění si určité sociální okolnosti, na jejíž základ se nabalí množství mravenčí práce, která vyvrcholí akcí až neuvěřitelného množství lidí v určitém krátkém časovém období.

Autorčiny projekty jako byly *Výstava za okny* (2001), *Ticho prosím! Maluji* (2002), *Nic tam není* (2003), *Každej pes, jiná ves* (2007) nebo *Furt dokola* (2008) se stávají určitou hrou, v níž je účastník ve smyslu „loutky“ - důležitou a nepostradatelnou součástí připravené hry, přistupující na její pravidla. Její práce, podle autorčiných slov, ukazují lidi sobě navzájem a jsou současně výzkumem nejbližšího okolí i snahou spojit běžný život a umění v jedno. Objekty a prostorová tvorba v klasickém slova smyslu se v koncepci autorčiny práce vyskytují spíše jako podpůrné materiály, dokumentační informační nebo iniciační.

Šedou považují za bytost, která je schopná se velmi volně pohybovat mezi všedním životem a „uměleckými sférami“ a jednoduchými, ani ne výtvarnými prostředky propojovat tyto dva světy. Dokázala povýšit rutinu na přednost, na jeden den ovládla prostor jedné vesnice, na několik dní Lišeňské sídliště v Brně. To považují za prostorovou tvorbu a jen v tomto smyslu bych si dovolila projekty Šedé chápat jako figurální tvorbu v kontextu hry (především tedy společenské) a interakce. Určitý typ „iniciačního dopisu“ použila mimo jiné i francouzská autorka Sophie Calle ve svém projektu *Take care of yourself* (2007).

Nic tam není (2003) [83, 84], Ponětovice (300 obyvatel)

Smysl projektu byl v tom, aby všichni obyvatelé Ponětovic - kteří o vlastní vesnici tvrdili, že se tam nic neděje, zažili něco mimořádného, slovy autorky „oslava normálnosti“ (s trochou nadsázky je možné v práci Šedé najít i původní východiska dvou z prvních jmenovaných autorů G. Segala a D. Hansona). Šedá všechny obyvatele přemluvila, aby dodrželi jednu sobotu stejný denní režim - ideální průnik

jejich sobotních činností stanovený na základě dotazníku. Všichni současně vstávali, šli na nákup (kde koupili stejné věci), poobědvali stejný oběd a odešli na pivo. Večer všichni najednou zhasli.

“Díky jednoduché hře se mně podařilo lidem ukázat, že i v malé obci se může něco velkého dít: stačí jen dělat věci společně” (Kateřina Šedá).



[83, 84]

Každý pes, jiná ves (2007) [85, 86], Nová Líšeň, Brno

Projekt je touhou přímého účastníka, toho, který o sobě tvrdí „su z Líšně“ po regeneraci nejen místa, ale i jeho vnitřního fungování - vztahů dalších zúčastněných. Šedá zaslala podle adresáře získaného ze zvonků tisícovce rodin z brněnského sídliště Nová Líšeň košile s motivy vytvořenými podle barevných fasád paneláků, ve kterých bydlí. Jako adresáty a odesilatele uváděla jednotlivé obyvatele sídliště, čímž vytvořila dvojice navzájem neznámých rodin. Všichni adresáti poté dostali pozvání na vernisáž v Moravské galerii v Brně. Pro autorku bylo důležité hlavně kdo se s kým potká, jestli se rodiny navzájem zkontaktují, jestli akce alespoň některé obyvatele Líšně přiměje alespoň uvažovat o anonymitě, ve které na poměrně malém prostoru žijí.

“Loni na jaře jsem si všimla, že se sídliště výrazně změnilo. Šedý celek se doslova rozpadl pod novými pestrobarevnými omítkami a Nová Líšeň se rozzářila jako strhující atrakce. Způsobila to 'Regenerace panelových domů', na které spolupracovalo několik architektů. Žádný z nich však nebral ohled na celek a ke každému domu přistoupil jednotlivě, proto vypadá sídliště jako vzorník jednotlivých domů. Na základě toho jsem si uvědomila, že přesně tohle je věc, která obyvatele spojuje a která byla až dosud neviditelná: KAŽDÝ JE ODJINUD!” (K.Š.)

Celé akci byla pouze vyčítána prezentační forma pro ty, kteří přijdou na výstavu po vernisáži. Chybí řádná dokumentace závěru akce - tedy vernisáže projektu, která byla jedním ze stěžejních a jediným momentem pro zpětnou vazbu autorky.

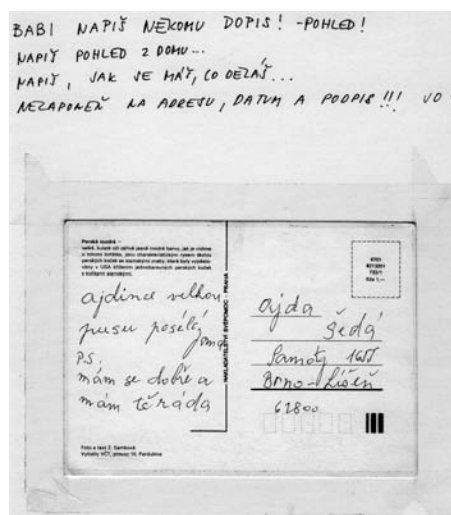
“Sousedské téma” zpracovala Šedá i v akci *Furt dokola* (2008) [87].



[85, 86]

Na Berlínské bienále pozvala čtyřicet svých sousedů z Líšeňky. Z kopií skutečných plotů vytvořila kruhové sousoší v otevřeném prostranství parku a sousedé tak měli pomocí přivezených pomůcek ploty k sobě navzájem přelézat.

Nemohu nezmínit asi nejznámější projekt *Je to jedno* [88] (2005). Představuje interaktivní hru, kterou se jí podařilo svou pětasedmdesátiletou babičku vytrhnout z apatie a vrátit ji do života rodiny. Instalaci tvoří záznam rozhovoru žen a kresby, v nichž bývalá prodavačka železářství reprodukuje seznam zboží včetně cen (za projekt obdržela Kateřina Šedá cenu Jindřicha Chalupeckého za rok 2005). Když se popisování inventáře železářství stalo babičce rutinou, pokračovala arteterapie



[87, 88]

s babičkou projektem *Vnučka* (2006 - 2007), *Na co to je?, 1x denně před jídlem* a *Deník z cest* (2006 - 2007), kterými Šedá svou babičku vtahovala do rodinné společnosti a strávila s ní důležitý čas.¹

Kateřinu Šedou považuji za velmi inspirativní a bezprostřední autorku, která se podle mého názoru společně s Kryštofem Kinterou, Federico Diazem a dalšími pohybuje na špičce současného mladého umění.

VI. SPOLEČENSKÉ HRY

1. Šedá, K., Babák, P. : *Kateřina Šedá *1977*, tranzit a JRP, Ringier, 2007

www.moravska-galerie.cz/cs/vystavni-akce/katerina-seda/

www.reflex.cz/Clanek21751.html

www.novinky.cz/clanek/69600-katerina-seda-v-new-yorku-mate-pocit-ze-dokazete-vsechno.html

Veškerou svou volnou tvůrčí práci vnímám jako hru a to ve všech směrech, které jsem se pokusila uchopit na začátku těchto textů a především proto, že mne baví a že ji potřebuji k životu. Svou tvorbu považuji za výsledek nijak naléhavých, přesto důležitých vnitřních pohnutek, které jsem se pokoušela a pokouším interpretovat s mírou nadsázky a ironie. Interakce, vazby či příběhy mezi volnými sochami byly pro mne vždy zajímavé a důležité, jak v díle jiných umělců, tak v mém vlastním. Na základě této teoretické práce je pro mne snazší o něco racionálněji definovat můj vlastní, spíše intuitivní přístup k objektu. Na konkrétních dílech autorů předchozích kapitol, i těch, kteří se do mé výsledné osnovy nevešli, jsem měla možnost si uvědomit, proč a co mne na nich baví, co obdivuji.

Tuto kapitolu jsem věnovala své autorské práci - svému hřišti, koncipovaném jako osobní rekapitulace neprogramově navazujících témat a jejich sochařských řešení, která při zpětném pohledu v určitých aspektech volně zasahují do předchozích kapitol.

Ještě než jsem začala studovat na FaVU, vytvořila jsem první větší figurální kompozici dvou půlfigur v životní velikosti. *Ženy* [89] (2004) - jakoby sedící naproti sobě v tichém rozhovoru - kontrast mládí a stáří, živosti a opotřebovanosti, nezávislosti a vnitřní otupělosti. Z dnešního pohledu je chápu jako nasměrování - zájem o příběh v soše.



[89]

Větší význam má pro mne sestava dvou soch, kterou vystavuji pod názvem *Veronika a Jakub* [90] (2006). Jde o dvě figury 3/4 životní velikosti dospělého muže a ženy, s portrétními rysy mne a mého přítele, hrající si v písku. Zmenšené měřítko vytváří dojem dětského charakteru. V době, kdy jsem tuto práci vytvářela, mne zajímala otázka, nakolik v nás jako dospělých jedincích zůstávají známky dětinskosti a nakolik jsou bezděčné. Jestli nejsme naším okolím podle potřeby příliš brzy tlačeni do dospělých rolí a jestli jsme schopni si cíleně své dětské drobnosti udržet.

Sousoší mělo být prostorovou koláží dvou různých okamžiků - momentek běžného života a vložením do jiného prostředí tak vytvořit novou, přirozenou situaci. Pískoviště je bráno jako metafora partnerského hřiště. Dnes jako autorka a žena vnímám skrze vztahový posun - rozchod s tímto přítelem - jako nový význam v celé této pískové hře, jako záznam současně časový



[90]

i pocitový a vzpomínkový na určité období mého života a původní myšlenku prostorové koláže tak odsouvám do pozadí.

Před začátkem zimního semestru akademického roku 2007/2008, jsme se dohodli s Miroslavem Jiřele – grafikem a kolegou na spolupráci.

Vytvořila jsem Mirkovu podobiznu v životní velikosti a tato socha se pak stala podnětem k několika následným akcím, z nichž vznikly poměrně zajímavé výstupy, které byly pro nás pro oba něčím novým.

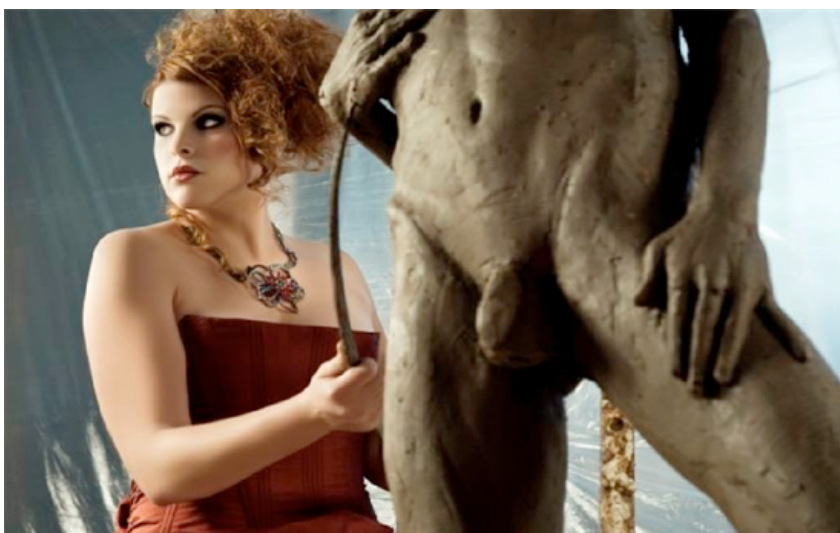
Oba jsme měli určitou vizi jakých témat se chceme v rámci svých individualit držet a detaily se postupně řešily za chodu. Miroslav, můj model, se zabýval tématem „*Já Narcis*“, které řešil už ve svých dřívějších pracech, ale ne takto vyhroceným způsobem. Jeho konfrontace s vlastní podobiznou samozřejmě neprobíhala pouze ten den, kdy jsme se rozhodli náš záměr zaznamenat. Sochu jsem modelovala měsíc a půl za jeho aktivní účasti a „supervize“ a celé „zrození jeho obrazu“ až do čistě bílé sádrové podoby a následné barevné verze si z mého pohledu maximálně prožil. Svou přirozeností a naším vztahem obecně tak byla usnadněna cesta mému záměru a jeho podtextové opravdovosti.

Svým přístupem jsem chtěla vizuálně interpretovat vztah *Já Sochařka* [91-94] (2007/8) (název mého cyklu), můj model a jeho mnou vytvořená socha. Původně bylo v mém plánu vytvořit obraz této trojice jako výsledek, ale postupně jsem zjistila, že takový nepotřebuji, že atmosféru a pocit, který jsem měla po celou dobu práce, následného focení jako velmi intenzivního zážitku a dalších procesů, nejlépe vystihují obrazy, které jsou v celém cyklu. Nedokážu specifikovat, jestli jde o dokumentaci, zachycení okamžiku nebo o práce, které jsou výmluvné samy o sobě. Pro mne jde o vizuální verzi prožitku.

První výstupy našeho projektu vznikly v době, kdy byla figura ve fázi ještě před odléváním. Do projektu byli přizváni profesionálové ve svém oboru - módní návrháři, vlasová a kosmetická stylistka a fotograf V. Novotný, který spolupracoval na projektu od začátku do konce. Tento tým ze mne vytvořil úplně novou ženu - na základě jejich interpretace mne jako sochařky modelující nahý mužský akt. Vytvořili modelku, která svým zjevem podporuje křehkost nahého modelu a vytváří určité erotično nad obrazem, odkazující k představě o malíři a jeho modelce.

V této části mé práce tedy vznikly profesionální fotografie, koketující s fotografiemi módního průmyslu nebo reklamy s tím velkým rozdílem, že já nejsem modelka a celá situace, kromě mne a uklizeného ateliéru, nebyla až tak aranžovaná a já jsem doopravdy autorkou modelované figury.

Průběh tohoto dne byl pro mne opravdu nevšedním zážitkem, což přesněji definovala Barbora Lungová jako "splnění dívčího snu" stát se na chvíli modelkou, který jsem si už dávno odepřela, péče profesionálního týmu, který k celé akci, pro ně zcela neziskové, přistupoval nadmíru zodpovědně, nebo jen pocit, že se kolem mé sochy děje něco víc než jen pohyby se špachtlí v ruce, který mi umožnil úplně nový pohled na mou vlastní práci.



[91, 92]

Po dokončení této série obrazů jsem měla pocit určité neuzavřenosti celku. Mirek v té době čekal na dokončenou sádrovou sochu, aby mohl vytvořit fotografické podklady pro svou práci *Já Narcis*. Při focení jsem samozřejmě byla. Mirkovo nahé tělo, barva kůže a on sám celý vypadal vedle své sádrové napodobeniny naprosto dokonale.

V nějaký podivný moment byla vyslovena myšlenka, abych nafotila akty spolu se sochou. I když se rozum bránil, pochopila jsem, že by mohlo být zajímavé si role vyměnit. Na předchozích obrazech jsem ztvárněná jako modelka dominantní a silná vůči svému modelovi. Tady nahá vedle hotové sochy jsem já v jeho poli, tady jsem malinká a křehká vůči všemu - pokud jde o mé vnitřní pocity. Překonat vlastní stud, postavit se před plátno vedle sochy a pod dohledem přátel v Evině rouše, byl zcela nový, velmi divný a nečekaný zážitek. Jako autorka a majitelka tohoto prožitku nejsem schopná objektivně posoudit, nakolik se mé emoce projeví ve výsledném obraze. Jakkoliv jsem ve svých předchozích sochách svou vlastní vizualitu řešila, tak tento obraz je jejich vyvrcholením. A když o tom teď uvažuji, tak moment překvapení a aktuálního nadšení dodal celému cyklu nový náboj.



[93]



[94]

V poslední fázi jsem pak vytvořila polyesterový odlitek sochy - *Mirek II* [95, 96, 97] (2008), provokující svou nadsazenou nepřirozenou barevností, která podtrhuje sebemilující pózu figury a kterou jsem použila už u jedné ze svých figur. Instalací



[95, 96, 97]

sochy jsem se pak pokusila vytrhnout ji ze svého původního záměru a dát jí nové souvislosti, nový příběh.

V září roku 2008 jsme měli možnost vystavovat v Redutě. Já a Miroslav jsme se snažili využít maximálně k našemu prospěchu klenutý prostor prvního patra a pracovat s průhledy a balkónovými dispozicemi. Instalace působila kompaktně.



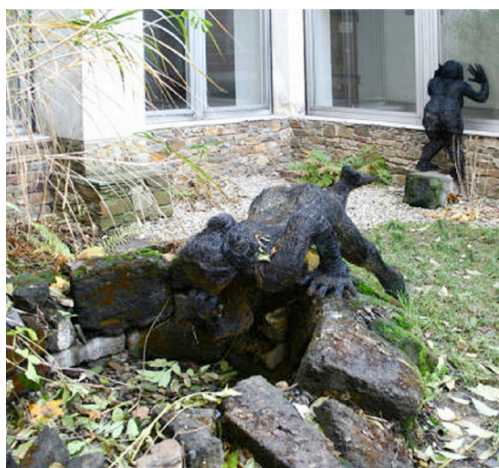
[97]

V kontextu našeho projektu jsem vytvořila prostor narcistickému obdivu dvou tvaroslovně identických soch. Barevná, realističtější verze, jakoby zdálky pozorovala svůj chladný, bílý obraz na druhé straně ochozu. Tato výstava měla pro mne velký význam především jako završení určité etapy mé nejen roční tvorby. Součástí expozice bylo sousoší *Bojovnice* (2007) z mírně transparentního a mírně se třesoucího lukoprenu, socha v životní velikosti *Evička* (2006) a tři masky mých grimas *Photoopportunity* (2005).

Zvláštní místo a mou pozornost v mé dosavadní tvorbě zaujímá pět ženských figur, které jsem instalovala v exteriéru pod názvem *Průzkumnice* [99, 100, 101] (2007) a později v interiéru jako *Kuchařinky* [102] (2007/8).

Tyto plastiky vznikly pro prostor atria opavského Domu umění. Když mi bylo nabídnuto prostor "zpracovat", pokusila jsem si představit, jak bych tento prostor pojala z pohledu svého "infantilního já".

Divoženky (pracovní název) z pletiva a drátu, se "rozprchly" po atriu a staly se mi tak prostřednicemi k jeho zmapování. Záměrem tak bylo vytvořit určitou situační akci - hru, která je groteskní



[99, 100]



i sebeironická, do které divák vstupuje a stává se její součástí, dalším prvkem instalace. Jsou mi velmi sympatické nejen proto, že nejde o solitérní figury, ale především o určitý dialog mezi množstvím figur, který může být velmi variabilní. Gesta a pohyb jejich těl může mít množství výkladů v závislosti na jejich instalaci, a přesto na nich vždy zůstanou známky prvního prostoru, pro který byly vytvořeny. Vytvořila jsem jim figurovou typologii a přitažlivý je pro mne i způsob resp. systém jejich vytváření a výsledné vnitřní i vnější objemy, které technika práce s pletivem a drátem umožňuje. Nehledě na to, že se jedná o relativně "čistou" práci vzhledem k mým předchozím polyesterovým realizacím.



[101, 102]

Tato instalace mne motivovala natolik, že jsem se rozhodla o podstatně rozsáhlejší počín v rámci své praktické diplomové práce.

V této práci bych chtěla postupovat nezávisle na původním prostoru pro instalaci. Chtěla bych pokračovat v podobné typologii jako u *Průzkumnic*, figur by ovšem mělo být mnohem více. Tyto budou mít cca $\frac{3}{4}$ velikost lidské figury a tentokrát zapojím obě pohlaví, přičemž by vytvářely různé situační momenty, dialogy, scénky. Má současná představa je taková, že by se ve všech scénách nějakým způsobem odrážely mé osobní prožitky. Vnitřním významem věci by tedy byla "má soukromá divadelní scéna s mnoha obrazy na jednom pódiu". Instalace by pak byla velmi variabilní a příběhy mezi jednotlivými figurami by se každou další instalací mohly měnit a tím by mohlo alespoň mezi sochami dojít k setkání mých přátel, kteří se pravděpodobně v reálném světě nesetkají.

Zdá se být možná bezpředmětné psát o práci, která ještě nevznikla a možná až příliš podrobně o těch vytvořených. Já ovšem považuji celou tuto kapitolu za formu osobního deníku, který sice vznikl na popud této teoretické práce, ale časem pro mne může mít větší význam, než si teď uvědomuji. Stejně jako si čtu s úsměvem texty, které jsem psala třeba jen před dvěma lety, budu si tak jednou číst tyto. Vnímám je jako zastavení se v čase a možnost ohlédnout se za se svými dosavadními počiny a přemýšlet nad těmi budoucími.

Figurální tvorba mne baví, stejně jako experimentování s barvami a materiály a vše co dělám, vnímám jako vývoj, jeden velký experiment a jak doufám, i svou celoživotní hru.

Jak se zdá, ve figurální tvorbě už bylo vyzkoušeno téměř vše a mnohdy mistrovsky a možná i nepřekonatelně. Stále ovšem věřím, že i *když dva dělají totéž, nikdy to není totéž*, stále platí.

VIII. SEZNAM VYOBRAZENÍ

III. NÁVRAT NARATIVNÍ REALISTICKÉ FIGURY; AMERICKÉ JEVIŠTĚ

1. Marcel Duchamp: sádrový model pro *Étant donnés*, 1946 - 1948, sádra, životní velikost.
2. Marcel Duchamp: *Étant donnés*, 1946-1966, kombinovaná asambláž: dřevěné dveře, cihly, petrolejová lampa, samet, kůže ad., 242.6 x 177.8 cm.
3. George Segal: *Woman Washing Her Feet in the Sink*, (1964 - 1965), sádra, umyvadlo, židle, 152 cm.
4. George Segal: *The restaurant Window I*, 1967, sádrové figury, výloha restaurace, plexisklo, stůl, židle, zářivka, 244 x 340 x 206.
5. George Segal: *Rock and Roll Combo*, 1964, figury ze sádrových ob vazů na konstrukci, elektrická kytara, souprava bubnů, 186 x 190 x 145 cm.
6. George Segal: *Dancers*, 1971, sádra, kovová konstrukce, 175 x 180 x 268 cm.
7. George Segal: *Portrét Sidneyho Janise s Mondrianovou Kompozicí*, 1967, sádra, stojan, Mondrianova kompozice.
8. George Segal: *Gay pride*, 1992, patinovaný bronz.
9. Edward Kienholz: *Přenosný památník válečníků*, 1968, instalace z různých materiálů a objektů, magnetofon, automat na coca-colu, 285 x 950 x 240 cm.
10. Edward Kienholz: *Mine Camp*, 1991, bronzové odlitky v životní velikosti včetně sedícího lovce, pickup, kmen stromu s visícím jelena, táborový oheň, náčiní na vaření, zbraně a nástroje, 9.1 x 14 x 10.9 m.
11. Duane Hanson: *Žena s nákupním vozíkem*, 1969, malovaný polyester a kusy oblečení, vozík s běžně baleným zbožím.
12. Duane Hanson: *Galerijní stráž*, 1975, polyester, uniforma a pod., živ. vel..
13. Duane Hanson: *Tourists II*, 1988, polyester, oblečení a další reálné předměty, živ. vel..
14. George Segal: *The commuters*, 1980, patinovaný bronz.
15. John De Andrea: *Diane*, 1987, polyvinyl, vlasy, skleněné oči, životní velikost
16. John De Andrea: *Allegory: After Courbet*, 1988, olej, plast, různá média, 172 x 152 x 190 cm.
17. *Čínská teraktová armáda*, 246 p.n.l. – 208 p.n.l, terrakota, přes 7. tis. lidských figur, koní a vozů v životní velikosti.
18. Juan Muñoz: *Towards the Corner*, 1998, bronz, 210 x 378 x 113 cm
19. Juan Muñoz: *ManyTimes*, 1999, polyester, figury v 4/5 živ. vel.
20. Juan Muñoz: *Conversation Piece*, 1996, bronz.
21. Juan Muñoz: *Conversation Piece*, 1996, bronz.
22. Juan Muñoz: Instalace soch pro psychiatrickou kliniku Reinier van Arkel, 1999, figury v živ. vel.
23. Juan Muñoz: detail obr. 21.
24. Anthony Gormley: *Firmanent*, 2008, lité železo, 32 soch v živ. vel.
25. Anthony Gormley: *Field*, 1991, terrakota, 35 tis. Figurek o vel. 8 - 26 cm.
26. Magdalena Abakanovicz: *Zástup*, 1986/87, pytlovina a pryskyřice, 19 postav, 170 x 53 x 22 cm.
27. Charles Ray: *Fall*, 1992, různá média, 244 x 66 x 91.5 cm.
28. Ron Mueck: *Pregnant woman*, 2002, pryskyřice, silikon, 252 cm.
29. Charles Ray: *Familly Romance*, 1993, laminát, vlasy, chlupy, ad., 137 x 244 x 61 cm.
30. Charles Ray: *Male Mannequin*, 1990, laminát, sklo, 186,7 x 71,1 x 71,1 cm.
31. Charles Ray: *Oh, Charlie!, Oh Charlie!*, 1992, laminát, vlasy, skleněné oči.
32. Paul McCarthy: *The Garden*, 1992, různá média, figury v živ. vel.
33. Mathilde Ter Heijne: *Lidská obět (detail)*, 2000, figuríny v živ. velikosti, oblečení.
34. Ron Mueck: *Angel*, 1996, sklolaminát, textil, 85 x 71 x 70 cm.
35. Ron Mueck: *Pinnocchio*, 1996, sklolaminát, textil, 85 x 71 x 70 cm.
36. Ron Mueck: *Boy*, 2000, pigmentovaná polyesterová pryskyřice, cca 5 m.
37. Ron Mueck: *In Bed*, 2005, sklolaminát, textil, 161.9 x 649.9 x 395 cm
38. Ron Mueck: *Two women*, 2005. Mixed media, 85.1 x 47.9 x 38.1 cm.
39. Ron Mueck: Ron Mueck pi práci na *Spooning Couple*, 2005.
40. Ron Mueck: *Spooning Couple*, 2005, pigmentovaný laminát, textil, 14 x 65 x 35 cm.
41. Judy Fox: *Cinderella* (Popelka), 1991, terakota a kasein, 123 x 76 x 46 cm
42. Judy Fox: *Sphinx*, 1990-1992, terakota a kasein, 129 x 76 x 36 cm.
43. Judy Fox: *Satyr's Daughters*, instalace, 2000.
44. Judy Fox: *Onile*, 1999, terakota a kasein, 127 x 40 x 36 cm.
45. Judy Fox: *Laksmi*, 1999, terakota a kasein, 129 x 66 x 36 cm.
46. Judy Fox: *Rapuntzel*, 1999, terakota a kasein, 144 x 67 x 46 cm.
47. Judy Fox: *Court Lady*, 1999, terakota a kasein, 132 x 36 x 28 cm.
48. Judy Fox: *Satyr*, 1999, pryskyřice, umělý mramor, kasein, 173 x 76 x 63 cm.
49. Judy Fox: *Power figures*, instalace 2005.
50. Judy Fox: *Nkondi*, 2004, terakota a kasein, 137 x 56 x 30.5 cm.
51. Judy Fox: *Divine warrior*, 2004, terakota a kasein, 129 x 46 x 28 cm.

IV. FIGURA ZMNOŽENÁ; MOŽNOSTI INSTALACE; PROMĚNY HYPERREALISMU

52. Judy Fox: *Ayatollah*, 2004, terakota a kasein, 129 x 51 x 43 cm.
53. Judy Fox: *Holy man*, 2004, terakota a kasein, 122x41x33 cm.
54. Judy Fox: *Venus*, 2004, terakota a kasein, živ. vel.
55. Judy Fox: *Snow White and the Seven Sins*, 2007, Snow White - živ. vel.

V. GENETICKÉ A ANTROPOMORFNÍ HRY

56. D. aj. Chapman: *Zygotická akcelerace, biogenetický desublimovaný libidinální model (zvětšeno 1000x)*, 1995, různá média, 150 x 180x140 cm.
57. D. a J. Chapman: *Tragic Anatomies*, 1996, kombinovaná technika.
58. Patricia Piccinini: *The Young Family*, 2002-2003, silikon, akrylát, lidské vlasy, kůže, timber 80 x 150x110 cm.
59. Patricia Piccinini: *Undivided*, silikon, 2005, laminát, lidské vlasy, oblečení, překližka.
60. Patricia Piccinini: *Surrogate*, 2005, silikon, laminát, lidské vlasy, oblečení, překližka.
61. Patricia Piccinini: *The Long Awaited*, 2008, silikon, laminát, lidské vlasy, oblečení, překližka. 152x80x92.
62. Patricia Piccinini: *Still life with stem cells*, 2002, silikon, akrylát, lidské vlasy, oblečení, koberec.
63. Duane Hanson: *Child with Puzzle*, 1979, polyvinyl a kombinovaná technika, živ. vel..
64. Silvia B.: *Sweet Honey*, 2004, koňská srst a lidské vlasy na sádře, umělé oči, zuby, řasy a rovnátka, 36 x 44 x 20 cm.
65. Silvia B.: *Le petit monde*, ovčí srst, lidské vlasy, řasy, oblečení, ad. 135 x 150 x 150 cm
66. Silvia B.: *Almost perfect*, kůže, paruka, řasy, skleněné oči, 160 x 75 x 30 cm
67. Bryan Crockette: *ecce homo*, 2000, mramorový prach, epoxid, 274 x 106 x 106 cm.
68. Bryan Crockett: 1 ze *Sedmi smrtelných hříchů - Pinkey*, 2002, mramorový prach polyester.
69. Bryan Crockett: 3 ze *Sedmi smrtelných hříchů*, 2002, mramorový prach polyester.
70. Judy fox: 3 z hříchů v instalaci *Snow White and the Seven Sins*.
71. Hyungkoo Lee: *Enlarging My Right Hand with Gauntlet 1*, 2002, barevná fotografie, 160 x 120 cm.
72. Hyungkoo Lee: *Self Portrait – H2*, 2002, digitální tisk, 120 x 150 cm.
73. Hyungkoo Lee: *Altering Features with RH5*, 2003, digitální tisk, 120 x 150 cm.
74. Hyungkoo Lee: *Anas Animatus; Anas Animatus L; Anas Animatus H; Anas Animatus D*, 2006 laminát, nerezová ocel, hliníkové dráty, olejomalba, 45 x 79 x 53 cm; 49.5 x 31 x 33 cm; 52 x 28 x

34.5 cm; 52 x 30.5 x 33 cm.

75. Hyungkoo Lee: *Lepus Animatus*, 2005–2006, laminát, nerezová ocel, hliníkové dráty, olejomalba, 111 x 60 x 70 cm.
76. Hyungkoo Lee: *Felis Catus Animatus*, 2006, detail, laminát, nerezová ocel, hliníkové dráty, olej.
77. Krištof Kintera: *It*, 1996, stříkaný plast, kolečka, provázek.
78. Krištof Kintera: *Talkmen*, 1999 - 2003 , zvuk, pohybový mechanismus, analog-digital synchronizér, kovová konstrukce, latex, oděv, ad.
79. Krištof Kintera: *Revolution*, 2005, electromechanický systém, mikročipová kontrolka, kovová konstrukce, polyuretan, oblečení.
80. Krištof Kintera: *I can't sleep*, 2004, konvice s vařící vodou, vodní nádrž, elektronicky kontrolovaná pupma, paruka, spacák, ad.
81. Krištof Kintera: *In Natura*, 2004, elektrický nůž, pohybový mechanismus, plast.
82. Petr Nikl: *Srdce* - nafukovací objekt s imaginativním kinetickým labiryntem Jaroslav Kořán: Orloje snivců

VI. SPOLEČENSKÉ HRY

83. Kateřina Šedá: *Nic tam není*, 2003, dokumentace.
84. Kateřina Šedá: *Nic tam není*, 2003, dokumentace.
85. Kateřina Šedá: *Každěj pes, jiná ves*, 2003, dokumentace.
86. Kateřina Šedá: *Každěj pes, jiná ves*, 2003, dokumentace.
87. Kateřina Šedá: *Furt dokola*, 2008, dokumentace.
88. Kateřina Šedá: *Vnučka*, 2006 - 2007, dokumentace.

VII. MÉ HŘIŠTĚ

89. Veronika Psotková : *Ženy*, 2004, polyester, pletivo, překližka, 80 x 170 x 110 cm.
90. Veronika Psotková: *Veronika a Jakub*, 2006, polyester, písek , V. - 54 x 70 cm, J - 53 x 83 cm.
91. Veronika Psotková : *Sochařka I.*, 2007/8, digitální tisk.
92. Veronika Psotková : *Sochařka II.*, 2007/8, digitální tisk.
93. Veronika Psotková : *Sochařka III.*, 2007/8, digitální tisk.
94. Veronika Psotková : *Sochařka IV.*, 2008, digitální tisk.
95. Veronika Psotková : *Mirek II*, 2008, polyester, 185 cm.
96. Veronika Psotková : *Mirek II*, 2008, polyester, 185 cm, instalace na zahradě FaVU.

97. Veronika Psotková : *Mirek II*, 2008, polyester, 185 cm - instalace Praha Doubner.
98. Veronika Psotková : *Mirek I a Mirek II*, 2008, sádra, kovová konstrukce, 185cm, polyester, 185 cm - instalace Reduta 2008.
99. Veronika Psotková: *Průzkumnice*, 2007, rabicové pletivo, železný drát, 5 figur, 150cm – 180cm.
100. Veronika Psotková: *Průzkumnice*, 2007, rabicové pletivo, železný drát, 5 figur, 150cm – 180cm.
101. Veronika Psotková: *Průzkumnice*, 2007, rabicové pletivo, železný drát, 5 figur, 150cm – 180cm.
102. Veronika Psotková: *Kuchařinky*, 2007, rabicové pletivo, železný drát, 5 figur, 150cm – 180cm, instalace Albertovec 2008.

IX. SEZNAM LITERATURY A INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

Seznam použité literatury:

Otto, J.: *Ottův slovník naučný*, 11 díl. Nakladatel J. Otto, Praha 1897, st. 718, 719.

Collins, J.: *Sculpture Today*. New York, Phaidon Press, 2007.

Ruhrberg, Schneckenburger, Frickeová, Honnel: *Umění 20. století*. Taschen/Slovart, 2004.

Scheps, M.: *20th Century Art Museum Ludwig Cologne*. Köln, Taschen, 1996.

Nikl, P.: *Orbis Pictus aneb brána do světa tvořivé lidské fantazie*. Praha, Wald Press, 2008.

Šedá, K., Babák, P. : *Kateřina Šedá *1977*, tranzit a JRP, Ringier, 2007 Summer 2002

Naumann, F., M.: Marcel and Maria, In: *Art in America*, srpen, 2001.

Gladman. R.: Crockett at Lehmann Maupin, In: *Artex*, léto, 2002.

Seznam použitých internetových zdrojů:

www.google.com

www.tfaoi.com/aa/8aa/8aa194.htm

www.rebelart.net/diary/?p=26

www.terrakottaarmee.com

www.artknowledge.com/Juan_Munoz.html

www.tate.org.uk/modern/exhibitions/juanmunoz/rooms/default.shtm

www.liverpool-360.co.uk/whats-on/antony-gormley-field

www.sculpture.org

www.jamescohan.com/artists/ronmueck

www.artcyclopedia.com

www.judyfox.net

www.ppowgallery.com/exhibitions/2005fox/pr.html

www.sculptrure.org

www.patriciapiccinini.net, www.wikipedia.org/piccinini

www.ethics.org.au/resources/img/general-content/articles/0392-pp-with-stem-cells.jpg
[http: www.sculpture.org/documents/scmag05/julaug_05/silviab/silviab.shtml](http://www.sculpture.org/documents/scmag05/julaug_05/silviab/silviab.shtml)
www.silvia-b.com
www.lehmannmaupin.com
www.hyungkoolee.net, www.labiennale.org/en/
www.kristofkintera.com
www.moravska-galerie.cz/cs/vystavni-akce/kristof-kintera-uz-me-to-nebavi-2003
www.pampaedia.cz
www.moravska-galerie.cz/cs/vystavni-akce/katerina-seda/
www.reflex.cz/Clanek21751.html
www.novinky.cz/clanek/69600-katerina-seda-v-new-yorku-mate-pocit-ze-dokazete-vsechno.html
www.veronikapsotkova.net