

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

BARVY NOCI, STÍNY DNE

Daniella Kovalenko

Plzeň 2020

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Malba

Bakalářská práce

BARVY NOCI, STÍNY DNE

Daniella Kovalenko

Vedoucí práce: Doc. akad. mal. Aleš Ogoun
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava
Sutnara Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2020

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

Plzeň, 2020

.....

Podpis autora

PODĚKOVÁNÍ

Ráda bych poděkovala přátelům, kteří mě podporovali a pomohli mi. Za jejich inspiraci v životě a energii. Taky mojí rodině, bez nich by moje dílo nebylo takové jaké je. A na konec bych chtěla poděkovat vedoucímu ateliéru Doc. akad. mal. Alešovi Ogounovi, za podporu celé ty roky v atelieru a v mojí cestě k umění, za konzultace a důvěru.

OBSAH

1. TEMA A DUVOD VOLBY.....	
1.1 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	
1.2 CÍL PRÁCE.....	
2. INSPIRCE, PŘÍPRAVA.....	
3. PROCES PRÁCE. REALIZACE.....	
4. RESUME.....	
5. SEZNAM ZDROJU.....	
6 SEZNAM PŘÍLOH.....	

1.1 TÉMA A DŮVOD JEJÍ VOLBY.

Problém rovnosti práv je dnes velmi aktuální. Jako dívka, která to zažila sama, cítím v tomto tématu velmi vážnou odpovědnost. Také skrze každý příběh, který jsem propustila krz svou duší a předala ve své práci. Je velmi obtížné vidět a cítit násilí, horší je se s ním i reálně konfrontovat. Svým dílem ukazuji bolest, chaos a hněv. Primárné na sebe a taky v druhém řade na svět kolem nás. Všechno je to proces, který ve mně probíhá, a příběhy, které uvádím.

Proces vytváření diplomové práce se začal před dvěma lety. V ten moment když jsem vytvořila svou první práci na toto téma (Příloha 1), materiály se nezměnily, ale bolest, která byla ve mně, se nadále prohlubovala přes moje práce. Předemnou se objevil cíl, ale jenom z časem trochu se začal objevovat vizualizace způsobů jak to realizovat. Neustálý proces transformace, takové dvojznačné téma, mě dovedl k novým experimentům s technickým. Ale co je nejdůležitější, lidem, kteří mi důvěřovali a vyprávěli své příběhy, svůj kus celého obrazu, to celé mně formovalo. Můžu volat inspiraci všechno, co mě vedlo k tomu, kdo jsem teď, a ke konečné práci, konečnému bodu. Jmenovitě první klauzura, po které se bylo řečeno, že malovat realizmus to není. A pak téma: "Experimenty" do které téma jsem mněla štěstí jíst do hloubky, a která má velmy ovlivnila. Taky rozhovory o pravdě která neexistuje. Španělsko, kde jsem již začala pracovat na diplomové práci. Z jejích kulturou, feminismem, problémy, obrovským počtem lidí různých národností na cestě mého zkoumání a analýzu materiálu pro BP. Jsem začala zkoumat různé druhy zdrojů informace. Pro mě bylo důležité pochopit lidí o které se snažím mluvit. Otevřít a taky pocítit co znamená malba, jak ukázat svojí pocity a vnímání přes vybraný materiál, přes průhlednost a světlo. A taky zkoumání sama sebe, proč je to tak důležité pro mě a důvod odkud mám tu silu věnovat tomu tématu tolik času. A mužů říct že tématu násilí už věnovala dost času, a konečně už v nějaký moment myslila že půjde s tím přestat. Že už je to vyčerpáno. Akorát něco se vždy stávalo a pauza trvala maximálně par měsícům. Pro mě důležité bylo taky zkoumání psychologie člověka a jeho pocitu ze současné doby. Jak ta hra podvědomí funguje u má a lidí. Proto jsem chtěla udělat hru ve kterou všechny hrají. Někdy ta hra překonává samých sebe. Ale to ke taky to co ukazuje ten boj mezi stínem a světlem.

Vyhlášení duchovních pocitů jako životně důležitých hodnot je východiskem konceptu nadvědomí podle F. Junga.

Nadvědomí neodděluje pojmy subjekt a předmět vědomí (podle Hegela) a stoupá nad ně, spojuje je a považuje je za celý koncept.

Někteří vědci vysvětlují tvůrčí výbuchy v existenci konkrétních jedinců s dosažením nadvědomí. Jedná se o aktivitu k řešení složitých emocionálních problémů, pokus o vystoupení z obtížných situace. V současné době, době informace která se velmi rychle šíří kdy na každém kroku stres fyzicky a morální. V čas kdy možnost se zastavit je na váhu zlata. Kdy mentální zdraví začíná být velmi důležité, a každý pro to mluví. Je to vzniklé životem jaký teď prožíváme. Jaký se každosekundě mění. A jsme hrajeme v hru že stiháme, a věříme v to že stihneme. Hru mezi lidí ve kterou hrajeme. Projevy nadvědomí zahrnují překonání nově vznikajících rozporů se světonázorem, první fáze tvůrčího procesu (předpoklady, osvícení, hypotézy, nápady atd.). P. Simonov věří, že nadvědomí na rozdíl od podvědomí není vykládat, ale naopak zatěžovat mysl prací.

Pokud je pozitivní funkcí nadvědomí něco nového, pak je jeho negativní funkcí překonat existující a obecně přijímané normy. Materiál pro svou rekombinační aktivitu, který podvědomí čerpá jak z vědomé zkušenosti, tak z rezerv podvědomí. A to otevírá cíl najít svojí cestu v umění na přelomu 3 letního studiům. Pozitivna funkce dává možnost přes tuto témata najít sebe, víc pochopit lidí. A hlavně ukázat svojí myšlenku přes způsob malby z pomoci barevných ploch, a vnímání barvy člověkem, a jeho vlivů na něho.

Struktura jakékoli anekdoty. Vždy se skládá ze dvou částí: falešné předpovědi a zrušení jeho končetiny. Motivačním základem humoru je potřeba znalosti a úspory energie. Vtipný průběh hledající myšlenky nás nejen přibližuje pravdě, ale vede nečekaně krátkým způsobem k řešení logického problému. V humoru se vždy vyléčí nadřazenost nových znalostí nad nedokonalostí, těžkopádností a absurditou zastaralých norem. Spojení potřeb znalostí a záchrany sil jiných vedlejších motivací - biologických a sociálních - dává smích mnoho dalších odstínů, dělá z něj dobrotivý, škodlivý, arogantní, inteligentní, hloupý, bezstarostný atd., Čímž se smích mění v „nejpravdivější zkoušku duší“ (F. Dostoevsky) Je ta hraň kterou ukazují kdy prosvěcují stín svého téma. A chceme aby lidé se hrály a měli kontakt z uměním v poutě kteří oni mužů mít ale ještě nepochopily.

1.2 CÍL PRÁCE.

Cílem je ukázat obraz jiným způsobem, ne klasicky pomocí barvy, štětce a plátna. Odchylka od typičnosti, čerstvost vnímání malby. Vidím spojitost s impresionismem, který se snažil obnovit nejpřesnější subjektivní pocity a zážitky, náladu a prchavé dojmy autora ze skutečného světa. Důležitým principem impresionismu a toho, čeho chci dosáhnout, je odklon od obvyklého klasického obrazu. Okamžitost, fragmentární pohled, bezprostřednost vnímání. Obraz není samotným objektem, ale jeho dojmem („Vidíš, cítíš, vyjadřuje - to je všechno umění,“ - prohlásil Edmond a Jules Concury), tito umělci vtělí do obrazů a vytvářejí iluzi světla a vzduchu. Stejně jako já rozložili hlavní barvy spektru a malovali v čisté barvě, aniž by je míchali na paletě jinak pomocí optického vnímání oka, které v určité vzdálenosti spojuje jednotlivé tahy do jednoho obrazu. Nepoužívám pouze barvy a štětec v klasickém slova smyslu. Používám barevné překryvy. Základní princip malby, barvy a světla. Což smíchám se světlem a optickým vnímaným. Vytváří lazury pomocí základních barev a míchá je pomocí světla a průhlednosti. (Příloha 4)

Podstatou je, že existuje akce, předmět, nápad, téma. Slunce na to svítí, což dělá akci, jmenovitě odpověď na to, existuje stín. (Příloha 4), Smyslem práce je osvětlit tuto část, tuto stránku vnímání všeho, co je v srozumitelnosti lidského vnímání. Osvětlete stín, který odešel od akce nebo předmětu. Můžeme to nazvat bodem. Kontrast, jeho ostré hrany a lumen obličej, membrána, která drží vše pohromadě. Což je výraz ve srovnání s Rubikovou kostkou, která nemá jeden kus nebo hádanku bez jediné části. Současně tedy ukazuje, že existuje způsob, jak porozumět předmětu rešerše, ale neumožňuje to. Koneckonců, nyní žijeme v době informačních toků. Ve změně myslí za méně než vteřinu. V pocitu, že si můžeme vybrat, co chceme, koho chceme a nemá smysl se ponořovat do podstaty. Cítit něco ospalého a konkrétního, protože proč si ublížíte, když se můžete jen pohnout. Při hledání něčeho nového, co nás někdy skryje před sebou. Čas na rychlé změny v toku informací. Proto je to chybějící část Rubikovy kostky, kterou již nelze sbírat a je projevem moderního světa kontrastů. Nekonečno vyhledávání, názory. Pravda, kterou je těžké najít, se změnila v takzvanou černou rohož, která spojuje všechno v našem kómatu. Pravda je, že neexistuje žádná barva a je to materiál, který spojuje částice informací v našich hlavách. Použití dřevěných, přírodních rámečků v černé barvě podporuje myšlenku Rubikově kostky, kostí a spojení všeho s tím, co by mělo být omezeno. Lidská hra na rozdíl od myslí

Hra, kterou používám v mém projektu, je podporována konečným cílem zapojit diváka na fyzické a mentální úrovni.

Stejně jako lze napodobit chování k podvědomí a obejít kontrolu nad racionálním myšlením, nejdůležitějším prostředkem pro výcvik a obohacení nadvědomí je dětská hra. Hra je prostá dosažení utilitaristů a až do určitého věku a společensky prestižních cílů. Hra má hodnotu sebe sama a hodnotu, která ji vede k řešení nesobeckých tvůrčích úkolů. Dětská hra je motivována téměř výhradně potřebami znalostí a vyzbrojování (znamená to potřebu získat znalosti, dovednosti a schopnosti, které budou zapotřebí pouze v budoucnu). Právě tyto dvě potřeby - poznávání a vyzbrojování - vyživují dětské podvědomí, díky kterému se každé dítě stává snílkem, objevitelem a tvůrcem. Není náhodou, že skutečně velké myslí jsou charakterizovány zachováním rysů dětství, které bylo pozorováno po dlouhou dobu a více než jednou.

Dalším cílem je ukázat vztah mezi lidmi a násilím. Předvádět to skrz materiály jako je sklo a barva. K dosažení těchto cílů mě inspiroval Marcel Duchamp svou prací *Bride Briped Bare by Bakalář, Even* (Velké sklo), 1915-23, olej, lak, olověná fólie, olověný drát, prach, dva skleněné panely, 277,5 × 177,8 × 8,6 cm. Práce, která na mě opravdu zanechala stopu a ovlivnila výsledek mé práce. Především je velmi zajímavým a strašidelným způsobem znázorněn vztah mezi ženou a mužem. Tato práce nakonec ukazuje scénu násilí a znásilnění ženy. Postoj k materiálu, který mám nápodobný Marcel Duchamp vyjádřil frází: „Když bylo sklo na cestě do domu sběratele Katherine Dreier z výstavy v Brooklynu, byl nadšený, když zjistil, že byl poškozen, a řekl, že náhodné praskání dokončilo práci tak, že on nikdy nemohl.“. Vyzvat diváky, aby přidali k dílům nebo je změnili, často velmi osobním způsobem. Umělecké dílo se tak stává společným mentálním nebo fyzickým projektem.

2. INSPIRCE, PŘÍPRAVA.

Během mé BP práce jsem brala velmi vážně nejen práci s fyzickou verzí. Nad hotovým uměleckým dílem, ale i samotnou nadací. Informace sbírané kolem témat a problémů, které objevuji ve své práci. Procesy přípravy byly informačně a intelektuálně navzájem navázané. Hlavně tím že jsem vždy v každém momentu snažila se nad tím rozmyslet, hledat nové informace. Čím víc číst a pozorovat na tuto tématu. Mým cílem bylo aby přenos vnitřních konfliktů a pocitů byl co nejvíc vícestranný. Jsem chtěla abych jsem měla ten přenos nejvíc mnoho uhlavně navázání na vnutorní konflikt, pocity. Taky nejdůležitější pro mě

byla příprava abych mohla dát co nejvíc energie a svého nadvědomí do této práce. Pro tuto část přípravy jsem používala tištěné zdroje, video zdroje a informace. Lidí kolem mě, rodící a konec koncem svoje vzpomínky. Jsem udělala spoustu skicu návrhu instalace a taky jsem se inspirovala z okolí vůči maličkým součástím, které jsem použila ve výsledné práci. Tým pádem jsem mněla skicák, fotodokumentační materiály, a 9 kusů plexy skla rozměrem trochu menší než papír A4. Natáčela, konspektovala, skicovala a snažila jsem se to všechno dát dohromady. Taky do mé inspirací se sbírali umělci, které nějakým způsobem pracovali tímto směrem. Aby umělec dokázal vytvořit alespoň maličkosti a detaily, musí mít obrovské základy, něco, co může dát svému dílu. Mé znalosti, emoce, vize přidané do díla jsou tvořeny vyhledávanými komponenty. Chtěla bych tedy uvést lidi, které mě inspirovali a pracovali ve zvoleném směru použití materiálů, podobné koncepty a vnímání zpracování problémů. Marina Abramovič se svými experimenty nad lidmi a tématem lidského násilí. S lidskou psychikou jako jednotkou a v davu. Yoko Ono se svou vizí malování: ztělesněním hry ve výstavním prostoru, nápady, vizí průhledné jako materiál v uměleckém díle. Kendell Geers realizující díla, které porušují sociální normy a kódy. Ana Mendieta se zájmem o primitivní rituály a moderní feministickou citlivost, a její tzv. přírodní umění. Kouzlo, znalost a síla primitivního umění, a zejména to, jak tragicky ukončila svůj život. Chris Burden, Valie Export, Marth Rossler, Nan Goldin, Kara Walker, Louise Bourgeois. Yves Klein s jejími pracemi s ohněm. Čímž jsem také poukazovala na destruktivitu vztahů a lidskou psychiku. Zhi Qi Ni je jedním z umělců, který nyní provedl výstavu také s použitím barevné roviny, pliváním plastů a tím utěsněním své práce. Věřím že tato cesta vyhledávání dala do mě hodně energii a inspiraci pro zpracování dané bakalářské práce. S důvěrou pro sebe mohu říci, že toto hledání mi dalo dost hodně znalostí. Vznikalo hodně otázek. Něco mě povzbuzovalo a inspirovalo k práci, napříč chvílemi melancholií a myšlenkám na vyčerpání. Všechno toto ale byla cesta, kterou jsem ráda prošla, a chci to ukázat prostřednictvím mého vnímání umělců uvnitř jejich prací. Například jako umělkyně jsem byla docela inspirována YOKO ONO. Je přední experimentální a avantgardní umělkyně. To bylo spojeno s pojmovým uměním, výkonem. Ona zničila tradiční hranice umění. Ale to není jediná věc pomoci které cítím reflexi, protože Yoko vytvořila to, co jsem hledala dva roky. Jmenovitě vytvoření nových vztahů s publikem, přivítání k aktivní aktivitě a její vytvoření. Na podzim roku 1955 Yoko Ono napsala svou první instruktážní práci LIGHTING PIECE: "Zapálte zápas a sledujte, dokud nezhasne." V Galerii v New Yorku vystavila řadu kaligrafií, plátna zavěšená na zdi nebo umístěná na podlaze, s nimiž návštěvníci reagovali na její pokyny, šlápli na ně nebo je zapálili, aby vyjmenovali několik příkladů možných akcí, které vyzvala diváky k provedení tvůrčího procesu práce. Odkrývá koncept toho, co je malba - otázka, která mě pronásleduje více než 5 let. Její vnímání toho, co jsou malba a umělecké dílo prolomilo stereotypy a vize. Pokyny Yoko Ono jsou vizuálními uměleckými díly,

nový druh umění, které sdílela s ostatními současnými umělci. Autorka projevuje novátorským způsobem malby: *Painting to See the Sky*, 1961; *Painting for the Wind*, 1961; *Smoke Painting*, 1961; *Painting to Hammer a Nail*, 1961; a *Malování, které má být postaveno ve vaší hlavě*, Mě se ale líbí pojem malování, protože se okamžitě spojuje s „malováním na zeď a je to hezké a zábavné.“ Různými způsoby, jak by to bylo nazýváno malba. U projevů myšlenek a způsobů přenosu k divákovi prostřednictvím barvy, světla, stínu, struktury. Proto Rauschenberg pracuje v různých médiích, často posouvá hranice svých materiálů, aby experimentoval s novými způsoby vytváření umění.

Když jsou desky vloženy do základny - v jedné ze šesti možných možných permutací, podle jednoho odborníka - práce se stává trojrozměrnou a síťovitou, zářící ze světla malé žárovky připevněné v zádech. Například Tiniho práce, kde používal plexisklo a černobílé obrazy, rezonuje s mou prací velice silně. Nejen materiál, ale i samotná myšlenka využití světla jako způsobu malby. Práce, ve které používá vrstvy, blankyt a také dojem na diváka prostřednictvím barev a inscenování. Ve svých dílech používám také základní barvy a pomocí nich se snažím ovlivnit vnímání diváka nejen pomocí hlavní barvy, ale také její odchylky od osvětlení, struktury materiálu, na kterém ji používám. Například vizuální míchání barev, nikoli s paletou, ale s vizuálním vnímáním. Jeho experimentální práce jsou velmi inspirativní při pohledu na ní z hlediska jejich čerstvosti v jeho době. Kupříkladu jejího cena za malování, použití nestandardní vize a její implementace pomocí různých materiálů znovu ukazuje, že malba má různý dopad na diváka.

3. PROCES PRÁCE. REALIZCE.

Během mé BP jsem přežila mnoha technických problémů a chyb.. (Příloha 5), Pochopitelné je že se moje práce postupem času změnila. Cestou k cíli vznikaly technické problémy kvůli nimž se občas sám cíl zjevoval neskutečným. nesouladu, jak jsem chtěla v konci , je to kvůli technickým problémům a chybám. Za prvé, hlavním problémem byla rozmanitost použitých materiálů. Koneckonců, ne každý plast, když se zahřívá a lepí se v kombinaci se všemi ostatními. Pro každé dílo musel být použit jiný přístup. Lepidlo, které dokonale

lepilo plast na dřevo, plastovou desku vůbec nedrželo. Na začátku jsem experimentovala z materiály a struktury. Průhlednost, matnost a jejich dopad na prosvíceny. Děla jsem barevné zkoušky a plošné. Zatím jsem udělala práce na plexy sklech z požitím okolné inspirace (více příloha č.6). A hlavní stín je spojení každé historií, reflexe kousků na nich. Experimentální část, a záběr informace zabrali většinu času bakalářské práci. Ten čas stráveny experimenty byl velmi důležitý aby ukázal tu správnou cestu mého vnímání, a aby zároveň ukázala na pocity jiných lidí. Po té nejdelsí části jsem přestoupila ke konečné realizace. Začala jsem dělat řezné dřevěné rámy s rozměry 42x42. Pro koncept přesuvné hry potřebovala jsem udělat tolik kusu, aby se s tím dalo hýbat, přes to dohromady 8 kusu.

Bylo nutné zvolit správnou strukturu stromu, aby bylo vidět, že to nebylo vlhké, aby byl rovný směr vláknů a týče. Chybou bylo použití ruční pily, kterou jsem poté opravila tím, že mi pomohli rozřezat díla v dílně. To ušetřilo čas a vyřešilo další chybu. Použití tmelu na dřevo, protože bez ohledu na to, jak intenzivně jsem se snažila, stále na některých místech prasklo to a spadalo. Nyní jeho použití není relevantní. Taký bylo vyrobeno velké množství nevyužitých rámu, protože změnili svůj tvar pod vlivem prostředí. Řešením je důkladná kontrola dřeva a jejího suchost; použití dílny na řezání dřeva; použití hřebíků místo sešíváčky a pečlivé značení dřeva, akorát se bere v úvahu a tloušťka strojů při řezání.

Předtím, než byly všechny moje problémy spojené s lepením, jsem vyzkoušela spoustu možností pro nálepky: org. sklo, plast, fólie, výsledek nedal potřebnou pevnost. Našla řešení při slepování míst, kde průhlednost není podstatnou věcí, a použila ohřívací pistoly.

Chyba používání skla, která vedla k tomu, že jsem měla připravené 4 práce, které jsem nedokázala rozřezat. Znamená to, že spadly pod frézu. Řešení je použití org skla a plastu tloušťkou 0,5 mm.

Všetchna tato díla mají společné to, že zastupují feminismus, mír a kolektivní aktivismus, uvědomování vlastní existence a vztahy s ostatní. Díla se stávají připomínkou a výzvou k zodpovědnému, morálnímu a kritickému postavení v mezilidských vztazích a vztahu k životu.

Orientální bílá je barvou smrti a smutku, a v modernějším západním smyslu je to neutrální, nebarevná barva, která snižuje jakýkoliv osobní výraz nebo připoutanost. Průhledné materiály opakovaně a znovu opakujících v mých pracích jako primární mentální struktury jsou další charakteristikou uměleckého vyjádření kontrastu a složitě hledané struktury. Používala jsem prosvíceno a průhlednost. Ohřívací pistol a oheň. Spojovala jsem práce a různé materiály mezi sebou. (Příloha 5), Hrála pomoci kontrastu stínu a světla. V materiálech a jejich způsobu zpracování. To samé v barvách a struktuře. V destruktivním způsobu realizace a zároveň pozitivně používaných barvách. Používala jsem

lazurný, barevně plošný způsob malby. Pomoci osvícenosti a kombinování všeho dohromady.

Pro mě bylo důležité navázat pocity půlnoci barvy a kontrastu. Kompozici a materiálů. Stínu předmětu. Někde horní strana práce je reflexi spodní.

4. RESUME

It is the infinity of the conclusion of the work, its opposition and contrast in the use of materials. Plexiglass and plastic, structures and contrasts in colors. About changing the position of works using the viewer and lighting. The idea is that the enlightenment of works comes from stained glass used in temples. (Appendix 3), The contrast of this religion and the thought it carries with it, as well as the sacrifices that have taken place through it. Not just in wars and now before us. Child violence, murder and corruption. The word violence is prickly, but also the light that is in this topic will evoke contrast, infinity of ideas and contradictions in this topic. Those that change over time have their own masks, but the essence remains the same. The search for truth that does not exist, the effort to create space for the full development of knowledge, perception, emotions, people. But the attitude of people in a controlled or dominant position. The fight for rights has its dark and bright sides. Feminism, which brings changes and at first glance good, bottom-up, is also not a correct perception of their main message. The shadow that this movement creates is a misunderstanding and not only a good side, but also the other side of the coin. And like everything one does.

5. SEZNAM ZDROJU.

RUHRBERG, SCHNECKENBURGER, FRICKEOVÁ, HONNEF, Umění 20.stol.nakladatelství Taschen, české vydání Nakladatelství Slovart, ISBN 80-7209-521-8 KRATOCHVÍL, Petr. Architektura a veřejný prostor: Architecture and public space. V Praze: České vysoké učení technické, 2013, 30 s. ISBN 978-80-01-05401-7.

SLÁNSKÝ, BOHUSLAV. Technika v malířské tvorbě: malířský a restaurátorský materiál. Vyd. 1. Praha: Státní nakladatelství technické literatury, 1973, 186 s., 28 obr. příl. Polytechnická knihnice, Sv. 113. (New York: Thames and Hudson, 1999).

LINDA DALRYMPLE HENDERSON, Duchamp in Context: Science and Technology in the Large Glass and Related Works (Princeton: Princeton University Press, 1998).

MICHEL SANOUILLET AND ELMER PETERSON, eds. Salt Seller: The Writings of Marcel Duchamp (New York: Oxford University Press, 1973).

RUHRBERG, SCHNECKENBURGER, FRICKEOVÁ, HONNEF, Umění 20.stol.nakladatelství Taschen, české vydání Nakladatelství Slovart, ISBN 80-7209-521-8 KRATOCHVÍL, Petr. Architektura a veřejný prostor: Architecture and public space. V Praze: České vysoké učení technické, 2013, 30 s. ISBN 978-80-01-05401-7.

SLÁNSKÝ, BOHUSLAV. Technika v malířské tvorbě: malířský a restaurátorský materiál. Vyd. 1. Praha: Státní nakladatelství technické literatury, 1973, 186 s., 28 obr. příl. Polytechnická knihnice, Sv. 113.

<http://www.psychiatry.ru/stat/143> О двух разновидностях неосознаваемого психического: под- и сверхсознании

<https://nodus.ua/blog/psikhichna-diyalnist-lyudini/dominuyucha-nadsvidomist/>
Домінуюча надсвідомість

<https://osvita.ua/vnz/reports/culture/30361/> Імпресіонізм як художньо-стильовий напрям. Реферат

https://whitehotmagazine.com/articles/dream-pictures-from-mannerism-modernism/4632?fbclid=IwAR0v6PFDvbSW-JTIA6-jS3uJh4-6PIrx-hcEF_VPIPg8rVjEm5nScw-RI3Q

6.SEZNAM PŘÍLOH:

Příloha 1

Malba vlastní- 2. roč.

Příloha 2

Malba z pomocí barvy a světla. Folie

Příloha 3

Malba vlastní- světlo a stín kontrast vnímání

Příloha 4

Malba vlastní- stín a spojenost z kontrastem kostelu a našili které se tam objevuje.

Příloha 5

Technicka část.

Příloha 6

Malba vlastní. Různé zkoušky.

Příloha 7

Malba vlastní přes světlo a barvy.

Příloha 8

Malba vlastní- Jeden z kusu BP, příběhu. Vliv světla ono tam není podsvicene. Přední čas a zadní.

Příloha 9

Malba vlastní- Jeden z kusu BP, příběhu. Vliv světla, podsvícená. Zadní a přední část.

Příloha 10

Malba vlastní- Jeden z kusu BP, příběhu. Vliv světla, není podsvícená Přední část.

Příloha 11

Malba vlastní- Jeden z kusu BP, příběhu. Vliv světla. Vliv světla, podsvícená. Zadní přední část.

Příloha 12

Malba vlastní- Jeden z kusu BP, příběhu. Vliv světla. Přední část.

Příloha 13

Malba vlastní- Jeden z kusu BP, příběhu. Vliv světla. Zadní část.

Příloha 14

Malba vlastní- Jeden z kusu BP, příběhu. Vliv světla Přední část.

Příloha 15

Malba vlastní- Jeden z kusu BP, příběhu. Vliv světla. Zadní část.

Příloha 16

Malba vlastní- Jeden z kusu BP, příběhu. Vliv světla Přední část.

Příloha 17

Malba vlastní- BP, kusí příběhu. Vliv světla. Všední kusí dohromady.

Příloha 18

Malba vlastní- BP, kusí příběhu. Vliv světla. Všední kusí dohromady.

Příloha 19

Anselm Kiefer

Příloha 19

Cai Guo-Qing

Příloha 19

Robert Rauschenberg

Příloha 19

Robert Rauschenberg

Příloha 19

Olafus Eliasson

Příloha 20

Zhi Qi Ni

Příloha 21

Marcel Duchamp