

Univerzita Karlova  
Pedagogická fakulta  
Katedra výtvarné výchovy

## BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Humor v postdigitální koláži  
Humour in post-digital collage  
Tereza Svobodová

Vedoucí práce: Mgr. et MgA. Markéta Magidová, Ph.D.

Studijní program: Specializace v pedagogice

Studijní obor: Speciální pedagogika se zaměřením na vzdělávání – Výtvarná výchova

2023

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a pod vedením Mgr. et MgA. Markéty Magidové, Ph.D. Všechny použité informační zdroje, ze kterých jsem čerpala, jsou uvedeny v seznamu použité literatury a řádně odcitovány.

V Praze dne

  
Tereza Svobodová

## ABSTRAKT

Práce se zaměřuje na fenomén postdigitální humorné koláže, jež je přítomná v současném světě v různých situacích našeho vizuálního vnímání, a to od digitálního prostředí až po to fyzické. Text bude interpretovat internetové memy, analyzovat díla umělců zaměřujících se na koláž v post-digitální společnosti a žert jako takový. Dle analyzovaných obrazů a koláží je následně v praktické části vytvořena série koláží reflektující konkrétní expozici. Didaktická část pak bude tvořivě a skrze humor přibližovat původní díla v daném výstavním prostoru.

## KLÍČOVÁ SLOVA

humor, koláž, memes, postdigitální umění, nová média, výtvarná výchova

## ABSTRACT

The work focuses on the phenomenon of post-digital humorous collage, which is present in the contemporary world in various situations of our visual perception, from the digital environment to the physical one. The text will interpret internet memes, analyze the works of artists focusing on collage in post-digital society and the joke as such. According to the analysed images and collages, a series of collages reflecting a specific exhibition is then created in the practical part. The didactic part will then creatively and through humour animate the original works in the given exhibition space.

## KEYWORDS

humor, collage, memes, post-digital art, new media, art education

# Obsah

ÚVOD .....	6
TEORETICKÁ ČÁST .....	7
<b>Humor .....</b>	<b>7</b>
Charakteristiky komiky .....	8
Humor v umění .....	8
Humor ve vysokém umění .....	10
Vysoká × nízká kultura .....	11
<b>Postdigitální .....</b>	<b>13</b>
Digitální × postdigitální × analogový .....	13
<b>Koláž .....</b>	<b>15</b>
Techniky vycházející z koláže .....	16
Fotokoláž × fotomontáž .....	16
<b>Fenomén memes .....</b>	<b>17</b>
Pojem mem .....	17
Co je vlastně dnešní mem? .....	19
Humor × memy .....	20
Lidi x memy .....	20
PRAKTICKÁ ČÁST .....	24
<b>Tvoření memu .....</b>	<b>24</b>
<b>Webové stránky .....</b>	<b>30</b>
DIDAKTICKÁ ČÁST .....	31
<b>Edukační materiály směřované na výstavu .....</b>	<b>31</b>
<b>Návod .....</b>	<b>32</b>
<b>Edukační materiály reagující na výstavu .....</b>	<b>35</b>
ZÁVĚR .....	36
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....	38
<b>Bibliografie .....</b>	<b>38</b>
<b>Internetové zdroje .....</b>	<b>39</b>
<b>Seznam obrázků .....</b>	<b>41</b>

## Úvod

Procházíme se po výstavě *1796–1918: Umění dlouhého století* v Národní galerii. Se spolužáky jsme tu už po několikáté, a tak i vtipkujeme nad obrazy. Představujeme si pod nimi různé asociace. Bláznivá, šílená místa a kombinace. Nemusím říkat, že jsme asi trnem v oku všem okolo. Spolužačka mi svérázně poví, že jsem v tom celkem dobrá. Přemýšlela jsem a ze srandy konstatovala, že by bylo komické, kdybych si to vybrala jako téma bakalářské práce.

Tato bakalářská práce má za cíl představit široké možnosti využití koláže v moderním světě internetu a na sociálních sítích. Svým názvem se snažím odkazovat na fenomén zvaný memy (z angl. memes), kterými se plní internetová média i sociální sítě.

V teoretické části práce budu podrobněji představovat pojmy, jako jsou memy, postdigitální umění a jejich historické aspekty vzniku, a vytvořím tak pojmový rámec pro tuto práci. Zaměřím se také na různé perspektivy a interpretace slova „memy“ či způsoby, jakými můžeme tento pojem vykládat. Budu se soustředit i na klasický pojem koláže, představím nejvlivnější představitele tohoto žánru a vysvětlím různé techniky práce s koláží. V neposlední řadě se budu detailněji zabývat fenoménem humoru. Tomu, jak humor vzniká a jak ho můžeme aktivně utvářet. Budu analyzovat různé aspekty humoru, jeho mechanismy, vztah k memům a kolážím, abychom lépe porozuměli jeho roli v rámci internetové kultury a komunikace.

V praktické části se budu podrobněji věnovat tvorbě koláží, zejména pomocí aplikace *Procreate* na tabletu značky *Apple*. Vytvořím sérii výtvorů s humornou tematikou, přičemž se budu snažit odkazovat na rozdíly mezi vysokou a nízkou kulturou. Mé osobní fotografie budou sloužit jako subjektivní archiv momentek, estetických nedokonalostí či forem i obyčejného života. Na druhé straně budu fotografovat obrazy z výše zmíněné výstavy, jako například *Černé jezero* od Jana Preislera, tedy díla z již tradičního estetického kánonu, tzv. vysokého umění. Všechny tyto prvky spojím do jedné digitální koláže.

Tento projekt dále propojuji s didaktickou částí, ve které se snažím kombinovat jak praktickou, tak teoretickou část. Z praktické části využiji především typ humoru, který je podobný i v sérii koláží, ale také samotné fotografie. Zároveň mi poslouží jako inspirační prvek. Z teoretické části chci především čerpat možnosti toho, jak zacházet s humorem. K podnětu využiji dále například časopis *Raketa* nebo knihu *Galerijní a muzejní edukace*.

Oba úseky, jak didaktickou, tak praktickou část, sloučím a zveřejním na webové stránce, na níž budou poté dostupné k prohlédnutí. Vzniknou tak edukační materiály pro již zmíněnou výstavu *1796–1918: Umění dlouhého století*. Budou koncipovány na dvě skupiny, a to na materiály, které budou řešitelné ve výstavním prostoru galerie, a materiály řešitelné kdekoliv.

## Teoretická část

Tato část má za cíl podrobněji objasnit termíny, které se vztahují k mému autorskému projektu a samotnému názvu bakalářské práce. Jeden z těchto aspektů je humor a jeho různé formy a způsoby, jak ho můžeme vytvářet a konstruovat, a to jak v každodenním životě, tak v umění. Zároveň se zaměřím na význam postdigitálního prostředí a jeho vztah k současnosti. V kapitole věnované koláži se budu podrobně zabývat jejím původem a představím různé techniky, které s ní souvisejí nebo se z ní odvozují. Mezi tyto techniky patří například dekoláž, asambláž nebo fotokoláž. Cílem je poskytnout ucelený pohled na tuto výtvarnou techniku a její možnosti. V poslední kapitole teoretické části se zaměřím na pojem memu a jeho současné chápání. Dále upozorním na rozdíl mezi biologicky-genetickým pojetím memu a jeho internetovou variantou, označovanou anglicky jako memes. Neomezím se pouze na jejich odlišnosti, ale také se pokusím najít společné rysy a vysvětlit, jak digitální memy vychází z geneticky orientovaného memu. Tato část práce bude obsahovat všechny zmíněné kapitoly, na které navazuje praktická část a která přináší teoretický rámec pro porozumění a interpretaci mého projektu.

### Humor

Komedie, vtip, chyba a kopanec – tyto pojmy v nás v různých situacích vyvolávají smích, a uvolňují tak možnou dávku serotoninu a endorfinů. Humor nám přináší radost a do určité míry může být i nápomocný při psychických či fyzických onemocněních. V této kapitole bych chtěla představit možnosti analýzy humoru a následné využití těchto prvků v tvorbě. Chci prozkoumat různé aspekty komična, jeho strukturu, mechanismy a funkce. Abychom lépe porozuměli tomu, co nás přesně rozesměje a proč. Dále se budu zabývat výzkumem a interpretací různých druhů komiky nebo jejich vztahem k umělecké tvorbě.

Humor je jednou z nejmladších částí pojmu komično. Původně vychází z anglického slova *humour*, které vychází z latinského výrazu *humor* s významem vlhkosti, moku, vláhy tekutiny a specifické šťávy, které produkuje tělo na základě Hippokratovy medicíny. Varianty tohoto pojmenování je možné zaznamenat také v italštině (*humore*) či ve španělštině (*buen humor*) už v období renesance a baroka. Do ostatních evropských jazyků pronikl však přes angličtinu, přičemž se až v alžbětinském období vytvořily nové významy po toto slovo, a to ve smyslu vrtoch, rozmar, nálada či rozpoložení mysli, s poukázáním na určité povahové bizarnosti atd. (Borecký, 2000, s. 35–36)

Podle Boreckého humor představuje ironický výsměch, který obsahuje sebereflexi a spadá do oblasti komiky. Tvrdí, že základním prvkem humoru je výsměch. Původně je smích především namířen na ostatní, zatímco vlastní osobu nechává stranou. Následně přichází druhotný akt sebereflexe, který přináší výsměch sám sobě. Tento druh humoru může zamířit i na jiné účastníky dané konverzace, avšak jeho hlavním zaměřením je vnitřní sebereflexe. Tím dochází ke ztrátě ironičnosti, protože humor se soustředí více na autora a jeho vlastní nedostatky než na externí objekty. (Borecký, 2000, s. 41)

Další důležitou otázkou je vliv humoru na sebe sama. Jenice Fodor se ve své přednášce na Elmhurst University věnuje Sigmundu Freudovi, který tvrdí, že je velmi důležité používat humor a smát se, neboť tyto dva pojmy mají za účinek uvolňovat napětí, a to nejen osobní, ale i kulturní. Humor nejenom uvolňuje napětí, ale také přináší uvolnění energie, a dokonce může mít terapeutický účinek a pomáhat lidem od bolesti. (Fodor, 2016)

Pro samotný humor je velmi důležité kritické myšlení a schopnost sledovat věci z několika různých úhlů pohledu, a to i za pomoci naslouchání lidem. Díky humoru se můžeme naučit, kde jsou naše limity a kam můžeme zajít. (Fodor, 2016) V návaznosti na tuto úvahu mohu zmínit příklad, který by tento mechanismus ozřejmil jasněji.

Představme si, že osoby A a B se seznámí v tramvaji. Baví se a vtipkují. Osoba B vypráví vtip, kterému se osoba A zasměje. Avšak, když osoba B udělá narážku na osobu A, smát se přestane. Proto si osoba B uvědomí, že je tady určitá hranice, na kterou má v budoucnu dávat pozor. Osoba B se omluví osobě A. Existují i jiné způsoby, jak se skrze humor tyto informace dozvědět, ale tento konkrétní příklad nám zde postačuje k ilustraci.

### Charakteristiky komiky

Jak jsem již zmínila, humor vychází z komiky a je jednou z jejích typických vlastností. Díky nim můžeme sestavovat, kombinovat a vytvářet subjektivní a zaujaté postoje. Jednou z prvních charakteristik je naivita, která představuje stav nevědomosti u člověka. Komika se tvoří samovolně bez předchozího záměru a vytváří také další část, v níž je hlavním cílem úšklebek a výsměch, ta především přichází ze strany druhých. Ironie se projevuje formou cíleného zesměšnění věci. Pokud mluvíme o této charakteristice, mluvíme ve druhé osobě. Nicméně neměli bychom si zaměňovat ironii s humorem, protože v ironii nenajdeme sebeironii. Můžeme uvést příklad osoby, která se směje osobě druhé, ale nevytváří vtipy a smích mířené na svou osobu. Poslední charakteristikou humoru je absurdita, která navazuje na předchozí prvky. Tento typ komiky se opírá především o specifický pohled na svět, vzdává se humoristické sebereflexe a využívá plného vědomí vlastní nedůležitosti nebo bezcennosti. Důležitá je také autenticita, která překonává autonomii. Tyto prvky se v komedii prolínají a spojují dohromady, tvoří tak nejčistší podobu humoru. (Borecký, 2000, s. 44–45)

### Humor v umění

V rámci této kapitoly bych chtěla ukázat možnosti na propojení umění s humorem. Především budu odkazovat na článek z *The New York Times* od Farah Nayeri (Nayeri, 2018). V tomto článku se autorka zvláště zabývá výstavou v galerii v Londýně, která se věnovala tématu humoru v umění. Samotná výstava nám klade otázku, co vlastně humor v umění přesně znamená a co nás nutí se při něm smát a proč. Ředitelka galerie *The South London Gallery*, Margot Heller, popisuje humor a umělce v něm následovně: „*Umělci používají humor jako prostředek, jako mechanismus k dosažení něčeho jiného, co není o smíchu. Jde o podněcování lidí k přemýšlení o jiných otázkách. To je určující rys, který se táhne většinou, ne-li všemi díly.*“ (Nayeri, 2018) Mohli bychom například uvést dílo od Johna Heartfielda *Adolf Superman: Polyká zlato a chrlí cín* (1932). Umělec tímto chtěl humorně použít satiru, naznačuje vtipným jazykem své politické názory na tehdejší nacionalistickou vládu s Adolfem Hitlerem v čele.





Obr. 1: HEARTFIELD, John. Adolf Superman: polykající zlato a chrlící cín. Fotomontáž, 1932.

Humor je také součástí uměleckého procesu a slouží jako prostředek k reflexi nad uměleckým dílem. Když umělec vytváří dílo, neusiluje pouze o formální vytvoření obrazu nebo sochy, v procesu tvorby se spíše snaží zamyslet nad tématem a přemýšlet, jak by mohl dosáhnout a vizualizovat myšlenku, a to například i za využití humoru. Tím nám umělec umožňuje nahlédnout do jeho nitra a dozvědět se něco nového o něm, o nás i o světě. (Fodor, 2016)

Tento efekt můžeme přirovnat k jízdě autem. Když jedete autem po silnici a před sebou vidíte křižovatku se třemi možnostmi, kam odbočit, jakou cestu si vyberete? Rozhodnete se pro cestu, která vám přijde nejsympatičtější, a odbočíte doprava. Ale pak si všimnete, že někdo za vámi se rozhodl jet doleva, a tak to pokračuje, dokud se někdo ve vozidle za vámi, kdo je umělcem, nerozhodne, že jeho vůz je jako auto z Fantomase a problém řešit nebude, a tak odletí. Na tomto příkladu lze demonstrovat rozdílné způsoby uvažování, které nám mohou pomoci změnit naše postoje nebo uvažování o určitých situacích a problémech. Nejenom myšlení, ale také to, co vidíme, ovlivňuje a obohacuje náš pohled. Nikdo není stejný a nejsme dokonalí, abychom věděli, viděli či plně pochopili vše, co na světě je, bylo a bude viděno. (Fodor, 2016) Proto je důležité vnímat i jiné možnosti vnímání a porozumění světu kolem nás. Někteří lidé tyto významy v umění předávají melancholicky, zatímco jiní s využitím humoru.

## Humor ve vysokém umění

Ukažme si jedno z prvních a často i nejdůležitějších uměleckých děl, které se dotklo humoru. Marcel Duchamp byl umělcem především v první polovině 20. století. V roce 1917 představil dílo nazvané *Fontána*. Nicméně nešlo o běžnou fontánu. Byl to pisoár, který se objevil na výstavě s podpisem autora. Toto dílo lze zařadit do kategorie tzv. *ready-made*, což je převzetí již existujících věcí, zejména masově vyráběných, a jejich rekontextualizaci. *Fontána* naplňuje satiru, ironii a také humor. Duchampa řadíme do dadaismu, předtím se dotkl i jiných uměleckých stylů, jako je impresionismus. Byl zejména inspirován Cézanem a po roce 1910 přešel ke kubismu. V tomto období vytvořil obraz nazvaný *Akt sestupující ze schodů* (1911), který se však značně odlišoval od ostatních kubistických umělců. Jeho obrazy byly dynamické a mechanické. (Rosenthal, 2004) Tyto charakteristiky by spíše odpovídaly směru futurismu, který se zaměřoval na pohyb a oslavoval mechanický svět města. Nicméně futurismus vycházel především z neoimpresionismu a kubismu, takže je možné vidět jeho kontexty i v malbě kubismu.



Obr. 2: DUCHAMP, Marcel. Fontána, 1917 – fotografie vyfocena Alfredem Stieglitzem v roce 1917.

Vraťme se nyní zpět k *Fontáně* a důvodům, proč toto dílo může sloužit jako relevantní ukázka pro náš výklad. Duchamp převrátil tradiční a uznávaný způsob tvorby uměleckých děl

prostřednictvím ironie a satiry. Usiloval o odvrácení pozornosti od tradičního vyjádření uměleckého díla. S pomocí ready-made se snažil poukázat na konceptuální hodnotu uměleckého díla namísto jeho estetické hodnoty. Tím se pokoušel přivést diváka k nalézání ironie a vtipných slovních spojení v umění, bez zaměření na estetickou a řemeslnou podstatu. Byl jedním z prvních umělců, kteří přemýšleli tímto způsobem, a přispěli tak ke vzniku umění pracujícího s konceptem. Přidal také další možný způsob, jak se vyjádřit jako umělec v případě, že mu malba, kresba, grafika či sochařství nevyhovují – objektovou tvorbu. Začal pracovat s objekty a nacházel nové významy v obyčejných věcech každodenního života, čímž proměnil něco banálního v umělecké dílo.

### Vysoká × nízká kultura

S těmito změnami přichází také obraty v uvažování o kulturních otázkách, jako je například otázka hranice mezi vysokou (uměním) a nízkou kulturou (průmyslově či masově vyráběnými předměty). Tato hranice začíná být rozmazávána v období postmoderny v 50. a 60. letech minulého století. V tomto období dochází k postupnému vytrácení této hranice a spojování vysoké a nízké kultury. Můžeme toto období označovat také jako nové vnímání. Snaží se překonat všechny aspekty, které přinesl modernismus. Postmoderna přehodnocuje i populární kulturu, která často spadá do kategorie nízké kultury. S postmodernou nebo populární kulturou je spojen následně též pojem masová kultura. Tento pojem odkazuje na kulturu, v níž se věci či informace konzumují rychle a jsou směřovány pro větší obecnost. Hlavním rozdílem mezi postmodernou a modernou je skutečnost, že postmoderní názory tvrdí, že přichází noví intelektuálové, kteří nejsou přehlíženi z důvodu patriarchálního a imperialistického nahlížení. Tato změna přišla především s nástupem postmoderny v 60. letech. Společně s tím se snaží poukázat na elitářství, které se odehrává ve společnosti vzdělanců. To jsou především lidé, kteří přichází z pozice etnické, genderové, třídní nebo sexuální. Jednou ukázkou, v níž se prolíná populární kultura s vysokou uměleckou kulturou, je například návrh obalů alb pro hudební kapely nebo zpěváky. Andy Warhol byl umělec a jeden z hlavních představitelů pop artu. Tento umělecký směr spočíval v myšlence přebírání prvků z nízké kultury a jejich spojování s vysokou kulturou či naopak. Warhol často čerpal inspiraci z populární a masové kultury. Masovou kulturou rozumíme věci, které jsou vyráběny ve velkých počtech a distribuovány po celé zemi. Příkladem může být zubní kartáček nebo rychlé občerstvení McDonald's. Tyto masově vyráběné věci mohou odkazovat také na konzumní společnost.



Obr. 3: WARHOL, Andy. Cover alba Sticky Fingers pro The Rolling Stones, 1971.

Obr. 4: HAMILTON, Richard. Cover pro album skuity the Beatles, 1968.



Populární kultura zase zahrnuje všechno, co je známé a oblíbené. Může se jednat například o hudební alba slavných a populárních kapel.

Umělec vytvořil pro hudební skupinu The Rolling Stones obal alba *Sticky Fingers* (obr. 3). Nejen on, ale například i Richard Hamilton, také umělec, kterého řadíme k pop artu, vytvořil tzv. *bílé album* (toto album se nejmenuje bílé, pouze se tak označuje, neboť nemá název) (obr.4) pro britskou skupinu The Beatles. Richard Hamilton je známý především díky ikonickému dílu, koláži s názvem, *Co vlastně dělá naše dnešní přibytky tak odlišnými a sympatickými* (1956). (Mumbrol, 2018) To jsou dva příklady, v nichž uznávaní umělci pracovali s alby a propojili vysokou a nízkou kulturu. Umělec Andy Warhol vytvořil dílo nazvané *200 Campbellových polévek* (1962). Tato umělecká práce představuje určitou formu ironie a humoru. Na obraze je zobrazeno 200 plechovek Campbellovy polévky, která byla v té době k dostání v každém druhém potravinovém obchodě. Tyto polévky jsou symbolem nízké kultury a umělec je zde pozvedl a namaloval, aby je následně vystavil, čímž to propojil s vysokou kulturou. Humor se zde může skrývat v množství plechovek i v samotné otázce, proč by umělec maloval právě toto. Je ironické a humorné představit si výstavu, na níž by byl tento akryl na plátně vystaven vedle děl Rembrandta van Rijna.

Představili jsme si stručně myšlenkový rámec postmoderny a její vazbu na vysokou a nízkou kulturu. O tyto pojmy se opírám nejen ve své praktické části, ale také ve všech aspektech, v nichž ironie a humor hrají významnou roli.



Obr. 5: WARHOL, Andy. 200 Campbellových polévek. Akryl na plátně, 1962.

## Postdigitální

S významem slova *postdigitální* navážeme na obsah další kapitoly, ve které se specificky zaměřuji na tento pojem a jeho význam. Také na jeho možnosti interpretace.

Tento pojem je především spojován s estetikou. Vychází z jednoduchého předpokladu, jako je nefungující počítač, tiskárna, která netiskne správně, nebo skener, který nedělá to, co by měl. Všechny tyto faktory přinášejí určité chyby. Na těchto chybách pak můžeme stavět a vytvářet díla, která pak sdílíme dále prostřednictvím internetových sítí. (Cramer, 2015, s. 15)

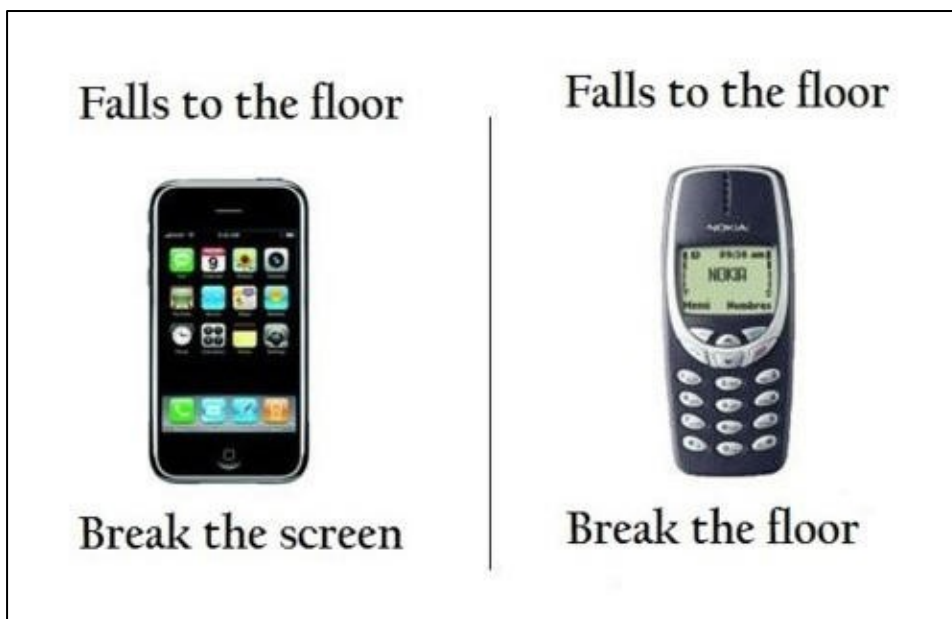
Počátky tohoto stylu vznikly částečně jako reakce na přesycení digitálním světem, který nás obklopuje na každém rohu, ať už se jedná o kamery na každé ulici nebo displeje v tramvaji, které nám ukazují, na které zastávce máme vystoupit. Tento styl odkazuje na odmítnutí technologické vizuální čistoty, kterou si můžeme představit například ve výloze *Apple Store* nebo v jednoduchém designu *Google* prohlížeče. Tento koncept tedy záměrně odmítá samotný vývoj digitálních technologií. (Cramer, 2015, s. 16)

Zjednodušeně řečeno, postdigitální znamená popis stavu médií, umění a designu, který bychom mohli označit jako chaotický po jejich digitalizaci. Tento stav vyvolává otázky ohledně vnímání a využívání digitálních technologií a přináší nové možnosti pro kreativní vyjádření i reinterpretaci digitálního prostoru. (Cramer, 2015, s. 16)

### Digitální × postdigitální × analogový

Slovo *digitální* lze vnímat z různých perspektiv. V následujícím odstavci se zaměříme na dva přístupy k této definici: klasický a estetický. V klasickém pojetí pojmu digitální chápeme technicko-elektronickou část, zatímco estetický přístup hodnotí vizuální a kulturní stránku pojmu. (Cramer, 2015)

Může se zdát, že pojmy digitální a postdigitální jsou totožné, avšak ve skutečnosti mají odlišný význam. Termín digitální se spíše vztahuje k estetice čisté, minimalistické a chladné techniky a toho, jak něco takového zobrazit. Zároveň se snaží odkazovat na moderní a technický charakter. Jedním příkladem, který velmi účinně ilustruje postdigitální jev, je mem s telefonem Nokia. V tomto memu je jasně naznačeno, jaký typ telefonu je lepší. Mem se snaží poukázat na kvalitní výrobu starší technologie ve srovnání s moderními přístroji. Tento mem je tedy příkladem postdigitálního vyjádření. Lze ho chápat jako online propagaci myšlenky rychlého tempa současnosti a zároveň jako návrat ke kvalitnějším dřívějším věcem.



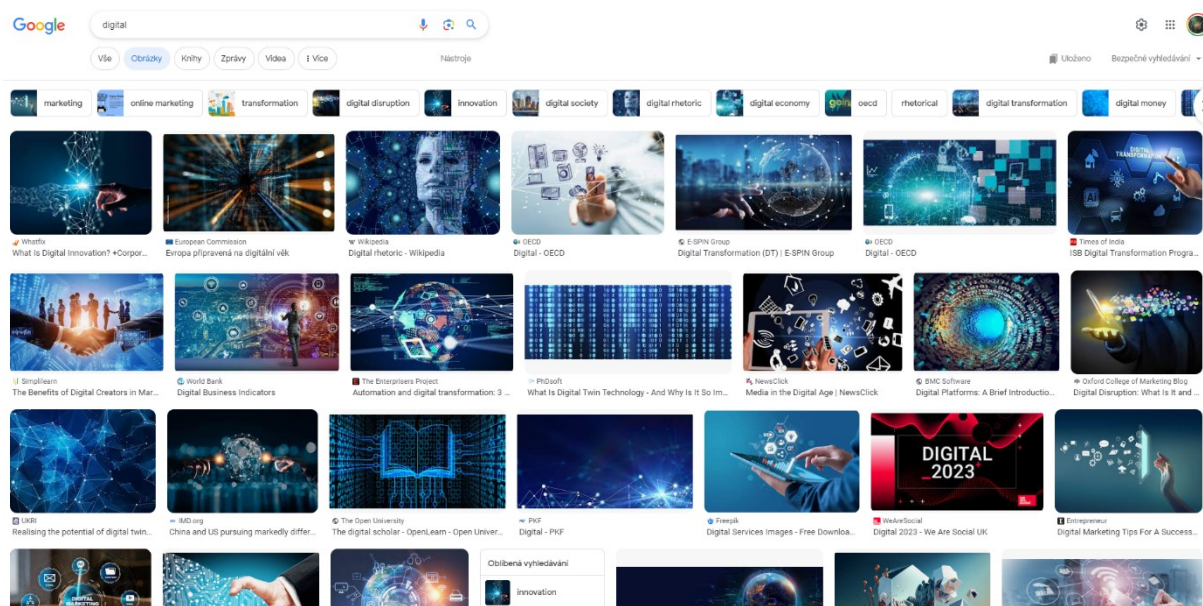
Obr. 6: Meme: Nerozbitná Nokia 3310.

Pokud chceme tento pojem vysvětlit co nejjednodušeji, je vhodné zmínit jeho úplný opak – analog. Obvykle si analogovou technologii představujeme ve spojitosti s fotografií na analogový film, ale ve skutečnosti se tento pojem neomezuje pouze na fotografování nebo natáčení. Analog znamená něco, co není rozděleno na diskrétní části, ale spíše se šíří nebo přenáší informaci ve formě vln. Tato informace může být například zvuková nebo světelná vlna. Analogové vlny můžeme nalézt i v elektronice, protože elektrický proud, který napájí různá zařízení, je analogový. Šíří se pomocí vlny. Je pravda, že analogová technologie je často spojována s fotografií nebo filmem, ale rozdíl oproti digitálu spočívá v tom, že digitální informace je rozdělena do malých částí, které lze spočítat. Tato informace nemusí být omezena pouze na technologii nebo na události probíhající v počítačích, jako je binární kód. Může se jednat například o roztrhaný papír, který je rozdělen na malé kousky. Je třeba si uvědomit, že digitální a analogový přístup mají své výhody a nevýhody a oba se v různých oblastech využívají. Zatímco analogová technologie je často spojována s klasickými médii jako film nebo magnetofonové pásky, digitální technologie se stala dominantním prvkem v oblasti komunikace, fotografie, videa, zvuku a mnoha dalších. Rozumět rozdílům mezi těmito dvěma přístupy je klíčové pro plné porozumění dnešnímu digitálnímu světu. (Cramer, 2015, s. 17)

Chceme-li nahlédnout na pojem digitální z estetické perspektivy, je nezbytné si uvědomit, jakým způsobem tento pojem jako společnost spojujeme s určitými slovy. Jak již bylo zmíněno, často se objevují výrazy jako čistota, elektřina a minimalismus. Tuto estetiku lze spojovat také s vývojem technologie. Stejně jako to, že analogie představuje opak klasického pojetí digitální formy, má i tato digitální verze svůj opak. Postdigitální a digitální estetiku lze rozdílově demonstrovat na příkladu populárního memu, který se objevil mezi lety 2010 a 2015. Tento mem se vyznačoval digitálně zachyceným hipsterem, jak píše na psacím stroji. Mem spojuje oba pojmy – postdigitální (muž píšící na psacím stroji a vyjadřující rezignaci na společnost, která postupuje vpřed technologickému vývoji) a digitální (digitálně zachycená fotografie a samotný humor vyplývající z mužova chování, které působí zvláště a ironicky, neboť zvolil psací stroj místo počítače). (Cramer, 2015, s. 12) Digitální estetiku můžeme vnímat jako oslavu technologického pokroku a s technikou jako takovou často spojujeme studené či čisté prostředí.



Popíšeme si další ukázkou, která by nám tento fakt lépe vysvětlila. Pokud zadáme do prohlížeče pojem digitální, před námi se otevře nespočet obrázků s jednou výraznou společnou vlastností. Tato vlastnost spočívá v převládající modré barvě. Modrá je často spojována s čistotou a chladem, neboť se nachází v rámci studeného spektra barev. Je možné, že toto množství obrázků prostoupených modrou má svůj smysl a důvod. Právě tato barva může být příznačná pro digitální svět, který je spojen s moderní technologií a virtuálním prostředím. Možná symbolizuje přesnost, racionálnost a technický charakter digitálního prostoru. Modrá barva vytváří atmosféru studenosti a klidu, což může být v souladu s vnímáním digitálního prostředí. Taková vizuální konzistence by tak mohla pomoci vytvořit asociaci s digitálním světem, který je často spojen právě s touto specifickou barevnou paletou. (Cramer, 2015, s. 16)



Obr. 7: Print screen mého Google vyhledávače.

## Koláž

Výtvarná technika, která se ve svém počátečním vývoji snažila kombinovat kresbu nebo malbu s lepením odstrižků z novin, tapet, plakátů a dalších potištěných kusů papíru, se nazývá koláž. Název této techniky vychází z francouzského slova *coller* – nalepit, přilepit. Lepené předměty můžeme vrstvit a překrývat. (Blažiček, 1991, s. 104) Koláž se v průběhu let vyvíjela a rozvíjela do různých podob, jako je asambláž, dekoláž, muchláž, roláž, fotokoláž, abstrakce a další. Tematicky není koláž omezena, proměňuje se spolu s určitým směrem či s umělci. Například autoři, kteří byli součástí dadaistického hnutí, přistupovali ke koláži s politickou revoltou. V době, kdy byl dadaismus jedním z hlavních uměleckých směrů, se dostal v Německu Adolf Hitler k moci. Němečtí dadaisté jako například John Heartfield vytvářeli jak koláže, tak i jiná díla, která vyjadřovala nesouhlas s tímto režimem. Postupem času se koláž stala populární uměleckou technikou a nacházela uplatnění i v dalších oblastech, včetně designu, módy a reklamy.

První začátky této techniky se objevily v první polovině 20. století v kubistickém směru. Umělci jako Pablo Picasso nebo Georges Braque poprvé využívali nové možnosti konstrukce obrazu přidáváním papíru do svých prací. Tato inovace začínala v období mezi syntetickým a analytickým kubismem, kdy docházelo k revolučnímu přemýšlení o formě a struktuře

uměleckého díla. Jak již bylo zmíněno, koláž postupem času přijala nové techniky a rozvíjela se v různých směrech, které umožňují další experimentace a kreativitu umělců. Pokud se však zaměřujeme pouze na koláž, která se soustředí na práci s papírem, označuje se také jako *vlepený papír* (francouzsky papier collé). Je zajímavé si všimnout, že tato technika byla známá již před samotným termínem *koláž*, se kterým začali až později pracovat kubističtí umělci. (Blažíček, 1991, s.104)

V kombinaci s jinými technikami se koláž rozšířila do mnoha uměleckých směrů. V dadaismu, futurismu, surrealismu, abstraktním umění a pop-artu jsme svědky jejího významného uplatnění. Koláž se stala nedílnou součástí těchto uměleckých hnutí, která se vyznačují inovativním a experimentálním přístupem k vytváření děl. Umělci využívají koláž jako prostředek k vyjádření nových myšlenek, dekonstrukci tradičních forem a prolínání různých médií.

### Techniky vycházející z koláže

První technika, kterou bych ráda zmínila, je asambláž. Jedná se o jednu z mnoha technik, které vznikly s rozvojem koláže. Její vznik se datuje do první poloviny minulého století. Na rozdíl od plošných technik, které vycházejí z koláže, se jedná o prostorovou techniku, která využívá různé předměty, jež jsou následně slepeny nebo spojeny pojivem. (Blažíček, 1991, s. 22) S touto technikou pracuje například švýcarský umělec Daniel Spoerri. Na různé desky pokládá různé věci, především nádobí a umělé jídlo, aby vytvořil dojem, že hostina právě skončila, návštěvníci odešli a zanechali po sobě na stole nedojedené jídlo a pití. Manipuluje s těmito předměty, a vznikají tak scény prostřených stolů, které nám mohou připomínat, že tam někdo nedávno jedl nebo kouřil cigaretu. Při tomto procesu si vytváříme představy o lidech, kteří by tam mohli sedět, i situacích, jež se tam mohly odehrát. Toto je jedna z možností práce s asambláží.

Další technika, která je velice důležitá a o které bych se měla zmínit, je dekoláž. Jedná se o podružnou techniku, při níž se strhávají části koláže, nebo pouze částečně odlepují některé detaily z obrazu. Pojmenování dekoláž vychází z francouzského slova a významově ho můžeme číst jako srovnej dekalck. Jde o techniku, při které odstraníme vrchní vrstvu malby tak, abychom odkryly spodní vrstvy. (Blažíček, 1991, s. 47, 105)

Podle maďarského umělce Wolfa Vostella je samotný život dekoláží. Jako možný, ačkoli extrémní příklad, lze uvést ukázkou v katalogu výstavy *Boris Lurie & Wolf Vostell. Výstava ART AFTER THE SHOAH* (Fabényi, 2023) zmiňuje srážku automobilů. Často umělec také spojoval tuto techniku s happeningem. Jako osobní příklad můžeme uvést happening, při kterém byla celá plocha auta pokryta betonovou směsí. Autor opakovaně interpretoval svá díla jako dekoláž. Zejména Vostellovy objekty byly spojovány s instalacemi, prostředím a asamblážemi. Tyto umělecké vyjadřovací styly on sám přejímal jako dekoláže, ve kterých byl prvek reality začleněn do jiných kontextů. (Fabényi, Készman, 2023)

### Fotokoláž × fotomontáž

Ráda bych se podrobněji zaměřila na dvě techniky, a to fotokoláž a fotomontáž, které souvisí s mou praktickou částí, v níž jsem vytvářela digitální koláže, které se blíží těmto dvěma technikám. Ráda bych konkrétně specifikovala rozdíl mezi fotokoláží a fotomontáží, který může být matoucí.

Fotokoláž pracuje s fotografiemi, které jsou vystřihovány a lepeny dohromady. Na druhou stranu, fotomontáž se provádí v temné komoře, kde se exponované filmy zpracovávají stříháním a vrstvením negativů, a až poté jsou zvětšeny na papír. (Baleka, 1997) Rozdíl mezi těmito technikami není na první pohled zřetelný, ale fotomontáž přináší dojem jednotnosti, čistoty a plošnosti. Mám na mysli skutečnost, že fotokoláž je složena z vrstev fotopapíru, které



jsou slepeny určitým pojivem, a toto pojivo může být viditelné na pohled. Na rozdíl od fotomontáže vyříznuté a nalepené detaily nemusí perfektně držet a mohou se časem odlepit.

Oproti montáži může být koláž rychlejší a levnější při tvorbě. Je zajímavé, jak je opravdu důležité správně vysvětlit tyto pojmy. Například ve *Slovníku pojmů z dějin umění* z roku 1991 se vyskytuje pouze termín *fotomontáž*, který ale nepoukazuje na rozdíl mezi fotomontáží a fotokoláží. V definici se zmíněné slovo pouze odkazuje na fotokoláž jako „*fotomontáž (řec. franc.), pův. obrázky sestavené z vystříhaných fotografií a spojené v nové souvislosti, v užití a volné grafice kombinace fotografie s typografickými prvky na plakátech, knižních obálkách, v ilustracích apod.*“ (Blažek, 1991, s. 66) Tato definice není příliš přesná, neboť fotografie je hotový produkt, a ne negativ nebo film, zatímco montáž odkazuje na práci s filmovým či fotografickým negativem.

## Fenomén memes

V této kapitole si podrobněji představíme fascinující fenomén známý jako Fenomén memů. Prozkoumáme nejen jeho původ a vznik názvu, ale také se zaměříme na první pokusy o vytvoření internetových memů. Seznámíme se s hloubkou a šíří významu, který mem zaujímá v naší současné společnosti. Rovněž se zaměříme na jeho obecný význam a dopad na kulturní a komunikační aspekty. Bude také zajímavé sledovat, jak mem ovlivňuje naše myšlení, interakce a sdílení obsahu ve světě digitálního věku.

## Pojem mem

První ukázkou pojmu mem nám představí kniha britského biologa Richarda Dawkinse nazvaná *Sobecký gen*, kterou publikoval v roce 1976. (Dawkins, 1976) V této knize se autor zabývá evolucí jako soubojem mezi geny. Tato myšlenka začala být vnímána vědci kolem 60. let minulého století. Předtím biologové věřili, že geny jsou řízeny myšlenkou pro blaho celého druhu, ale toto přesvědčení se po čase začalo měnit. Pokud by organismus pracoval pro blaho skupiny, vznikla by situace, při níž by jedinec, který by se o skupinu nestaral, mohl skupinu využít. To by vedlo k většímu množství jedinců, kteří se nestarají o kolektiv, a následně by mohlo dojít k zániku celého organismu. Z tohoto důvodu vznikla nová teorie nazvaná *Sobecký gen*. (Blackmoreová, 2000, s. 27)

Gen není v pravém smyslu slova sobecký, ale tento termín se snaží přiblížit snahu genů stát si za sebou. Jejich jediným zájmem je kopírovat samy sebe a předávat se dalším generacím. Díky tomuto hnacímu mechanismu mohou geny soutěžit mezi sebou, a tak pohánět život do budoucnosti. (Blackmoreová, 2000, s. 27) Na tuto teorii následně v 80. letech navázali Francis Heylighen a Klaas Chielens s *Memetikou*. Ta představuje teoretickou a empirickou studii, replikaci evolučního šíření memů ve společnosti. (Shifman, 2014, s. 10)

Role memu v celém tomto procesu odkazuje na roli genu. Gen je totiž replikátor, což znamená, že vše, co je zkopírováno nebo imitováno, společně s aktivními replikátory, má velkou šanci na opakované kopírování. (Blackmoreová, Teorie memů, 2001, s. 27–28)

Richard Dawkins ve své publikaci uvádí: „Potřebujeme jméno pro nový replikátor, jméno, které by vystihovalo jednotku kulturního přenosu, jednotku *imitace*. ‚Minem‘ pochází z vhodného řeckého slova, ale dal bych přednost jednoslabičnému pojmu, který by zněl podobně jako gen. Doufám, že mi moji klasicky vzdělání přátelé odpustí, když to zkrátím na *mem*.“ (DAWKINS, 1997 s. 174)

Je to ale opravdu první ukázkou slova mem? Podle článku z *The New York Times* „*The Meaning and History of Memes*“ se poprvé použil termín meme v křížovce již zmíněného časopisu v roce 1953. Nicméně, jeho použití v té době nemělo význam, pod jakým ho dnes známe.

Otázka se spíše odkazovala na francouzský překlad slova *stejně*. Následně se termín meme znovu objevil v křížovce až v roce 2021, kde označoval něco rychle se šířícího.

Jakkoliv dnešní kultura budí dojem, že vizuální memy vznikaly až ve 21. století, není to úplně přesné. Memy jsou s lidstvem už odjakživa. Abych byla přesnější, chci nyní zmínit první před-digitální vizuální memy, které mají stejné atributy jako internetové memy. Digitální éra nám přinesla rychle se šířící a kopírující humorné hříčky. Vznik tohoto jevu však není spojený s používáním sociálních sítí, jako je *Facebook*, *Instagram* nebo *Myspace*. Jeden z prvních veteránů meme kultury se objevil již v období druhé světové války. *Kilroy Was Here* je meme, které koluje mezi vojáky spojeneckých sil. Dodnes se pouze odhaduje, kdo vlastně Kilroy byl a zda vůbec existoval, ale podle nejpravděpodobnější verze příběhu byl inspektorem nýtovačů, kteří pracovali v Massachusettské loděnici. Jeho kresby s nápisy se objevovaly na lodích i na místech, kde by je nikdo nečekal. Když vojáci objevili jeho kresby, začali kopírovat jeho znak, a tak se všude začal objevovat obličej s tlustým nosem. Tito muži pak přenesli tento vtip za hranice do Spojených států, kde se Kilroy objevoval ve formě graffiti skoro na každém rohu. (Shifman, 2014, s. 24–26)



Obr. 8: Kilroy was here na památníku druhé světové války ve Washingtonu, D.C.

Obr. 9: Kilroy na Muzeu bitvy o Británii.

Obr. 10: Kilroy na berlínské zdi.

Lidé používají vizuální formu memů jako sémiotický symbol a formu distribuce k dorozumívání se se světem už od pradávna. U této první bezhumorné funkce memu je především důležitá imitace. Může být zřetelná už od počátku jeskyních maleb v Altamiře, kde jsou zobrazeni lovci při lovu zvířat, jako jsou bizoni, prasata a laně. Všechny tyto obrazy byly v období paleolitu, konkrétně mezi lety 35 000 a 11 000 př. n. l. velmi oblíbené. Lovecká tematika se stala v okolních jeskyních velmi populární a můžeme ji přirovnat k dnešním virálním obrazům v rámci meme kultury. Stávají se jakýmsi předobrazem procesu šíření memů, jen v menším měřítku. Zde jsem se především chtěla dotknout šíření memu a původní myšlenky memu, která je již zmíněná v předešlých odstavcích. Specificky v části, ve které se opírám o knihu *Sobecký gen*. (Dawkins, 1976)



Obr. 11: Rickroll – Rick Astley ve videoklipu k písni *Never Gonna Give You Up*, 1987.

Co je vlastně dnešní mem?

Kdybychom měli jednoduše popsat, co dnes znamená mem, mohli bychom citovat profesora Conroda: „*Tento kus informace, vtip nebo znělka, se sám reprodukuje, protože my lidé rádi sdílíme a opakujeme věci. Když opakujeme vtip nebo zpíváme znělku, je to příklad memu, který se sám reprodukuje.*“ (Benveniste, 2022) Velmi trefně zde vystihuje lidskou přirozenost v šíření humorného a často repetitivního obsahu. Podle *Oxford English Dictionary* se internetový mem může definovat jako rychle se šířící video, text nebo obraz. Jsou především vytvářeny za pomoci internetových uživatelů, kteří přispívají k jejich následnému šíření po sociálních sítích.

Internetové memy mohou existovat v různých formátech, jako jsou videa, obrázky, GIFy nebo zvuky. Jedním z příkladů, který bych mohla uvést, je populární mem *Rickroll*, který se stále těší velké oblibě. *Rickroll* spočívá ve vkládání písničky *Never Gonna Give You Up* od Ricka Astleyho do různých médií nebo odkazů. Tento mem získal svůj název právě díky autorovi této písničky. Jeho zábavnost spočívá v tom, že lidé nečekají, že se při prohlížení určitého obsahu



nebo kliknutí na odkaz setkají s touto repetitivně se opakující písní. Je to jakýsi neočekávaný moment, kterým memy dokážou vyvolat smích. Rickroll se stal ikonickým symbolem memů a je příkladem toho, jak humor a překvapení mohou být efektivně využity prostřednictvím digitálních médií. Rickroll nám ukazuje, jak memy dokážou využít známé kulturní prvky a zapojit je do nového kontextu, čímž vyvolávají reakce a interakce u svých diváků. Stal se svědectvím toho, jak internetové memy mohou být kreativním a neustále se vyvíjejícím fenoménem, který nám umožňuje sdílet humor a překvapení napříč digitálním prostředím.

## Humor × memy

V předchozích kapitolách jsem analyzovala pojmy humor a mem a jejich klíčový význam v rámci internetových memů. Pro plné pochopení procesu vzniku internetového memu je nezbytné porozumět významu humoru a dalších faktorů, které mají na memy vliv, a ty vzájemně propojit. Tyto faktory jsou podrobně rozebrány v knize *Memes in digital culture* od Limor Shifmanové. (Shifman, 2014) Autor se k nim dostal prostřednictvím důkladné analýzy žebříčků nejsledovanějších videí na platformě *YouTube*, na níž prozkoumával playlisty jako „*Top 100 nejvíce zhlédnutých*“ či „*Top 100 nejvíce komentovaných videí*“. Na základě této pečlivé analýzy autor dospěl k závěru a identifikoval šest nejčastěji se vyskytujících znaků, které se objevují v memech. Pro vznik úspěšného a šířícího se memu je nezbytné, aby obsahoval alespoň jeden z těchto klíčových znaků: (Shifman, 2014, s. 78–79)

1. obyčejní lidé
2. vadná mužnost
3. humor
4. jednoduchost
5. repetice
6. rozmarný obsah

Ráda bych se zaměřila právě na humor, jedná se totiž o jeden z nejdůležitějších komponentů pro úspěšnost memu na internetu. Z analýzy, která byla provedena mezi lety 2005 až 2008 Limor Shifmanovou, vyplývá, že humor se stává klíčovou součástí virálního obsahu. Toto slovo se v práci určitě ještě objeví, a proto jej zde vysvětlím, a to za pomoci komparace s memy, kterou uvádím z úryvku z knihy již zmíněné autorky. „*Jedno video není internetovým memem, ale jeho součástí. Zatímco virál zahrnuje jednu kulturní jednotku (například video, fotografii nebo vtip), která se šíří v mnoha kopiích, internetový mem je vždy soubor textů. Lze identifikovat jediné video a říci: ‚Toto je virální video.‘, aniž by se odkazovalo na jakýkoli jiný text, ale při popisu internetového memu by to nedávalo velký smysl. Jednotlivé video není internetovým memem, ale součástí memu.*“ (Shifman, 2014, s. 56)

Analýza ukázala, že ze 30 zkoumaných videí mělo 25 z nich zabudované komické aspekty. Tvůrci těchto memetických videí se snaží být vtipní, avšak bohužel jim to ne vždy vyjde. Nicméně většina z těchto 25 videí se ani nepokouší být vtipná. Do této kategorie můžeme zařadit videa s protagonisty, jako jsou zvířata či děti, nebo situace, v nichž se lidé ocitnou v nešťastných událostech a někdo to náhodně zaznamená. Z těchto analýz vyplývá několik atributů, které vycházejí z komicnosti a ovlivňují proces memetiky. Představím tři znaky: hravost, inkongruenci (nesouhlas) a nadřazenost. (Shifman, 2014, s. 79–78)

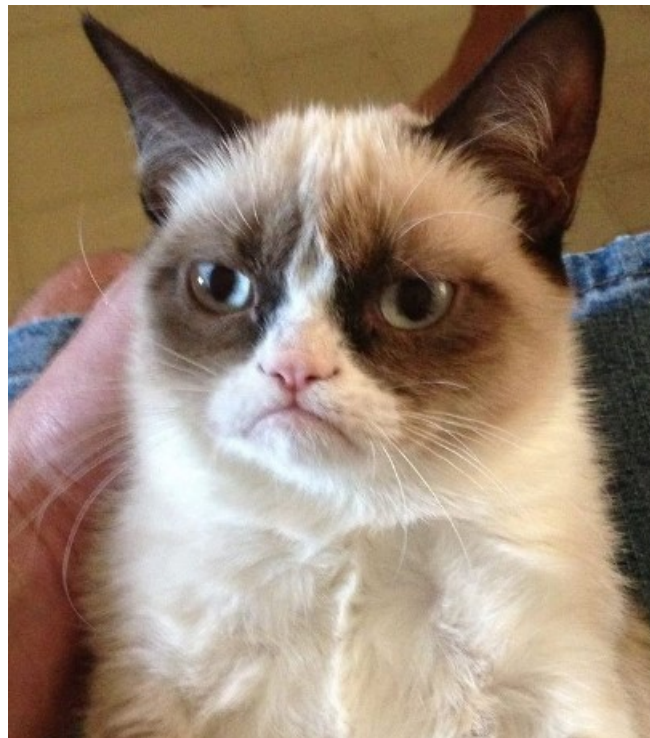
## Lidi x memy

Nejlepší internetové memy vytváří lidé, kteří si sami ani neuvědomují, že se podílejí na jejich tvorbě. Ty nejhumornější digitální memy pocházejí od lidí, kteří vedou obyčejný život. Někteří z nich kvůli memům dokonce opouští svá zaměstnání a živí se tvorbou virálních senzací. Takové tvůrce lze nalézt na různých webových stránkách nebo například na instagramových účtech, kde celý den vytvářejí vtipná, zajímavá videa pro *YouTube* nebo platformu *TikTok*. V této kapitole se zaměřím na několik úspěšných memů a profilů na sociálních sítích a jejich zařazení

do jednotlivých žánrů. Budu se především orientovat na oblasti na sociálních sítích, na kterých se sama pohybuji, a proto uvedu jen několik příkladů. Nejprve vypíšu témata a poté se jim budu věnovat v odstavcích pod seznamem. Připomínám, že se nebudu snažit vypsát všechny možné žánry a memy, ale pouze ukázat několik příkladů pro ilustraci.

1. zvířata
2. politické
3. sociokulturní
4. historicko-umělecké

Někteří lidé mají doma své mazlíčky, zatímco jiní se bez nich obejdou. Nicméně zvířata zastávají ve společnosti lidí velmi důležitou roli. Pro mnohé jsou mazlíčci neodmyslitelnou součástí jejich života, poskytují jim společnost, radost a lásku. Mohu zmínit například domácí kočku. Existuje domácí kočka, která si našla své místo na populární sociální platformě *Instagram*, na níž se především sdílí krátká videa a fotografie. Tato konkrétní kočka, známá pod jménem *Grumpy Cat* – Nevrlá kočka, získala obrovskou popularitu s více než 2,5 milionu sledujících. Její výjimečný vzhled, vyjadřující opakovaný naštvaný výraz, přispěl k její virální pověsti. Často se můžeme setkat s kolážemi na internetu, ve kterých je tato kočka doplněna o vtipné a ironické texty, které dodávají situacím další rozměr.



Obr. 12: Grumpy Cat.

Dalším příkladem využití sociálních médií je český instagramový účet *TMBK*, známý také jako *Tomáš Břínek*. Tento účet se specializuje na tvorbu satirických koláží, které se zaměřují především na politické a sociální dění nejen v České republice, ale i ve světě. Jeho kreativní a vtipné koláže jsou často sdílené jak ve zpravodajství, tak na různých sociálních sítích. Díky svému originálnímu obsahu se *Tomáš Břínek* stal jedním z nejsledovanějších českých instagramových účtů, jehož příspěvky si získávají širokou pozornost a interakci ze strany publika.



Obr. 13: Meme: TMBK – GB.

Často se nejedná pouze o statické obrázky, ale také o různé jiné formáty, které jsou v současnosti v oblibě. Jedním z těchto formátů je podcasting, což je pořad prezentovaný převážně ve zvukové podobě na internetu. Tento nový a oblíbený mediální formát postupně získává pozornost lidí a stává se stále populárnějším. Existuje mnoho druhů podcastů, ale ráda bych zdůraznila jejich potenciál k šíření virality i mimo samotný pořad, který obvykle disponuje delším časovým rozsahem. Jako příklad uvedu známý podcast ze Spojených států nazvaný *Bad Friends*. Tento komediální pořad je provázen dvěma moderátory/komiky, kteří žijí v Los Angeles a společně řeší různé situace a problémy. Jeho popularita stoupá díky krátkým výstřižkům, které aktivně sdílejí na internetových platformách, jako jsou *YouTube* a *TikTok*. Jedním z jejich nejvirálnějších videí, na které často odkazují ve svém pořadu, je „*I am Bobby's mom*“ (v překladu: Jsem Bobbyho matka). Tento mem vznikl během hádky moderátorů, kdy oba vysílali nářky na matku toho druhého. Andrew Santino se snažil napodobit matku Bobbyho Leea. Tato bezvýznamná škádlení vyústila v tvorbu zkráceného videa, které se stalo virálním. Moderátory, o kterých jsem se zmínila, ve své talkshow, stále zmiňují, jak se setkávají s touto hláškou všude ve společnosti. Tímto příkladem jsem chtěla představit další možnost, jak se stát virálním a jak prostřednictvím podcastů a podobných médií vytvořit vlastní memy a šířit je mezi širokou veřejností.

V této části bych chtěla zmínit, jaký styl tvoření memů je v této oblasti populární. Tento styl se objevuje jak v historických, tak v umělecky tematických memech a často pracuje s obrazy z dějin umění. Na rozdíl od mého projektu zde dochází k vkládání textů do obrazů a popisu situací, které se odehrávají v dnešním světě a na které můžeme nějakým způsobem reagovat. Memová tvorba se také hravě zaměřuje na vizuální prvky a komičnost některých postav. V ukázkách můžete vidět mnou sesbírané postavy z výstavy ve Varšavě zaměřené na středověké umění. Tímto můžeme odkazovat na šestý znak, který nám představuje Shifmanová. Tato zmínka je asi nejbližší i mému závěrečnému projektu.

---

**When someone shows you love and kindness, but you're not sure if it is genuine or some elaborate hoax...**



Obr. 14: Umělecký mem.

## Praktická část

Pro svou praktickou část jsem se rozhodla vytvořit humornou koláž, která navazuje na výstavu nazvanou *1796–1918: Umění dlouhého století*, umístěnou ve Veletržním paláci v *Národní galerii*. Tuto výstavu jsem si vybrala, protože jsem s ní velmi dobře obeznámena a již mnohokrát jsem ji navštívila.

Pro svou práci jsem zvolila techniku koláže, která se dokonale hodí do kontextu memů, jak bylo zmíněno dříve. Koláže mi umožňují kombinovat a transformovat různé prvky, a vytvářet tak nové významy a vizuální kompozice. Neomezila jsem se však pouze na vytváření koláží, ale rozhodla jsem se zapojit také tvorbu fotografií a tvorbu webových stránek. Chtěla jsem tak vytvořit komplexní a interaktivní prostředí, které propojuje výstavní prostor s digitálním světem. Mým cílem je přinést novou perspektivu na tradiční umělecké formy a zároveň zachovat humor jako dominantní prvek. Věřím, že humor a ironie mohou přinést svěží a nekonvenční pohled na umění a umožnit nám vnímat ho zcela novým způsobem.

### Tvoření memu

Své první tvůrčí kroky jsem zahájila s konkrétní myšlenkou vizualizace humoru a její aplikaci na obrazy ve výstavě. Současně jsem v té době systematicky dokumentovala všechny obrazy, které byly vystavené ve výstavě. Prvním krokem bylo fotografování všech popisků ke každému uměleckému dílu. Poté jsem v internetovém prohlížeči vyhledávala obrazy a sochy. Při této aktivitě jsem si pečlivě zaznamenávala datum vzniku, jméno autora a název uměleckého díla a nakonec jsem u každého objektu vložila zkopírovanou fotografii vysokého rozlišení z internetu. Všechny tyto informace jsem ukládala do předem připraveného souboru v programu *OneNote*.

Poté, co jsem měla všechny obrazy připravené, jsem začala zkoumat různé možnosti, jak by můj mem mohl vypadat. Zamýšlela jsem se nad otázkami, zda bych měla kreslit, použít své vlastní fotografie, vyřezávat celé obrazy nebo jen detaily či zda přidat text. Rovněž jsem uvažovala o tom, na jakou sociální skupinu by měl mnou vytvořený humor cílit. Chtěla jsem, aby mé memy oslovily a pobavily co nejširší publikum, ale zároveň si uchovávaly originalitu a osobitost. Otevřela jsem se tedy kreativě a nechala svou fantazii vytvořit unikátní kombinaci vtípu, vizuálního umění a povědomí o společnosti.

V jednu chvíli jsem se cítila zmateně a bezradně. Vytvářela jsem mnoho různých pokusů na svém tabletu pomocí aplikace *Procreate*. Poté jsem se poradila s paní doktorkou Magidovou a pomalu se začala rozhodovat, kterým směrem se vydat. Paní doktorka Magidová mi poradila, že nejlepší ze všech ukázek je kombinace detailů, bez textu a s použitím mých vlastních fotografií, které byly pořízené bez záměru vkládat je do koláží.

Stále jsem však nevěděla, na jaké konkrétní situace bych se měla zaměřit. Jedno z témat, které mě oslovilo, byly studentské problémy, kterým čelí mladí lidé během svého studia. Nicméně při bližším zvážení jsem si uvědomila, že by pro mne bylo obtížné vytvořit dostatečný počet koláží, které by zahrnovaly širokou škálu těchto situací, a vytvořily tak celou sérii. Zároveň jsem však přišla na to, že bych mohla pracovat i bez použití textu, čímž bych divákům umožnila interpretovat memy svým vlastním způsobem a překonala také jazykovou bariéru.

Soustředila jsem se též na knihy jako je *Hysterie umění* od Marty Scholleové (Scholle, 2019) a *TMBK* od Tomáše Bříneka (Břínek, 2021). První kniha se zaměřuje na memy, které se týkají uměleckých děl, jejich autorů a uměleckých období. Druhá kniha se odlišuje pouze v tématu a obsahuje zdokumentovaný obsah z instagramového účtu, který reaguje na aktuální události, jako je politika a kultura. Mezi těmito knihami však existuje zásadní rozdíl. U *Hysterie umění* je význam memů srozumitelný pouze pro lidi se znalostmi historie umění, ale humor zůstává aktuální, pokud chápeme jejich význam. Naopak v druhé knize se s postupem dvou politických



období vytrácí aktuálnost a tím i humor. Proto jsem se rozhodla, že pro mé koláže je důležité, aby byl význam srozumitelný také pro laiky a aby zachycovaly i aktuální dění.

Mé experimentování pokračovalo až do doby, kdy jsme se společně s kolegyněmi z katedry zapojily do diskusí ohledně tématu mé bakalářské práce. Během těchto interakcí jsme společně dospěly k závěru zajímavosti přenesení vysokého umění do každodenního života, a to nejen v obecném smyslu, ale i v souvislosti se mnou samotné. Humor chci ve své tvorbě a sérii především vztáhnout k ironii ze vzniklé situace. Více vysvětlím v odstavcích pod tímto textem, v němž se budu věnovat vytvořeným digitálním obrazům neboli memům.

V tomto ohledu jsem znovu objevila svou sbírku fotografií pořízenou analogovým fotoaparátem. S touto sbírkou jsem začala od samotného začátku pandemie COVID-19 a pokračuji až do současnosti. Žádná z těchto fotografií nevznikla pouze pro účely mé závěrečné práce, ale byly vytvořeny z nadšení pro zachycení proměn času a pro dokumentaci různých míst a lidí, které jsem potkala nebo znala. Každá fotografie v této sbírce má svůj příběh a zaznamenává určitý okamžik či atmosféru. Právě analogový fotoaparát mi umožnil zachytit jedinečný vzhled a kouzlo těchto okamžiků.

Už jsem měla připravenou formu i obsah svých koláží. Nicméně mi chyběly fotografie uměleckých děl, které jsem potřebovala získat tak, aniž by bylo možné mou tvorbu nařknout z plagiátorství. Tyto fotografie jsem měla stažené na svém notebooku a používala jsem je také jako testovací materiál pro vytvoření humorných koláží. Jakmile jsem měla dostatečný počet testovacích koláží, vybrala jsem ty, které nejlépe zapadaly do konceptu mé práce. Abych zajistila autentičnost a kvalitu mého projektu, rozhodla jsem se vyfotografovat každé umělecké dílo, které jsem použila ve své sérii. S vybranými uměleckými díly jsem se vydala do expozice *1796–1918: Umění dlouhého století* v Národní galerii v Praze.

Předtím jsem však měla konzultaci s doktorkou Magidovou, která mi poradila, abych vyfotografovala umělecká díla stejným analogovým filmem, který jsem dosud používala k pořizování svých fotografií. To byl především *Olympus Lens Zoom 38–80 mm*. Tím by lépe zapadly do mé práce a dodaly jí jednotný vzhled. Jako film do přístroje jsem se rozhodla použít *Kodak ColorPlus 200*. Celkem jsem ale vyzkoušela tři různé analogové fotoaparáty. První je zrcadlový fotoaparát *Olympus IS-21*. Jelikož je to zrcadlový fotoaparát, je dost možné, že by mohl vytvořit lépe zaostřené fotografie – to byl důvod, proč jsem ho chtěla využít v expozici. Poté můj vlastní fotoaparát, který jsem již zmínila, a jako poslední fotoaparát *Cerena Dta Af*. S ním jsem se pouze snažila dofotit obrazy, abych mohla vyvolat film, který byl vložený uvnitř, a zároveň zkusit úroveň ostrosti obrazu oproti ostatním.

Při focení jsem se zaměřila převážně na umělecká díla, o kterých jsem věděla, že je chci použít ve svém projektu. Pokud mi zbyl dostatek volného místa na filmu, vyfotografovala jsem také další motivy, které by se skvěle hodily pro další možné koláže. Při výběru jsem brala v úvahu zejména pozici osob na obrazech, jako je například obraz Maxe Švabinského *Splynutí duší*. V tomto obraze žena drží svého milence v náručí a jeho výrazná mimika naznačuje silné pocity, o kterých můžeme diskutovat. Gestika a mimika pro mě hrály velkou roli, což je zřetelné právě na tomto příkladu.



Obr. 15: První nepodařené pokusy o vyfocení obrazů v galerii.

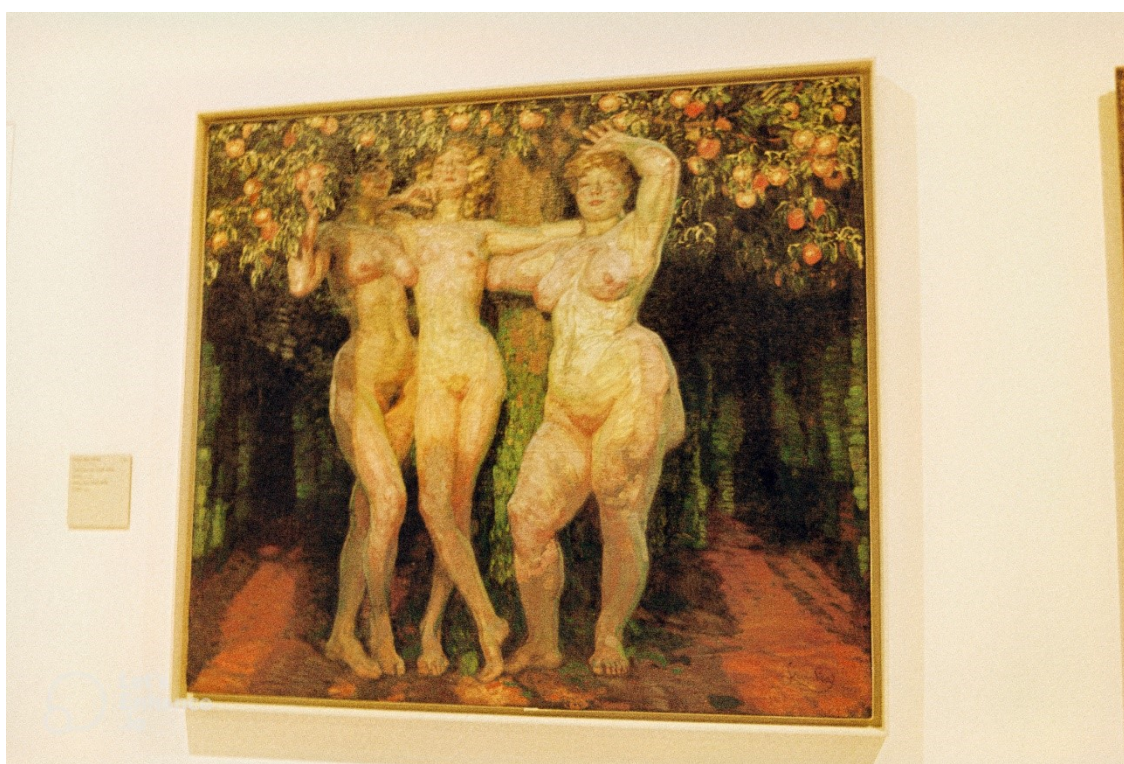
Po vyvolání fotografií nebyla většina použitelná, převážně se jednalo o snímky soch. Snažila jsem se je využít, ale bohužel jich nebylo dostatek. Nejlépe dopadl film, který byl focen v zrcadlovém fotoaparátu *Olympu IS-21*, jelikož nabízel nejvíce funkcí a umožnil mi pořídit nejlepší snímky. Rozhodla jsem se, že půjdu fotit znovu po druhé, tentokrát pouze s pomocí zrcadlového analogového fotoaparátu. Dopadlo to lépe než předchozí pokusy, avšak stále jsem nebyla úplně spokojená s výsledkem. Nakonec jsem se rozhodla použít stativ, abych získala stabilnější snímky. Po vyvolání jsem zjistila, že tyto snímky vypadaly nejlépe ze všech. Nicméně abych zvýšila jejich ostrost a kvalitu, rozhodla jsem se použít webovou stránku *Let's Enhance*, která využívá umělou inteligenci pro zlepšení obrázků. S výsledkem této úpravy už jsem byla nejvíce spokojená, neboť dopadly nejlépe ze všech fotek.

Při sestavování všech těchto aspektů dohromady jsem se systematicky snažila zajistit, aby detaily z uměleckých děl, zejména postavy, byly precizně ořezány tak, aby bylo vyloučeno jakékoli zachování původního obrazového kontextu a výsledný ořez zanechal dojem jemnosti. Tímto způsobem se snadněji začlenil do prostředí mnou vytvořených fotografií. Pro zvýraznění autentičnosti vložených prvků jsem navíc vytvořila stínové efekty, které přispívají k iluzi splynutí s okolím. Formát pro můj projekt jsem ponechala s ohledem na původní velikost a rozměr fotografií.





Obr. 16: Fotografie před *Let's Enhance*.



Obr. 17: Fotografie po úpravě v *Let's Enhance*.

Jak jsem již zmínila výše, ráda bych se podrobněji zabývala některými obrazy, jak z vizuálního, tak humorného hlediska, a sdílela přesnější úmysl, se kterým jsem je vytvářela. Jako příklad bych se ráda zaměřila na obraz bazénu, na kterém je zachycen muž skákající do vody. Za bazénem se objevuje postava z koláže od Jana Preislera nazvaná *Černé Jezero*. Kontrast mezi elegantní a uvolněnou postavou *Černého Jezera* a mého skákajícího bratrance, který představuje estetiku studentského nočního života, nám ukazuje určitý protipól ve společenských vrstvách. Dvě osoby, které by se jinak pravděpodobně nikdy neselekaly, se zde setkávají. Tím vzniká humorná situace, která je ještě více podpořena tím, že jsem ze snímku vyňala postavu, která se elegantně dotýká hladiny vody, a také tkaninu, která je kolem ní omotaná. Tyto prvky naznačují určitou eleganci a zvyšují rozdíl mezi ní a zachyceným mužem. Vysoké a nízké umění zde vytváří jasný kontrast. Fotografie zachycuje veselý okamžik a není vnímána jako umělecký artefakt. Nicméně pochází z obrazu, který je vystavován v určité instituci, v níž očekáváme, že nám přináší vysoké umění, a tím je vše vzájemně propojeno. Existuje zde také spojení s původním obrazem. Vodní plocha, která je zachycena bleskem, se může jevit až jako černá. Může se tedy zdát, že obraz *Černého Jezera* se nějakým způsobem vtělil do fotografie. Propojujeme tím jak fotografii, tak i obraz v jednu logickou linii.



Obr. 18: Mem 1. Nepochmenovaný.



Dále bych se chtěla podívat na digitální koláž, která se zaměřuje na výňatek z obrazu *Husité bránící průsmyk* od umělce Jaroslava Čermáka. Tento obraz zachycuje specifickou historickou událost v našich dějinách. Autor použil estetiku, při které glorifikuje dotyčnou událost více, než by měla být. Například si nedokážu představit, že by všechny postavy na obraze byly tak dokonale čisté a muži měli tak upravené vousy. Proto jsem se rozhodla přenést je do reálného světa, který jsem zachytila ve formě interiéru noční linky městské hromadné dopravy. Vyplývá z toho, že současná doba je odlišná. Představa historické postavy, která se objeví v autobuse s lístkem nebo s nákupem, je absurdní, humorná a také líbivá. Fotografie jsem pořídila během cesty domů z města s použitím blesku. Původně jsem neměla s touto fotografií žádné konkrétní plány, pouze jsem ji chtěla zařadit do své sbírky archivních analogových sérií. Nicméně se domnívám, že tato ironie, v níž muž z 15. století cestuje autobusem a prožívá běžný život normálního člověka, je komická.



Obr. 19: Mem 2. Nepojmenovaný.

## Webové stránky

Jako finální fázi pro tvorbu jak didaktické, tak praktické části mého projektu jsem se rozhodla vytvořit webovou stránku. Pro tento účel jsem využila online platformu *Carrd*, která umožňuje uživatelům vytvořit si zcela zdarma vlastní webovou stránku. Přestože jsem původně zvažovala použití jiných webových stránek, žádná z nich mi nevyhovovala z hlediska designu a jednoduchosti používání, ať už jde o samotnou tvorbu stránky, nebo sestavování jejích různých aspektů. Nejprve jsem vyzkoušela tvorbu s pomocí platformy *Squarespace*, ale ovládání se mi zdálo nepřehledné, zatímco *Carrd* mi poskytl jednoduchost, kterou jsem hledala.

Vytvořila jsem zde čtyři části, na které se návštěvníci platformy mohou podívat. Webovou stránku jsem koncipovala tak, aby se při rozkliknutí v prohlížeči před návštěvníkem objevilo několik tlačítek, která ho přesměrují na požadovanou část. Jako pozadí jsem zvolila analogovou fotografii chodby mého zubaře, která nejlépe vystihuje můj estetický a vizuální styl prezentace. Nejprve se návštěvníci seznámí s mým bakalářským portfoliem, jež zahrnuje všechny digitální koláže, které jsem vytvořila. Následně představuji edukační materiály, které slouží jako možné aktivity při navštívení výstavy *1796–1918: Umění dlouhého století*. Měly by se především vyplňovat v samotné výstavě, neboť mnoho z nich odkazuje na specifické aspekty expozice. Další edukační materiály navazují na tematiku této výstavy. Všechny materiály jsou navrženy ve formátu A4, aby bylo možné je pohodlně vytisknout doma. Na konci stránky jsou pak uvedeny další informace o mně, o vzniku stránky a jejím výsledným účelem. Stránku jsem pojmenovala *Dlouhá chvíle*, neboť mi přijde jako vtipný odkaz na výstavu, v jejímž názvu se slovo *dlouhé* objevuje. Samotné slovní spojení odkazuje na určitou chvíli, při níž nemáme nic na práci a nastává nudný okamžik. Chtěla bych tedy takto představit možnost, jak zahnat tuto nudu a vytvořit si příjemné chvíle naplněné úsměvy.



Obr. 20: QR kód k webové stránce *Dlouhá chvíle*.

## Didaktická část

V poslední části bakalářské práce jsem se především zaměřila na tvorbu edukačních materiálů pro výstavu *1796–1918: Umění dlouhého století*, protože jsem chtěla propojit svou praktickou část s didaktickým přístupem. Vytvořila jsem soubor pracovních listů, které jsou inspirovány touto výstavou a nabízejí interaktivní způsob objevování témat expozice. Abych zajistila dostupnost pro všechny, rozdělila jsem materiály do dvou částí, takže si je mohou vyzkoušet jak návštěvníci přímo v galerii, tak i lidé pohodlně z domova. Tyto pracovní listy poskytují příležitost pro prozkoumávání a tvoření, ať už jste ve výstavním prostoru nebo ve vašem vlastním prostředí.

Tento nápad vytvořit pracovní listy mě napadl současně s myšlenkou na vytvoření souboru koláží. Bylo to intuitivní a měla jsem pocit, že tyto materiály jsou obvykle zaměřeny hlavně na děti. Chtěla jsem proto vytvořit materiály, které by mohl použít kdokoli, avšak doporučený věk by měl být mezi dětmi, které jsou na pomezí prvního či druhého stupně základní školy. Některá cvičení jsou náročnější, ale při jejich plnění je například vítána skupinová aktivita a spolupráce. Některá cvičení jsou dokonce vyloženě zaměřena na aktivitu ve skupině, zejména pokud se odehrávají přímo v prostoru výstavy.

Pro inspiraci jsem se především obrátila na časopis *Raketa*. Využila jsem jejich soubor aktivit, který vydali v knize, ale běžně vychází také ve formě měsíčníku *Raketa*. Mají velké množství nápadů na aktivity, které mě nadchly, a jejich vizuální styl mi také velmi imponoval. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla, že některé aktivity by měly být více ilustrativní, například labyrinty nebo obrázky, ve kterých se něco děje, či úkoly s otázkami, na které reagují. Hlavně jsem dbala na jednotný vizuální styl. Nechtěla jsem, aby každá stránka vypadala odlišně, protože by to mohlo působit neesteticky. Bylo pro mě ale obtížné udržet se v této jednotnosti, neboť jsem pracovní listy nevytvořila všechny najednou, ale postupně. Je možné, že na některých stránkách je patrný můj momentální emocionální stav, a tak se mohou odlišovat od ostatních. Zároveň jsem přemýšlela o problému týkajícím se tisku. Pro inspiraci jsem dále používala webovou stránku *Nedatováno*, na které podobně jako já vytváří pracovní listy a různé aktivity zaměřené na výtvarnou edukaci. Nadchl mě především jejich lehký srozumitelný přístup při aktivitách a stejně tak i jejich celková vizuální stránka. Občas jsem nahlédla i do knihy *Galerijní a muzejní edukace* (Fulková, 2014), v níž jsem spíše sledovala možnosti otázek pokládaných k samotné výstavě. Barevný tisk je často nákladný, a proto jsem pouze do jednoho cvičení zahrnula i barevný prvek. Celkově jsem se snažila držet černobílého vizuálního stylu. Všechny tyto materiály jsou přístupné na mnou vytvořené webové stránce, jak jsem uvedla už v předchozí kapitole.

### Edukační materiály směřované na výstavu

V prvním kroku jsem sepsala rešerši činností a aktivit, které by bylo zajímavé kombinovat s tématem výstavy. Procházela jsem již zmíněné webové stránky a publikace s úmyslem najít aktivity vhodné pro mé téma. Při tom jsem také vzpomínala na své různé zážitky z výstav, které jsem zažila pouze v prostoru galerijních expozicí.

Jako první příklad mě napadl pracovní list, ve kterém si návštěvníci mají vybrat na výstavě obraz s ochranným sklem a pokusit se jednou vybranou barvou nakreslit, co se za ním nachází. Následně musí též změnit úhel a zaměření svého pohledu a na již nakreslený obrázek překreslit svůj vlastní odraz ve skle. Tím jsem především chtěla upozornit na to, že i návštěvníci výstavy jsou součástí samotné výstavy, propojují se s ní a nechávají za sebou své odrazy, ať už ve formě kamerových záznamů nebo zakoupených vstupenek.

Vytvořila jsem také klasické aktivity, jako je například křížovka. Při vytváření otázek jsem se snažila u návštěvníků probudit aktivitu. Lidé budou procházet výstavou a objevovat. Samotná

křížovka je sama o sobě skrytou aktivitou. Navíc jsou zde i cvičení, která návštěvníky přimějí procházet výstavu celou a věnovat pozornost detailům, které by jinak nepostřehli. Kdy jste naposledy procházeli výstavou a řekli si: „To je opravdu malý obraz.“, nebo jste hledali spojitosti mezi detaily, jako například kolik hrnečků je ve výstavní expozici? Možná existuje nějaký detail, který je zajímavý sám o sobě. Tyto otázky se objevují v přidružených pracovních listech.

Pokusila jsem se dále vytvořit něco, co si návštěvníci mohou odnést domů, a vytvořit si tak určitou vzpomínku na výstavu. Jedná se o zmenšenou verzi hry pexeso. Pokud si vytisknete čtyřikrát pracovní list s pexesem, můžete ho hrát. Nejprve byste měli na jednotlivé čtverečky nakreslit obrázky, které představují umělecká díla. V textu na pracovním listu jsem doporučila, aby se tato aktivita prováděla ve dvojicích, ale není to podmínkou. Může ji hrát různý počet návštěvníků výstavy. Především jsem chtěla poukázat na radost ze společného tvoření, která vzniká při výběru a kreslení obrázků do pexesa. Poté, co jsou obrázky připraveny, mohou návštěvníci začít hrát a párovat jednotlivé dvojice. Tato aktivita umožňuje lidem prozkoumat umělecká díla vystavená na výstavě a ještě víc si užít zábavu i interakci s ostatními.

### Návod

**KRÍŽOVKA**

**TAJENKA**

Kolik je ve výstavě

Porovnej s ostatními.

1. V údolí smutku je VELKÁ VĚC. JAKÁ? (Jan Zrzavý)

2. Jaká je pověstí dílna Pepy Mařkové?

3. Jaká je Fuga?

4. Jan Spála, André Derain a Jan Preisler mají ve výstavě OBRÁZY SE STEJNÝM POJEMOVÝM ZHROUŠTÍ. JAK SE

5. FRANTIŠEK Kupka byl ve své době i symbolista. Jeden obraz z výstavy zapadá do tajenky a do tohoto UMĚLECKÉHO Hnutí.

Projdi se po výstavě a zkus odpovědět na otázku

Kolik hrnečků ve výstavě?

Jaký je nejmenší obraz?

Zkus spojit téma nejmenšího OBRÁZU A Detailu a vytvořit tak úplně novou kresbu.

Můžeš KRESLIT (Tady) nebo Na druhé straně Papíru.

NA ŠEL JSI NEJAKÝ ZAJÍMAVÝ DETAIL? JAK VE

Obr. 21: Pracovní list.

Obr. 22: Pracovní list.

V této části se zaměřím na konkrétní modelovou situaci, která ilustruje možné využití pracovních listů ve výstavním prostoru. Detailněji vysvětlím postup od počátečních kroků až po konečnou reflexi. Představím také edukační materiál s úkolem, kterým je kreslení vlastního portrétu za pomoci odrazu na skle. Tento úkol nabízí zajímavou výzvu, jež spojuje umělecký



prvek s interaktivitou. Prostřednictvím pracovních listů si návštěvníci výstavy budou moci prakticky vyzkoušet tuto techniku kresby. V modelové situaci představím návod, který bude obsahovat jednotlivé kroky, jak přistupovat k tomuto úkolu. Návštěvníci dostanou pracovní list, který jim poskytne potřebné informace, postup a příklady, které jim pomohou při kreslení svého portrétu pomocí odrazu na skle. Tento edukační materiál jim umožní lépe porozumět technice a poskytne jim prostor pro vlastní kreativitu a experimentování.

1. Klikněte na tento odkaz <https://dlouhachvile.carrd.co/>, který Vás přivede na webovou stránku *Dlouhá chvíle*. Zde si najdete záložku s názvem *EM – DO VÝSTAVY*. Vyberte si pracovní list, který chcete použít. V tomto případě vyberte list s velkým rámem. Klikněte na něj myší a měl by se Vám otevřít pouze samotný obrázek. Následně na něj klikněte levým tlačítkem myši a uložte si ho do zařízení.
2. Vytiskněte jako A4 formát. Není nutné, aby tento tisk byl barevný. Při tisku mějte na paměti, že orientace tisku by měla být ve vertikálním směru, aby se správně zachovala struktura a čitelnost obsahu.
3. Přineste si jej s sebou do galerie – bylo by dobré, kdybyste si přinesli nějakou tvrdou podložku, na kterou si můžete položit papíry při kreslení a psaní. Postačí například kniha nebo pevný sešit. Pracovní papíry s úkoly mějte vytištěné podle počtu dětí, aby každé mělo vlastní. S sebou také vezměte sadu pastelek, neboť k tomuto cvičení jsou zapotřebí na osobu dvě různé pastelky. Pokud jste v menší skupině (méně než tři lidé), postačí tři různobarevné pastelky, které by neměly být stejné (pak je možné střídat si pastelky mezi sebou). Pokud jste větší skupina, doporučuji, aby si každý vzal tužky, pastelky nebo fixy individuálně. Každý tak může nést své věci sám během prohlídky výstavy.
4. Prohlédněte si pečlivě a pozorně výstavu, přičemž věnujte pozornost detailům, různým uměleckým dílům a jejich kontextu.
5. Po skončení prohlídky výstavy se sejděte s dětmi mimo samotný výstavní prostor, například na patře či jiném vyhrazeném místě, abyste nepřekáželi ostatním návštěvníkům ve výstavních prostorách.
6. Ptejte se na jejich zážitky z výstavy. Pomocí otázek, které jsou uvedeny pod tímto bodem, se dostanete k tématu cvičení na vytištěných papírech. Pokud jdete na výstavu sám, zkuste si na tyto otázky odpovědět sám, nebo je přeskočte a přejděte rovnou k úkolu.
  - a. Všimli jste si něčeho jiného než samotného umění na výstavě?
  - b. Na co je nutné myslet při vytváření výstavy?
  - c. Proč chráníme umění před krádežemi a proč některá umělecká díla mají větší ochranu než jiná?
  - d. Co slouží jako ochrana obrazů?
  - e. Pokud jste si všimli ochranného skla, viděli jste pouze vystavovaná umělecká díla, nebo i něco jiného?
7. Rozdejte pracovní listy a pečlivě vysvětlete úkol účastníkům, kteří neumí číst. Ujistěte se, že každý z nich plně rozumí instrukcím a cíli úkolu. Při vysvětlování použijte jednoduchý jazyk, vizuální podporu a ukázky, abyste pomohli těmto účastníkům pochopit, co od nich očekáváte.
8. Nastavte vhodný čas pro aktivitu – čas si zvolte individuálně podle potřeb jednotlivých osob zapojených do aktivity. Mějte na paměti, že budete potřebovat čas i na společnou reflexi, která by měla být delší než samotná aktivita. Pokud jste sám, čas si můžete plně přizpůsobit svým možnostem a potřebám reflexe. (Například pro pracovní list, na kterém se řeší křížovka, bychom mohli dát 45 minut na vyřešení úkolu. S tím, že pokud

by si děti nevěděly rady s aktivitou, umožnili byste jim, aby po půl hodině mohli pracovat ve skupině.)

9. Po uplynutí stanoveného času se sejděte se všemi účastníky mimo samotnou výstavu, ideálně v prostoru, který je vyhrazen pro diskuse a setkání. Zde můžete společně rozvinout diskuzi o nových objevech, které jste během prohlídky výstavní expozice učinili, a reflektovat, jak se vám pracovalo v prostředí, kde byste obvykle nekreslili. Zajímejte se o názory účastníků a zjistěte, zda byla tato činnost příjemná, zda jim přinesla nové pohledy, inspiraci či radost. Podporujte otevřenou výměnu názorů a sdílení dojmů, abyste podpořili interakci a reflektivní proces po skončení výstavy.
10. Projděte si společně vytvořené obrázky, které si můžete následně vystavit doma, ve škole, v kanceláři nebo kdekoli jinde, kde je vhodné je prezentovat a sdílet s ostatními.

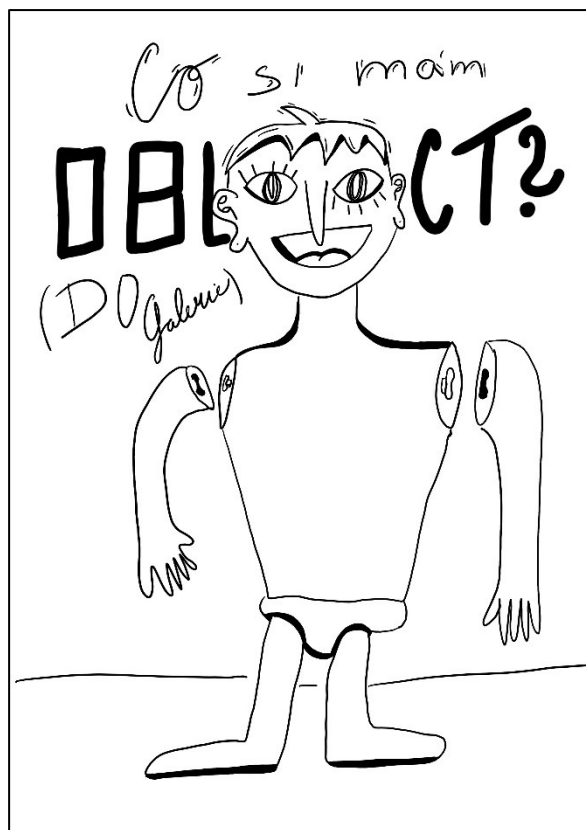


Obr. 25: Pracovní list.

## Edukační materiály reagující na výstavu

Rozhodla jsem se tyto podklady zpracovat trochu volnějším a ilustrativnějším způsobem, aby byly více přitažlivé. Přestože tematika zůstává zachovaná, informace obsažené v těchto pracovních listech se liší od těch, které jsou vyhrazeny pro expozici a prezentovány na místě. Většina těchto aktivit zahrnuje různé prvky, které lze vybarvovat a doplňovat. Mým záměrem bylo, aby tyto aktivity byly zábavné a během rešerše, která probíhala souběžně s hledáním vhodných činností pro expozici, mě zvláště zaujal časopis *Raketa*. Ten mi poskytl velkou inspiraci jak pro kresby, tak pro tyto aktivity, a tak jsem se jím nechala ovlivnit při tvorbě ilustrací a dalších prvků.

První mnou vytvořená aktivita pro tento projekt byl labyrint na téma galerie. Bavila mě jeho nekonečná možnost, jak se zatoulat i jak pokračovat dál. Především doporučuji tuto činnost pro starší děti, neboť labyrint je náročný na rozluštění. Do tohoto labyrintu jsem zakreslila několik částí, aby se každá lišila od té předešlé. Pravděpodobně jsem při své tvorbě cesty v labyrintu vzpomínala na cesty protagonistů ve fantastických příbězích, v nichž se tyto hrdinové potýkají s různými nástrahami, kouzelnými místy a lidmi. Vytvářela jsem ho zcela intuitivně a pomohl mi rozvinout možnosti, jakým směrem se ve své sérii vydám v oblasti estetiky.



Obr. 23: Pracovní list.

Obr. 24: Pracovní list.

## Závěr

V závěrečné části bakalářské práce bych chtěla shrnout hlavní poznatky z výkladu a reflektovat své zkušenosti získané během procesu tvorby této práce. Při tomto shrnutí se zaměřím na klíčové aspekty. Současně se pokusím identifikovat přínosy, které mi tato práce přinesla z hlediska rozvoje a růstu.

V teoretické části této práce jsem se především zaměřila na pojmy, které jsou obsažené v názvu. Humor mi přinesl poznání různých možností ohledně variant jeho kompozice. Dozvěděla jsem se, že pro tvorbu humoru je klíčová sebeironie a obecně ironie. Dále jsem prezentovala významné okamžiky v umění, které jsou spojeny s humoristickým podtextem. Následně jsem navázala na toto téma a prozkoumala postdigitalitu a její vliv v kontextu internetových vztahů a vztahu k reálnému světu. Neopomněla jsem také zmínit rozdíl mezi analogovou a digitální formou. Další část mého teoretického výzkumu byla věnována koláži jako umělecké technice. Definovala jsem samotnou koláž a vybrala několik technik, které z ní vycházejí. Tyto techniky jsem detailně rozpracovala v odstavci, který se specificky zaměřil na fotomontáž a fotokoláž. V závěru teoretické části jsem se snažila podrobně vysvětlit pojem memů, jejich možnosti a různé druhy.

V praktické části své závěrečné práce jsem se zabývala chronologickým rozborovým přístupem a záměrem mnou vytvořeného memu. Během tohoto procesu jsem se několikrát ocitla v náročné situaci. Poprvé se tak stalo, když jsem hledala vhodný styl a sociální skupinu, na kterou bych chtěla své memy zaměřit. Dlouho jsem přemýšlela a zkoumala různé možnosti přístupu k tomuto tématu. Při své práci jsem se začela v knize *Smích* od Henriho Bergsona. Avšak distance vytvořená četbou o teorii smíchu postupně způsobovala, že jsem ke každému memu přistupovala teoreticky, a přestával mi tak připadat směšný. Nakonec jsem z této publikace nepoužila nic, co by mi mohlo být využito v tématech, kterým jsem se věnovala.

Další výzvou, kterou jsem musela čelit při fotografování obrazů v galerii na analogový film, bylo překonání několika obtíží. Hlavním problémem, se kterým jsem se potýkala, byla nedostupnost analogového barevného filmu značky Kodak v Praze. Bylo nezbytné nalézt řešení, jak se k tomuto specifickému filmu dostat. Vynaložila jsem úsilí a využila různých strategií, jako například prozkoumání možnosti návštěvy jiného obchodu ve jiném městě, či vyčkávání na požadovaný film v internetovém obchodě. Bohužel, žádná z těchto přístupů se ukázala jako dostatečně účinná.

Nakonec jsem přistoupila k alternativnímu řešení a využila možnosti získat analogový film prostřednictvím svého strýce a jeho známého, který se aktivně věnuje fotografii. Tato možnost se ukázala jako nejlepší volba, která mi umožnila získat požadovaný film a pokračovat ve fotografování obrazů v galerii.

V didaktické části práce jsem se zaměřila na popis mého postupu při tvorbě edukačních materiálů. V rámci tohoto popisu jsem vytvořila také návod, jak využít některá z těchto cvičení. Edukační materiály vznikly s cílem navázat na praktickou část mé studie. Zvláště mě zaujala myšlenka pracovních listů, které by reagovaly na stejnou výstavu jako memy, které jsem vytvořila. Pro mě bylo velmi zajímavé procházet výstavu a vymýšlet různé možnosti, jak vést práci nad těmito aktivitami. V ilustrační části jsem se potýkala s obtížemi, protože jsem se snažila udržet jednotný vizuální směr. Několikrát jsem část aktivity smazala a zkoušela to znovu. Nakonec jsem však všechno dokončila a umístila na webovou stránku, na které jsem se snažila zajistit přehlednost a snadnou možnost stahování materiálů.

Celkově mě nadchlo množství nových knih a článků, stejně jako možnosti prozkoumávat svět a témata, kterými se lidé zabývají. Existuje mnoho aspektů, které jsem do své práce

nezahrnula, například rozvoj memů, který vedl k obchodu s nimi. Tato myšlenka mě zaujala poté, co jsem si přečetla článek na platformě *The New York Times*, který se zabýval internetovými obrazy, jež mají unikátní vlastníky a nelze je snadno kopírovat díky technologii *NFT* (Non-Fungible Token). Zajímalo mě, jakou roli hrají memy v tomto odvětví. Mnoho umělců využívá *NFT* jako způsob výdělků a tím přispívá k podpoře jejich umělecké tvorby. Můžeme to zjevně vnímat jako reakci na možnosti online výdělků a obchodu. Je ohromující, jak širokou škálu memů najdeme, od těch, které reagují na reklamy, až po ty, které se zabývají pornografickým průmyslem.

Během psaní této bakalářské práce se objevil nový virální mem. Ten reaguje na situaci ponorky s bilionářem a dalšími lidmi, která uvízla u vraku Titaniku. Jedná se o specifický druh memu, který reaguje na nejnovější fenomén ve světovém zpravodajství, avšak je otázkou, zda je etický. Podle mého názoru by neměl být. Když jsem se dozvěděla, že tento mem vznikl, uvědomila jsem si, že lidé v této ponorce pravděpodobně nemají dostatek kyslíku. Smát se lidem, kteří jsou pravděpodobně již mrtví, je tudíž neetické a nemorální. Memy mohou působit vtipně, ale zároveň si pohrávají s našimi hranicemi lidskosti.



Obr. 26: Mem potopená ponorka – od TMBK, 2023.

## Seznam použitých zdrojů

### Bibliografie

BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997, s. 106. ISBN 80-200-0609-5.

BERGSON, Henri. *Smích*. Praha: Naše vojsko, 2012. ISBN 978-80-206-1249-6.

BERRY, D. a M. DIETER. *Postdigital Aesthetics Art, Computation And Design*. London: Palgrave Macmillan UK, 2015, 1 online resource (XVII, 320 p.) . ISBN 1-137-43719-7.

BLACKMORE, Susan J. *Teorie memů: kultura a její evoluce*. Praha: Portál, 2001. ISBN 80-7178-394-3.

BLAŽEK, Oldřich J., Jaroslav STANĚK, Jiří KROPÁČEK a Zdeněk NETOPIL. *Slovník pojmů z dějin umění: názvosloví a tvarosloví architektury, sochařství, malby a užitého umění*. Praha: Odeon, 1991, s. 104. ISBN 80-207-0246-6.

BORECKÝ, Vladimír. *Teorie komiky*. Praha: Hynek, 2000. ISBN 80-86202-65-8.

BŘÍNEK, Tomáš. *TMbook*. Praha: Listen, 2021. ISBN 978-80-242-7812-4.

CRAMER, Florian. What Is 'Post-digital'?. In: BERRY, D a M DIETER. *Postdigital Aesthetics Art, Computation And Design*. London: Palgrave Macmillan UK, 2015. ISBN 1-137-43719-7

DAWKINS, Richard. *Sobecký gen*. Praha: Mladá fronta, 1998. Kolumbus. ISBN 80-204-0730-8.

*Galerijní a muzejní edukace...: vzdělávací programy Uměleckoprůmyslového musea v Praze a Galerie Rudolfinum*. V Praze: Univerzita Karlova, Pedagogická fakulta, [2012–2013]. ISBN 978-80-7290-700-7.

*Raketa: hravá kniha pro děti*. V Praze: Raketa v produkci nakladatelství Labyrint, 2018–současnost. ISBN 978-80-86803-74-6.

SCHOLLEOVÁ, Martina. *Hysterie umění*. V Praze: Labyrint, 2019. Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-68-5.

## Internetové zdroje

BENVENISTE, Alexis. The Meaning and History of Memes: Internet culture is saturated with memes, but how would you explain a meme to someone who doesn't get it?. In: *The New York Times* [online]. 26. ledna 2022 [cit. 2023-07-02]. Dostupné z:

<https://www.nytimes.com/2018/09/20/arts/design/knock-knock-art-humor-south-london-gallery.html?auth=login-google1tap&login=google1tap>

Bez názvu. In: *Nedatováno*. [online]. [cit. 2023-07-02]. Dostupné z:

<https://www.nedatovano.cz/>

*Carrd* [online]. [cit. 2023-07-02]. Dostupné z: <https://carrd.co/>

Cave of Altamira and Paleolithic Cave Art of Northern Spain, UNESCO. In: *UNESCO* [online]. [cit. 2023-07-02]. dostupné z: <https://whc.unesco.org/en/list/310>

FABÉNYI, Julia a József KÉSZMAN. Collage-montage-decollage. In: ELANTKOWSKI, Jan, Julia FABÉNYI a József KÉSZMAN. *Boris Lurie & Wolf Vostell. Art after the Shoah* [online]. Maďarsko: Ludwig Múzeum [cit. 2023-07-04]. Dostupné z:

[https://www.ludwigmuseum.hu/system/files/news/attachments/2023-04/Lurie\\_Vostell-Kisfuzet-vFinal\\_0310.pdf](https://www.ludwigmuseum.hu/system/files/news/attachments/2023-04/Lurie_Vostell-Kisfuzet-vFinal_0310.pdf)

FODOR, Janice. Humor in Art: The Many Facets of Humor. In: *YouTube* [online]. [cit. 2023-06-25]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=-VQJKdsl1bU>

FUTURISM. In: *TATE* [online]. [cit. 2023-07-02]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/futurism>

GOPNIK, Blake. One Year After Beeple, the NFT Has Changed Artists. Has It Changed Art? Hardly at all. In: *The New York Times* [online]. 3. března 2022 [cit. 2023-07-02]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2022/03/03/arts/design/nft-art-beeple.html>

*Let's Enhance: Image Quality AI & Free Online Photo Enlarger* [online]. [cit. 2023-07-02]. Dostupné z: <https://letsenhance.io/>

MAMBROL, NASRULLAH. *Postmodernism and Popular Culture. Literary Theory and Criticism* [online]. 29. března 2018 [cit. 2023-07-02]. Dostupné z:

<https://literariness.org/2018/03/29/postmodernism-and-popular-culture/>

Meme. In: *Oxford English Dictionary* [online]. [cit. 2023-07-02]. Dostupné z:

<https://www.oed.com/>

*Národní galerie Praha* [online]. [cit. 2023-07-02]. Dostupné z: <https://www.ngprague.cz/>

NAYERI, Farah. A Show About Humor That's as Funny (Weird) as It Is Funny (Ha Ha). In: *The New York Times* [online]. 20. září 2018 [cit. 2023-07-02]. Dostupné z:

<https://www.nytimes.com/2018/09/20/arts/design/knock-knock-art-humor-south-london-gallery.html?auth=login-google1tap&login=google1tap>

Realgrumpycat: Grumpy Cat. In: *Instagram* [online]. [cit. 2023-07-02]. Dostupné z:

<https://www.instagram.com/realgrumpycat/>

ROSENTHAL, Nan. Marcel Duchamp (1887–1968). In: *The MET* [online]. New York: The Metropolitan Museum of Art, Říjen 2004 [cit. 2023-06-25]. Dostupné z:

[https://www.metmuseum.org/toah/hd/duch/hd\\_duch.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/duch/hd_duch.htm)

SANTINO, Andrew a Bobby LEE. Badfriendspod: Bad Friends Podcast Official. In: *Instagram* [online]. [cit. 2023-07-02]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/badfriendspod/>

*Squarespace Official Website* [online]. [cit. 2023-07-02]. Dostupné z: <https://www.squarespace.com>

Tmbkofficial: TMBK. In: *Instagram* [online]. [cit. 2023-07-02]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/tmbkofficial/>



## Seznam obrázků

Obr. 1: HEARTFIELD, John. Adolf Superman: polykající zlato a chrličí cín. Fotomontáž, 1932.

- HEARTFIELD, John. *Adolf Superman: polykající zlato a chrličí cín* [online]. 1932 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://www.johnheartfield.com/John-Heartfield-Exhibition/john-heartfield-art/famous-anti-fascist-art/heartfield-posters-aiz/adolf-the-superman-hitler-portrait>

Obr. 2: DUCHAMP, Marcel. Fontána, 1917- fotografie vyfocena Alfredem Stieglitzem v roce 1917.

- DUCHAMP, Marcel. Fontána. In: *Wikipedia: Fountain (Duchamp)* [online]. 1917 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Fountain\\_%28Duchamp%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Fountain_%28Duchamp%29)

Obr. 3: WARHOL, Andy. Cover alba Sticky Fingers pro The Rolling Stones, 1971.

- WARHOL, Andy. *Sticky Fingers* [online]. 1971 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://www.zbozi.cz/vyrobek/sticky-fingers-the-rolling-stones-lp/fotogalerie/>

Obr. 4: HAMILTON, Richard. Cover pro album skupiny the Beatles, 1968.

- HAMILTON, Richard. The Beatles. In: *Wikipedie: The Beatles (album)* [online]. 1968 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/The\\_Beatles\\_%28album%29](https://cs.wikipedia.org/wiki/The_Beatles_%28album%29)

Obr. 5: WARHOL, Andy. 200 Campbellových polévek. Akryl na plátně, 1962.

- WARHOL, Andy. 200 Campbellových polévek. In: *Artimage* [online]. 1962 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://www.artimage.org.uk/31714/andy-warhol/200-campbell-soup-cans--1962>

Obr. 6: Meme: Nerozbitná Nokia 3310.

- Nerozbitná Nokia 3310. In: *Know Your Meme* [online]. [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://knowyourmeme.com/memes/subcultures/indestructible-nokia-3310>

Obr. 7: Print screen mého Google vyhledávače.

- Print screen mého Google vyhledávače. In: *Vlastní sbírka* [online]. [cit. 2023-07-03].

Obr. 8: Kilroy was here na památníku druhé světové války ve Washingtonu, D.C.

- Kilroy was here na památníku druhé světové války ve Washingtonu, D.C. In: *Wikipedie: Kilroy was here* [online]. [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Kilroy\\_was\\_here](https://cs.wikipedia.org/wiki/Kilroy_was_here)>

Obr. 9: Kilroy na Muzeum bitvy o Británii.

- Kilroy na Muzeum bitvy o Británii. In: *Wikipedie: Kilroy was here* [online]. [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Kilroy\\_was\\_here](https://cs.wikipedia.org/wiki/Kilroy_was_here)

Obr. 10: Kilroy na berlínské zdi.

- Kilroy na berlínské zdi. In: *Wikipedie: Kilroy was here* [online]. [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Kilroy\\_was\\_here](https://cs.wikipedia.org/wiki/Kilroy_was_here)

Obr. 11: Rickroll – Rick Astley ve videoklipu k písni Never Gonna Give You Up, 1987.

- Rickroll – Rick Astley ve videoklipu k písni Never Gonna Give You Up. In: *UNOCERO: Gracias al Rickroll, 'Never Gonna Give You Up' alcanza récord en YouTube* [online]. [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://www.unocero.com/noticias/rickroll-lleva-a-record-en-youtube/>

Obr. 12: Grumpy Cat.

- Grumpy Cat. In: *Instagram: realgrumpycat* [online]. 2012 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/realgrumpycat/>

Obr. 13: TMBK – GB.

- TMBK: GB. In: *Instagram: tmbkofficial* [online]. 2023 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/oBCr52yCPs8CP/>

Obr. 14: Umělecký mem.

- Classical Damn. In: *Instagram: classicialdamn* [online]. 2023 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/CuFdE9JSiBk/>

Obr. 15: První nepodařené pokusy o vyfocení obrazů v galerii. (zdroj: vlastní archiv)

Obr. 16: Fotografie před Let's Enhance. (zdroj: vlastní archiv)

Obr. 17: Fotografie po úpravě v Let's Enhance. (zdroj: vlastní archiv)

Obr. 18: Mem 1. nepojmenovaný. (zdroj: vlastní archiv)

Obr. 19: Mem 2. nepojmenovaný. (zdroj: vlastní archiv)

Obr. 20: QR kód k webové stránce Dlouhá chvíle. (zdroj: vlastní archiv)

Obr. 21: Pracovní list. (zdroj: vlastní archiv)

Obr. 22: Pracovní list. (zdroj: vlastní archiv)

Obr. 23: Pracovní list. (zdroj: vlastní archiv)

Obr. 24: Pracovní list. (zdroj: vlastní archiv)

Obr. 25: Pracovní list. (zdroj: vlastní archiv)

Obr. 26: Mem potopený ponorka – od TMBK, 2023.

- TMBK: Pozor! Obsahuje stopové množství černého humoru. In: *Instagram: tmbkofficial* [online]. 2023 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/tmbkofficial/>