

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

# **Bakalářská práce**

2023

Nguyenová Kristína

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara Bakalářská práce**

**Bakalářská práce**

**GRAFFITI VE FIGUŘE SOUČASNÉHO SVĚTA**

Ztracen v modré

2023

Nguyenová Kristína

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara Bakalářská práce**

**Katedra výtvarného umění**

**Studijní program Výtvarná umění**

**Specializace Malba**

**Bakalářská práce**

**GRAFFITI VE FIGUŘE SOUČASNÉHO SVĚTA**

**Ztracen v modré**

**Nguyenová Kristína**

Vedoucí práce: MgA. Vladimír Věla  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2023**

## Podklad pro zadání BAKALÁŘSKÉ práce studenta

Jméno a příjmení: **Kristína NGUYENOVÁ**  
Osobní číslo: **D20B0087P**  
Adresa: **Rooseveltova 77/2, Plzeň, 30100 Plzeň 1, Česká republika**  
Téma práce: **Graffiti ve figuře současného světa**  
Téma práce anglicky: **Graffiti in contemporary world figure**  
Jazyk práce: **Čeština**  
Vedoucí práce: **MgA. Vladimír Věla**  
**Katedra výtvarného umění**

### Zásady pro vypracování:

**Tvůrčí záměr:** Závěr mého bakalářského studia se budu věnovat grafitovému písmu v amorfni figuře v současném technologickém světě.

**Způsob realizace:** Realizace bude zprostředkována kombinovanou technikou.

**Cíl:** Cílem je propojit tyto náměty, které popisují, svět ve kterém momentálně žijeme, čím jsme obklopeni a jak na nás tento nový svět působí. Nevyřčená slova se jako písmo stane součástí figury a technologie se stala naší novou půdou.

**Předpokládaný charakter výstupu:**

Minimálně čtyři formáty v rozměru 140 cm x 180 cm, které budou vystavené jako závěsný obraz.

**Rozsah průvodní zprávy:**

Minimálně tři normostrany textu.

### Seznam doporučené literatury:

SCHACTER, Rafael. *The world atlas of street art and graffiti*. New Haven: Yale University Press, c2013. ISBN 978-0-300-19942-0.

VOSKOVCOVÁ, Klára, Radek WOHLMUTH a Vladana RÝDLOVÁ. *Městem posedlí: ilegální umění v legálním světě : Městská knihovna, Galerie hlavního města Prahy, 10.10.2012-13.1.2013 : mezinárodní výstava street artu a graffiti*. V Praze: Taktum, 2012. ISBN 978-80-260-3341-7.

HUYGHE, René. *Řeč obrazů ve světle psychologie umění*. Praha: Odeon, 1973. Teorie a kritika (Odeon).

Podpis studenta:

Datum:

Podpis vedoucího práce:

Datum:

Poděkování:

Děkuji za vedení během bakalářské práce a tvorby panu MgA. Vladimíru Vélvi a MgA. Andree Uhliarové. Zároveň bych chtěla poděkovat mé rodině, přátelům a partnerovi Martinovi, kteří mě neustále podporovali od začátku až do konce.

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, Duben 2023

.....  
podpis autora

# Obsah

1. Rešerše zvoleného tématu
  - 1.1 Má dosavadní tvorba
  - 1.2 Téma a důvod jeho volby
  - 1.3 Graffiti, technologie, figura v kontextu
  
2. Reflexe a dokumentace procesu tvorby
  - 2.1 Hledání
  - 2.2 Dokumentace procesu tvorby
  - 2.3 Symbolismus ultramarínu, historie a důvod využití v díle
  
  - 2.4 Technologická specifika a popis díla
  - 2.5 Stručný popis díla
  - 2.6 Proces tvorby
  - Obraz 1.
  - Obraz 2.
  - Obraz 3.
  - Obraz 4.
  
3. Kritická sebereflexe a přínos práce
  - 3.1 Kritická sebereflexe
  - 3.2 Přínos práce pro daný obor
  
4. Seznam použitých knižních zdrojů
  
5. Internetové zdroje
  
6. Resumé v cizím jazyce
  
7. Seznam obrazových příloh
  - 7.1 Proces- obrazové přílohy

## 1. Rešerše zvoleného tématu

### 1.1 Mé dosavadní dílo

Během svého bakalářského studia jsem zkoumala motiv figury a její variace. Je to nejčastější motiv, který se mi v malbách a kresbách objevuje. Díla z prvního ročníku měla až fauvistický nádech díky své intenzitě a kombinaci vybraných koloritů. Témata se mi prolínala se zátiší které obsahovalo objekty s citovou vazbou a nadpřirozenými figurami.

Později jsem hledala způsoby, jak by figura mohla fungovat ve své flexibilitě tvaru, z čehož vyplývala série amorfních figur. Během tohoto období jsem rozvíjela svůj vztah k linii jako takové a začala jsem jí vnímat jako jednu z nezbytných funkcí pro mou tvorbu. Linií určuji směr a lze vyjádřit emoční stav ve své lehkosti a těžkopádnosti.

Vstupem písma do figury, který se mi objevuje v dílech od konce roku 2021, jsem si našla tento způsob, jak vložit expresivní výraz pro niterné myšlenky. Je to pro mě znak volnosti a podpisu své existence. Písmo jsem využívala do zápisníku během střední školy jako východisko nepříjemných situací.

### 1.2 Téma a důvod jeho volby

Téma Graffiti ve figuře současného technologického světa jsem si vybrala na základě motivů, které mě zajímaly a odrážely se v mé vlastní tvorbě. Většinou jsem tyto motivy využila jen samostatně či ve dvojici na jednom díle. Důvodem volby tématu byla tedy cesta poznání, jak tyto tři motivy dokážou fungovat zároveň na každém ze čtyř obrazů. Zda dokážou vyjádřit postoj individuálního jedince k současnému světu.

### 1.3 Graffiti, technologie, figura, modrý prostor v kontextu

Tímto spojením čtyř motivů, chci vložit do bakalářské práce postoj člověka v této současnosti. Fragmentace figury znázorňuje lidskou ztrátu a nález identity v „modré atmosféře“. Celá figura by znamenala kontrolu v tomto dění.

Graffiti vstupují do obrazu jako expresivní gesto, které navazuje na figuru. Je to „výkřik člověka“ tohoto dilematu. Písmo mění svůj rytmus v závislosti na fragmentu figury.

Jako jedinec, který vyrůstal ve vývoji moderních zařízení, je technologie mým požehnáním a prokletím zároveň. Pod pojmem technologie se zaměřuji převážně na počítače a telefony, které fungují díky komponentům, které se pojí na základovou desku.

Požehnáním vnímám možnosti a ulehčení ke spojení s lidmi a obsahu, které jsou fyzicky mimo můj dosah. Zahrnuji v tom možnosti grafických editorů či interaktivní softwary.

Prokletím myslím postupnou závislost na zjednodušeném přístupu k informacím a úniku od reality v prostředí internetu či interaktivních softwarů. Mnoho lidí, včetně mě, se nechali „ozářit v plné síle modrého světla“ na vlastní zodpovědnost.

Zároveň jsem si z tohoto širokého pojmu technologie vybrala základovou desku, která je nezbytná část všech počítačů a telefonů.

Modrý prostor napodobuje modré světlo, které navazuje na technologii.



## 2. Reflexe a dokumentace procesu tvorby

### 2.1 Hledání

Hledání způsobu, jakým budou čtyři obrazy se zvoleným tématem fungovat a jaká bude jejich realizace. Vytvořila jsem si pro začátek malé návrhy.

V prvotní fázi, byla polofigura komponována na pravé straně, přičemž pozadí mělo znázorňovat zeď, na které je písmo. Na zdi měl být portál do technologického světa v podobě virtuální reality.

Z dalších návrhů jsem se inspirovala svými fotografiemi, které zaznamenávaly fragment figury. Vybrané fotografie jsem ořízla a na obrazech kompozičně upravila. Tento druh přípravy mi avšak nevyhovoval.

Skrz hledání jsem došla k intuitivnímu přístupu, kdy jako malíř maluji figuru, jako „konstruktér“ zaznamenávám součástky ze základní desky a jako „grafiták“ expresivně vstupuju do jinak klidného obrazu.

Výsledná bakalářská práce bude obsahovat čtyři obrazy. Chtěla jsem tímto počtem nastavit rovnováhu mezi obrazy. Číslo čtyři ve mně vyvolává trochu jiné pocity než jakékoliv jiné sudé číslo. Mohlo to být šest, osm, deset. Čtyři pro mě osobně znázorňuje harmonii a rovnost.

Obrazy jsou na šířku a fungují jako projektor.

### 2.2 Dokumentace procesu tvorby

Na obrazech jsem pracovala na začátku schematicky a jednotlivě. Po hledání přístupu jsem souvisle pracovala na všech zároveň, abych mohla scelit tento cyklus. Lazurní vrstvou jsem realizovala, kde by kompozičně mohly být fragmenty figury a barevné vrstvy. Chvilí trvalo, než jsem začala nanášet sprej jako další krok, z důvodu strachu: „co když to pokazím“. Poté jsem si papírovou lepenkou a metrem vytvořila geometrické linie, které by napodobovaly tranzistory a další komponenty ze základové desky. Postup práce není u všech děl stejný, měnil se podle intuice. V obrazech se střídá viditelnost fragmentu figury.

### 2.3 Symbolismus ultramarínu, historie a důvod použití v díle

„Původ ultramarínu začíná v hluboké zemské vrstvě polodrahokamem Lapis Lazuli. Hlavní složkou lapisu je lazurit. Minerál, který mu dodává jeho charakteristickou modrou barvu. Je již dlouho oceňovaný pro svou sytou barvu. Ve skutečnosti se před použitím onoho polodrahokamu jako pigment, používal ke zdobení dekorativních předmětů, soch a šperků. Nejstarší příklady pigmentu Lapisu jsou na jeskynních malbách v Bamiyanu v Afghánistánu, které se datují do 6. a 7. století našeho letopočtu.

Ultramarín byl kdysi dražší než zlato kvůli zdlouhavému a složitému výrobnímu procesu a k jeho získání. Jeho vysoká cena se odrazila i v jeho používání – umělci s ním malovali velmi střídavě. Od 14. století tuto barvu bylo běžné vidět na náboženských malbách – zejména nad rouchy Panny Marie, aby zvýraznila jejich barvu a symbolizovala její božství. Nejen, že byla barva symbolem čistoty a božskosti, stala se také symbolem postavení pro ty patrony, kteří byli dostatečně bohatí, aby si ji mohli dovolit. Někdy si patroni sami kupovali pigment a dávali jej pověřenému umělci pouze podle potřeby. Umělci také podnikali cesty do Benátek, nejen kvůli zakázkám, ale aby získali onen pigment.

Jedním z nejpozoruhodnějších uměleckých děl, která využívají pravý ultramarín, je Tizianův „Bakchus a Adriana“. (překlad vlastní) Hindley Tanith (23.01.2023)<sup>1</sup>

Od nástupu syntetického ultramarínu ztrácí ultramarín na své jedinečnosti, neboť se stala barvou, kterou si můžou dovolit i občané ze střední a nižší vrstvy, zvláštní případ je u modré obrazovky.

Všechny čtyři obrazy ve formátu 140x180 cm jsou ve „filtru“ ultramarínu, který svojí barevností symbolizují modré světlo.

„Modré světlo: Část viditelného spektra s vlnovou délkou mezi 450 a 495 nanometrů. Vydávají jej například monitory, displeje mobilních telefonů nebo většina umělého osvětlení, je to jedna ze složek běžného bílého světla. Vystavení vysokým intenzitám modrého světla ve večerních hodinách negativně ovlivňuje nástup melatoninu (hormon spánku) a v důsledku toho i kvalitu spánku.“  
C. Gime'nez Marina,(26.10.2018)<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> TANITH HINDLEY: (23.01.2023), artists pigments a history of ultramarine blue. In: *Artsupplies.co.uk* [online]. Velká Británie [cit. 20.04.2023]

Dostupné z :<https://www.artsupplies.co.uk/blog/artists-pigments-a-history-of-ultramarine-blue/>

<sup>2</sup> C. Gime'nez Marina,(26.10.2018), Česká republika [online] <http://www.modresvetlo.cz/> [cit. 20.04.2023]

## 2.4 Technologická specifika a popis díla

Pro obrazy jsem si vybrala napínací rámy, které jsou ze dřeva masivní borovice v rozměru 140 a 180 centimetrů. Pro tyto rámy jsem použila režné plátno, které se skládá z bavlny a lnu. Připravila jsem si vlastní šeps v kombinaci mramorové moučky, disperze, vody a malého množství bílého pigmentu.

Po přípravě plátna byla použita akrylová bílá barva značky Artix paints. Modrou barvu jsem si vyrobila sama ze syntetického ultramarínového pigmentu, tylozi, vody a zahušťovadla.

Dva druhy užitých sprejů na obrazech byly na bázi nitro-syntetiky a na bázi vodní. Spreje na vodní a nitro-syntetiky jsou značky Montana.

## 2.5 Stručný popis díla

Všechny tyto obrazy jsou komponované na šířku (viz 2.1)

### Obraz 1. MOTHERBOARD

Fragment figury, specificky chodidla, se nachází ve scénérii modrého světla, kde stojí jako „svědek“ na vrstvě odstínu magenty. Je svědkem dění, kde z vrstvy ubíhají linie, které znázorňují tranzistory ze základové desky. Linie na horizont a vertikálu značí směr, kam se nohy mohou vydat. Obraz hovoří o možnostech, které člověk, díky nástupu elektronických zařízení, má.

Expresivně se z pozadí vynořuje písmo, které zanechává stín v pozadí. V tomto obraze se značí motherboard, což znamená základová deska.

„Základová deska je hlavní deska s plošnými spoji (PCB) v počítači. Je to centrální, komunikační páteřní bod pro připojení počítače, přes který se propojují všechny komponenty a externí periferie.“  
(překlad vlastní) Kirvan Paul, (červen 2022)<sup>3</sup>

### Obraz 2. HARDWARE

Ruce jako další fragment se dotýkají tyrkysové plochy. Z této vrstvy opět vystupují graffiti, které se silou rozvíjí mimo barevnou vrstvu a zasahují dále do modré sféry, tentokrát více agresivně. Gesto rukou má vyjádřit, jak s lehkostí dokáže otevřít tyto dveře inovace ke svému rozvoji. Vedle ruky se objevují paměťové karty RAM, do které se ukládají nezbytné informace, když je počítač zapnutý.

Hardware je technické vybavení počítače ve fyzické podobě.

### Obraz 3. SOFTWARE

Torzo padá vzhůru nohama do modrého prostoru. Tentokrát jsou graffiti více v intimním kontaktu s figurou, zasahují do nitra. Tranzistory pokračují od krku dál. Člověk pomalu upadá do modrého světla, je přehlčen a ztrácí kousek sebe. Software je souhrnný název pro počítačové programy uvnitř počítače.

„Software je v oblasti výpočetní techniky označení pro jakékoliv programové vybavení: data, programy, kódovací tabulky, atd. V širším kontextu je software série programových instrukcí, které jsou uloženy v souborech na záznamovém médiu nebo v paměti počítače.“ Svobodová Veronika (26. 4. 2013)<sup>4</sup>

### Obraz 4. BLUE LIGHT

Tvář, padá do modrého světla a nechává se pohltit. Slova přehlcojí obraz.  
„Procesor je základní součást počítače a je často označován jako jeho „srdce“ či „mozek“. Procesor velkou měrou ovlivňuje jeho celkový výkon. Hlavním úkolem procesoru je zpracovávat instrukce z paměti a na jejich základě řídit činnost ostatních částí počítače.“ Rathouz Vítězslav(26. 4. 2013)<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup>Kirvan Paul, (červen 2022), Severní Amerika, [online]

Dostupné z: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/motherboard> [cit. 26.04.2023]

<sup>4</sup>Veronika Svobodová (26. 4. 2013), Česká republika, [online]

Dostupné z: <https://wiki.knihovna.cz/index.php?title=Software> [cit. 26.04.2023]

<sup>5</sup>Rathouz Vítězslav(26. 4. 2013), Česká republika, [online]

Dostupné z: <https://wiki.knihovna.cz/index.php/Procesor> [cit. 26.04.2023]

### 3. Kritická sebereflexe a přínos práce pro daný obor

#### 3.1 Kritická sebereflexe

Propojení více motivů byla výzva, která mě zavedla do cesty poznání. Od chronologického procesu po intuitivní. Zároveň každý obraz přináší jiný dojem, avšak fungují harmonicky ve svém vlastním světě. Velkým problémem se stal figurativní motiv, který jsem přemalovávala. Pro práce s motivem figury budu muset více trénovat figuru.

#### 3.2 Přínos práce pro daný obor

Kombinace silného koloritu, jemných valérů, tvrdých geometrických útvarů a expresivních stop písma mění vizuálně vnímání diváka. Zároveň vícero přístupů v obraze otevírá možnosti i samotným tvůrcům, jak pozorovat obrazy.

### 4. Seznam použitých knižních zdrojů

SCHACTER, Rafael. The world atlas of street art and graffiti. New Haven: Yale University Press, c2013. ISBN 978-0-300-19942-0.

VOSKOVCOVÁ, Klára, Radek WOHLMUTH a Vladana RÝDLOVÁ. Městem posedlí: ilegální umění v legálním světě : Městská knihovna, Galerie hlavního města Prahy

HUYGHE, René. Řeč obrazů ve světle psychologie umění. Praha: Odeon, 1973. Teorie a kritika (Odeon)

The Body in Pieces: The Fragment as a Metaphor of Modernity

### 5. Internetové zdroje

<https://blog.degruyter.com/graffiti-ancient-pompeii-teach-us-modern-selves/>

<http://www.modresvetlo.cz/>

<https://www.artsupplies.co.uk/blog/artists-pigments-a-history-of-ultramarine-blue/>

<https://www.winsornewton.com/na/articles/colours/spotlight-on-ultramarine/>

<https://www.techtarget.com/whatis/definition/motherboard>

<https://wiki.knihovna.cz/index.php?title=Software>

<https://wiki.knihovna.cz/index.php/Processor>

## 6. Resumé v cizím jazyce

Theme Graffiti in the contemporary world: Lost in the Blue is about the attitude of an individual who has grown up in this present.

There are four motives: Figure, technology, graffiti, and blue space.

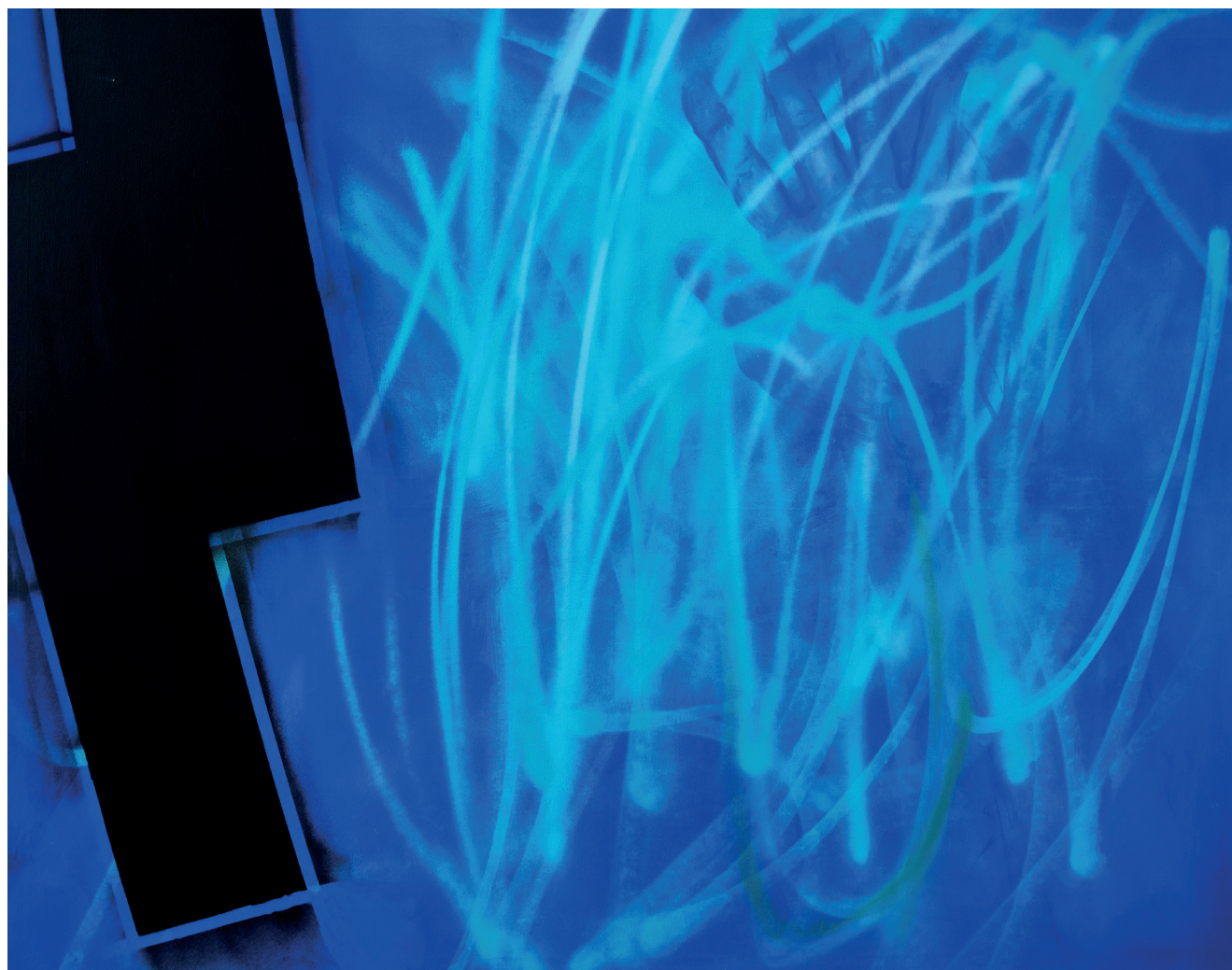
Motives are based on what interests me and are reflected in my work. I am cursed and blessed at the same time. As an individual blessed by opportunities and facilitations to connect with people and content that are physically out of reach, but cursed by gradual dependence on simplified access to information and escape from reality in the environment of the internet or interactive software.

The fragmentation of the figure depicts the human loss and finding of identity in the blue atmosphere. The graffiti enters the painting as an expressive gesture that follows the figure. It is the cry of the human in this dilemma. The writing changes its rhythm depending on the fragment of the figure. The blue space mimics the blue light that follows the technology. Blue light, also known as high-energy visible light, is produced by the sun and electronic devices. Constant exposure to blue light in the long term is harmful. Many people, including myself, have been "exposed to the full force of the blue light" at their peril.

The intuitive process has been the best way to create these four paintings.

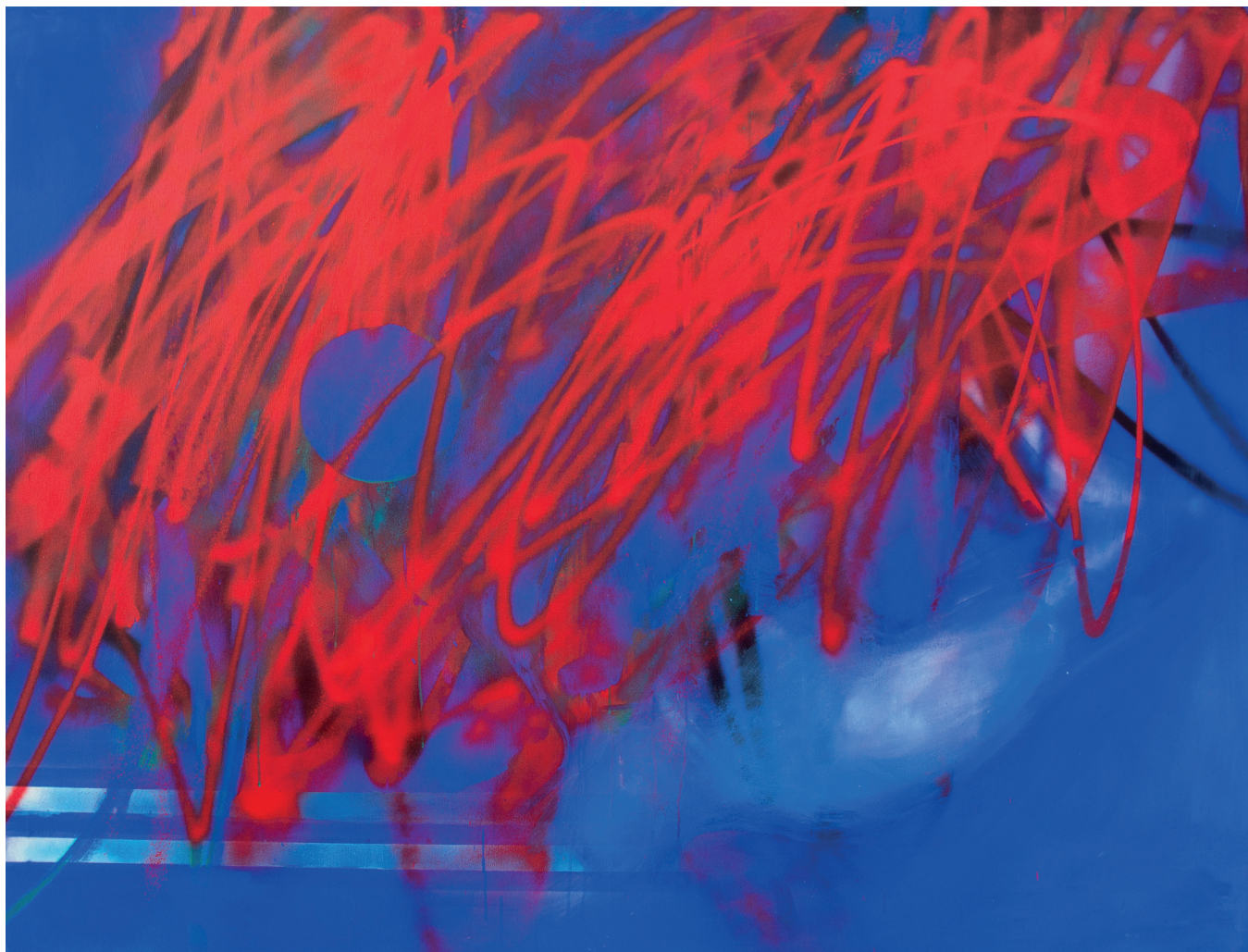
## 7. Seznam obrazových příloh



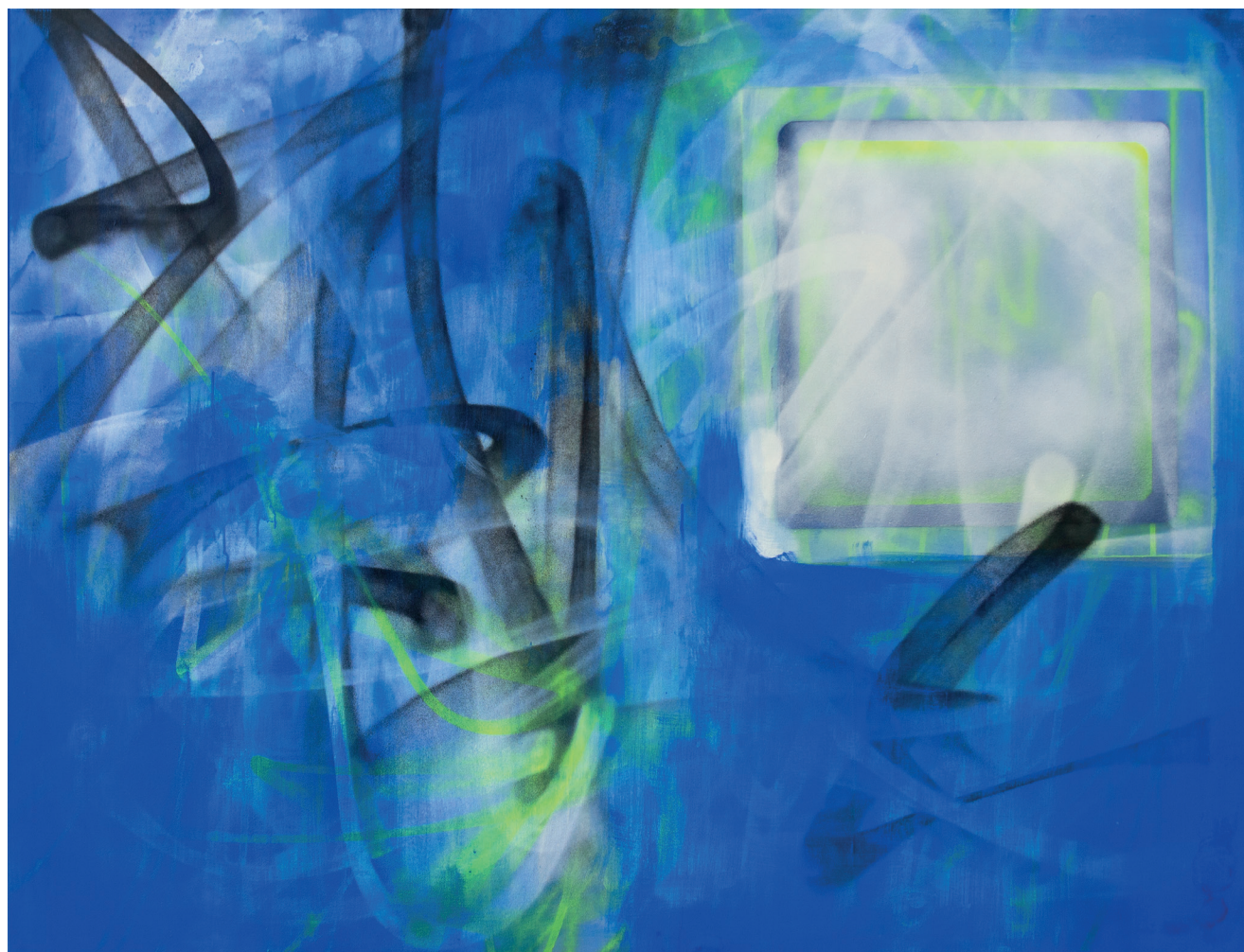


Obraz 3. HARDWARE





Obraz 3. SOFTWARE



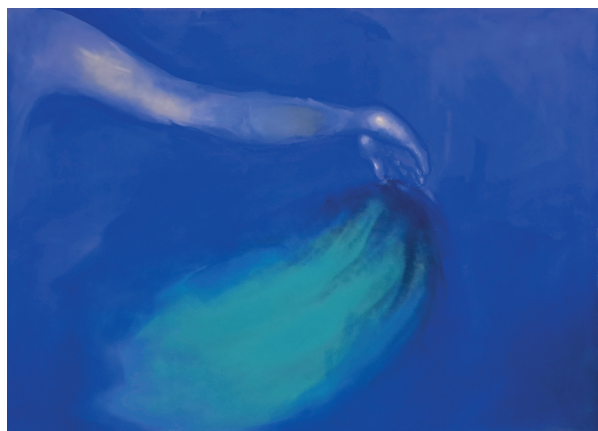
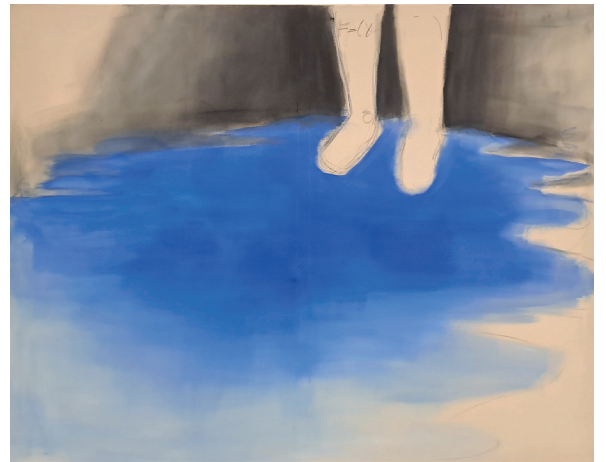
Obraz 3. BLUE LIGHT

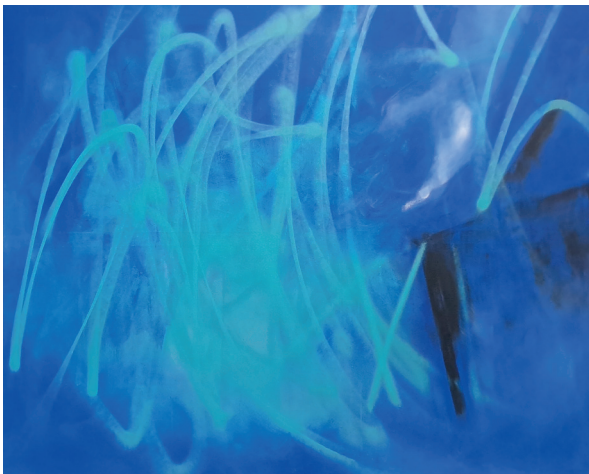
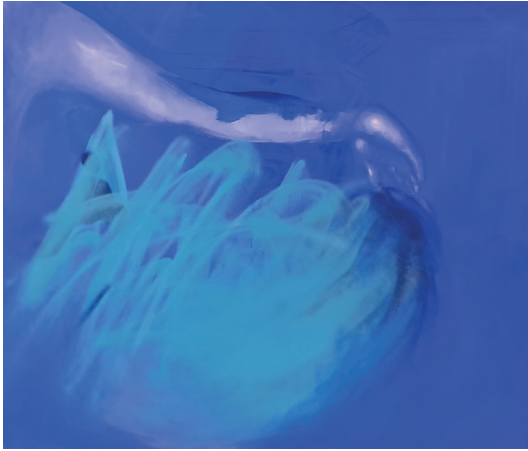


Tizian (1522-23), Bakchus a Adriana, národní galerie Londýn, veřejná doména.

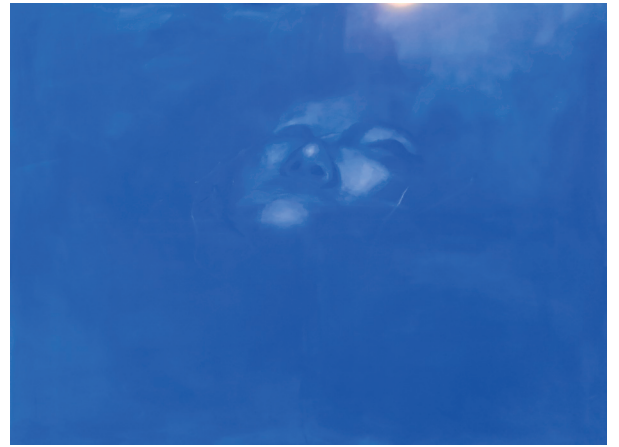
Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Bacchus\\_and\\_Ariadne](https://en.wikipedia.org/wiki/Bacchus_and_Ariadne)

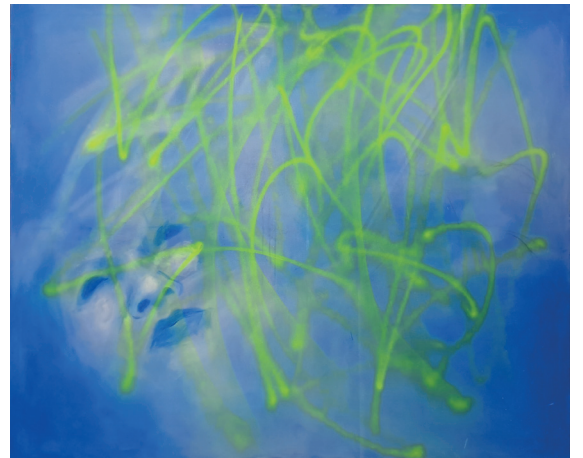
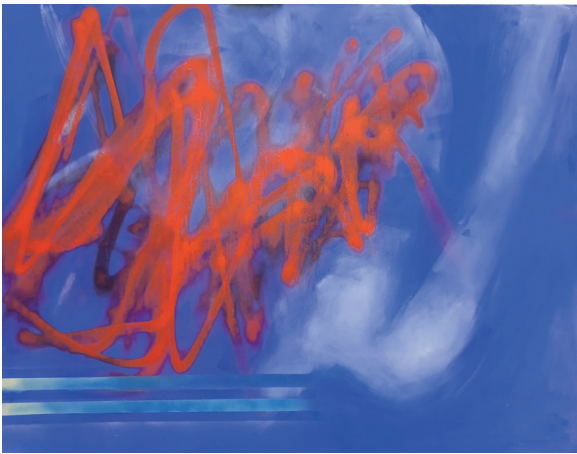
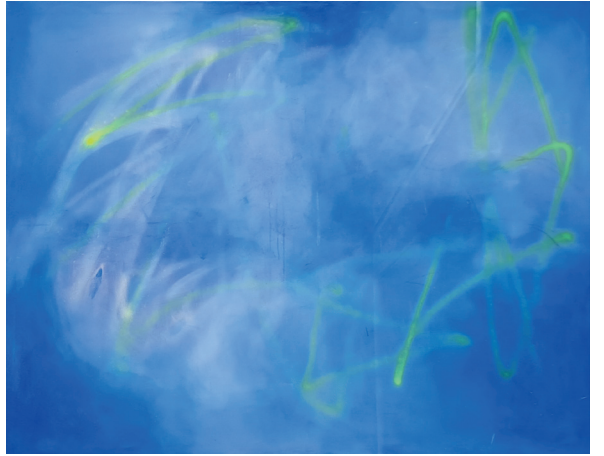
7.1 Proces- obrazové přílohy



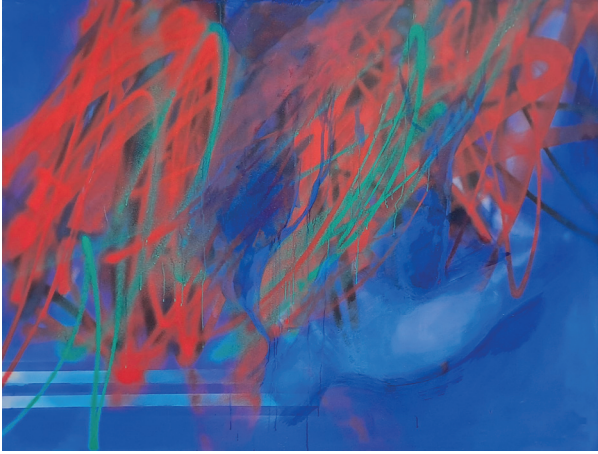












Nové rozpracované obrazy:

