

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Možnosti prolínání volné a užité tvorby

Tereza Beznosková

Vedoucí práce: MgA. Pavla Gajdošíková, Ph.D.
Studijní program: Specializace v pedagogice – Výtvarná výchova
Studijní obor: B VV (7504R235)

2024

PROHLÁŠENÍ:

„P r o h l a š u j i,

že jsem předloženou bakalářskou práci vypracovala samostatně a veškerou literaturu a další podkladové materiály, které jsem použila, uvádím v seznamu použité literatury.“

Datum

Podpis

PODĚKOVÁNÍ:

Zde bych chtěla poděkovat především MgA. Pavle Gajdošíkové, Ph.D., za její cenné připomínky, ochotu a čas, který mi věnovala při vedení mé bakalářské práce. Také děkuji žákům z DDM Jižní Město za jejich odvalu a nadšení při naší společné tvorbě.

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zaměřuje na prolínání užitého a volného umění, konkrétně na kombinaci malby a grafického designu. Ve výtvarném prostředí je toto prolínání časté a rozmanité. Teoretická část práce se hlouběji zabývá různými přístupy, jak můžeme nahlížet na disciplíny jako je umění a grafický design nebo design obecně. Zkoumá vzájemné vztahy mezi nimi a porovnává jejich podobnosti a odlišnosti. V poslední řadě tato část přináší pohled na četné historické kontexty, ve kterých k prolínání docházelo. Výtvarná část je koncipována jako dynamický a kreativní proces, zaměřený na experimenty s kolážemi, malbou a plakáty, přičemž plakát zde zaujímá klíčovou roli. Tato část také mapuje vývoj, proměny a principy, které vedly k formování moderního konceptu plakátu, jak jej známe dnes. Jsou zde popsány mé záměry, postupy a výstupy autorské práce. Také se v této části odkazuje na autory, kteří byli pro mou tvorbu zásadní inspirací, a jejich díla, ve kterých můžeme najít různé možnosti prolínání malby a grafického designu. Zde se na tuto problematiku podrobněji zaměřuji na konkrétních příkladech jednotlivých děl. Didaktická část práce pak přináší návrh didaktické řady, která vychází z autorské tvorby a zaměřuje se na propojení užitého a volného umění ve výuce. Jsou zde názorně vyobrazeny výsledné práce žáku, doplněné o závěrečnou reflexi výtvarného zadání. Celkově tato práce přináší komplexní pohled na prolínání vybraných uměleckých disciplín, praktické experimentování s jejich kombinací a jejich využití v pedagogické praxi.

KLÍČOVÁ SLOVA

Grafický design, pedagogika, plakát, prolínání, umělecké dílo

ABSTRACT

The bachelor's thesis focuses on the interweaving of applied and fine arts, specifically on the combination of painting and graphic design. In the artistic environment, this interweaving is frequent and varied. The theoretical part of work deals more deeply with different approaches, how we can look at disciplines such as art and graphic design or design in general. It examines the interrelationships between them and compares their similarities and differences. Finally, this section provides an insight into the numerous historical contexts in which interweaving took place. The artistic part is conceived as a dynamic and creative process, focused on experiments with collages, painting and posters, with the poster playing a key role here. This section also charts the development, transformations and principles that led to the formation of the modern poster concept as we know it today. My intentions, procedures and outputs of my original artwork can be found here. This section also refers to the authors who have been a major inspiration for my thesis and their works, in which we can find various possibilities of interweaving painting and graphic design. Here I focus on this issue in more detail on specific examples of individual works. The didactic part of the work presents a proposal for a didactic series, which is based on my original artwork and focuses on the connection of applied and fine arts in teaching. The student's final work is illustrated here, supplemented by a final reflection on the art assignment. Overall, this work provides a comprehensive view of the interweaving of selected artistic disciplines, practical experimentation with their combination and their use in pedagogical practice.

KEYWORDS

Artwork, graphic design, art interweaving, pedagogy, poster

OBSAH

ÚVOD.....	8
1 TEORETICKÁ ČÁST	10
1.1 Jak můžeme nahlížet na umění?	10
1.2 Design a umění	12
1.2.1 Grafický design.....	14
1.3 Prolínání v historii.....	17
1.3.1 Bauhaus.....	18
1.3.2 Pedagogika Bauhausu	19
1.3.3 Pop-art.....	21
1.4 Umění vs. design.....	22
2 PRAKTICKÁ ČÁST	25
2.1 Médium plakátu	25
2.2 Tvorba plakátu	25
2.3 Plakát v historii	29
2.3.1 Předchůdci plakátu.....	29
2.3.2 Příchod litografie / Rozmach	29
2.3.3 Umělecký plakát na přelomu 19. a 20. století.....	30
2.3.4 Moderní plakát po roce 1910	33
2.3.5 Funkcionalistický plakát	34
2.3.6 Filmový plakát	36
2.4 Realizace autorské práce.....	38
2.4.1 Koláž.....	38
2.4.2 Písmo	41
2.4.3 Inspirace.....	43
2.4.4 Malba	47
2.4.5 Plakát	49
3 DIDAKTICKÁ ČÁST	54
3.1 Příprava na výtvarnou činnost 1. hodina.....	54
3.1.1 Realizace 1. hodina	57
3.2 Příprava na výtvarnou činnost 2. hodina.....	60
3.2.1 Realizace 2. hodina	62
3.3 Reflexe	63

ZÁVĚR	67
SEZNAM LITERATURY	68

Úvod

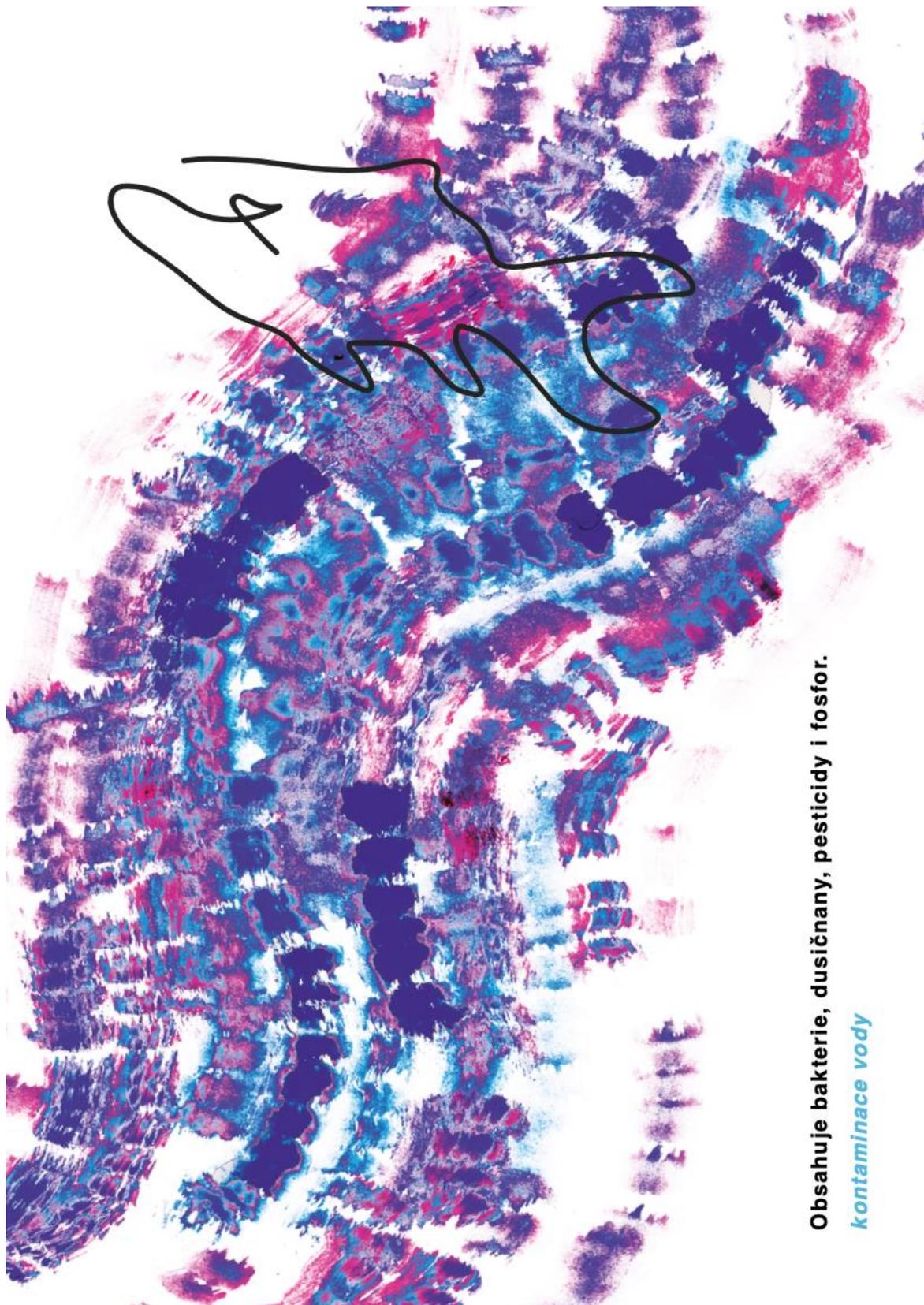
Téma mé bakalářské práce je prolínání užité a volné tvorby. V současné době prolínání ve výtvarném prostředí vzniká velmi často a možných oblastí, kde k němu dochází, je velká spousta. Já se ve své práci zaměřuji především na kombinaci malby a grafického designu. Ke zkoumání tohoto tématu mě vedla má vlastní výtvarná činnost a zájem o tuto složitou, ale zajímavou problematiku, známou z historie i současnosti.

Bakalářská práce je prostoupena mou předešlou tvorbou, která doplňuje jednotlivé kapitoly a slouží jako ukázky k daným tématům.

V teoretické části je mým cílem představit jednotlivé disciplíny a možné způsoby, jak na ně můžeme nahlížet. Zkoumám, jaké jsou mezi nimi podobnosti a v čem se naopak odlišují, jak tomu bylo v minulosti a v jakých oblastech dějin se toto prolínání objevuje.

Ve výtvarné části na toto téma experimentuji formou koláží, maleb a především plakátů. Plakát se stal stěžejním bodem mé výtvarné části, a to jak v technickém provedení, tak v historických kontextech, kde zmiňuji výběr autorů a výtvarných technik, které se podílely na vývoji a rozkvětu tohoto média. Následně popisuji svůj záměr a postup u jednotlivých médií a také díla a autory, kteří mi byli inspirací pro tuto tvorbu.

V didaktické části jsem připravila didaktickou řadu, která vychází z mé vlastní výtvarné zkušenosti s tvorbou plakátů a prolínání charakteristických prvků grafických a malířských. Následně popisuji způsob a techniku, jak jsem tuto řadu zrealizovala se žáky, a reflektuji kladné i záporné zjištění tohoto zadání.



Obr. 1 Kontaminace vody, klauzurní práce, plakát, 2019

1 Teoretická část

1.1 Jak můžeme nahlížet na umění?

Otázku „co je umění?“ není lehké zodpovědět. Možných definic je mnoho. Touto otázkou se zabývá celá umělecká komunita, níže zmíněné možnosti jsou jen mým subjektivním výběrem myšlenek. Definice vizuálního umění tedy není univerzální, ale na začátek by se dalo říci, že uměním může být cílené vytváření krásných nebo významných děl pomocí dovedností a kreativity. Tato definice a hodnota uměleckých děl se v průběhu času a v různých kulturních kontextech mění. Např. moderní nebo konceptuální umění by nemohlo být dostatečně pochopeno a ohodnoceno v době baroka. Otázka definice umění je jednou z nejvíce pokládaných ve filozofii estetiky. Dala by se rozdělit na dva hlavní podtexty: základní podstatu umění a jeho sociální význam. Dále se dá rozčlenit do tří hlavních kategorií: reprezentace, výraz a forma. Dnes již umění jako reprezentace není hlavním ani jediným měřítkem hodnoty, ale stále se objevuje i v současnosti. Až do 18. století převládala myšlenka tzv. „dobrého umění“, které vycházelo z Platónova pojednání o umění vnímaném jako „mimesis“, což je přeloženo z řečtiny jako napodobování, kopírování. To vede k chápání umění jako reprezentace nebo replikace toho, co je považované za krásné nebo smysluplné. V období romantismu začalo umění nést myšlenku vyjádření nějakého emocionálního obsahu. Jde o vyvolání pocitů, dojmů. Umělec tak může navázat kontakt s divákem, chce tím třeba i vyvolat reakci, odezvu. Umění jako forma se stalo zvláště důležitým v období, kdy začalo nabývat stále abstraktnější podoby, a to ve 20. století. Principy umění jako rovnováha, rytmus, harmonie a jednota se staly klíčovými pro definici a hodnocení uměleckých děl. Stejně tomu tak je u designu. Vychází to z teorie Immanuela Kanta, podle níž by mělo být umění posuzováno pouze podle formálních kvalit, nikoliv podle konkrétního obsahu, ten totiž není pro Kanta esteticky podstatný (Marder, 2019).



Obr. 2 Útes, malba akrylem, 2022



Obr. 3 Krajina, malba akrylem, 2022

Naopak Gombrich v úvodu své publikace (1997) definuje umění podle své teorie, v níž umění vlastně neexistuje. Podle jeho názoru jsou zde pouze umělci. Gombrich zdůrazňuje, že výtvarná činnost může být považována za umění pouze tehdy, když si uvědomíme, že pojem „umění“ má v různých dobách a na různých místech odlišné významy. Rovněž upozorňuje na to, že termín „umění“ s velkým U není jednotný nebo objektivní. Identifikace umění s velkým U je složitá a může být problematická, protože tento způsob označení může přinášet umělcům i divákům zmatky a zklamání nejen v kontextu proměn doby. S tím souvisí názor, že není žádný špatný důvod, proč se nám může líbit určitý obraz či socha, avšak tvrdí, že naopak existují nevhodné důvody, proč se nám některá díla nelíbí. Nad tím bychom se mohli zamyslet. V tomto případě je důležité si uvědomit, jak píše Gombrich, že *„krása obrazu nespočívá v kráse daného námětu“*. Problematika estetiky/krásy spočívá v tom, že vkus a názory na to, co je považováno za krásné, jsou velmi subjektivní. Stejně tak tomu je i u výrazu. Často k nám obraz promlouvá právě tím, jaký mají osoby na obraze výraz, nebo tím, co se na obraze odehrává. Někdy je výraz zřejmý a lidé ho proto obdivují. Na druhou stranu existují jedinci, kteří si váží nejasnosti výjevu a prostoru k interpretaci, který takový výraz nabízí.

Na závěr bych ráda zmínila Gombrichovu myšlenku, která nás upozorňuje na naši tendenci akceptovat konvenční tvary a barvy jako jediné správné. Často je nutné odložit naše předchozí zkušenosti a vnímat svět čistým pohledem, jako bychom ho viděli poprvé. Tato schopnost není snadná, ale když ji umělci dokážou uplatnit, často vytvářejí nejzajímavější díla, která nám jako divákům můžou otevřít oči (Gombrich, 1997).

1.2 Design a umění

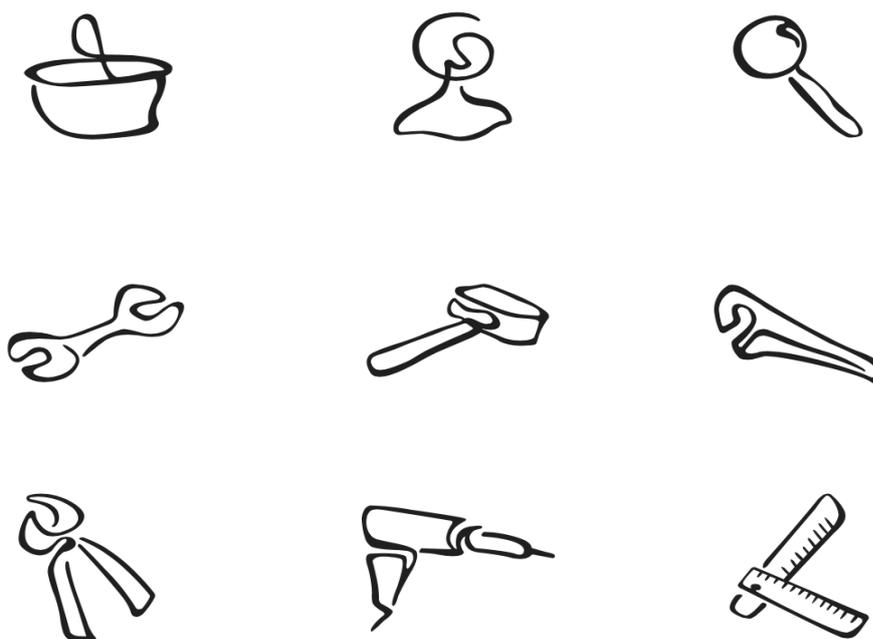
Možností, jak představit/vyložit design, je mnoho, ale já se pro svou práci opřu o myšlenku Normana Pottera: *„Každá lidská bytost je designér.“* (2018). Je názoru, že do tohoto odvětví patří každá činnost, u které muselo předem dojít k promyšlení, pečlivé úvaze a odhadu výsledků.

Povolání designéra spočívá v tom, dávat formu a strukturu inovacím v životě, ať už jsou spojeny s výrobou, konkrétním prostředím nebo příležitostí. Z globálního pohledu lze práci designéra rozčlenit do tří kategorií, které nejsou sice striktní nebo univerzální, ale můžeme se od nich odrazit: produktový design (věci), prostorový design (místa) a komunikační design (sdělení). Já se ve své práci budu zaměřovat na ten poslední. Komunikační design má

velký záběr. Spadá pod něj obalový design, webový design, branding³, ilustrace a fotografie, typografie⁴, grafický design, kterému se budu věnovat v následující kapitole a další...

Obecně platí, že čím více se tvorba zaměřuje na estetiku, tím více se podobá tvorbě umělecké a prolíná se s ní. Také s ní přichází větší svoboda při kreativní tvorbě. Umělecká tvorba se od designérské také může lišit průběhem práce. Při práci má umělec možnost se neustále vracet a rozvíjet své myšlenky. Designér v mnoha případech tuto možnost nemá. Také nemá svůj projekt jen ve svých rukou. Udává nejlepší možný postup, instrukce, které pak předá zadavatelům nebo výrobcům/zhotovitelům.

Dá se říci, že design se zabývá „problémy“ a jejich analýzou. Design vybírá, řadí a propojuje informace. Práce designéra je definovaná závazky vůči dalším lidem oproti umělci, který si je vytváří sám vůči sobě nebo okolí podle toho, jak si sám vybere (Potter, 2018).



Obr. 4 Piktogramy pro e-shop, klauzurní práce, 2018

³ Tvorba celkového vizuálního dojmu a identity značky, včetně loga, barevného schématu a dalších prvků, které pomáhají identifikovat a zapamatovat si značku.

⁴ Umístění a design písma s cílem zlepšit čitelnost a estetiku textu ve vizuální komunikaci.

1.2.1 Grafický design

Grafický design stejně jako samotný design nebo umění je široký pojem, já se zde pokusím jen nastínit výtah tohoto pojmu pro své potřeby.

Vznik grafického designu jako disciplíny můžeme datovat do první poloviny 20. století, kdy pod sebe zahrnul činnosti jako typografie, knižní grafika a reklama. V následujících dvaceti a třiceti letech se toto odvětví stávalo stále více profesionálním. S rozvojem digitalizace se poté nástroje grafického designu staly dostupnými široké veřejnosti. S touto demokratizací však současně přišel i možný úbytek profesionálního charakteru. „*Dnes je grafický design stále široce vnímán víc jako prostředek k tomu, jak věci vypadají, než k tomu, jak fungují,*“ říká Stuart Bailey⁵ v rozhovoru pro publikaci Proto (Bosák, Jansa a Babák, 2013).

Myslím, že je dobré alespoň stručně vysvětlit, jak grafický design funguje. Grafický design je tvořen znaky. Zmíním příklad od Richarda Hollise (2014): „*Když první člověk sháněl potravu a zahlédl otisk zvířecí tlapy v blátě, díval se na grafický znak. Zornice jeho mysli hleděla na zvíře samotné.*“ Člověk si vytvořil spojení mezi otiskem zvířecí tlapy a grafickým znakem. V tomto případě s daným zvířetem. Úkolem grafického designu je manipulovat s těmito značkami a uspořádat je na ploše tak, aby efektivně vyjádřil konkrétní myšlenku či představu. To je klíčovým prvkem pro efektivní komunikaci mezi např. plakátem a příjemcem. Ve většině případů dochází ke spojení slov a obrazů. Výraznější jsou buď slova, nebo obrazy, můžou navzájem vyjadřovat význam toho druhého. Dnes už se nepředávají informace letáky, brožurami, plakáty tak, že se stroze napíšu na papír data a tím to končí. Grafičtí designéři se snaží o dodání charakteru a u psaných slov toho můžou docílit transformací písma, např. zvětšením, zmenšením atd., zatímco u obrazu tím, jestli plochu zaplnit, nebo ponechat prázdnou.

Nejběžnější oporou pro znaky a obrazy je papír. Jeho struktura, barva, velikost hrají také při tvorbě svou roli. Jeho formát určuje i to, o jaký produkt grafického designu jde. Např. když papír ohneme napůl, vznikne z plakátu leták, složí-li se jich více dohromady a oříznou se, vznikne časopis.

⁵ (Anglický designér, spisovatel a kurátor)

Důležité je také zmínit funkce, které jsou v již zmiňované publikaci Richarda Hollise rozděleny do tří kategorií. První funkcí je identifikace. Jde o loga, štítky, domovní nápisy. Další je informovat a instruovat, tam spadají mapy a grafy. A poslední funkcí je předvádět a propagovat, např. pomocí plakátů a reklam (Hollis, 2014).

Jako shrnutí použiji stručnou definici grafického designu Stuarta Baileyho. „*V nejširším smyslu slova představuje grafický design vědomé uspořádání textu a/nebo obrazu, které zprostředkovávají určitou zprávu. Čím více je povolena či zastoupena určitá estetická a smyslová volnost, tím více se grafický design stáčí k umění, čím méně, tím více se blíží k vědě*“ (Bosák, Jansa a Babák, 2013)



Obr. 5 Obálka pro časopis „Typografia“, 2017

1.3 Prolínání v historii

Pojetí umění, jak ho známe dnes, vzniklo relativně nedávno. První známé projevy výtvarné tvorby pochází z pravěku, kdy byly nalezeny malby v jeskyních ve Španělsku a Francii, například v Altamiře. Způsob, jakým dnes chápeme umění, se v minulosti značně odlišoval. Lidé si nevystavovali sochy nebo obrazy ve svých domovech pouze pro estetické zlepšení nebo k zamyšlení nad záměrem autora. Tyto artefakty vždy sloužily určitému účelu, ať už šlo o zaznamenání důležité události, ochranu nebo předání poučení a informací dalším generacím. Někdy se výtvarné záznamy používaly jako nástroje k vyprávění příběhů. Dalším možným vysvětlením je víra v moc obrazů; lidé v pravěku, kteří vykreslovali lov nebo zvířata na stěny jeskyní, věřili, že jim to pomůže. Dokonce i dnes můžeme pozorovat kmeny, které se maskují jako zvířata, pořádají rituální tance a věří, že to zvýší jejich úspěch při lovu. Tato praxe by mohla být dnes srovnatelná s konceptem performance, kterou můžeme zahrnout do tvorby volné.

Umění ve starověkém Egyptě, jako jsou například pyramidy, jsou v dnešním světě často považovány za cíl našich turistických cest. V době před 2600 lety pyramidy stejně jako nástěnné malby v jeskyních plnily i praktický účel. Pyramidy sloužily jako pomníky pro krále a měly mu pomoci přiblížit se k bohům. Také reliéfy a nástěnné malby vyvolávají na první pohled úžas. To může být způsobeno tím, že zobrazují skutečný život jinak, než jsme dnes zvyklí. Tento rozdíl v našem prvotním dojmu může být způsoben účelem, za kterým tato díla vznikala. Egypťané neměli v úmyslu ohromit, ale zachytit skutečnost co nejvěrněji a jasně. Tato myšlenka se dále projevuje i v řeckém umění. Jejich architektonické styly jsou dnes vnímány jako vrchol uměleckého vyjádření. Nicméně v případě řecké architektury si přímo uvědomujeme funkční aspekty těchto stylů. Změna se objevuje v případě maleb na řeckých vázách, které sloužily nejen jako dekorativní a funkční prvky, ale také jako prostředek pro vyjádření lidského zobrazování a uměleckého vyjádření. Tím pádem mohou být zařazeny jak mezi volnou, tak užitou tvorbu.

Také v době renesance ve 14.–17. století docházelo k úzkému propojení uměleckých dovedností s řemeslnými technikami, které sloužily různým účelům, včetně náboženských, politických a dekorativních. Umělecká díla reprezentovala nejen estetickou hodnotu, ale často i praktický význam, jakým byly využívány ve veřejném prostoru.

Zatímco některá umělecká díla byla zaměřena na konkrétní užitkové funkce, např. architektura či sochařství, jiná se zabývala svobodným vyjádřením tvůrčího uměleckého procesu, jako například portréty, krajinomalby a historické obrazy.

V období modernismu na přelomu 19. a 20. století došlo k výraznému posunu směrem k individualistické expresi a experimentaci s formou a obsahem umění. Tento vývojový trend vedl ke vzniku abstraktního umění a zdůrazňování umění jako prostředku osobního vyjádření, což představovalo formu svobodné tvorby. Přesto v této době stále existovala i užitá tvorba, která si udržovala své místo zejména v oblastech designu a architektury (Gombrich, 1997).

1.3.1 Bauhaus

Důležitým bodem v historii, který nesmím opomenout, je umělecká škola Bauhaus. Byla založena architektem Walterem Gropiusem roku 1919 ve Výmaru. Vznikla spojením Školy užitého umění a Akademie výtvarných umění. Po první světové válce bylo cílem znovu najít úlohu umění uvnitř společnosti, nakonec pak zrušit oddělování volných a užitých druhů umění. Z toho vyplynula hlavní myšlenka, a to propojení umění a řemesla. Gropius byl toho názoru, že umění a techniku nemůžeme oddělit. Absolventi by měli být schopni nejen navrhovat, ale následovně své nápady i realizovat. Bauhaus byl ovlivněn nejprve hnutím Arts and Crafts, později funkčním tvaroslovím De Stijl, Le Cousierovým purismem a později ruským konstruktivismem. Svobodné, řemeslné a průmyslové myšlení bylo rovnocenné. Funkční umění jde vyučovat a lze se mu naučit (Kanická, 2011; Ruhrberg a Walther, 2004, s. 176–178). Jedním z významných pedagogů této školy, kterého bych měla představit, je švýcarsko-německý umělec a pedagog Paul Klee. Vyučoval malbu na skle a tkaní. Byl umělcem a technicky zdatným vědcem zároveň. Více než historické obrazy velkých umělců ho zajímaly konstruktivní zákonitosti architektury. Také kombinoval různé styly a techniky včetně kubismu, expresionismu a abstrakce. V jeho dílech dochází ke sjednocování protikladů: „*mystika a logika, poezie a matematika, den a noc, svět a podsvětí, viditelné a neviditelné, vědomí a nevědomí, dětská naivita a umělá rafinovanost, smrt a život, organika a anorganika, východ a západ, řád a anarchie, ironie a dojetí*“ (Ruhrberg a Walther, 2004, s. 112), to vše je často zobrazeno zároveň. V souvislosti s Kleeovými opaky přemýšlím, do jaké míry může být design protikladem k umění a naopak. Na to navážu v dalších kapitolách. Nakonec zmíním jeho pedagogický náčrtník, který obsahoval strategie

pro výuku uměleckých přístupů nebo experimenty s materiály a technikami, podle kterého i následně učil (Klee, 2013).



Obr. 6 Počátek úsměvu, Paul Klee, 1921

1.3.2 Pedagogika Bauhausu

Johannes Itten, významná postava rané éry Bauhausu, prosazoval myšlenku tělesno-duševní harmonie a zdůrazňoval důležitost vychovávání diferencovaných individualit. Jeho pedagogický přístup kladl důraz na ochranu a rozvoj počáteční neporušenosti lidské bytosti. Byl kritikem uniformní výchovy a zastáncem individuální cesty rozvoje osobnosti. Jeho učební metody zahrnovaly cvičení zaměřená na uvolnění těla, harmonizační dechové cviky,

materiálové a texturní studie, které měly posílit hmatové vnímání a vcítění se do vlastností materiálů. Ittenova pedagogika podporovala tvůrčí proces, který vycházel z hlubin osobnosti studenta a zahrnoval koncept psychického automatismu. Analyzoval staré i moderní mistrovské práce jako inspiraci pro tvůrčí problémy a kladl důraz na vnitřní prožití a osobitý umělecký projev žáků. Jeho pedagogické metody a principy byly klíčové pro formování raného Bauhausu a jejich důležitost je zdůrazňována dodnes. Po roce 1923 došlo k postupnému směřování školy k funkcionalismu, což bylo zejména spojeno se jménem Lászla Moholy-Nagye, který nastoupil po odchodu Ittena. Moholy-Nagy přistupoval k pedagogice z hlediska empiriokriticizmu, filozofie založené na zkušenosti, která odmítala metafyziku a spoléhala pouze na empirii. Moholy-Nagy zdůrazňoval rovněž význam intuice v umění a vycházel z přesvědčení, že součástí umělecké tvorby je jak raciono, tak intuice. Jeho pedagogický přístup směřoval k obnově ztracené celistvosti člověka a k rozvoji vnímavosti smyslů. Moholy-Nagyův „Vorkurs“ se zaměřoval na praktickou přípravu pro dílenskou a řemeslnou práci a posiloval odbornou výuku matematiky, fyziky a chemie. Ústředním zájmem byl rozvoj vnímavosti a smyslů, který Moholy-Nagy podporoval prostřednictvím hmatových cvičení a práce s materiály. Cvičení v jeho kurzu měla za cíl prohloubit porozumění materiálu a jeho vlastnostem a tím umožnit autentickou tvorbu (Valenta, 2009).

Podle studie Martina Valenty je možné uměleckoprůmyslovou školu Bauhaus považovat za součást reformně-pedagogického hnutí počátku 20. století. Bauhaus měl vliv na uměleckou a uměleckoprůmyslovou výchovu jak v Evropě po druhé světové válce, tak i v USA od konce 30. let. Škola Bauhaus měla charakteristické znaky reformní pedagogiky, včetně kritiky tradiční školy, pedocentrismu, komplexnosti výchovy, spolupráce mezi učitelem a žákem a samosprávy.

Specifičnost Bauhausu v rámci reformní pedagogiky spočívá v tom, že Bauhaus byl prvním pokusem o aplikaci reformních pedagogických postupů v oblasti vysokoškolského vzdělávání. Také získal výjimečnou státní podporu a rozpoutal veřejnou diskusi o reformě pedagogiky a školství. Navíc měl Bauhaus vliv na oblast výtvarné pedagogiky a přispěl k její reformě.

Celkově lze tedy říci, že Bauhaus je klíčovou součástí reformního pedagogického hnutí počátku 20. století a přinesl inovativní přístup k uměleckému vzdělávání a designu (Valenta, 2009).

1.3.3 Pop-art

V 50. letech se zrodilo umělecké hnutí pop art. Ve způsobu, jakým se tvorba v této době vyvíjela, vidím také jisté prolínání mezi užitou a volnou tvorbou, proto jej zmiňuji.

Dá se říci, že pop art vznikl jako odpor vůči ustáleným názorům na umění a kulturu. Mladí umělci začali tímto stylem tvořit za účelem spojení se s jejich každodenním životem. Začali se inspirovat reklamou, obaly produktů, populární hudbou, komixy. Hlavními charakteristikami, které zmínil umělec Richard Hamilton (Tate, 2017), jsou klíčová slova jako „*populární, přechodné, postradatelné, nízké náklady, hromadně vyráběné, mladé, vtipné, sexy, okouzující, velký byznys*“. Mohli bychom vnímat pop art jako umění pro širokou veřejnost. Tyto principy rozvíjel nejznámější představitel pop artu Andy Warhol. V jeho práci je patrné, že jeho hlavním výstupním bodem byla reklama, z čehož vyplývá, že byl ovlivněn dekorativstvím a designem. Využíval také hojně techniku sítotisku, která pro něj byla příhodná kvůli opakování motivů ve svých obrazech, např. plechovky s polévkou Campbell. Tím chtěl upozorňovat na koncept masové produkce a spotřeby (Ruhrberg a Walther, 2004, s. 304–323).

I u nás se tyto pop artové náměty objevily v souvislosti se znovu oceňovanou secesí. Avšak český pop art nečerpal tolik ze soudobé každodennosti, která u nás nebyla moc zajímavá, ale více z minulosti. A v kontextu pop artu v této době také více docházelo k propojení designu a volného umění především u grafického designu (Knobloch a Vondráček, 2016, s. 375).



Obr. 7 Wilhelmina Ross, Andy Warhol, akryl a sítotisk, 1975

1.4 Umění vs. design

Po představení umění a designu každého zvlášť se v této kapitole nejdříve zaměřím na rozdíly těchto dvou disciplín, abychom je mohli lépe porovnat. Možností, jak tato odvětví porovnávat, je spousta. Já se zaměřím na ty pro mě důležité. Hlavním rozdílem, který nám už vychází z předešlého definování, je ve funkci. Design, jak už jsme si řekli, musí být funkční, zatímco u umění může stačit, že „pouze“ existuje. Z funkce vychází účel. Design ho musí mít, zatímco umění může sloužit nějakému účelu, nebo naopak nemusí mít žádný. Při tvorbě nějakého designového kousku je potřeba nějakých základních údajů nebo obchodních cílů, z kterých se vychází a které se musí dodržet. Umění je variabilnější/svobodnější, má více možností, není ničím omezeno, může se v průběhu tvorby měnit a vychází z vnitřního světa a subjektivního vnímání autora. Díky tomu je design kreativněji omezen oproti volnému umění. Další omezení přichází, jakmile je vize designéra v rozporu s komerčními záměry, cíli nebo uživatelskými potřebami. V tom případě musí designér slevit ze své představy a podřídit se. V publikaci Dějiny umění 10 José Piojan naznačuje, že grafický design není nebo nemusí být autonomní a může být pojímán i jen jako určité speciální odvětví malířství (Piojan, 1986, s. 263). S tímto názorem se neztotožňuji. Vidím,

že design je sice svázán spoustou aspektů a pravidel. Nemůže si dovolit tolik jako umění, ale vůbec to nesnižuje jeho důležitost a autonomii. Jeho kvality jsou například v tom, že dokáže přeložit umělecký jazyk lidem, kteří se třeba neorientují v oblasti umění a nedokáží ho dobře přečíst/interpretovat. Design se tím pádem může stát komunikačním mostem mezi lidmi a uměním. V mé samotné tvorbě pro mě bylo v minulosti jednodušší tvořit už s nějakými základními prvky (stavební kameny) a ty dát dohromady, poskládat je jako skládačku. Měla jsem se od čeho odrazit. Umění je v tomto ohledu komplikovanější. Často jsem se cítila jako vhozená do vody, v níž se jen plácám. Musela jsem si stavební kameny vymyslet a postavit sama, ale když jsem pak začala plavat, začala jsem si užívat tu neomezenou svobodu. Také proto si myslím, že grafický design nemůže být jen poddruhem malby. Tyto dvě disciplíny rozděluje i způsob, jakým přemýšlím při jejich tvorbě. Podobně jako u sochařství je způsob přemýšlení při tvorbě trojrozměrných děl odlišný.

Přesto samozřejmě najdeme mezi uměním a designem i podobnosti. Obě disciplíny se řídí stejnými vizuálními principy, jako jsou tvar, barva, linie, kontrast, rovnováha, rytmus. Vizuální atraktivita může být u obou stejně vysoká, přitom jak umění, tak i některé formy designu se dají vystavit. Také autor, ať už umělec, nebo designér musí mít nastudované umělecké metody (kresba, malba, perspektiva, figura), aby rozvinuli své tvůrčí schopnosti, které jsou pak potřeba při tvorbě v obou disciplínách (Monopoly, 2021).

Docházím tedy k závěru, že umění a design jsou přece jen autonomní disciplíny, ani jedna nemá na druhou navrch, nedají se zcela jednoduše porovnat.

Naopak Camiel Van Vinkel neřeší, zda design spadá pod malbu, ale řeší otázku hranic mezi těmito disciplínami. Odpovídá na tuto problematiku dvěma řešeními. Pokud si umění a design udržují svůj vlastní diskurz a specifický referenční rámec, což je zajištěno specializací institucí a odborníků, budou tyto oblasti i nadále oddělené. Druhá odpověď s opačným významem zní, že v dnešní době neexistují stanovená kritéria pro definici vizuálního umělce. „*Cokoli může být uměleckým dílem, pokud je jako takové umělec označí a prezentuje,*“ píše Van Vinkel v článku pro publikaci Proto (Bosák, Jansa a Babák, 2013). V tomto případě může být hranice mezi těmito obory pomíjivá a mohou se lépe prolínat.

Závěrem bych tedy řekla, že možností, jak na tuto problematiku nahlížet, je velká spousta jako u definicí těchto disciplín, proto není možné přijít na úplné rozhršení otázky hranic a prolínání, ale pro představu a pro mou praktickou část pomůžou alespoň tyto myšlenky.

*„V podstatě lze říci, že skutečné spojení mezi uměním a designem spočívá ve společné inspiraci vizuálním vnímáním – nejde tedy o přenos konkrétních dovedností, jazyka a forem“
(Potter, 2002, s. 18).*

2 PRAKTICKÁ ČÁST

2.1 Médium plakátu

V této části mé práce se více zaměřím na důležitou součást grafického designu, a to plakát. Toto médium mě provázelo v mém předešlém studiu velmi často a myslím, že se na něm dá velmi dobře demonstrovat prolínání tvorby grafické a té volné. Plakát jakožto součást grafického designu má funkci především předváděcí a propagační, jak už jsem zmiňovala v předešlých kapitolách. Aby dobře plnil tyto funkce, musí být dobře zapamatovatelný, ale především musí diváka zaujmout. Toho se může docílit pomocí různých výtvarných prostředků a metod. V první řadě je ale podstatné, jakým jazykem plakát promlouvá k divákovi. Ať už je vizuál plakátu obrazový, nebo textový, musí být transformován do velmi úsporného a jasného jazyka (Hollis, 2014, s. 19).

Plakát také může oslovit diváka několika způsoby, proto můžeme plakáty různě rozlišovat a členit: podle použitých výtvarných prostředků na plakáty kaligrafické, typografické, fotografické, s grafickými prvky nebo s obrazovým materiálem; podle obsahu na kulturní, informační, afirmační, politický nebo reklamní.

2.2 Tvorba plakátu

Jako první si musíme promyslet, co a proč chceme sdělit. Přemýšlíme tudíž o obsahu. Už od začátku musíme brát v úvahu, že výtvarná a obsahová stránka spolu úzce souvisí. Obě části musí být v harmonii, abychom dosáhli pozitivního výsledku. Proto přemýšlíme nad plakátem jako nad celkem, ve kterém musí být každý jeden prvek v symbióze se zbytkem plakátu. V mém případě využívám hned na začátku k plánování a navrhování papír a tužku, i přestože ve většině případů bude plakát zpracován v počítačovém programu.

Aplikací, ve kterých se dá tvořit, je dnes na trhu velké množství. Můžeme se rozhodnout pro programy nezaplatněné, a to ve chvíli, kdy se chceme seznámit s grafickým designem nebo zatím tvoříme na amatérské úrovni. Tyto programy fungují jen s omezenými možnostmi a funkcemi. Jsou to např. Canva nebo Photopea. Pokud posouváme svou tvorbu na kvalitnější úroveň, určitě je potřeba zainvestovat do programů zpoplatněných. Nejvyužívanější placené programy jsou od společnosti Adobe. Úroveň, ale především funkce těchto programů i možnosti finálního zakončení předtím, než jde plakát do tisku, je v těchto programech profesionálnější. Ve své práci nejvíce využívám Adobe Illustrator a Indesign. Dalšími velmi využívanými placenými aplikacemi jsou např. CorelDraw, Afiniti

designer nebo Sketch. Hned v navazujícím kroku je dobré si uvědomit, jakou cílovou skupinu budeme oslovovat. V případě, že budou příjemci např. děti, budeme muset výrazové i výtvarné prostředky upravit tak, aby byl plakát dostatečně čitelný pro danou věkovou skupinu. Mezi rozhodujícími / ovlivňujícími faktory může být věk, pohlaví, kultura, sociální prostředí aj.

Následně se můžeme pustit do tvorby návrhů. Stěžejní je pro nás vybrat jeden hlavní prvek, na němž bude celkový vizuál plakátu stát. Tento prvek uvidí divák jako první, takže musí zaujmout. Aby plakát svou funkci splňoval co nejefektivněji, nesmíme obraz zahltnit. Hlavní body („stavební kameny“), které se ve většině případů mohou na plakátu objevovat, jsou obrázky, nadpisy, slogany, loga, produkty nebo doplňující informace. Výběr toho nejpodstatnějšího může vycházet ze záměru, se kterým jsme začali tvořit. V případě, kdy budeme chtít pomocí plakátu šířit nějakou myšlenku, bude plakát postaven na základě textu. Ovšem jsou i případy, kdy může posloužit i dobře vyfocená fotografie. Pokud se naopak bude jednat o reklamní plakát nějakého produktu, je nejlepší, aby divák mohl produkt vidět, tudíž se bude plakát opírat především o fotografii. Tyto metody rozhodně nejsou pravidlem, pokud daný grafik zdatně ovládá své řemeslo a kreativitu, mohou se tyto principy prolínat. Také záleží na konkrétním případě. S jednotlivými „stavebními kameny“ dále pracujeme systematicky. Ty nejpodstatnější budou zvýrazněné více než ty méně důležité. V případě členění textu se můžou jednotlivé části informací zmenšovat podle významu, který mu plakát přisuzuje.

Podobně to bude s barvami. Při výběru můžeme vycházet z barev objevujících se na fotografiích produktů, využít symboliku barev a propojit tak barevnost s obsahem nebo můžeme mít barevnost již danou od zadavatele. Podstatné je, abychom si vyrobili paletu a vyzkoušeli, jak spolu jednotlivé barvy fungují. U toho je třeba si všimnout, jak se barvy mezi sebou přebíjí a následně zachovat systém jako u předešlých kroků. Při výběru barev musíme být opatrní, abychom se vyhnuli již zmiňované zahlcenosti. Stejně je to i při práci s textem. Pokud nevyužíváme typografii jako stěžejní bod, na kterém plakát stojí, textových informací by mělo být co nejméně. Pokud se nám povede diváka nebo potenciálního zákazníka zaujmout, více informací může najít např. na webových stránkách. U výběru fontu, který budeme na plakátu využívat, bychom se měli řídit hlavním pravidlem, jímž je čitelnost. Pokud máme v úmyslu předat nějaké informace/propagovat, je v našem zájmu, aby se divákovi dobře četly. Charakter písma nebo vybrané písmové rodiny by měly ladit

s charakterem obrazového doprovodu plakátu. Na plakátech se převážně využívají písma bezpatková – grotesky. Záleží ovšem na záměru a preferencích kreativce (Dabner, 2004).

Možností závěrečného tisku je mnoho. Já se zde zaměřím na tisk digitální. V předtiskové přípravě si musíme nejdříve ujasnit, jaké bude výstupní zařízení. Ve většině případů je potřeba vytvořit rastr, objevuje-li se na plakátu nevektorový prvek – fotografie. Využívají ho různé druhy tiskáren jako např. laserové, inkjetové nebo jehličkové. Tím převedeme rozdíl rozlišení obrazovek, které je většinou nízké 70-110 dpi¹⁰ do tiskáren, které mají hodnoty rozlišení střední 600 dpi nebo 1200 dpi¹¹. Toto je potřeba provést, abychom docílili lepšího rozlišení, které výrazně ovlivňuje výsledné zobrazení detailů a kvalitu reprodukováného obrazu. Většina počítačových programů, především ty zpoplatněné, náš obraz na rastr převede automaticky podle toho, jaké zadáme číselné jednotky. Ty jsou různé, vycházejí z dané velikosti obrazu a závisí na kvalitě tisku, druhu potiskovaného materiálu, použité technologii nebo z jaké vzdálenosti se bude konkrétní plakát pozorovat. Pokud jde pouze o vektorovou grafiku, např. o perovou grafiku, která se skládá pouze z objektů s jasně definovanými tvary a jednobarevnými výplněmi, rastr není potřeba. Využívá se v případě, když jde o samotný text. Ideální je mít pro digitální tisk připravené obě varianty (Kaplanová, 2009, s. 68–70).

¹⁰ Dots per inch, počet obrazových bodů na palec.

Jan Konůpek

10. října 1883 – 13. března 1960.
Byl malíř, grafik a rytec. Také působil jako pedagog na Státní grafické škole v letech 1923 – 1932. Ve vlastní tvorbě mýslak, vizionář a symbolista. Byl ovlivněn německým a severským expresionismem. Vyznačena knižky – K. J. Erben *Kyřice a K. H. Máchova *Máj**. Jeho Nová edice ovlivnila českou knižní kulturu. Vytvořil i samošatné grafické cykly věnované velké části české a světové literatury. Mnoho z jeho prací bylo inspirováno gotickou a barokní architekturou a mystikou středověku. Věnoval se také tvorbě ex libris.



Obr. 8 Jan Konůpek, maturitní práce, plakát, 2020

2.3 Plakát v historii

Následující kapitoly jsou výběrem z historie plakátů. Pokusím se představit jednotlivé myšlenky a principy, které se v průběhu let objevovaly a vzkvétaly. Většina z nich je hojně využívána v plakátové tvorbě dodnes.

2.3.1 Předchůdci plakátu

Roku 79 n.l. byli v Pompejích zaznamenáni úplně první tzv. předchůdci plakátu. Využívali se pro předvolební kampaně nebo při gladiátorských hrách (Staňková, Janská a Císler, 2012, s. 38). O další krok dále se médium plakátu posunulo s objevem knihtisku. Díky knihtisku vznikl první tištěný plakát „oznámení“, které vytvořil Williem Claxton v roce 1477. Plakáty v této podobě byly tvořeny sazbu ozdobných písem různých velikostí. Sazba byla vysázena tak, aby zaplnila co nejvíce plochy a většinou byla doplněna o dřevořez (Hollis, 2014, s. 19). Později se s rozmachem obchodního průmyslu začal více objevovat plakát, který se už více podobal těm dnešním, a to s obrazovou a obsahovou zkratkou v grafickém vyjádření a s reklamním nebo oznamovacím účelem (Marco, 1981, s. 107).

2.3.2 Příklad litografie / Rozmach

Velký rozmach tiskového plakátu na začátku 19. století přinesl vynález barevné litografie, původně pojmenované chromolitografie. S tímto principem barevného tisku velkých ploch přišel Alois Senefelder (Staňková, Janská a Císler, 2012, s. 14).

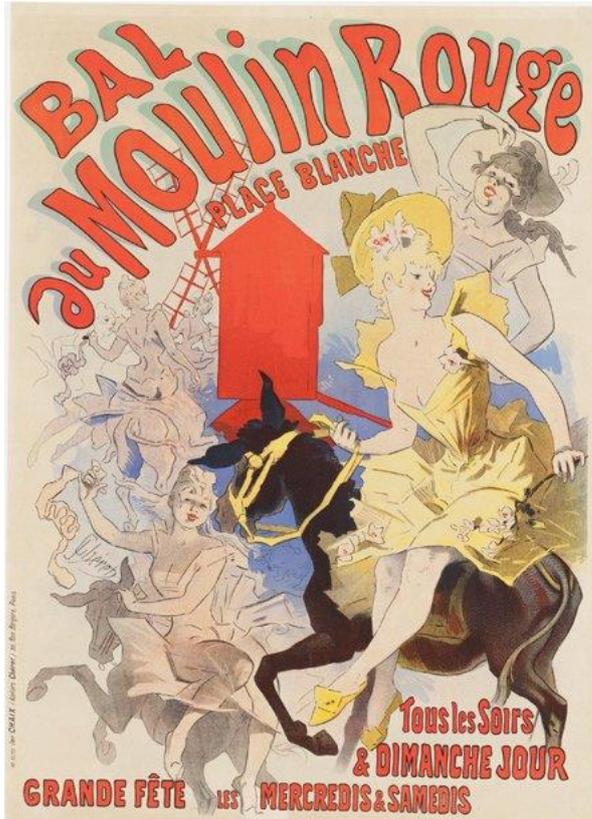
Základem této techniky jsou litografické kameny, na jejichž vyhlazenou stranu se nakreslí motiv mastným preparátem, litografickou tuší nebo křídou. Kámen se následně zaleptá a při tisku barva zůstává jen na mastných, pokreslených místech. Obraz se rozložil na větší počet barev, které se postupně soutiskly z jednotlivých kamenů do jednoho obrazu. K tisku dochází pod tlakem v tiskařském lisu. Tisková forma nemá žádnou vyvýšeninu ani prohlubeň, proto je litografie nazývána tiskem z plochy. Tento proces tisku nebyl vůbec snadný, proto bylo zapotřebí, aby grafik a tiskař úzce spolupracovali (Marco, 1981, s. 188).

Podle Richarda Hollise technika litografie napomohla velikému rozmachu plakátu právě proto, že umožňovala tisk velkých barevných formátů ve velkém nákladu. Dalším velkým přínosem byla práce s písmem. Tiskaři i grafici už nemuseli být omezováni již vzniklým počtem písem, ale mohli si nakreslit písmo vlastní. Vznik litografie dal umělcům kontrolu nad tiskem, což můžeme brát jako počátek grafického designu (Hollis, 2014, s. 25).

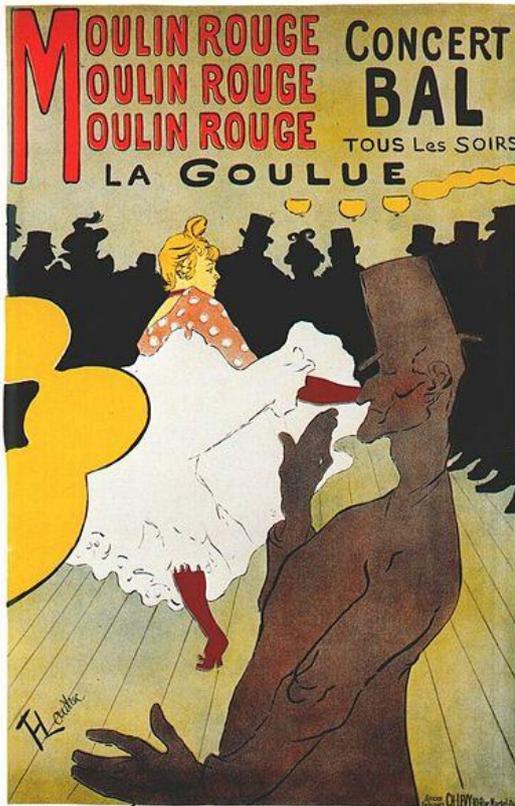
2.3.3 Umělecký plakát na přelomu 19. a 20. století

Ke konci 19. století se dominantním umělcem, který tvořil tzv. umělecké plakáty, stal Francouz Jules Chéret. Na jeho práci je dobře patrné spojení umělecké a průmyslové výroby. Pracoval s technikou již zmiňované litografie. Postupem času vyvinul systém čtyřbarevného tisku, při němž využíval nejčastěji černou, modrou, výraznou červenou a jemnou žlutou barvu. Jeho návrhy dosahovaly výšky až 2,5 metru. Obsahem jeho plakátů bylo téměř vždy spojení postavy mladé ženy v životní velikosti s krátkým, rukou psaným nápisem. Tyto postavy působí plujícím dojmem díky narušené perspektivě a neukotvením postavy do prostoru. Ženy působí, jako by vytančily z parketu na ulici. Tento princip se stal základním způsobem, jakým se tvořily plakáty na přelomu století. Hlavní cílem Chéretových plakátů bylo osvěžení a obveselení procházejících. Navazuje tím na tradici z 18. století, jeho rolí je: „*Být umělec, který baví společnost*“ (Krouťvor, 1991, s. 11). Jeho plakáty jsou malované v podobném duchu jako impresionistické obrazy a malířským stylem se velmi přibližuje k rokokové malbě. Kladl více důraz na líbivost než na nápaditost (Krouťvor, 1991, s. 11). Dalšími umělci této doby, kteří převzali a rozvíjeli Chéretův styl, jsou Pierre Bonnard a Henri de Toulouse-Lautrec (Hollis, 2014, s. 20). Lautrec se proslavil především zakázkou plakátu pro Moulin Rouge. Tento plakát můžeme nazvat důležitým milníkem v historii plakátu.

Na tomto plakátu dochází ke střídání světel a stínů, v jejichž důsledku dochází k napětí, které je pro diváka velmi atraktivní. Na plakátu můžeme vidět houf lidí v pozadí jako černé siluety a v kontrastu nasvícené tanečnice. Neobvyklé barevné skvrny mohou představovat velmi stylizovaná světla. V úplném popředí se objevuje silueta gumového muže s cylindrem. Toto rozvržení plakátu se stalo revolučním právě pro rozplánování si plochy na jednotlivé scény a v plakátu se tak objevil prostor. Dalším převratným počinem objevujícím se v tomto plakátě je opakující se nápis Moulin Rouge. Lautrec se i v dalších plakátech více zajímal o propojení textu s obrazem. Texty jsou více natěsnané k obrazu, až se navzájem překrývají. Text je buď zčásti zakryt obrazem, nebo naopak. Tento revoluční způsob práce s textem a obrazem je důležitý, protože se hojně využívá při tvorbě plakátů i dnes.



Obr. 9 Bal du Moulin Rouge, Jules Chéret, 1889, Litografie



Obr. 10 Moulin Rouge, Henri de Toulouse-Lautrec 1891, Litografie

Následující změny v tvorbě plakátů přišly s dekorativním stylem secese. Secesní plakáty se svou estetikou velmi podobají malbám, vycházejí spíše z obrazu než z užití grafiky, která v té době ještě vlastně neexistovala (Kroutvor, 1991, s. 45). Důraz se začal klást na strukturaci plochy. Hlavním představitelem tohoto principu byl Alfons Mucha. Do plakátu přinesl obrysovou kresbu postavy nebo speciálně tvarované písmo (Hollis, 2014, s. 20–21). Jeho prvním plakátem je *Gismonda* pro představení Sarah Bernhardtové v Théâtre de la Renaissance. Na plakátě se neobjevuje žádná scéna nebo pasáž z uvedené hry, což bylo pro divadelní plakát neobvyklé. Na Muchově tvorbě si můžeme všimnout estetiky odlišné od Toulouse Lautreca. Rozdílů si můžeme povšimnout u pečlivého dekorativního uspořádání. Umělec se také zabýval dobovou grafikou a studiem starých mistrů, proto klade důraz na trvalé hodnoty umění. V jeho pracích se často objevují prvky mozaiky inspirované Byzancí. Pro Muchu bylo byzantské umění východiskem pro umění slovanské. Vycházel z byzantismu nejen u mozaiky, byzantské prvky se objevují i v podobě dekorativních secesních křivek nebo motivu ikony s emblémem kolem hlavy. Stylizaci prvního Muchova plakátu dovršuje i fakt, že se děj *Gismondy* odehrává v Byzanci. Naopak zaměříme-li se na formáty jeho plakátů, všimneme si, že zde Mucha nabral inspiraci zcela jinde. Tento neobvyklý, podlouhlý a úzký formát je převzat z japonského svitku – kakemona, s kterým se Mucha seznámil na výstavě japonského umění v Paříži v roce 1890. Nakonec zmíním další důležitý dekorativní prvek, který se objevuje v podstatě na všech Muchových dílech, a to neustálé ornamentální vlnění vlasů zobrazovaných ikon/ žen. Symbolicky toto zobrazení vlasů znamená nositele poselství. Vlasy vysílají varovné symboly do všech stran, vábí diváka. Lidé v nich našli přirovnání k těstovinám a začali jim přezdívat „macaroni“, což je dobrý poznatek v souvislosti s tím, jak Mucha odhaluje tajemství symbolů a nedělá rozdíly mezi krásným uměním a reklamou (Kroutvor, 1991, s. 13–15).

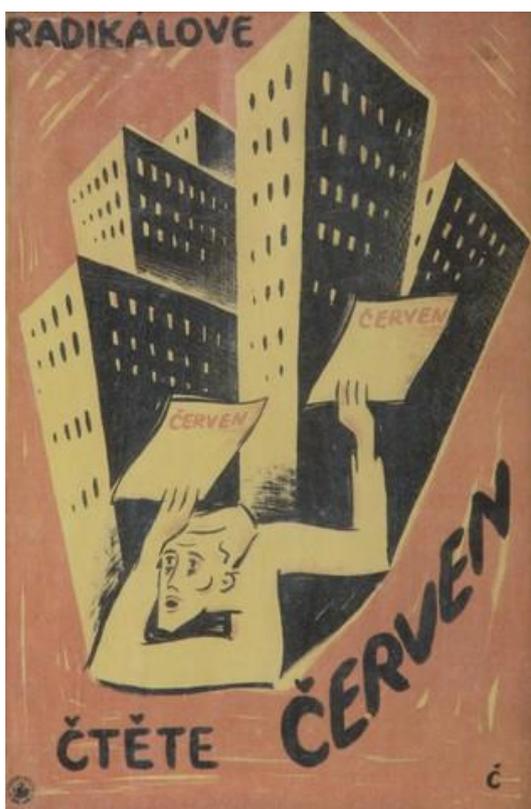


Obr. 11 Gismonda, Alfons Mucha, 1894, Litografie

2.3.4 Moderní plakát po roce 1910

Rok 1910 se stal zlomovým. Přestaly se objevovat symboly, alegorie, ale především malířské principy. Přichází takzvané moderní výtvarné myšlení, které s sebou přináší racionálnější, abstraktněji stylizovaný projev. Tento nový princip je právě ideálním prostorem pro rozvíjení již zmiňované grafiky. Plakát je stále zaměřený na vztahy mezi tvarem, barvou a písmem, avšak nový přístup myšlení nahrává více grafickému přístupu než tomu malířskému. Díky tomu vznikají i zcela typografické plakáty, například od Františka Kysely. S příchodem moderního plakátu se také začalo tisknout na levnější papír, nekvalitními

barvami a v malých nákladech. Bohatý secesní plakát, v kterém hraje hlavní roli především estetický vzhled, nahradí moderní plakát, který se zaměřuje spíše na prohlášení nějakého názoru. Principy tvorby plakátu se zjednodušují, důraz je kladen na grafické řešení. Tyto moderní plakáty často připomínají výkřik, poněvadž jsou ovlivněné expresionismem. Dalším směrem, který v těchto plakátech můžeme najít, je kubismus. Tyto dva směry najdeme v tvorbě Josefa Čapka. Čapkova tvorba je zaměřena na menší formáty, a to obálky knih, avšak jeho plakáty jsou neméně významné. V jeho plakátu pro časopis Červen se objevuje mezi vysokými domy běžící prodavač rozhazující letáky. Na plakátech po válce se objevují více radikální hesla a cílovou skupinou je spíše dav než jen jedinec. Hesla vznikají zjednodušováním textu i obrazu a nesou váhu demonstrace a agitace. Expresionismus se na tomto zmiňovaném plakátu projevuje v písmu, které působí jako v letu, v naklánějících se budovách a gestu (Krouťvor, 1991, s. 49–51).



Obr. 12 Radikálové čtete Červen, Josef Čapek, 1970, serigrafie

2.3.5 Funkcionalistický plakát

Ve 20. letech 20. stol. bylo médium plakátu důležité pro umělecký svaz Devětsil. Byl ovlivněn manifesty italského futurismu, kladl se důraz na celkové zjednodušení a umocnění vnitřních souvislostí. Text na plakátech vnímali umělci jako strukturu znaků. „Jakási

obrazová báseň moderní ulice“ zmiňuje Kroutvor ve své publikaci (Kroutvor, 1991, s. 61). V tomto období se velmi prohlubuje propagační a praktická funkce plakátu. „Skupina Devětsil přivítala reklamu jako součást moderního života a také umění.“ Umělec Josef Šíma si kladl otázku, zda: „Má být reklamní plakát dílem grafickým nebo má být obrazem malovaným?“ Odpověď byla jasná – „neboť žádost davu sama definuje novou krásu“ a tím došel k závěru, že „plakát je v první řadě reklamou a pak může být vším ostatním“ (Kroutvor, 1991, s. 63). V této části zmíním práce Františka Zelenky. Byl členem Osvobozeného divadla, které tvořilo divadelní sekci Devětsilu. Zelenka zastával roli scénického výtvarníka, grafika programů a především plakátů. Na plakátech se objevuje veselá barevnost a výrazná hravost, u které dokázal zachovat kultivovanost. Zelenka nepoužíval popis ani malbu. Využíval vtipné zkratky vycházející z karikatur (Kroutvor, 1991, s. 67–69). Komerčních plakátů u něj najdeme méně, ale nesmíme opomenout jeho plakát s obrazovou básní pro firmu Aero (Staňková, Janská a Císler, 2012, s. 82).



Obr. 13 Plakát pro firmu Aero, František Zelenka, 1932

Významnou osobností českého funkcionalismu je Ladislav Sutnar. Studoval v ateliéru užité grafiky a malby na uměleckoprůmyslové škole v Praze. Jeho záběr v těchto odvětvích byl široký a tím mohlo docházet k jejich prolínání. V grafickém designu se nejvíce zabýval úpravou knih a plakáty. Po grafické stránce byl jeho projev zaměřen na asymetrické kompozici, využití prázdných ploch a na vizuálním uspořádání informací. Hlavní

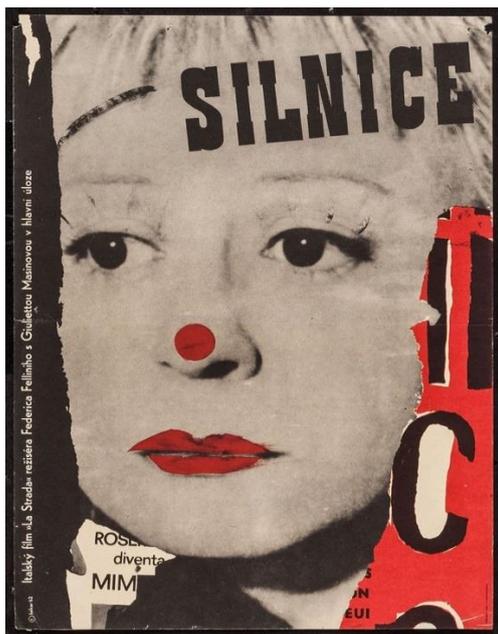
prvky/informace byly zvýrazněny tučným písmem, výraznými barvami, linkami nebo fotografickými detaily. Jeho práce je také charakteristická častým využíváním grafů, schémat, tabulek nebo piktogramů se záměrem docílit lepší přehlednosti ve velkých textových plochách (Staňková, Janská a Císler, 2012, s. 84).

Začátkem 60. let se objevil nový směr/estetika nazývaný „Brusel“. V poválečném období je tento styl vítán i přesto, že nenese žádnou větší myšlenku. „Stylizovaný detail lyží zve do hor na zimní sporty, trubka na jazzový koncert nebo malířská paleta na uměleckou výstavu“ (Krouťvor, 1991, s. 127). Hlavním hojně využívaným prvkem převzatým ze surrealismu se stala lidská ruka, oko, hlava. Plakáty se skládají z barevných ploch. Kresba se velmi zjednodušila a je plná pokusů o zkratku a grafický vtíp. Barevnost je převážně pastelová – bleděmodrá, světle fialová, růžová, hrášková (Krouťvor, 1991, s. 127).

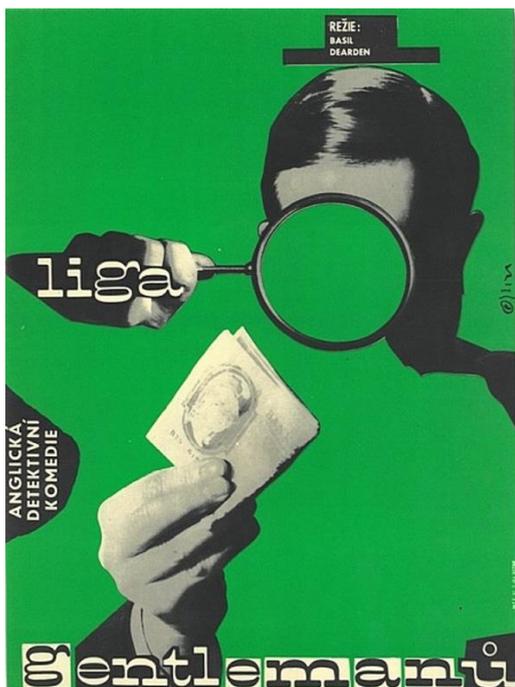
V dalších letech se plakát začal měnit po stránce písma. S rozmachem digitálních nástrojů se začala více rozvíjet typografie, která je ve většině případů základem plakátu.

2.3.6 Filmový plakát

Za socialistického režimu se nejlépe dařilo plakátu filmovému, poněvadž médium filmu bylo tolerováno. Plakáty v těchto letech jsou plné metafor a nápadů. Většinou obsahují jen kresbu ve spojení s koláží nebo jen čistou fotomontáží (Krouťvor, 1991, s. 129). Zástupci filmového plakátu jsou např. Jiří Balcar a Milan Grygar, na jehož plakátech je znát ovlivnění informelem a pop-artem (Krouťvor, 1991 s. 145).



Obr. 14 Plakát k filmu Silnice, Jiří Balcar, 1962

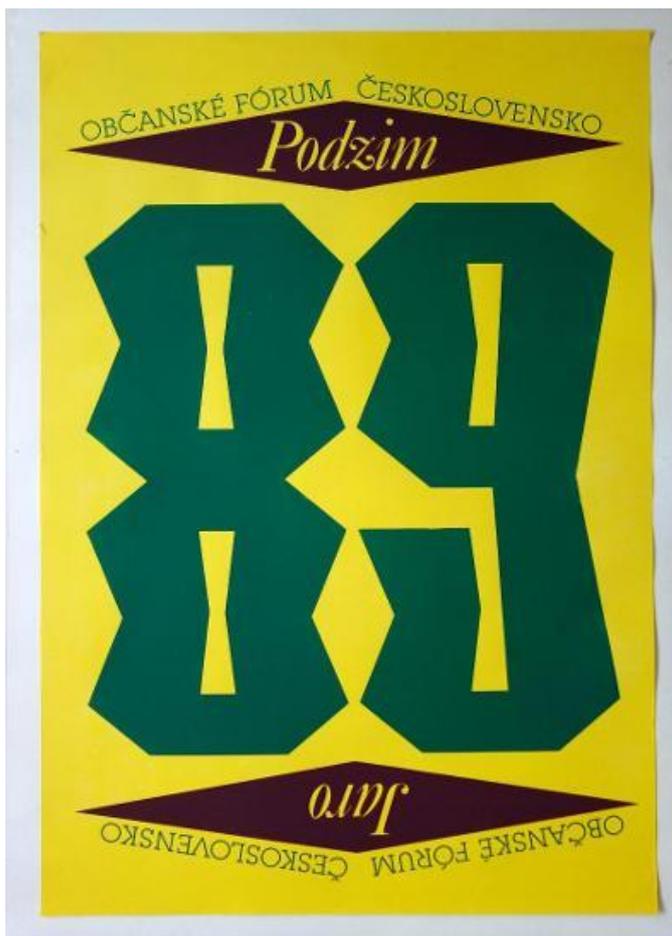


Obr. 15 Plakát k filmu Liga Gentlemanů, Milan Grygar, 1964

V dalších letech se plakát začal měnit po stránce písma. S rozmachem digitálních nástrojů se začala více rozvíjet typografie, která je ve většině případů základem plakátu.

S nástupem 70. let se do popředí dostane televize jakožto konkurence filmu. Vzniká skupina Typo &. Jedná se především o seskupení lidí, kteří dělají podobné věci. Soustředí se na dokonalou až neosobní formu, kultivuje se písmo, úprava, tvary i znaky. Přenést informace je méně důležité než dobrý vzhled těchto tiskovin. Do této skupiny patří umělci jako Jiří Rathouský, Jan Solpera, Clara Istlerová nebo Pavel Hrach. V následující generaci grafiků přichází Aleš Najbrt, člen skupiny Copyright, a s ním čas hravé a dekorativnější postmoderny, která nastupuje na místo formalismu (Krouťvor, 1991, s. 145).

Během sametové revoluce byl plakát velmi využíván a hrál důležitou roli – uvedení revoluce do pohybu. Zde chci zmínit plakát od Aleše Najbrta, který můžeme brát jako most od revoluce do dalších let. Josefa Krouťvora k plakátu: „*Propracovaný a graficky vyvážený plakát přesahuje neklidnou revoluční situaci a chce se stát nějakou trvalejší formou. Plakát nechce být jen okamžitou odpovědí vrženou na zeď, ale i hlubším zamyšlením nad historií republiky. Rok 89 se zrcadlí v roce 68*“ (Krouťvor, 1991, s. 147).



Obr. 16 Podzim 89/Jaro 68, Aleš Najbrt, 1989

2.4 Realizace autorské práce

V mé praktické části se soustředím především na formální stránku prolínání. Zkoumám spojení nebo vzájemnou interakci a kombinaci prvků, které jsou charakteristické pro umělecký projev s prvky typicky grafickými. Může se jednat o prolínání linií, barev, tvarů, textur, prostoru a dalších vizuálních prvků, které tvoří celkovou strukturu a kompozici díla. Moje zkoumání a experimentování je také proložené zjištěními a inspirací od současných i starší umělců.

2.4.1 Koláž

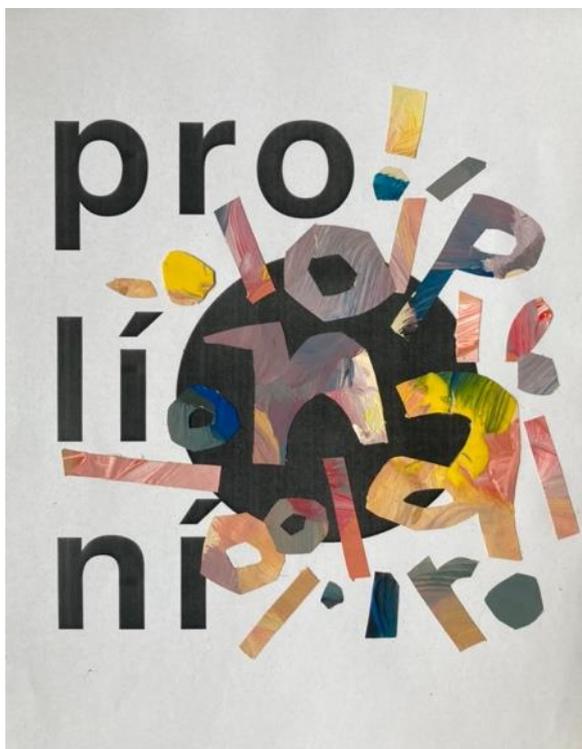
Už na začátku jsem věděla, že budu experimentovat, proto jsem pro začátek chtěla vytvořit jen soubor návrhů možného prolínání, abych si vytvořila paletu a mohla z reflektovat, co bude fungovat, co ne. Postupně jsem zjistila, i když to nebyl prvotní záměr, že nejlépe budou fungovat koláže.

Koláž je umělecká technika, při které jsou různé prvky, obrazy nebo materiály kombinovány na jednom povrchu tak, aby vytvořily nový celek. Právě ta možnost kombinování se pro meje záměry hodila. Technika koláže zahrnuje vystřihování a lepení různých materiálů, jako jsou fotografie, části novin, textil, dřevo nebo další jiné předměty. Jedním z umělců, kteří se technikou koláže s grafickými přesahy zabývali, je například Kurt Schwitters, jehož koláže v době dadaismu překročily hranice malířství, jak píše Karl Ruhrberg ve své publikaci (Ruhrberg a Walther, 2014). Ať už to bylo neobvyklými materiály, nebo hravostí, které využíval, vidím v jeho práci i prvky grafického designu, které jsou tvořeny například čistými geometrickými tvary nebo textovými výkřiky, které jsou tvořeny z útržků novin (Ruhrberg a Walther, 2004, s. 126). Mým cílem bylo zkombinovat grafiku a malbu. Proto jsem si potřebovala ujasnit, jaké jsou charakteristické prvky pro obě disciplíny.

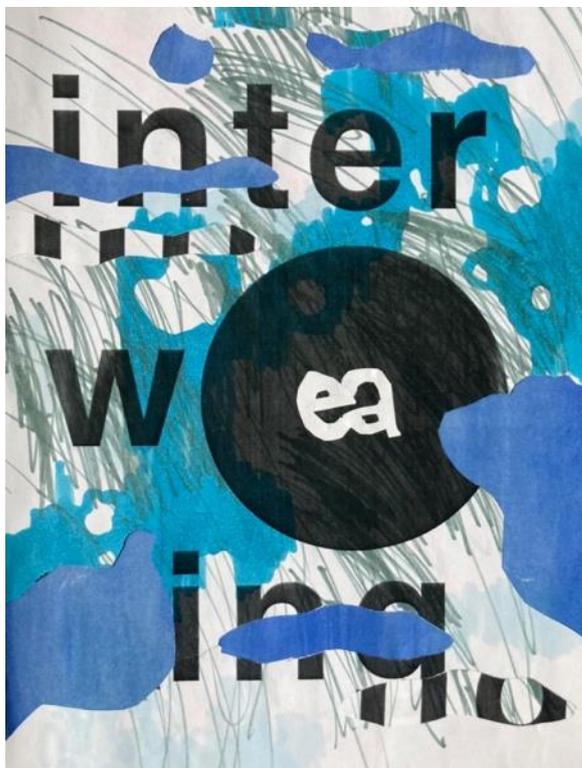
Specifickými rysy pro grafický design mohou být komunikace a funkčnost, s tím související typografie, geometrické formy, čistota a přesnost, významy barev nebo reprodukovatelnost. Naopak u malby to bude výraz a emoce, textury, přechody, kreativita a jedinečný rukopis. Základní rozdíl jsem viděla v digitálním a analogovém provedení a v typografii. Proto jsem se rozhodla pro kombinování čistoty digitálního tisku s expresionistickou ruční malbou, aby vznikl výrazný kontrast mezi těmito (dalo by se říci) protipóly. Proto jsem začala tvořit nejdříve v počítači. V programu Adobe Indesign jsem si navrhla typografické kompozice, jež jsem následně vytiskla na papíry, které jsem předem pokryla nekonkrétními liniemi a plochami. Nebyl v nich žádný systém ani záměr, šlo pouze o prozkoumání, jak tento princip bude fungovat. S výsledkem jsem nebyla spokojena, a tak jsem pokračovala s experimenty dál.

Některé typografické kompozice jsem rozstříhala a začala kombinovat s různě nařezanými plochami a přechody, které jsem si buď také vytiskla, nebo namalovala štětcem. U přípravy malby jsem se soustředila na linie, body, ale především na strukturu a různorodost tahů. Docílila jsem lehkého chaosu, který je pro mě opakem pro čistotu a systematickост designu. Z jedné z koláží jsem vyřezala nepravidelná písmena a nalepila je k vytisknuté kompozici písmen. Vznikl rozpor mezi úhlednými písmeny digitálně vykonstruovanými a písmeny volně řezanými. Na další koláž jsem vytvořila barevné fleky pomocí akvarelových fix a prořezala do nich díry, které zasahují i do úhledného písma – prolínání. V další koláži jsem rozstříhala malbu i digitálně vytvořený barevný přechod na proužky lehce zvlněné

a poskládala je do sebe. U této koláže jsem se snažila o vyjádření prostoru. Nakonec jsem rozstříhala i písmo a zakomponovala ho do obrazu.



Obr. 17 Prolínání 1, koláž, akryl a digitální tisk, 2024



Obr. 18 Prolínání 2, koláž, akvarelové fixy a digitální tisk, 2024



Obr. 19 Prolínání 3, koláž, akryl a digitální tisk, 2024

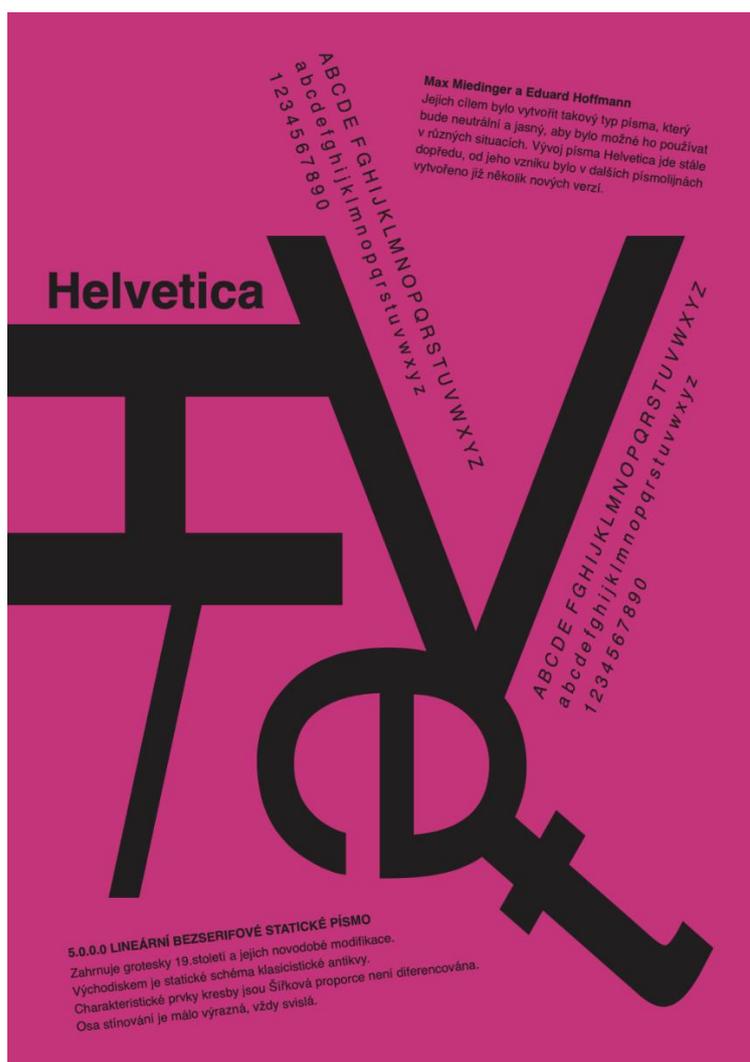
2.4.2 Písmo

V této části se zaměřím na typografii, která v mé práci hraje velkou roli. Knižní grafika a typografie byly v druhé polovině 20. století nejvýraznější oblastí grafického designu, kde byl prostor se písmu více věnovat. Proto se v tomto období normalizace písmem zabývala výrazná skupina Typo &. Písmo se v této době stává více dominantním, dekorativním, emotivním a je zaměřeno na opticky „těžké“ tvary. Písmo, které jsem pro svou práci vybrala, není dekorativní, ale je hlavním kamenem. Hraje výraznější roli v mé tvorbě, proto je pro mě důležité tyto informace sdělit. Vybrala jsem písmo Helvetica, protože může dobře fungovat ve větších velikostech, ale zároveň je neutrální a nestrhne veškerou pozornost jen na sebe. Písmo Helvetica vytvořil švýcarský designér Max Miedinger v roce 1957 (Typewolf, 2024). Je to bezpatkové písmo, které má díky tomu velkou využitelnost. U nás bylo použito např. Rostislavem Vaňkem v orientačním systému metra v roce 1985 (Knobloch, 2016, s. 475).

Už při mé předešlé tvorbě jsem tíhla k používání neutrálnějších, čistějších písem, která jsou pro mě charakteristickým prvkem pro grafický design. Ve své práci na to nahlížím i jako na

protiklad k volnému umění. Tahle myšlenka může vycházet z období funkcionalismu, kde přesnost, přehlednost, čitelnost a systémovost donutily grafické designéry být neutrální, anonymní bez nějakého subjektivního a uměleckého vkladu (Knobloch, 2016, s. 223).

Nakonec zmíním jednoho z našich umělců, kteří se zabývají písmem a typografií Tomáše Brousila. Založil vlastní typografický ateliér – písmolijnu Suitcase Type Foundry, která nabízí různé typy písem, které můžeme využívat pro různé účely (Suitcase type foundry 2024).



Obr. 20 Helvetica, plakát, 2019

2.4.3 Inspirace

Při rešerši umělců a hledání inspirace mě zaujaly plakáty Josefa Flejšara.

Po absolvování Vysoké školy uměleckoprůmyslové v roce 1947 strávil několik let v ateliéru propagační grafiky u W. A. Schlossera, kde našel inspiraci k tomu, aby se nadále věnoval plakátu jako samostatnému a výraznému uměleckému žánru.

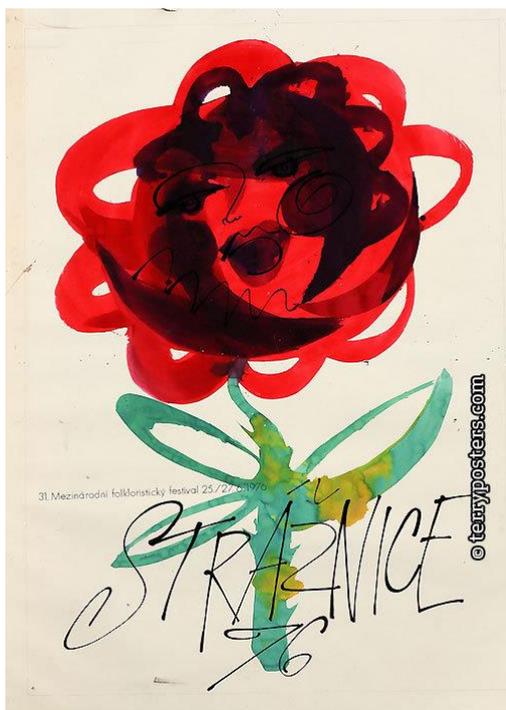
Během své tvůrčí kariéry vytvořil kolem tří set plakátů, které zahrnovaly širokou škálu témat od divadelních a hudebních akcí až po filmy, výstavy a politické události. Flejšar se také zapojil do propagace folklorních festivalů, kde využil lidovou ornamentiku.

Jeho plakáty vynikaly precizní kresbou perem nebo štětcem, disciplinovanými tahy štětce a bohatou malířskou symbolikou. Vplýval do nich baladický nádech, který invenčně obohacoval plakátovou grafiku a posouval ji na pomezí užitého a volného umění. S využitím techniky sítotisku prokazoval své mistrovství i v technickém provedení.

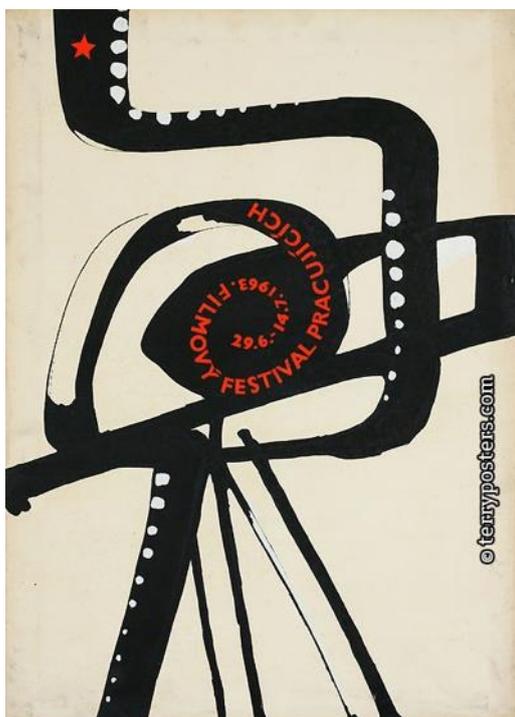
V zahraničí byl srovnáván s významným malířem Joanem Miróem, což svědčí o mezinárodním uznání a vlivu, kterého Flejšar ve světě umění dosáhl (Kučera, 2014).



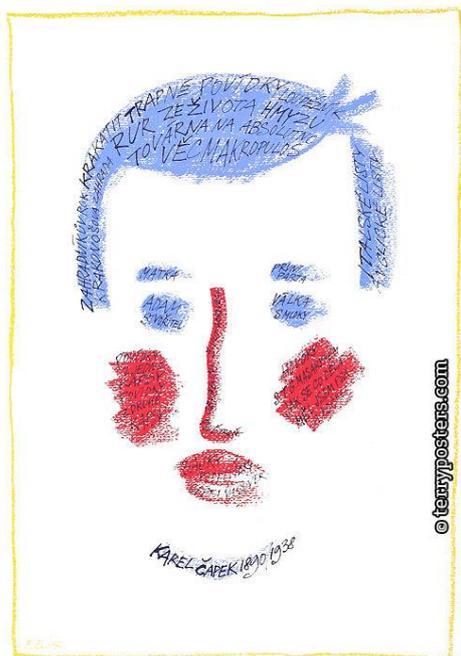
Obr. 21 Plakát pro operu „Z mrtvého domu“, Josef Flejšar, kresba na papíře, 123 × 87 mm, 1980



Obr. 22 Plakát pro folkloristický festival Strážnice, Josef Flejšar, kresba na papíře, 110 × 76 mm, 1976



Obr. 23 Plakát pro festival pracujících, Josef Flejšar, kresba na papíře, blind rám, 85 × 61 mm, 1963



Obr. 24 Plakát Karel Čapek 1890/1938, Josef Flejšar, kresba na papíře, 85 × 59 mm, 1989
 Joan Miró mě také zaujal při mé rešerši. V jeho volné tvorbě můžeme zaregistrovat prvky grafiky, např. grafické soubory čar vlnících se na ploše, znaky, čísla. Také najdeme spojitosti s již zmiňovaným Josefem Flejšarem, a to v ornamentu, který se v Miróových malbách objevuje (Ruhrberg a Walther, 2004).



Obr. 25 Žena a ptáci, Joan Miró, kvaše a olej na papíře, 38 × 46 cm, 1940

Jan Šabach zabývající se převážně grafickým designem působí ve Spojených státech. Zaujala mě jeho kombinace rozpíjející se černé a textu, který se v téže barvě rozpadá a tvoří tak efektivní vizuální prvek u plakátu „Help Phillipines“ (Design portál, 2018).



Obr. 26 Plakát „Help Phillipines“, Jan Šabach, 2013

Také mě zaujal Vermibus, mladý současný umělec ze Španělska. Jeho tvorba spočívá v transformaci oficiálních reklamních plakátů odebraných z veřejných prostorů. V ateliéru upravuje tyto plakáty pomocí chemických rozpouštědel, která proměňují tváře a pokožky

modelů a odstraňují či rozmazávají loga značek. Modifikované plakáty jsou pak umístovány zpět na původní místa v reklamním prostoru (Bravo, 2019).

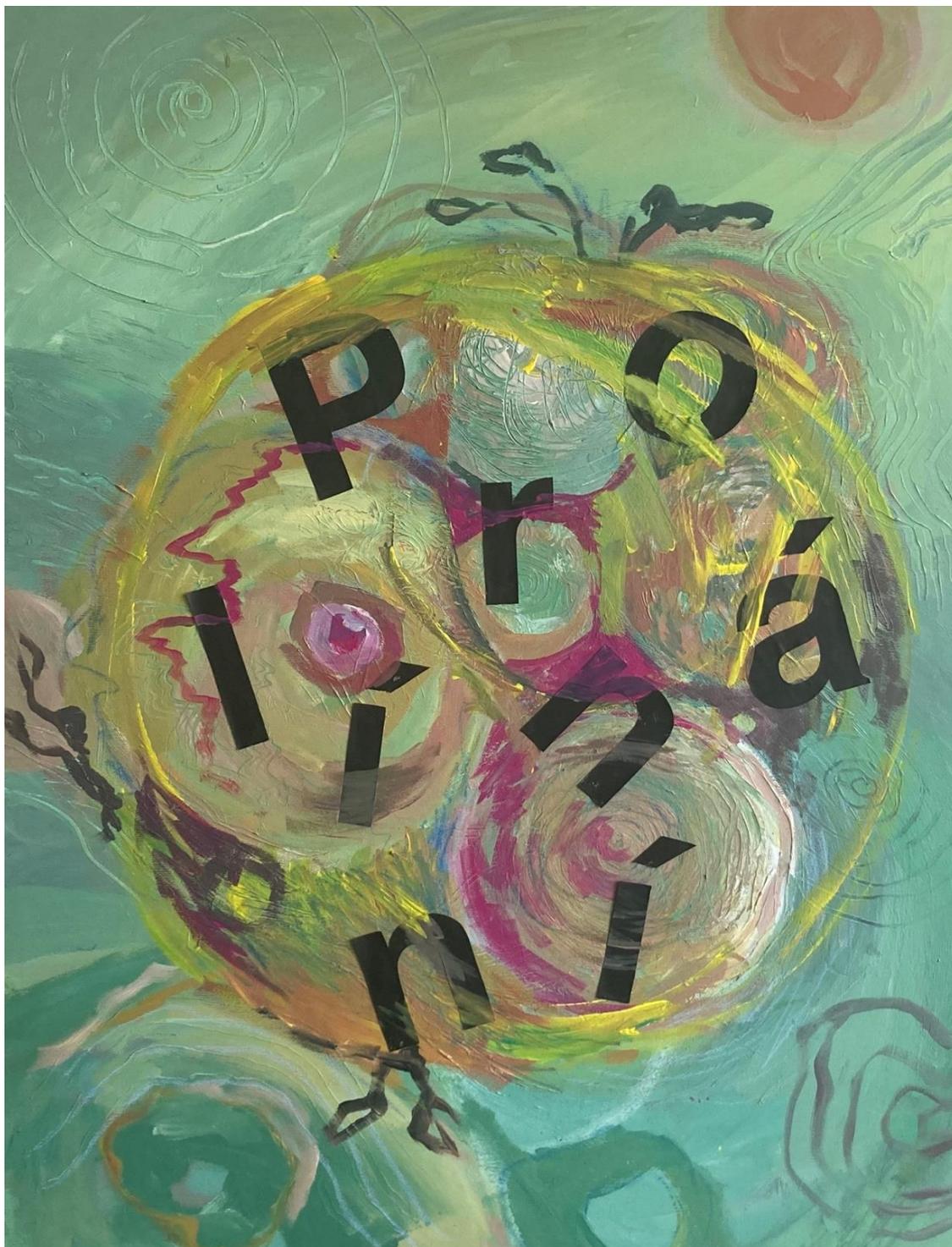


Obr. 27 Chemicky upravené reklamní plakáty, street art, Vermibus, 2017

2.4.4 Malba

Hlavní část mé výtvarné práce by se dala nazvat „plakát v malbě/ malba v plakátě“. Na začátku byla má představa vytvořit malbu akrylem na plátno, jež bude mít zároveň v sobě začleněné prvky designu v podobě nalepených černých písmen. Při samotné tvorbě jsem se soustředila především na struktury, prolínání a kombinaci barev. Podmalbě předcházela výběr barev, které jsem si zkoušela kombinovat. Snažila jsem se o jemnost, která by mohla být v kontrastu s výraznými, ostrými písmeny. Motiv obrazu jsem několikrát předělávala, nebyla jsem s ním spokojena. Prvním objektem byla široká linie připomínající stuhu, která se vlnila na plátnu v pastelových barvách, avšak nakonec jsem intuitivně stuhu po několika proměnách změnila na kruh, který obsahuje několik různých struktur, barev a tvarů. Připomíná bublinu, v níž dochází k prolínání obou disciplín. Písmena jsou vytištěna na samolepicí papír a umístěna do „bubliny“. Na závěr jsem vytvořila ještě další struktury olejovým pastelem.

Během tvoření jsem došla k názoru, že nejsem s výsledky úplně spokojena a samotná malba nebude stačit. Proto jsem začala uvažovat i obrácení tohoto principu a experimentovat s malbou v počítači.



Obr. 28 Prolínání, malba a digitální tisk, 2024, 80 x 60 cm

2.4.5 Plakát

Při zkoumání barevných kombinací vznikly menší malby, které jsem se rozhodla využít pro tvorbu plakátů. Princip mého tvoření byl stejný. Čisté, výrazné písmo v kombinaci se strukturou barevné malby. Malby měly formát A3 a naskenovala jsem si je v rozlišení 600 dpi, abych je mohla případně zvětšovat a aby neztrácely tolik na kvalitě. Některé malby bylo potřeba upravit ve Photoshopu, například kontrast a jas skenů, případně oříznout části, které nebudou potřeba, aby nezabíraly zbytečně místo a nezvětšovaly velikost souboru. Následovala příprava materiálů v Illustratoru, v kterém jde lépe kreslit a pracovat s obrazem, křivkami a ořezovými maskami, které jsem hojně využívala. Konečné zpracování jsem pak realizovala v programu Indesign, kde jsem jednotlivá písmena nebo prvky propojila a vznikly plakáty.

Na první plakáty jsem využila stejnou metodu jako u malby. Rozházené písmo zakrývající tahy štětce. Do písmen bylo potřeba udělat výřezy a tím docílit efektu překrytí.

Pokračovala jsem s plakáty, na kterých došlo k prolnutí pomocí funkce rozmazání, díky ní se písmena stala součástí malby. Následující plakáty se staly více grafickými. Jsou tvořeny pouze z velkých písmen na bílém pozadí. K prolnutí došlo skrze výplň písma, kterou se stala jedna z maleb.

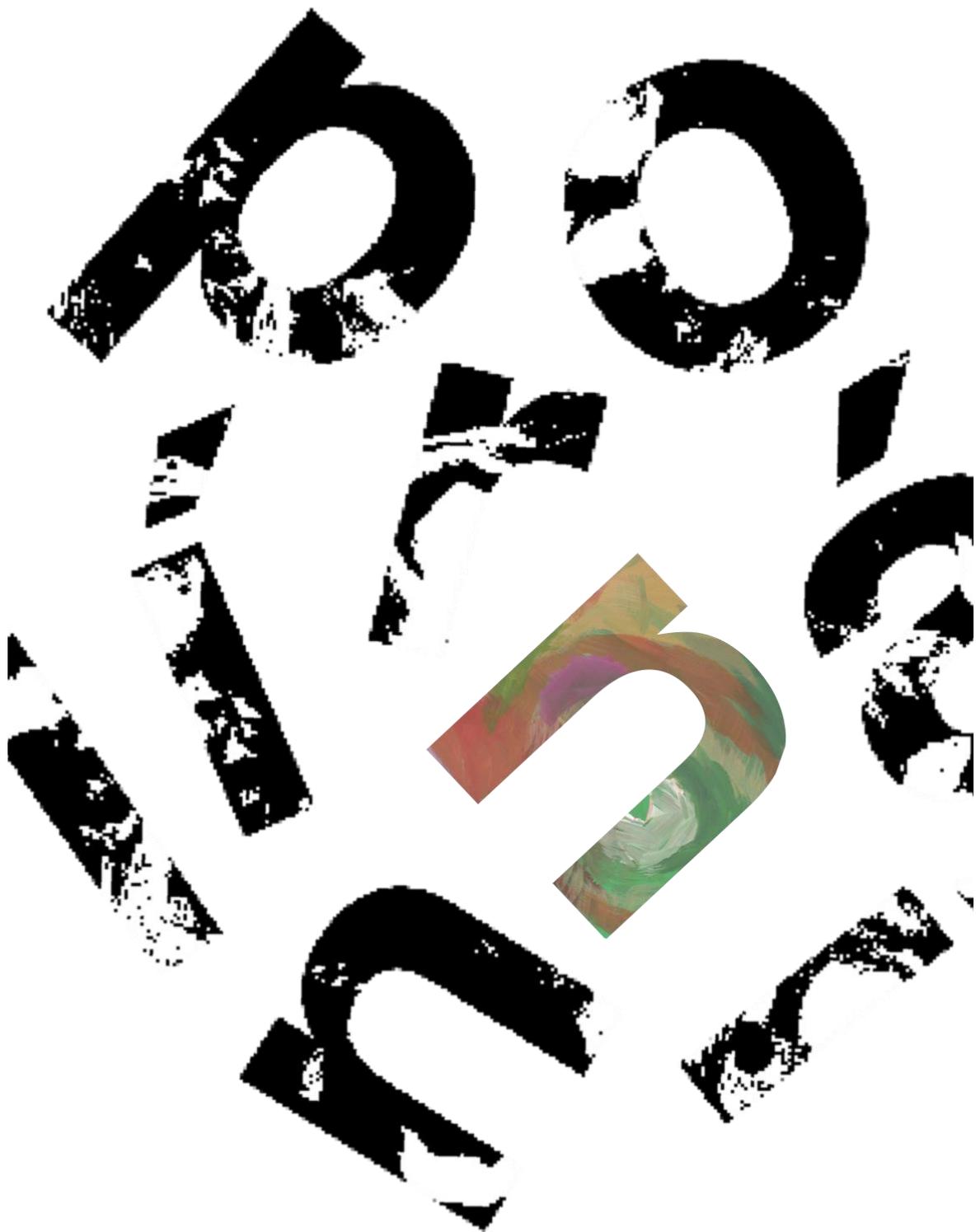
Vznikla tedy série plakátů, v nichž se mi snad povedlo zachytit charakter jak grafického designu, tak malby, a možnosti, jak se dá v tomto případě kombinovat tato dvě odvětví. Tato práce mě velmi bavila a připomněla mi mou tvorbu na střední škole.



Obr. 29 Série plakátů prolínání, 2024



Obr. 30 Prolínání, plakát, digitální tisk, 2024



Obr. 32 Prolínání, plakát, digital x analog, koláž, digitální tisk, 2024

3 DIDAKTICKÁ ČÁST

Ve své didaktické části navazuji na svou praktickou práci, tudíž na prolínání malby a grafického designu. Jedním z důvodů, proč pro mě bylo toto téma zajímavé, je absence designu a otázek s ním spojených ve výtvarném vzdělávání v České republice. Zajímavě pojaté je toto téma ve Velké Británii, kde berou design jako rovnocennou oblast výuky (Fulková, 2008), tudíž žáci mají už od začátku o této oblasti povědomí. Myslím, že to pro žáky může být velmi obohacující odvětví výtvarné činnosti a její absencí v našem vzdělávacím systému přicházejí o rozdílný a nový způsob myšlení při své výtvarné tvorbě.

Obsahem mé didaktické části bakalářské práce bude příprava krátké didaktické řady výtvarné výchovy pro žáky z DDM Jižní Město, kterou s nimi následně zrealizují. Bude se jednat o plakáty na jejich výstavu, vycházet budou z principů kresby a malby, které jsme spolu probírali na hodinách v průběhu pololetí. Jak už jsem psala v předchozích kapitolách, plakát může mít s malbou spoustu společného, proto toto téma snad nebude pro děti tak neznámé prostředí.

Všimla jsem si, že u některých jedinců, ze skupiny se kterou zpracuji toto zadání, se objevuje tzv. krize dětského výtvarného projevu. Často lpí na detailech a představách o napodobování předloh, které když se jim nepovedou naplnit, tak se zaseknou. Jsou přehnaně sebekritičtí a podceňují vlastní tvorbu a úvahy. Také si všímám jejich úlevy, když se mohou obrátit na internet nebo jiné předlohy. Tomu se dá zabránit pouze podnětem směřovaným tak, aby překreslování nebylo možné. (Kitzbergerová, 2014) Tímto zadáním chci žáky motivovat a vzbudit v nich odvahu hledat vlastní pojetí jejich tvorby a nespolehat se na napodobování zdánlivě ideálních předloh.

Výtvarnou činnost rozdělím na dvě části, na takzvanou přípravu materiálů a tvorbu plakátu.

3.1 Příprava na výtvarnou činnost 1. hodina

Výtvarný námět: Možnosti malby

Motivace:

- V úvodu hodiny si se žáky popovídáme o principech a výtvarných prostředcích malby a kresby, které jsme si vyzkoušeli v průběhu pololetí, a také o charakteristických rysech malby a o technikách, které jsme si vyzkoušeli. Společně

si zrekapitulujeme, o jaké techniky a principy šlo (míchání barev, tvorba struktur, světlo/stín).

- Také představím své vlastní tvoření, aby mohli vidět různorodost možností, jak toto téma zpracovat.

Klíčová slova:

- malba, výtvarné techniky, struktura, bod, linie, tvar, barva

Výtvarný úkol:

- Vyberte si tři výtvarné techniky, kterými jsme pracovali, a využijte předchozí získané zkušenosti k vytvoření barevných kompozic s využitím různých výtvarných prostředků.
- Výtvarným problémem je subjektivní výběr a kombinace barev, prvků a vztah mezi nimi.

Námět pro věk žáků, třídu

- 8–12 let, výtvarný kroužek v DDM JM

Čas vyučovací jednotky

- 1,5 hodiny

Vizuální kontext

- Má vlastní výtvarná práce – Prolínání volné a užité tvorby – přípravné koláže
- Práce žáků v průběhu pololetí

Výtvarné prostředky:

- bod, linie, barva, plocha, struktura, kontrast a harmonie

Výtvarné a další pomůcky

- tempery, suchý pastel, vodovky, fixy, pastelky, akryl

Organizační forma:

- Samostatná práce

Reflektivní otázky:

- Co vás vedlo k volbě této konkrétní výtvarné úlohy?
- Jak jste vybírali a kombinovali různé výtvarné prostředky ve vaší práci?

- Proč jste zvolili konkrétní techniky a materiály pro vytvoření barevných kompozic?
- Narazili jste na nějaké výzvy při vytváření barevných kompozic? Jak jste je překonali?

Cíl hodiny:

- Rozvíjení výtvarných dovedností žáků a porozumění výtvarným prvkům a technikám a jejich vzájemnému kombinování.

Vzdělávací oblast umění a kultura

Vazby na výstupy definované RVP ZV

Výstup VV-5-1-01:

- Žáci při tvorbě barevných kompozic využijí prvky vizuálně obrazného vyjádření, jako jsou linie, tvary, barvy a zkoumají vzájemné vztahy mezi nimi.

Výstup VV-5-1-03:

- Při tvorbě barevných kompozic uplatňují různé výtvarné techniky a materiály, jako jsou tempery, pastely, fixy a zkoumají jejich efekty v plošné tvorbě.

Výstup VV-5-1-05:

- Při tvorbě barevných kompozic porovnávají žáci různé kombinace barev, prvků a vztahů. Přistupují k nim jako ke zdroji inspirace pro vlastní tvorbu.

Výstup VV-5-1-06:

- Žáci nalézají a do komunikace zapojují obsah svých barevných kompozic. Prezентují a vysvětlují své výtvarné rozhodnutí a volbu barev, prvků a vztahů ve vytvořených kompozicích.

Rozvíjené klíčové kompetence:

- Kompetence k učení
- Kompetence k řešení problémů
- Kompetence komunikativní
- Kompetence pracovní

Hodnocení

- Originalita a kreativita – experimentování

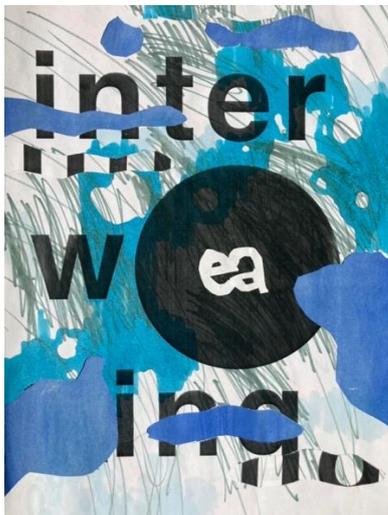
- Schopnost kombinovat výtvarné prvky – využití vhodných vztahů
- Technická zručnost – používání vybraných technik
- Reflektivní dovednosti – odůvodnění svého výběru

Rozvaha o zařazení do výtvarné řady

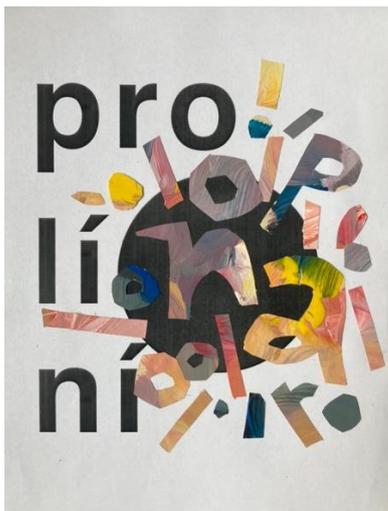
- Toto zadání je první ze dvou částí úkolu, ve kterém dochází k experimentování s prolínání malby a grafického designu.

3.1.1 Realizace 1. hodina

V úvodu hodiny jsem žáky seznámila s celým výtvarným úkolem, který nás bude čekat. V rámci představení média plakátu jsem naznačila, jaké jsou rozdíly mezi užitou a volnou tvorbou a jak se tento úkol bude odlišovat od těch, které spolu tvoříme obvykle. Nikdo ze žáků nevěděl, co si pod užitou tvorbou představit, z čehož usuzuji, že takovéto zadání úkolu ještě nedostali. Tudíž jsem je připravila na to, že si vyzkoušejí něco nového, ale nemusejí se obávat. Následovala ukázka mého experimentování s prolínáním malby a grafického designu v podobě typografických koláží.



Obr. 33 Prolínání 1, koláž, akryl a digitální tisk, 297 × 210 mm



Obr. 34 Prolínání 2,, koláž, akvarelové fixy a digitální tisk, 297 × 210 mm



Obr. 35 Prolínání 3, koláž, akryl a digitální tisk, 297 × 210 mm

Představila jsem jednotlivé principy, podle nichž jsem u jednotlivých kompozic tvořila. Na těchto ukázkách jsem vysvětlila hlavní téma, kterým se budeme zabývat, a to prolínání. Pověděli jsme si alespoň zhruba, co to může být grafický design a v jaké formě se objevuje v těchto kolážích s tím, že se na toto téma zaměříme více v příští hodině. Potřebovala jsem, aby alespoň trochu věděli, co je čeká, aby nad tím mohli přemýšlet a brát to v úvahu při tvoření barevných kompozic, a to především ti starší žáci. Všimla jsem si, že v této fázi je téma a práce s písmem zaujaly.

Posunuli jsme se do další části hodiny, a to na přípravu materiálů. Aby mohli v příští hodině sestavit svůj první plakát, bylo potřeba si v dnešní hodině připravit barevné kompozice. Toto zadání jsem pojala jako zrekapitulování a připomenutí si výtvarných technik, které jsme si spolu vyzkoušeli v průběhu pololetí. Proto jsem nejdříve na stůl vyskládala ukázky prací, nad kterými jsme si povídali, co to před námi leží za techniky a co jsme se na nich naučili.

Tím jsme se dostali k probrání prvků, které jsou pro malby a kresby charakteristické, jako je míchání barev, jejich překrývání a přechody mezi nimi, práce se strukturami, světlem a stínem.

Následně jsem zadala úkol – vybrat si tři techniky, které jsou jim blízké, bavili je nebo by je chtěli mít na svém plakátu, a pokusit se vytvořit tři a více barevných kompozic, na kterých bude vidět, jak dané techniky ovládají. Starší hned věděli, do čeho se pustit, mladším jsem poradila podle toho, jaké techniky rádi využívali nebo jim dobře šly. Jedno děvče se k nám připojilo až v pololetí, tak více tápalo. Pomohla jsem jí více se zorientovat a společně jsme vybrali, co by ji mohlo bavit.

Zaujalo mě, jak krásně se do této práce promítla individualita každého z žáků. Někteří pojali kompozice více geometricky a konstruovaně, nebo naopak velmi expresivně a volně. Tyto přístupy byly znát i ve většině jejich předešlé tvorby.

Ke konci hodiny jsme si konkrétně povídali nad jednotlivými díly, jakým způsobem svoje barevné kompozice využijí v další práci na plakátech a jaké jsou možnosti kombinací a využití.

3.2 Příprava na výtvarnou činnost 2. hodina

Výtvarný námět: Plakát na výstavu

Motivace:

- V úvodu hodiny polemizování nad rozdíly mezi užitým a volným uměním. Představení grafického designu a hledání charakteristických rysů grafického designu. Debata nad možným prolínáním s malbou.
- Ukázka plakátů, na kterých dochází k prolínání mezi malbou a grafickým designem –převážně typografickým.
- Prohlížení materiálů, které donesu, časopisy, noviny, vytištěná písma

Klíčová slova:

- Plakát, prolínání, malba, grafický design, písmo, výstava, koláž

Výtvarný úkol:

- Vytvořte plakát, formou koláže, který je upoutávkou na výstavu vašich prací.
- Kombinujte písmo (grafický design) s barevnými kompozicemi z minulé hodiny.
- Výtvarným problémem je schopnost kombinace dvou různých principů výtvarných činností.

Námět pro věk žáků, třídu

- 8–12 let výtvarný kroužek v DDM JM

Čas vyučovací jednotky

- 1,5 hodiny

Vizuální kontext

- Má vlastní výtvarná práce – Prolínání volné a užité tvorby – přípravné koláže
- Plakáty od umělců, na nichž se objevuje prolínání.

Výtvarné prostředky:

- bod, linie, barva, plocha, struktura, kontrast a harmonie

Výtvarné a další pomůcky

- tempery, pastely, fixy, lepidla, nůžky, barevné papíry, novinové ústřížky

Organizační forma:

- Samostatná práce

Reflektivní otázky:

- Jak jste pracovali s kombinací písma a barev ve vašem plakátu?
- Bylo to náročné?
- Jaké vztahy mezi písmem a barevnými kompozicemi jste vytvořili?
- Jaké výtvarné prostředky a techniky jste použili při tvorbě koláže?
- Co bylo nejtěžší a co vás naopak nejvíce inspirovalo?

Cíl hodiny:

- Schopnost vytvořit plakát formou koláže, který účinně kombinuje malířské a grafické prvky tak, aby vznikla atraktivní a informativní upoutávka na vlastní výstavu.

Vazby na výstupy definované RVP ZV:

Výstup VV -5-1-01:

- Při vytváření plakátu žáci využijí prvky grafického designu a barevné kompozice. Porovnají a zkoumají vzájemné vztahy mezi písmem a barevnými prvky v rámci jejich koláží.

Výstup VV -5-1-03:

- Žáci nalézají vhodné prostředky při kombinaci písma a barevných kompozic. Uplatňují různé materiály a techniky při tvorbě koláže.

Výstup VV -5-1-04:

- Osobitost vnímání žáků se projeví v přístupu k vytváření plakátu. Svobodně volí a kombinují prostředky písma a barev pro vyjádření svých nápadů a vlastního uměleckého stylu.

Výstup VV -5-1-05:

- Při tvorbě plakátu žáci mohou porovnávat různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření, zejména v kombinaci písma a barevných kompozic, a přistupovat k nim jako ke zdroji inspirace pro vlastní tvorbu.

Výstup VV -5-1-06:

- Žáci nalézají a do komunikace zapojují obsah svých plakátů, které samostatně vytvořili. Prezentují a sdílejí vlastní tvorbu s využitím kombinace písma a barevných kompozic.

Hodnocení:

- Originalita a kreativita – zajímavé kombinace
- Kombinace písma a barev – vztah mezi textem a obrazem
- Technická zručnost – čistota provedení

Rozvaha o zařazení do výtvarné řady

- Toto zadání je druhým ze dvou částí úkolu, v kterém dochází k experimentaci s prolínáním malby a grafického designu.

3.2.1 Realizace 2. hodina

V úvodu navazující hodiny jsem žákům ještě více přiblížila termíny užitá tvorba a grafický design. Pomohla mi s tím učebnice od Jany Skarlantové: Užitá tvorba I. (Skarlantová, 2009). Pro inspiraci jsem vybrala pár plakátů na stránkách grafického studia Najbrt (Studio Najbrt, 2024). Prohlédli jsme si různé možnosti prolínání malby a grafického designu, které se na různých plakátech objevují. Následně jsem zadala úkol. Žáci si nejdříve vybrali z materiálů, které jsem jim donesla, písmena, která využijí při tvorbě jejich plakátu. S každým jsem individuálně probrala jejich představu. Někdo vybral název své výstavy podle svého jména a starší žáci už vybírali podle slov, která je samotné nebo jejich tvorbu charakterizují. Někteří se také chtěli pustit do tvorby vlastních písmen, která budou tvořena jejich barevnými

kompozicemi z minulé hodiny. Mým záměrem bylo ulehčit jim tvorbu písma, která je náročná, a dostatečně jsme neprobrali to, jak písmo funguje. Na to by byla potřeba minimálně další hodina. Toto zadání je však především o prolínání a s tím tento princip vytváření písmen z malby souvisí. Problém nastal, když někteří žáci ze začátku nevěděli, jak začít. Tento způsob tvorby pro ně byl nový a neznámý. Pověděli jsme si, ať si nejdříve vytvoří z materiálů sadu různých tvarů a písmen, které se pak pokusí poskládat dohromady. Následně začali mít ucelenější představu a věděli jak dál. Přesto jsem oproti jiným hodinám cítila, že potřebovali více podpory a konzultací než na našich obvyklých hodinách. Ve výsledku jsem byla příjemně překvapená, jak k zadání přistupovali a jak uměli promítnout do tvorby sami sebe. Na závěr jsme si popovídali o tom, jak každý přemýšlel nad svým plakátem, co pro ně bylo složité, co naopak ne, zda jsou spokojeni s výsledkem.

3.3 Reflexe

Vnímám tyto hodiny jako první seznámení dětí s grafickým designem, na které se bude moci navazovat. Myslím, že toto téma bylo pro žáky zajímavé a obohacující. Žáci mohli zreflektovat své tvoření, pozorovat to, co je baví, v čem vynikají, na co se zaměřují. Seznámili se s novými pojmy a zjistili, že umění nemusí být „jen hezké“, ale že nám také může něco sdělovat. Tato didaktická řada půjde dál rozvíjet, případně ji bude možné realizovat s větším časovým rozmezím. Bylo by dobré mít více času na debatu na začátku hodiny. Pokud bych toto zadání znovu realizovala v budoucnu, přidala bych také hodinu, která by se zaměřila jen na písmo a kompozici. Na plakátech jsou vidět mezery v této oblasti, ale také to může být ovlivněno věkem v této skupině. Lépe by se toto zadání uskutečňovalo se staršími dětmi, ale myslím, že i přesto to zvládli s přehledem a něco nového se naučili. Moc mě těší, že se žákům povedlo ve výsledných pracích opravdu zachytit jejich charakteristický způsob tvorby i jejich povahy, což bylo jedním z cílů. Mně to dává pozitivní zpětnou vazbu, že i přes mé obavy a nejistotu se mi přece jen podařilo předat myšlenku tohoto zadání a snad i nový způsob, jak mohou nad tvorbou přemýšlet.



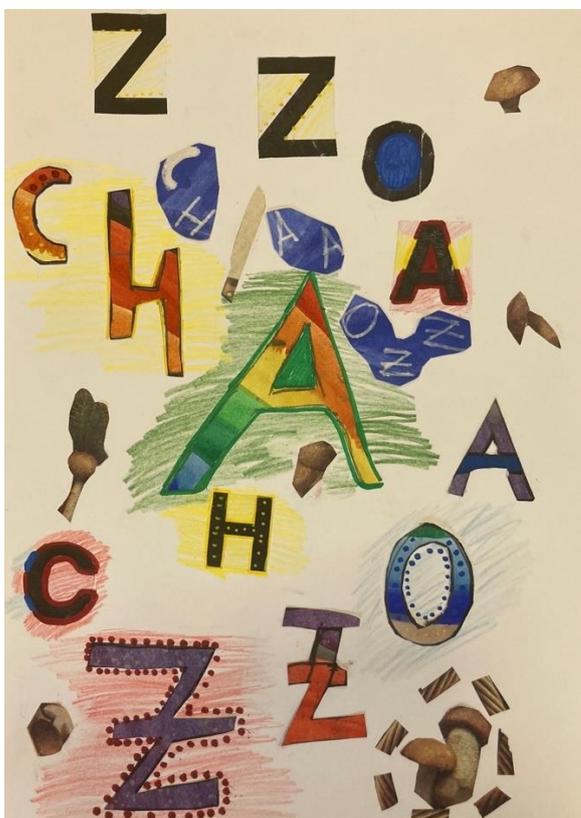
Obr. 36 Práce žáků, Plakát na vlastní výstavu, koláž, 297 × 210 mm



Obr. 37 Práce žáků, Plakát na vlastní výstavu, koláž, 297 × 210 mm



Obr. 38 Práce žáků, Plakát na vlastní výstavu, koláž, 297 × 210 mm



Obr. 39 Práce žáků, Plakát na vlastní výstavu, koláž, 297 × 210 mm



Obr. 40 Práce žáků, Plakát na vlastní výstavu, koláž, 297 × 210 mm

Závěr

Při výběru tématu své bakalářské práce jsem věděla, že k prolínání volné a užité tvorby dochází a docházelo, ale viděla jsem mezi nimi výraznou hranici. Vnímala jsem jasně dané odlišnosti těchto disciplín a podle toho jsem je měla patřičně zaškatulkované. Během mého prozkoumávání daného tématu se tato hranice ovšem začala jevit jako ne tak jasně definovatelný koncept, jak jsem si do té doby myslela. V minulosti by se nejspíš můj původní názor na danou problematiku stále mohl uplatnit, ale z mé bakalářské práce je jasné, že v současnosti na prolínání užité a volné tvorby musíme nahlížet jinak. Výtvarné umění je natolik důležitým inspiračním zdrojem pro tvorbu užitou, že není zcela možné tuto odvětví oddělit.

V mé samotné tvorbě a výtvarné činnosti si oddělení těchto dvou disciplín také neumím prakticky představit. Prolínání malby a grafického designu mě provázelo už od druhého stupně na základní škole, kde jsem se začala zajímat o odvětví grafického designu. Zpětně si při ohlédnutí na mou předešlou tvorbu uvědomuji, že skoro do všech svých grafických prací jsem se snažila zakomponovat prvky charakteristické pro malbu, ať už se jednalo o piktogramy, plakáty, knižní obálky nebo logomanuály. Ráda jsem prozkoumávala a rozvíjela tento můj zájem ve své praktické části a následně jsem se pokusila probudit stejné nadšení i u svých žáků v DDMJM. Došla jsem zde ke zjištění, že žáci napříč věkovými skupinami měli o design a písmo zájem, ale pro většinu z nich to bylo naprosto první setkání s tímto konceptem a často si nebyli jisti, jak dané úkoly správně uchopit a realizovat. Při reflektování společné práce s dětmi bych jistě ocenila větší časovou dotaci, která by nám dala možnost na podrobnější probrání a vyzkoušení jednotlivých prvků grafického designu, což by vedlo k rozšíření a větší rozmanitosti mé didaktické řady.

Dnes nás obklopuje prolínání volné a užité tvorby více než kdy dříve. Setkáváme se s ním každý den v digitálních médiích, v módě, interiérovém designu nebo právě grafickém designu. Oslovuje nás v podobě poutavých knižních obálek, rozmanitých návrhů webových stránek a ve spoustě dalších odvětví. Bylo by zajímavé se zaměřit i na ně a prozkoumat, jaké vztahy a variace prolínání vznikají u nich. Tyto neprozkoumané možnosti a otázky s nimi spojené bych ráda nadále rozvíjela, a to například ve své diplomové práci.

Seznam literatury

BOSÁK, P.; JANSA, R. a BABÁK, P. *Proto: grafický design a současné umění*. Praha: Tranzit, 2013. ISBN 978-80-86863-60-3.

DABNER, D. *Grafický design v praxi*. Praha: Slovart, 2004. ISBN 80-7209-597-8.

FULKOVÁ, M. *Diskurs umění a vzdělávání*. Jinočany: H & H, 2008. ISBN 978-80-7319-076-7.

GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Argo, 1997. ISBN 80-204-0685-9.

HOLLIS, R. *Stručná historie grafického designu*. Praha: Rubato, 2014. ISBN 978-80-87705-27-8.

KAPLANOVÁ, M. *Moderní polygrafie*. Praha: Svaz polygrafických podnikatelů, 2009. ISBN 978-80-254-4230-2.

KLEE, P. *Pedagogický náčrtník. 2.*, nezměn. vyd. Praha: Triáda, 2013. ISBN 978-80-87256-83-1.

KNOBLOCH, I. a VONDRÁČEK, R. (ed.). *Design v českých zemích 1900-2000: instituce moderního designu*. Praha: Academia, 2016. ISBN 978-80-200-2612-5.

KROUTVOR, J. *Poselství ulice: z dějin plakátu a proměn doby*. Praha: Comet, 1991. ISBN 8090034322

MARCO, J. *O grafice: kniha pro sběratele a milovníky umění*. Praha: Mladá fronta, 1981.

PIJOAN, J. *Dějiny umění / 10*. Praha: Odeon, 1986.

POTTER, N. *Co je designér: věci, místa, sdělení*. Praha: Vysoká škola uměleckoprůmyslová, 2018. ISBN 978-80-87989-58-6.

RUHRBERG, K. a WALTHER, I. F. (ed.). *Umění 20. století*. Praha: Slovart, 2004. ISBN 80-7209-521-8.

SKARLANTOVÁ, J. *Užitá tvorba I: estetická východiska užitě tvorby*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2009. ISBN 978-80-7290-402-0.

STAŇKOVÁ, L.; JANSKÁ, L. a CÍSLER, J. *Dějiny knižní kultury a grafického designu*. Praha: Nakladatelství grafické školy, 2012. ISBN 978-80-86824-12-3.

ONLINE:

BRAVO, D. *Umění vs. design: Malá dávka inspirace pro velké kreativní projekty*. Online. In: Mynd, 5. 3. 2019. Dostupné z: <https://blog.mynd.com/cs/umeni-vs-design/>. [cit. 2024-02-25].

DESIGN PORTÁL. *Jan Šabach*. Online. 11. 5. 2018. Dostupné z: <https://www.designportal.cz/jan-sabach/>. [cit. 2024-02-25].

KANICKÁ, L. *Bauhaus a jeho odkaz*. Online. In: Design Cabinet CZ, 11. 4. 2011. Dostupné z: <https://www.designcabinet.cz/bauhaus-a-jeho-odkaz>. [cit. 2024-02-05].

KITZBERGEROVÁ, L. *Didaktika výtvarné výchovy*. Online, 2014, s. 34–35, Dostupné z: https://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/477050/mod_resource/content/1/didaktika%20vv_kitzbergova.pdf. [cit. 2024-03-05].

KUČERA, M. *Flejšar Josef 28. 5. 1922–17. 5. 2010*. Online. In: Biografický slovník, © 2014. Dostupné z: http://biography.hiu.cas.cz/Personal/index.php/FLEJŠAR_Josef_28.5.1922-17.5.2010. [cit. 2024-02-25].

MARDER, L. *Ways of defining Art*. Online. In: Thought, 26. 7. 2019. Dostupné z: <https://www.thoughtco.com/what-is-the-definition-of-art-182707>. [cit. 2024-02-04].

MONOPOLY, A. *Art vs Design*. Online. In: Eden Gallery, 7. 7. 2021. Dostupné z: <https://www.eden-gallery.com/news/art-vs-design>. [cit. 2024-02-14].

MŠMT ČR. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Online. © 2023. Dostupné z: <https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavacici-program-pro-zakladni-vzdelavani-rvp-zv/>. [cit. 2024-03-05].

STUDIO NAJBRT. *Plakát*. Online. © 2024. Dostupné z: <https://www.najbrt.cz/prace/filtr/druh/plakat>. [cit. 2023-03-10].

SUITCASE TYPE FOUNDRY, *Tomáš Brousil*. Online. © 2024. Dostupné z: <https://www.suitcasetype.com/about>. [cit. 2024-02-25].

TATE. *Pop art*. Online. 5. 4. 2017. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/p/pop-art>. [cit. 2024-02-25].

TYPEWOLF. *Helvetica*. Online. © 2024. Dostupné z: <https://www.typewolf.com/helvetica>. [cit. 2024-02-25].

VALENTA, A. Uměleckoprůmyslová škola Bauhaus jako součást reformně-pedagogického hnutí. Online. *Pedagogika*, 2009, 59(1), 24–37. Dostupné z: <https://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?p=1058>. [cit. 2024-02-10].

Seznam obrázků

Obr. 1 Kontaminace vody, klauzurní práce, plakát, 2019.....	9
Obr. 2 Útes, malba akrylem, 2022	11
Obr. 3 Krajina, malba akrylem, 2022	11
Obr. 4 Piktogramy pro e-shop, klauzurní práce, 2018.....	13
Obr. 5 Obálka pro časopis „Typografia“, 2017	16
Obr. 6 Počátek úsměvu, Paul Klee, 1921	19
Obr. 7 Wilhelmina Ross, Andy Warhol, akryl a sítotisk, 1975	22
Obr. 8 Jan Konůpek, maturitní práce, plakát, 2020	28
Obr. 9 Bal du Moulin Rouge, Jules Chéret, 1889, Litografie.....	31
Obr. 10 Moulin Rouge, Henri de Toulouse-Lautrec 1891, Litografie.....	31
Obr. 11 Gismonda, Alfons Mucha, 1894, Litografie	33
Obr. 12 Radikálové čtěte Červen, Josef Čapek, 1970, serigrafie	34
Obr. 13 Plakát pro firmu Aero, František Zelenka, 1932	35
Obr. 14 Plakát k filmu Silnice, Jiří Balcar, 1962	36
Obr. 15 Plakát k filmu Liga Gentelmanů, Milan Grygar, 1964	37
Obr. 16 Podzim 89/Jaro 68, Aleš Najbrt, 1989	38
Obr. 17 Prolínání 1, koláž, akryl a digitální tisk, 2024.....	40
Obr. 18 Prolínání 2, koláž, akvarelové fixy a digitální tisk, 2024	40
Obr. 19 Prolínání 3, koláž, akryl a digitální tisk, 2024.....	41
Obr. 20 Helvetica, plakát, 2019	42
Obr. 21 Plakát pro operu „Z mrtvého domu“, Josef Flejšar, kresba na papíře, 123 × 87 mm, 1980	43
Obr. 22 Plakát pro folkloristický festival Strážnice, Josef Flejšar, kresba na papíře, 110 × 76 mm, 1976	44
Obr. 23 Plakát pro festival pracujících, Josef Flejšar, kresba na papíře, blind rám, 85 × 61 mm, 1963	44
Obr. 24 Plakát Karel Čapek 1890/1938, Josef Flejšar, kresba na papíře, 85 × 59 mm, 1989	45
Obr. 25 Žena a ptáci, Joan Miró, kvaše a olej na papíře, 38 × 46 cm, 1940	45
Obr. 26 Plakát „Help Phillipines“, Jan Šabach, 2013.....	46

Obr. 27 Chemicky upravené reklamní plakáty, street art, Vermibus, 2017	47
Obr. 28 Prolínání, malba a digitální tisk, 2024, 80 x 60 cm	48
Obr. 29 Série plakátů prolínání, 2024	50
Obr. 30 Prolínání, plakát, digitální tisk, 2024.....	51
Obr. 31 Prolínání, plakát, malba, koláž, digitální tisk, 2024	52
Obr. 32 Prolínání, plakát, digital x analog, koláž, digitální tisk, 2024	53
Obr. 33 Prolínání 1, koláž, akryl a digitální tisk, 297 × 210 mm.....	57
Obr. 34 Prolínání 2,, koláž, akvarelové fixy a digitální tisk, 297 × 210 mm	58
Obr. 35 Prolínání 3, koláž, akryl a digitální tisk, 297 × 210 mm.....	58
Obr. 36 Práce žáků, Plakát na vlastní výstavu, koláž, 297 × 210 mm	64
Obr. 37 Práce žáků, Plakát na vlastní výstavu, koláž, 297 × 210 mm	64
Obr. 38 Práce žáků, Plakát na vlastní výstavu, koláž, 297 × 210 mm	65
Obr. 39 Práce žáků, Plakát na vlastní výstavu, koláž, 297 × 210 mm	65
Obr. 40 Práce žáků, Plakát na vlastní výstavu, koláž, 297 × 210 mm	66