

Univerzita Karlova  
Pedagogická fakulta  
Katedra Výtvarné výchovy

## BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Malba\_final.pdf

(prolnutí malby a grafického designu)

Painting\_final.pdf

(Blending of Painting and Graphic Design)

Sára Konečná

Vedoucí práce: MgA. Pavla Gajdošíková, Ph.D.  
Studijní program: Specializace v pedagogice  
Studijní obor: Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Malba\_final.pdf (prolnutí malby a grafického designu) potvrzují, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzují, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze 10. 7. 2024

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala vedoucí mé bakalářské práce MgA. Pavle Gajdošíkové, Ph.D. za odborné vedení, trpělivost a ochotu, kterou mi v průběhu zpracování bakalářské práce věnovala.

## ABSTRAKT

Bakalářská práce se zabývá tématem prolínání oborů grafického designu a malby. Zkoumá vzájemné vztahy mezi těmito obory napříč historií. V teoretické části se práce zabývá základní definicí grafického designu a malby na základě autorčiných zkušeností. Dále zkoumá společné principy, které propojují malbu a grafický design na základě formálních, obsahových či historických podobností. Na závěr teoretické části se práce zabývá vývojem reklamy a jejího vlivu na umění. V praktické části si autorka klade otázku, zdali se z grafického designéra může stát malíř. Odpověď se snaží nalézt skrze sérii maleb založených na experimentování s obrazovým vyjádřením, médii, technikami a vizuálními postupy. Svou práci reflektuje na základě inspiračních zdrojů, jimiž jsou převážně současní autoři. V didaktické části autorka na základě zkušeností z teoretické a praktické části vytváří návrh výtvarné činnosti, která je založená na reflexi a záznamu dnešní doby, kterou vnímáme skrze média.

## KLÍČOVÁ SLOVA

malba, grafický design, vizuální kultura, vzdělávání, vyjádření, stylizace, znaky, volné umění

## **ABSTRACT**

The bachelor thesis deals with the theme of the intersection of the fields of graphic design and painting. It explores the interrelationships between these disciplines throughout history. The theoretical part of the thesis deals with the basic definition of graphic design and painting based on the author's experience. It then explores the common principles that link painting and graphic design based on formal, content or historical similarities. The theoretical part of the thesis deals with the development of advertising and its influence on art. In the practical part, the author asks whether a graphic designer can become a painter. The author tries to find the answer through a series of paintings based on experimentation with pictorial expression, media, techniques and visual practices. The author reflects on her work based on sources of inspiration, which are mostly contemporary artists. In the didactic part, the author, based on her experience from the theoretical and practical part, creates a proposal for an artistic activity based on reflection and recording of today's time, which we perceive through the media.

## **KEYWORDS**

painting, graphic design, visual culture, education, expression, stylization, signs, fine art

## Obsah

1	Úvod .....	7
2	Teoretická část .....	8
2.1	Základní definice grafického designu .....	8
2.2	Základní definice malby .....	11
2.3	Může být grafický design uměním? .....	13
2.3.1	Na co se vlastně díváme? .....	16
2.3.2	Co chceme sdělit? .....	18
2.3.3	Komponování obrazu .....	20
2.3.4	Chce to víc barvy! .....	22
2.3.5	Ze statiky do pohybu .....	24
2.3.6	Znak, nebo značka? .....	26
2.3.7	Trochu jiný font .....	29
2.3.8	Proud tvořivé energie .....	31
2.4	Fascinace reklamou .....	33
2.4.1	Americké lidové umění .....	36
2.4.2	Český filmový plakát jako forma výtvarné svobody .....	38
2.4.3	Pohlčení internetem .....	41
3	Praktická část .....	43
3.1	Může se z grafického designéra stát malíř? .....	43
3.2	Inspirační zdroje .....	43
3.3	Snaha o osobní časopis .....	46
3.4	Zkoušení nových přístupů .....	52
3.5	Reflexe tvorby .....	55
4	Didaktická část .....	56
4.1	Plánování výtvarné činnosti .....	57
4.2	Historicko – umělecký kontext .....	57
4.3	Reflexe současné doby .....	60
6.1	Příklady vypracování .....	64
6.2	Reflexe výtvarné činnosti .....	70
7	Závěr .....	71
8	Seznam zdrojů .....	74
9	Seznam elektronických zdrojů .....	76
10	Seznam obrazové dokumentace .....	79
11	Zdroje obrazové dokumentace .....	82

## 1 Úvod

Bakalářská práce je složená ze tří částí – z teoretické, praktické a didaktické. Ve všech částech se zabývám tématem prolínání oborů grafického designu a malby. Toto téma jsem zvolila, jelikož si poslední dobou čím dál víc všímám, že se hranice v umění pomalu stírají. Vznikají nové multidisciplinární obory, a škatulkovat jednotlivé přístupy v tvorbě už přestává být aktuální.

V teoretické části se zabývám hledáním podobností a vztahů mezi obory grafického designu a malby skrze přístupy a základní principy, jakými jsou kontext, obraz, téma, kompozice, barva, dynamika, znak, písmo či kreativní proces. Nalezené podobnosti přibližují skrze tvorbu českých i zahraničních umělců a navzájem jejich díla porovnávám. Dále popisuji vznik reklamy, její vývoj napříč různými obdobími a jaký vliv měla na volné umění, především malbu.

V praktické části vycházím ze svých zkušeností a pozice grafického designéra, který nevnímá smysl v práci za počítačem, a tak nachází nový prostor ke kreativnímu vyjádření skrze malbu. Zajímá mě, zdali se z grafického designéra může stát malíř a inspiraci čerpám od umělců, u jejichž tvorby vnímám podobnost s grafickým designem. Vytvářím série obrazů, které propojují malbu s tiskovinami, jako jsou časopisy a knihy. Součástí výtvarného procesu je i zkoušení různých přístupů a technik, které mě více přibližují k malbě.

Didaktická část je zaměřena na návrh výtvarné činnosti, který je založen na práci se současnými médii a obrazovým vyjádřením. Skrze data nasbíraná napříč médii má žák za úkol vytvořit koláž, ve které bude reflektovat dnešní dobu. Navazuji tak na podobný přístup k tvorbě, který měli představitelé uměleckého hnutí pop art, jež svoji tvorbu zakládali na prolínání volného a užitého umění. Návrh jsem realizovala za pomoci mých kolegů a následně refletovala.

## 2 Teoretická část

### 2.1 Základní definice grafického designu

V této kapitole stručně představím obor grafického designu a malby, jejich základní principy a své zkušenosti s oběma obory.

Grafický design jsem studovala na střední škole, kde jsem se mimo jiné naučila, že nedílnou součástí procesu bylo zapojovat kreativní a kritické myšlení, aby byl grafický design kvalitní. Vše začíná zadáním práce od klienta, který by měl grafikovi představit svůj záměr. Následuje rešerše a pak samotná práce na grafickém návrhu, kde se grafik snaží trefit do určité představy. Oproti výtvarnému umění se podoba grafického designu zpravidla řídí přáním klienta. (SAMARA, 2016) Existuje hned několik odvětví grafického designu s rozdílnými přístupy. Knihu pro děti byste nenavrhli stejně jako design webových stránek. Pár odvětví se pokusím stručně představit v následujících odstavcích s přidáním mých vlastních prací.

#### Grafický design a vizuální komunikace

Grafický design má své zastoupení všude ve vizuální kultuře. Je součástí našeho každodenního života. Malcolm Barnard<sup>1</sup> (BARNARD, 2005 str. 67) uvádí že: „*kultura je forma komunikace a grafický design je jednou z možností, jak mezi sebou lidé mohou komunikovat významy.*“



Obrázek 1 návrh vizuálu 25. ročníku veletrhu vzdělávání, přehlídek a nabídek pražských škol, 2020

---

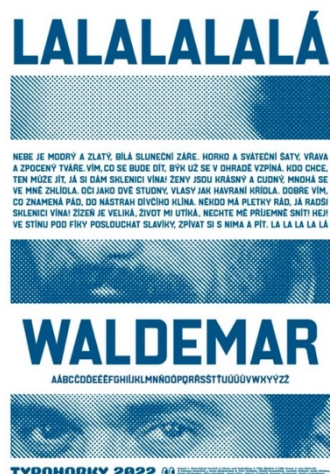
<sup>1</sup> Malcolm Barnard (1958) je americký historik, teoretik designu a docent vizuální kultury na Loughborough University.



Vizuální komunikace je obsáhlý pojem a základním kamenem grafického designu, který se poté dále řadí na další specializace. Spadá do něj vytváření vizuální identity firem, dopravní značení, tvorba loga, tvorba vizuálů festivalů a jiných kulturních akcí. Tvorba plakátů či vytváření nakladatelské edice a mnohé další. Dává za cíl působit na diváka vizuálně a za pomoci vizuálních prvků sdělovat informace. Grafický design utváří podobu doby, je to forma komunikace, nástroj ke sdělení.

## Tvorba písma a typografie

Tato specializace se zabývá tvorbou písma. Klade se důraz jak na estetickou podobu písma, tak na její účel. Typografie je další práce s písmem, jde o správný výběr, způsob použití a sazbu v tiskovinách či na internetu. Mezi české žijící špičky tohoto oboru řadíme Františka Štorma, Filipa Blažka či Radka Siduna.



Obrázek 2 autorské písmo Waldemar, 2022

## Ilustrace a grafika

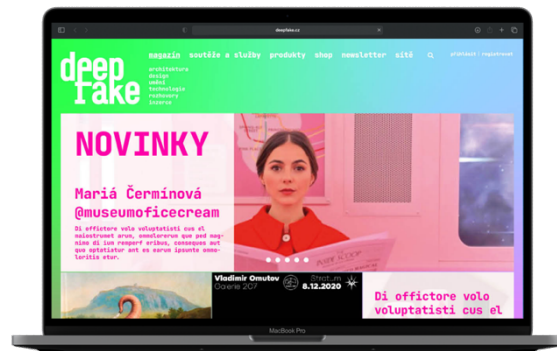
Ilustrátor doplňuje text, či příběh obrazovým doprovodem. Dopomáhá divákovi udělat si lepší obrázek o vysvětlované skutečnosti. Ilustrátor má větší svobodu ve výtvarném vyjádření. Osobitý styl a rukopis je zde naopak výhodou nikoliv přítěží. Dříve šlo převážně o ilustraci knih a jiných tiskovin, v dnešní době ilustrátoři nachází uplatnění i v galeriích a digitálních médiích.



Obrázek 3 Ilustrace ke knize Ticho, 2023

## Grafický design a nová média

Jde o inovativní odvětví grafického designu. Novými médii jsou míněna především nová digitální média. Mezi takové patří chytré telefony, stolní počítače, chytré hodinky či virtuální realita. Designér se zaměřením na nová média se většinou zabývá grafickým designem v digitálním prostoru. Tvorba může



Obrázek 4 Návrh webových stránek Deepfake, 2021

být více experimentální, jelikož nejsme omezovali dvojrozměrným prostorem, jakým je například tištěná kniha. V digitálním prostředí máme k dispozici mnohem více přístupů. Můžeme pracovat s pohybem, zvukem či přímou interakcí diváka.

## Design obalů

Design obalů je velice důležitý pro správnou reprezentaci produktu. Nejen že musí být atraktivní pro cílovou skupinu a přimět zákazníka ke koupi produktu, zároveň pracuje s různými materiály, musí být praktický a korespondovat s balenými předměty. Obal by nám měl být schopen říct vše potřebné o produktu.



Obrázek 5 vlastní návrh mariášových karet, 2021

## 2.2 Základní definice malby

„Malba je tradiční technikou a lze jí dosáhnout precizních uměleckých výsledků. Její kouzlo však spočívá v její nepřesnosti.“ (AVU, 2024) Jde o definici malby podle ateliéru Malby 1 pod vedením Roberta Šalandy na Akademii výtvarných umění v Praze. Touto definicí bylo myšleno to, že malba je charakteristická svými chybami. V grafickém designu jsou chyby nežádoucí, jelikož práci shazují. Naopak u volného umění díky chybám jde vidět, že obraz malovala lidská bytost.

Malba není něco, k čemu bychom měli vypracovat počítačová data a nechat za nás pracovat stroj. S příchodem počítačových technologií se ale i takovýto názor začíná vyvracet. Najdou se výjimky, kde tento přístup funguje a výsledek má uměleckou hodnotu. Například první programové struktury Zdeňka Sýkory ve spolupráci s matematikem Jaroslavem Blažkem. Jejich smyslem bylo kombinování všech možných kompozic linií a jiných daných elementů podle předem daných pravidel. (GHMP, 2017)



Obrázek 6 Zdeňk Sýkora, Černobílá struktura, olej na plátně, 1966-1967

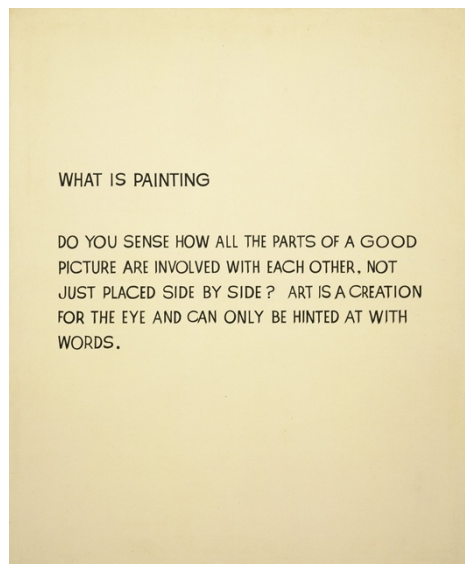
Podobné přístupy můžeme najít i ve světě. Obrazy současného umělce Wada Guytona spočívají v projíždění délky plátna inkoustovou tiskárnou naprogramovanou k reprodukci JPEG. Vznikají tak abstraktní výjevy, založené na již zmíněné chybě, ale s tím že tentokrát nebyla zapříčiněna lidskou rukou, ale přetíženým strojem. (Matthew Marks Gallery)

Nové přístupy v malbě je právě to, co mě na tématu zajímá. Již od příchodu fotografie se neustále objevují výroky, že malba je mrtvá, nebo přežitek. Jsem toho názoru že naopak díky novým přístupům zůstává malba ve světě umění nadále relevantní.



Obrázek 7 Wade Guyton, Bez názvu, inkoust Epson Ultrachrome HDX na plátně, 2020-2021

V 60. letech si otázku, co je malba, položil i známý konceptuální umělec John Baldessari, který svým dílem *What is painting*<sup>2</sup> 1966–1968 přehodnocuje význam malby i umělecké činnosti, když si najal komerčního malíře nápisů, aby za něj na plátna namaloval texty z instruktážní knihy o komponování uměleckého díla. Tímto gestem obraz odkazoval sám na sebe a narušila se tím představa, že umělcova přítomnost při tvorbě je stejně důležitá jako vzhled samotného díla. (MoMA, 2024)



Obrázek 8 John Baldessari, What is Painting, akryl na plátně, 1966-68

---

<sup>2</sup> V překladu: Co je malba?

## 2.3 Může být grafický design uměním?

Při tvorbě díla, ať už je to obraz nebo grafický design, je důležité zvážit několik prvků, jakými jsou například kontext, téma, prostředí, ve kterém bude dílo prezentováno, styl, užití barvy, kompozice či jaký zvolíme vizuální jazyk. Jde o to si klást otázky, které definují výslednou formu díla. V následujících kapitolách se pokusím klást otázky a zároveň si na ně odpovědět skrze vybranou literaturu. Vytyčím několik společných principů, které propojují malbu a grafický design na základě formálních, obsahových či historických podobností.

„Historie vždy utváří vztah mezi přítomností a její minulostí.“ (BERGER, a další, 2016 str. 9)

Z cyklu přednášek docenta Tomáše Pospiszyla<sup>3</sup> o úvodu do současného umění, které nám měly přiblížit současné umění, jsem si mimo jiné odnesla, že v interpretaci současných uměleckých děl a kultury jsme často ztraceni bez textu. Abychom lépe pochopili svět současného umění, potřebujeme určitý způsob dekodování. Text má sílu nám napomoci lépe pochopit umělecké dílo. Pokud neovládáme dobře funkci dekodování, tak jsme vystaveni riziku špatně přeloženého textu, kvůli kterému neodkryjeme pravou podstatu uměleckého díla.

Jako příklad nám předložil fotografie vytržené z kontextu časopisu zabývajícího se uměním a kulturou. Tyto fotografie bez podpory textu najednou působily nečitelně, napříč tomu, že jejich funkcí je ilustrativnost. Poznávali jsme, co se na nich nachází a dokázali jsme je i popsat, ale obsah žádný. Šlo o fotografie koncertů, foto report z výstavy, nebo o fotografii pána stojícího na dřevěném pódiu (pravděpodobně hovořícího k publiku, které bylo schované za okrajem fotografie). Smyslem tohoto cvičení bylo, abychom si uvědomili důležitost kontextu a jeho opodstatnění v teorii umění.

---

<sup>3</sup> Tomáš Pospiszyl (1967) je historik umění, kurátor, kritik a publicista. Sepsal několik odborných publikací. Působí ve sdružení Tranzit.cz. Vyučuje dějiny umění na FAMU a AVU.

„Vidět něco jako umění vyžaduje cosi, co oko nemůže odhalit – atmosféru umělecké teorie, znalost dějin umění; svět umění.“ (DANTO, 2009 str. 71)

Co dělá umění uměním? Kde se nachází vodítko, které nám říká, že daný objekt je uměleckým dílem, a nejen naší chybnou interpretací? Oko diváka skenuje obraz za účelem nalezení znaků, které zná ať už ze supermarketu nebo z kuchyně...“ (FULKOVÁ, a další, 2004 str. 15) Umělecké dílo má index, který nás upozorňuje, že je něco jinak.

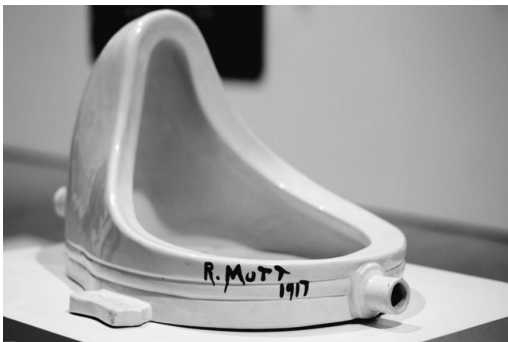


Obrázek 9 Barbara Kruger, Bez názvu (We don't need another hero), síťotisk na vinylu, 1987

Například ve veřejném prostoru je billboard zaměnitelný. Pokud na něm spatříme reklamu, vyvolá v to v nás reakci, ale obvykle ne příliš zásadní. Zajímavé je, pokud na billboardu bude vylepené cosi, co pozměňuje jeho původní funkci. Jako příklad uvedu dílo Barbary Kruger, která za pomoci reklamních strategií, plakátů a billboardů kritizuje tehdejší společnost. Mezi témata, na která upozorňuje, patří feminismus, konzumerismus či individuální autonomie. Posunula grafický design do umělecké roviny. Pro umělecké dílo je důležitý prostor, ve kterém se nachází, za jakým účelem bylo vytvořené a co v nás vyvolává. (Moma, 2022)

Zásadní osobností pro definici uměleckého artefaktu byl Marcel Duchamp, který ve svých ready-mades přetvářel průmyslové výrobky v umělecká díla. Proslavil se tím, že roku 1917 na výstavě Armory Show v New Yorku vystavil pisoár položený na záda, signoval jej R. Mutt, 1917 a dal mu název fontána. Právě tím, že jej vystavil na piedestale určenému uměleckým dílům, z něj umělecké dílo vytvořil. Jedná se o jedno z nejlivnějších, ale také nejrozporuplnějších uměleckých děl 20. století. Publicista Petr Fischer přibližuje význam Duchampova objektu: „Umělec si napříště vyměňuje absolutní svobodu v určování objektu, estetiky, kontextu, v jakém chce pracovat, a zároveň je to předzvěst umělecké reality, kterou dnes žijeme, v níž je gesto, myšlenka, souvislost mnohem důležitější než řemeslo.“ (FISCHER, 2004)

Podobný přístup můžeme nalézt o 47 let později, kdy v roce 1964 Andy Warhol vystavil krabice od pracího prášku Brillo. Jednalo se o ručně namalované, věrné kopie krabic, které jste v té době mohli vidět v supermarketu. Původní krabice byly navrženy grafickým designérem a malířem Jamesem Harveyem, který Warholovu aropriaci nepovažoval za umění. Americký kritik umění a filozof Artur Danto je ale za umění považoval a ve své publikaci *Svět umění* vysvětluje, že umělecká teorie je oním vodítkem, díky kterému dokážeme pochopit, proč tomu tak je.



Obrázek 10 Marcel Duchamp, Fontána (replika), 1917



Obrázek 11 Andy Warhol, Brillo Box, sítisk a inkoust na dřevě, 1964

Krabice Brillo nevnímáme jako umění, pokud bychom je spatřili uskladněné ve skladišti továrny, kde byly vyrobeny, nebo v obchodě, kde plní svou původní spotřebitelskou funkci. Tím pádem u uměleckého díla už nadále nejde pouze o jeho vnímatelné vlastnosti, ale i o kontext a koncept díla. K tomu, abychom pochopili kontext a mohli být schopni reflexe, je nutné si být vědom existence historie umění a umělecké teorie. (DANTO, 2009 stránky 66-74)

### 2.3.1 Na co se vlastně díváme?

Oba obory, jak malba, tak grafický design, vyjadřují své myšlenky, emoce a formy sdělení prostřednictvím vizuálních prvků. Ať už se bavíme o obrazu na plátně či počítačové obrazovce, cílem je komunikace s divákem vizuálně. Naše vnímání světa je z velké části ovlivněno tím, jaké obrazy konzumujeme. Pro mě je umění a grafický design hlavním obrazovým zdrojem, který ovlivňuje můj způsob vnímání reality. Vnímám, že člověk je v současné době posedlý nikdy nekončícím scrollováním<sup>4</sup> obrázků a skrz ně vnímá okolní realitu. Ale co je vlastně obraz?

To je otázka, kterou si už více jak rok kladu. Je pro mě důležitá už z toho důvodu, že je to jeden ze základních pojmů elementární nejen pro grafický design a malbu, ale pro velkou část výtvarného umění. Zdá se být zpočátku jednoduchá, ale čím víc se nad ní člověk zamýšlí, tím spíš zjistí, že odpověď tak jednoduchá není a na povrch se dostávají další otázky. Co dělá obraz obrazem? Dá se mluvit o obrazu, i pokud nejde přímo o umění? Může se stát, že vytištěný plakát je stejně obrazem jako olejová malba na plátně? Otázka, co je obraz, nemá jasně definovanou odpověď a některé teoretiky přímo rozčiluje. Je problematická už jenom z toho důvodu, jelikož je obraz proměnlivý.



Obrázek 12 Július Koller Bez názvu (Obraz!), pero a akvarel na papíře, 1975

John Berger<sup>5</sup> ve své knize *Způsoby vidění* tvrdí, že obraz je pohled, který byl znovu stvořen nebo reprodukován. Jedná se o výjev, či soubor výjevů, jenž byl odpoután od místa a času, ve kterém se poprvé objevil a následně uchován – po několik chvil či několik staletí. Každý obraz představuje způsob vidění. (BERGER, a další, 2016 str. 7) Nicholas Mirzoeff<sup>6</sup> soustřeďuje způsob vidění okolo myšlenky že to, co vidíme chápeme skrze obrazovky, jež se všude pohybují

---

<sup>4</sup> Scrollování: Způsob prohlížení si dat na obrazovce posouváním řádků vertikálně či horizontálně. Tento výraz je často využíván v souvislosti se sociálními médii.

<sup>5</sup> John Peter Berger (1926-2017) byl britský spisovatel, publicista a umělecký kritik.

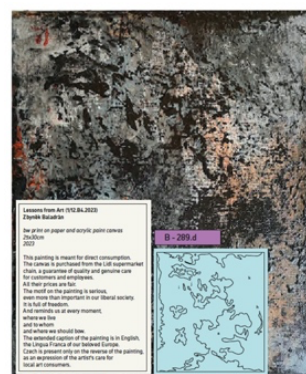
<sup>6</sup> Nicholas Mirzoeff (1962) je teoretik vizuální kultury a profesor na katedře médií, kultury a komunikace na New York University.



s námi. (MIRZOEFF, 2018 str. 16) David Hockney<sup>7</sup> a Martin Gayford<sup>8</sup> definují obraz jako zobrazení trojrozměrného světa na plochých površích, jako je plátno, papír, filmová plátna a chytré telefony, nebo jinými slovy je obraz záznamem pohledu na určitou věc, zobrazením reality. (HOCKNEY, a další, 2020 str. 7)

Jedna z výstav konaná koncem roku 2023, která se tímto tématem přímo zabývala, byla výstava Myšlení obrazem: Vizuální události Miroslava Petříčka v Galerii hlavního města Prahy. Výstava vycházela z teoretické publikace Miroslava Petříčka<sup>9</sup>: *Myšlení obrazem*. (PETŘÍČEK, 2009) Výstava je autorským vysvětlení obrazu. Přicházíme na výstavu s interpretací, s očekáváním, že nám to bude vysvětleno, ale svou definici si musí každý najít sám. Já osobně jsem zjistila, že přístupů, jakým vnímáme obraz, je nesčetné množství. I když jde o vizuální událost, obraz se dá vnímat všemi smysly, ale obrazem se stává pouze tehdy, pokud má diváka, který ho zaujme.

Mě osobně nejvíce zaujala ta díla, která se vztahovala k tématu mé bakalářské práce. Byla to díla, která pracovala s principy grafického designu. Například dílo Zbyňka Baladrána; *Jarmark umění*; 2023. V tomto díle jsem nacházela přímou práci s grafickým designem vně obrazu. Série desítek obrazů vytvořených akrylem na plátno a doplněných UV printem na vinyl, které obsahovaly “návod na umělecké dílo vyjadřujícího naši epochu (*Filozofii doby, slovy A. Gramsciho*)“. Důležitý je pro umění trh. Za posledních 30 let se vnímání umění změnilo, mluví se o umění jako o artefaktu a úspěšnost se hodnotí potenciálem, který ten artefakt má ke zpeněžení. (BALADRÁN, 2023)



Obrázek 13 Zbyněk Baladrán, *Jarmark umění / Art Fair*, Akrylová malba na plátně a UV tisk na vinyl, 2023

---

<sup>7</sup> David Hockney (1937) je anglický malíř, kreslíř, grafik, scénograf a fotograf, který významně přispěl k pop artovému uměleckému hnutí 60. let 20. století a je považován za jednoho z nejvlivnějších britských umělců 20. století.

<sup>8</sup> Martin Gayford (1952) je umělecký kritik, historik umění a vedoucí vědecký pracovník v oboru dějin umění v Humanities Research Institute a člen oddělení dějin umění na Buckinghamské Univerzitě.

Miroslav Petříček (1951) je český filosof, estetik a překladatel, profesor na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy

### 2.3.2 Co chceme sdělit?

Obraz se dá číst lépe, pochopíme-li, co tím chtěl umělec říci, jakými tématy se zabývá. Ve volné tvorbě jde téma ruku v ruce s procesem tvorby. Dává dílu obsah, význam a hodnotu. Obraz bez tématu je pouhou dekorací. Umělecké dílo by mělo mít hodnotu navíc a nemusí jít nutně o těžké téma. Tématem může být i samotné hledání tématu či proces tvorby. Téma si na rozdíl od zadání určujeme sami. Pro umělce bývá někdy svazující, ale pro designéry je to první impulz k tvorbě. Poskytuje záchytný bod, od kterého se může tvorba dále rozvíjet a určuje jisté mantinely, přes které by se nemělo chodit. Pro umělce může být zadání možností pro rozšíření si obzorů a vyšlápnutí z komfortní zóny.

Mezi oblíbená témata v současné době patří například téma identity, queer, feminismu, enviromentální témata či témata války. Tématem může být cokoliv.

Zajímavým uměleckým tématem se zabývala výstava *In My Healing Era – Vision Boards* od Anežky Hájkové, která probíhala na začátku roku 2024 v malé studentské galerii Sklad M1. Byl to z části site-specific project. Krom tématu dívčí intimity autorka popisovala, jak pro ni bylo náročné tvořit v rámci volného umění, coby studentka ilustrace na UMPRUM. Do doby plánování výstavy nepociťovala takovou volnost při tvorbě a přišlo jí to svazující. Výstava evokovala zranitelnost a poukazovala na to, jak je těžké se vymanit z okovů užitého umění. (ArtMap, 2024)



Obrázek 14 Anežka Hájková, výstava *In My Healing Era – Vision Boards*, Galerie Sklad M1, 2024

Umělec Martin Zet je dalším umělcem, jehož výstava *Free Martin Zetová*, 2023 mě v galerii kritiků zaujala. Ve svém volném umění pracuje s jazykem a grafickým znakem, který přetváří a dalo by se říct, že i designuje.

Martin Zet(ová) je jeden z nejcharakterističtějších tuzemských umělců. Tendence jeho tvorby čerpá zejména z přesahů společenského i uměleckého světa. Obsahy své tvorby ztvárňuje nejrůznějšími technikami. Přenáší je hlavně do performativní, objektové, fotografické, typografické a další plošné tvorby. (ArtMap, 2023)

Při příležitosti výstavy *Free Martin Zetová!* v Galerii Kritiků jsem měla možnost se s tímto umělcem setkat a prohlédnout si jeho práce s komentářem. Na začátku jsem byla spolu se svými kolegyněmi pobídnuta si vzít doplňující materiál k výstavě, na kterém byly různé grafické znaky. Schopnost jednotlivé znaky interpretovat a nahlížet na díla jinak jsem dostatečně dokázala až po Zetově vysvětlení tématu. Zjistila jsem, že to vyžadovalo větší všímavost. Materiál byl sebevypovídající a obsahoval přes 60 znaků pro jaderné odzbrojení přeložené do semaforové abecedy (včetně jednoho mrtvého a jednoho umělého jazyka). Způsob uvažování nad znaky a jejich novou skladbou mi přišlo jako téma velmi zajímavé.



Obrázek 15 Martin Zet, výstava *Free Martin Zetová!* Galerie kritiků, 2023

### 2.3.3 Komponování obrazu

Jak v malbě, tak v grafickém designu je kompozice klíčovým prvkem. Zahrnuje uspořádání prvků v rámci díla tak, aby bylo esteticky příjemné a efektivně sdělovalo zamýšlenou zprávu.

U dobrého grafického designu je komunikace klíčová. Vizuální řeč díla i vnitřní logika jsou řešeny tak, aby finální verze působila uceleně. Jednotlivé komponenty se musí posilovat navzájem formálně i obsahově. Pokud některý z komponentů neseďí, oslabuje tím sdělení. (SAMARA, 2016 str. 7)

Existuje několik odborných prací, které se přímo zabývají kompoziční výstavbou obrazu, pravidly perspektivy, deskriptivy či zlatého řezu a každý umělec či designér by s těmito pravidly měl být obeznámen. Kompozice, když je promyšlená, vede divákovo oko důležitými momenty obrazu. Máme určité kompoziční metody, které řeší barvu, prostor, perspektivu, symetrii, kontrast, proporci či význam rolí.

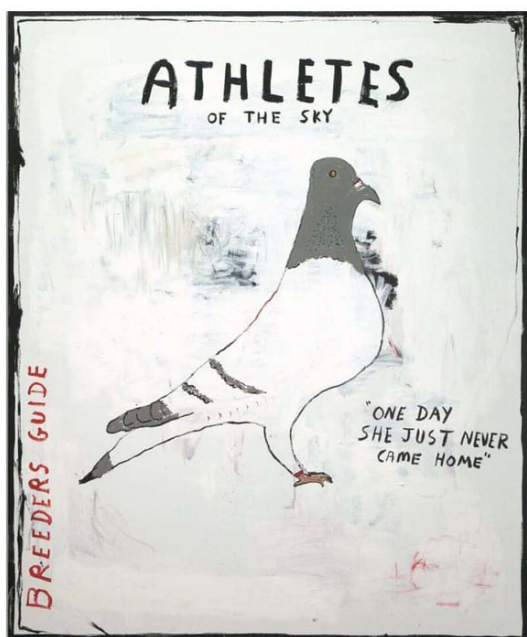
Jako příklad jsem si vybrala poněkud překvapivě práci Richieho Culvera nesoucí název *Athletes of the sky*<sup>10</sup> (2018) na kterou jsem náhodou narazila při rešerši na internetu. Je to ten nejjednodušší příklad kompozice, kdy je hlavní motiv zarovnán na střed. Krom naivního přístupu mě zaujala práce s bílým prostorem, kterou spíše vídáme u grafického designu a taky význam role. (WOLFE, 2018) Hlavní roli tu hraje holub, je to „hrdina“ příběhu, který doplňuje text, který svým obsahem připomíná titulní stranu časopisu nesoucí název „Breeders guide.“<sup>11</sup> „One day she just never came home“<sup>12</sup> jsou texty, které v nás vyvolávají zvědavost, chceme vědět víc. Co se stalo s tím holubem, jaký je jeho příběh? Uletěl od svého chovatele? Přesně se stejným principem pracují i periodické časopisy, které chtějí prodat obsah skrz krátké texty na titulní straně vzbuzující naši zvědavost.

---

<sup>10</sup> V překladu: Atleti nebe

<sup>11</sup> V překladu: Průvodce chovatele

<sup>12</sup> V překladu: Jednoho dne prostě nepřišla domů



Obrázek 16 Richie Culver,  
Athletes of the sky, akryl na  
plátně 2018



Obrázek 17 31. číslo časopisu  
Živel, 2010

Nemohla jsem si nevšimnout podobnosti se 31. číslem kultovního časopisu živel, který má na titulní straně v podobném principu holubici. Narozdíl od holuba na plátně je dynamická, hlavou dolů a ve spojitosti s obrazem od Richieho Culvera opravdu působí, jako kdyby prováděla atletické kousky ve vzduchu.

### 2.3.4 Chce to víc barvy!

Barvy jsou základem jak malby, tak grafického designu. Barva může ovlivnit náladu, přitáhnout pozornost, vytvořit kontrast a harmonii a vytvářet symbolické významy. Hlavně bavíme-li se o abstrakci. Když se snažíme namalovat abstraktní obraz, měl by vždy vycházet z konkrétní reálné věci. Samotné slovo abstrakce nám napovídá, že jde o proces abstrahování, když „abstrahujeme“, tak si odmýšlíme. Postupným odmýšlením si dané věci můžeme dojít až k absolutnímu zjednodušení a redukci na základní geometrické tvary.



Obrázek 18 Kazimir Malevič, Černý čtverec, olej na plátno, 1915

V dějinách umění se principu redukce na geometrické tvary věnovalo hnutí suprematismu, jehož zakladatelem byl Kazimir Malevič, který roku 1915 představil v Petrohradě svůj nejznámější obraz *Černý čtverec* (1915). Malevičův záměr pramenil z tehdejšího umění, které na jeho vkus bylo příliš zaměřeno na zobrazování každodenního života. Svými obrazy vytvářel vlastní svět složený z tvarů a forem. (TATE, 2024)



Obrázek 19 Alice Nikitinová, The Poster, 2011

S barevnými plochami pracuje mnoho umělců, mezi současnými umělci mě zaujala Alice Nikitinová, která je jednou z předních umělkyně na české scéně. Nikitinová pracuje s abstraktní malbou, na které zobrazuje předměty dnešního melancholického světa s dávkou ironie. Inspiraci čerpala z děl již zmíněného umělce Kazimira Maleviče, ale narozdíl od něj je pro Nikitinovou inspirace okolním světem klíčová. (STEJSKALOVÁ, 2020)

Zajímavá mi vzhledem k tématu přišla tvorba z roku 2011. Už v předešlých dílech pracuje s prvky grafického designu a vizuálním jazykem, jako jsou piktogramy, dopravní značky či číslovky, v tomto období přímo odkazuje na jedny z hlavních disciplín grafického designu: plakát a knihu. Obrazy znázorňovaly plakátové plochy, které byly nevyužité, prázdné, opuštěné. Neplnily svůj účel a staly se neužitečnými. Díky malířské redukci na barevné plochy

působí velice čistě a minimalisticky. Svou stylizací, rozměrem, barevným řešením a geometrizací připomínají charakter skutečných plakátů. (LANGER, 2012)

Tentýž rok se tématu reklamních ploch věnovala i umělkyně Adéla Svobodová ve své instalaci *Bez názvu* (2011). Využívala plochu billboardů, které pro umělkyni představovaly nosiče komerčního sdělení, jež je vyjádřené grafickým designem. V tomto projektu se snažila co nejvíce vnímat plochu billboardu čistě jako funkční plátno zbavené přebytečných vizuálních prvků jakými jsou text, fotografie, či logo a zaměřit se na jeho základní složku – barvu. Obraz je rozdělen do čtyř obdélníků základních tiskových barev – cyan, magenta, yellow a black (CMYK). Díky těmto čtyřem barvám můžou vzniknout billboardy, jak je známe. (BOSÁK, a další, 2013 str. 154)



Obrázek 20 Alice Nikitinová, Babka, akryl na plátno, 2007

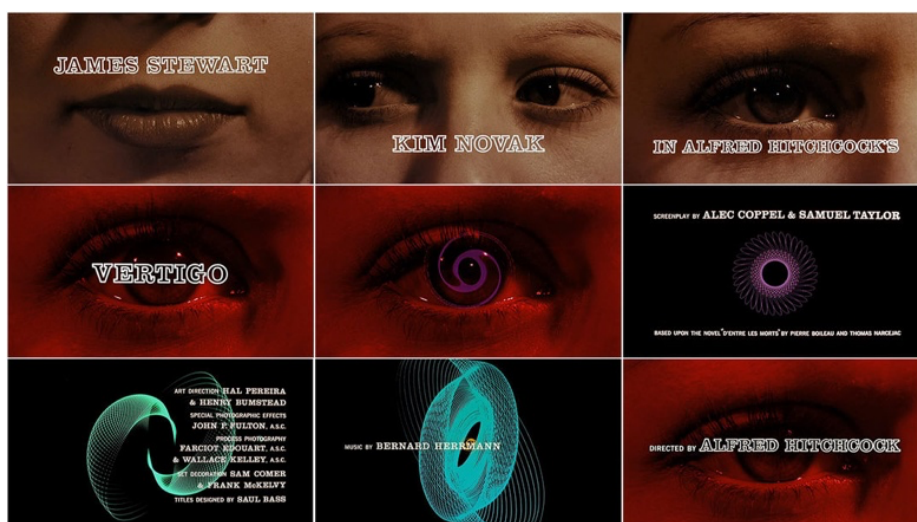


Obrázek 21 Adéla Svobodová, instalace Bez názvu, 2011

### 2.3.5 Ze statiky do pohybu

Rytmus a pohyb je dalším ze způsobů vedení divákovy oka a vytváření dynamiky v díle. Tento princip pomáhá udržet zájem diváka a dodává dílu život. Od vzniku pohyblivého obrazu se i grafický design začal uplatňovat v novém médiu. Svět umění a designu si začal uvědomovat možnosti, které sebou přinášejí digitální technologie. Do základních principů nám nově přibyl pohyb. Ze statického analogového obrazu, který byl buďto ručně malovaný, kreslený či tištěný se přešlo na pohyblivé digitální obrazovky.

Mezi průkopníky pohybu v grafickém designu je bezpochyby Saul Bass. Bass byl americký grafický designér, který je známý pro svou redukci komunikace na jednoduchý piktografický obraz. Mezi jeho nejznámější tvorbu patří výtvarné zpracování titulků k filmům jako je film *Muž se zlatou paží* (1955) nebo známý film Alfreda Hitchcocka *Vertigo* (1958). Kinetická sekvence filmů je doplněna o hudbu a dotváří tak atmosféru filmu, který dnes považujeme za ikonický. Sekvence pro film Vertigo<sup>13</sup> (1958) obsahuje spirografické obrazce (odborně nazývané Lissajousovy vlny), na kterých se podílel umělec John Whitney, který je mimo jiné považován za jednoho z průkopníků počítačového umění. (BASS, a další, 2011) Spirografické obrazce svou repetičností evokují pocit dynamiky a pohybu.



Obrázek 22 Saul BASS, Vertigo, video, 1958

<sup>13</sup> V překladu: závrat'

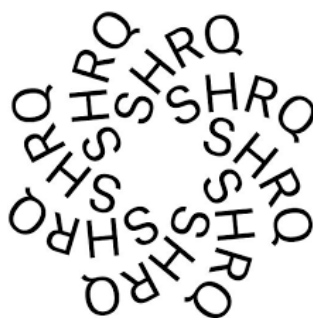


Podobné obrazce, vyvolávající pocit pohybu nacházíme v dílech umělců a designérů ještě dnes. Koncem roku 2019 probíhala ve vídeňském Muzeu výtvarného umění výstava nesoucí stejnojmenný název jako Hitchcockův film – Vertigo. Spojujícím prvkem této výstavy bylo rozpohybování zorného statického pole, které může být zapříčiněno mnoha faktory. Například může být pohyb u statického obrazu podpořen tím, když se opakuje jeden motiv víckrát, nebo když autor vědomě pracuje s optickou iluzí, což je charakteristické pro umělecký směr op-art z přelomu 50. a 60. let 20. století. (HADRAVOVÁ, 2019)

Op-art i přes svou krátkou působnost má dnes nadále své příznivce a díky výstavám jako byla Vertigo ve Vídni či výstava Kinetismus: 100 let elektřiny v umění, se kterou svou činnost zahájilo pražské Kunsthaus v roce 2022, vnímáme, že zájem o kinetické neboli pohyblivé umění stále je. Nemluvě o tom, že tendence op-artu můžeme pozorovat i v současném umění a designu.



Obrázek 23 Bridget Riley, Blaze 1, emulze na desce, 1962



Obrázek 24 Jan Brož – Michal Landa, vizuální styl pro sympozium SHRQ o středovýchodní kultuře, 2013



Obrázek 25 Vladimír Houdek, Bez názvu, olej a akryl na plátně, 2016

### 2.3.6 Znak, nebo značka?

V malbě i grafickém designu se často používají symboly a metafory k vyjádření hlubších významů a kontextů. Tyto vizuální prvky mohou dodat dílu vrstvu interpretace a významu. Mnoho slavných malířů si uvědomovalo sílu znaku. Mezi nimi například i Pablo Picasso, který se věnoval užité grafice. Ke konci 19. století navrhoval jídelníčky restauracím a během své kariéry se věnoval ilustrování knih. (STAŇKOVÁ, a další, 2012 str. 66)

Jeho litografie abstrahování býka je pro mnohé interpretací Picassova sebeobrazu. Ale hlavní motivací tohoto zjednodušování je najít samotnou podstatu býka. Svou stylizací může připomínat jeden z prvních lidských výtvarných projevů a tím je jeskynní malba bizona z Altamiry. Zbavování se zbytečných detailů, redukce jen na nejzákladnější tvary je designérské uvažování. S tímto principem se setkáváme i u světových firem, jako je například společnost Apple se zjednodušováním elektroniky, nebo značka Shell se zjednodušováním svého loga. Zjednodušení znamená více možností práce s logem a snadnější zapamatování i komunikaci se spotřebitelem. (GLADWYN, 2023)



Obrázek 26 Pablo Picasso, Býk, litografie černé na papíře, 1945-1946



Obrázek 27 Vývoj myši Apple v průběhu let



Obrázek 28 Vývoj loga značky Shell v průběhu let

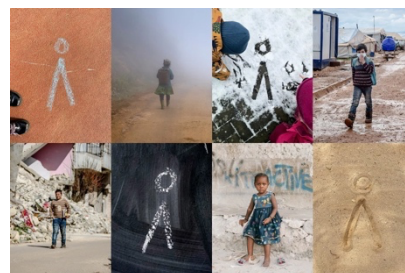
Jako příklad mě napadlo nové logo Člověka v tísní<sup>14</sup>, které v roce 2022 navrhlo studio Marvil<sup>15</sup> ve spolupráci s Czechdesignem<sup>16</sup>. Organizace se od svého založení roku 1992 rozrostla a stala mezinárodní, proto bylo zapotřebí vytvořit nové logo, které by bylo čitelné napříč kulturami. „Vítězné Studio Marvil zjednodušilo původní symbol rozkročené postavy člověka do srozumitelnější podoby.“ (Člověk v tísní, 2022) Tento symbol člověka – „hlavonožce“ je také charakteristickým znakem dětského výtvarného projevu. (ŘEPA, 2022 str. 5)



Obrázek 29 Původní logo Člověka v tísní



Obrázek 30 Nové logo Člověka v tísní



Obrázek 31 Nové logo Člověka v tísní pracuje s nejjednodušší možnou obrazovou podobou lidské postavy, obecně srozumitelnou a použitelnou ve všech myslitelných formách a na všech médiích.

Ráda bych v souvislosti se znakem zmínila významnou postavu industriálního designu – Henryho Dreyfuse, autora autoritativního průvodce mezinárodními grafickými symboly zvaný *Symbol Sourcebook: An Authoritative Guide to International Graphic Symbols*. Tento „slovník“ univerzálně použitých symbolů z roku 1984 je výsledkem kolektivní práce Henryho Dreyfuse a jeho spolupracovníků, kteří mnoho let shromažďovali a kodifikovali grafické symboly užívané ve všech oblastech života na celém světě. Dreyfus si uvědomoval, jaký význam sebou nesou symboly. Jeden symbol dokáže vyjádřit to samé co stovky slov. Symboly jsou jedny z nejrychlejších a nejefektivnějších forem komunikace. (DREYFUSS, 1984)

<sup>14</sup> Člověk v tísní je česká humanitární, rozvojová, vzdělávací a lidskoprávní organizace, jež byla založena roku 1992 Šimonem Pánkem.

<sup>15</sup> Studio Marvil – Založené roku 1995, je studio zabývající se vývojem značky, grafickým designem a kompletní vizuální prezentací firem i projektů

<sup>16</sup> Czechdesign je profesionální zastřešující organizace, která se stará o rozvoj designu v České republice



### 2.3.7 Trochu jiný font

Písmo je spolu se znakem základním kamenem každého grafického designu. Na počátku byla všechna písma piktografická. Skládala se ze znaků – tzv. piktogramů, což je zjednodušený obrázek skutečnosti, kterou představuje. S postupem času se písmo přetvářelo do podoby, kterou používáme dnes. Písmo má sílu informace, ale sama o sobě může být výtvarným vyjádřením. (STAŇKOVÁ, 2012 stránky 9-17)

V 1. polovině 20. století vznikl umělecký směr letterismus, který se snažil o prolnutí poezie a malby. Základním prvkem bylo písmo, které dávalo obrazu nový kontext, anebo sloužilo jako přidáný vizuální prvek sloužící vyššímu výtvarnému záměru. Letterismus písmo považuje jako součást uměleckého projevu. (PECINA, 2008)

V 60. letech vzniklo volné sdružení konceptuálních umělců pod názvem Art and Language. Někteří zastupitelé využívali propojení textu a malířských forem s tím že výsledný obraz vnímali jako formu virtuálního dialogu, nositele konceptuální myšlenky. (DUB, 2012 stránky 33-34)

V současné době vnímám písmo jako formu umění nejvíce v kultuře graffiti. Graffiti je umění spjaté jak s malbou, tak grafickým designem. Užívá spousty prvků podobných oběma médiím. Ať už jde o malbu na zeď, která byla jedním z prvních projevů člověka a jakýmsi sebeuvědoměním; heslem „já jsem tady byl“, nebo způsobem kombinování několika vizuálních prvků do jednoho celku (typografie, barva, tvar, znak). Je celá řada umělců, u kterých graffiti scéna ovlivnila jejich tvorbu. Nejde pouze o výtvarné umělce, ale například i hudebníky, dokumentaristy či grafické designéry. Mezi nejznámější současné umělce patří mimo jiné i ti, co u nás v 90 letech graffiti budovali, jako například Vladimír 518, Jan Kaláb, Jakub Matuška aka Masker či Alexey Klyuykov aka Blaze.

Každý dobrý grafický designér vnímá citlivost, s jakou jsou jednotlivé znaky komponovány. Graffiti pracuje s písmem spontánně, vytváří si vlastní pravidla. Tahy se navzájem propojují a

písmena na sebe navazují. Vytvořit font tvořený výhradně graffiti znaky by byl náročný úkol, protože graffiti má své kouzlo jako originální „piece.“<sup>18</sup> Písmo v těchto kompozicích nepodléhá typografickým zákonům, jde o umělecký přístup, formu vyjádření. Je spousta pouličních umělců (writerů), kteří mají natolik vyladěnou formu, že se vzdálili od původní surovosti.

Na české scéně vzniklo v roce 2005 uskupení CRY CAP<sup>19</sup>, která se snažila navrátit k původní spontaneitě. Svým názvem odkazovali na slavného newyorského writera ze sedmdesátých let, co si říkal CAP. Jejich práce se vymykala svou ironií, dětinským přístupem a snahou nestrhávat na sebe pozornost, což jde proti proudu mainstreamového<sup>20</sup> graffiti. Svým neotřelým přístupem narušovali stereotypní manýru graffiti, jakou vidáme běžně na ulicích. Nesnažili se o vyumělkovanost, ba naopak šlo o proud tvořivé energie. Výsledná podoba tehdy vytvářela v rámci subkultury graffiti kritickou rovinu. Byla zapříčiněna odlišností, ale zároveň otevřela diskuzi a svým působením překročovala hranici mezi graffiti a volnou tvorbou. (MAGID, 2007 stránky 8-12)



Obrázek 35 CAP crew, graffiti

---

<sup>18</sup> „Piece“ zkratka pro masterpieces (mistrovská díla) je forma graffiti, která zahrnuje velké, propracované a detailní tvary písmen

<sup>19</sup> zkratka pro Crew Against People (V překladu: Skupina proti lidem) původními členy byli Dize, Masker, Key, Crap, Bleze a Mosd

<sup>20</sup> Mainstream neboli v překladu hlavní proud, reprezentuje názory či hodnoty většinové společnosti

### 2.3.8 Proud tvořivé energie

*„Imaginace neboli představivost je zásadní pro kreativitu při práci. Je nikdy nekončící a vždy existuje. Je to objektiv, nástroj, který rozšiřuje život, který oživuje váš vlastní kambrický oceán minulých, současných a potenciálních budoucích forem.“ (SALTZ, 2020 str. 21)*

Proces tvorby zahrnuje brainstorming, skicování, experimentování, několik zkoušek a konečnou realizaci, která ale vůbec nemusí být konečná. Tento kreativní proces je podobný v malbě i grafickém designu a zahrnuje praxi a zdokonalování nápadů.

Na závěr společných principů, jenž spojují malbu s grafickým designem, bych ráda poukázala na kreativitu. Navzdory všem radám a pravidlům je důležité umět pracovat kreativně, nebát se toho. Důležité je si tuto schopnost hýčkat a rozvíjet ji, protože s dospělostí a narůstajícím racionálním myšlením se pomalu vytrácí. Jedna z možností, jak toho docílit, je zůstat zvědavý, zkoušet nové věci a nebát se, že nedopadnou dobře. Práce s chybou je to, co nás posouvá dál. Pokud zůstaneme zatvrzelí v tom, co známe, nikdy se nikam neposuneme.

Dílo umělce Vladimíra Skrepla je typické svou prudkostí, expresivitou. Je mnohem více v kontaktu s plátnem. Pracuje s různými materiály, písmem, barvu nanáší v hustých vrstvách, agresivně a pastózně. Nebojí se u práce zašpinit a jeho obrazy zanechávají svou energií silný dojem. Naivní podoba obrazů může být přirovnávána k dětskému výtvarnému projevu, jde ale o upřímné výtvarné vyjádření. *Skrepl také používá spreje a hrubou kaligrafii, avšak mnohem méně esteticky zaměřenou než projevy graffiti. Jedná se o jakousi před estetickou hrubost, nepříjemnou ani pro různá alternativní společenství. (HÁJEK)*

Text ve svých hravých dílech využívá i umělec Krištof Kintera. Výsledná podoba může působit svým formátem a kompozicí plakátově. Přestože využívá pestrou škálu technik, které by svou finální podobou připomínali spíše asambláže, svou tvorbu označuje za “kresby”. Vznikají spontánně, rychle, s lehkostí, ale skrývají se v nich příběhy. Opotřebované materiály probouzí k životu a dává jim nové významy. To, co je pro nás smeták s lopatkou, je pro Krištofa Kintera “Láska Nebeská.” (DOX, 2023)



Obrázek 36 Vladimír Skrepl,  
Špatné myšlenky 5, akryl,  
plátno, 2009



Obrázek 37 Krištof Kintera,  
Vymysli se, kombinovaná  
technika, 2023



Obrázek 38 Krištof Kintera,  
Láska Nebeská,  
kombinovaná technika

Grafický designér, který si rád hraje a tím překračuje hranice tvorby, je Petr Babák<sup>21</sup>. Do této kategorie jsem si ho vybrala pro jeho neotřelý přístup k písmu a designu. Jeho práce je propojením řemesla, hravosti a experimentu. Příkladem mohou být písma Prkno, Řezan, Trhan a Šijan, na kterých si Babák ověřoval hranice čitelnosti. Důležitou roli při vzniku písem hrála náhoda. Například písmo Šijan vzniklo tak, že Babák jednotlivé litery naznačil na látku, ale o

---

<sup>21</sup> Petr Babák je grafický designér, typograf, pedagog a publicista. V roce 2003 založil grafický ateliér Laboratoř, který už svým názvem evokuje, že v něm dochází k experimentům. Je vedoucím katedry grafického designu a nových médií na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze. Dlouhá léta spolupracuje jako grafický designér na mnoha zajímavých projektech, včetně těch s umělkyní Kateřinou Šedou.



výslednou podobu se za pomoci šicího stroje postarala švadlena. Znáám je i pro své autorské knihy, které nabádají čtenáře k interakci.

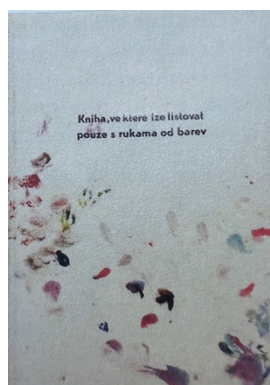


Obrázek 39 Petr Babák, prezentace fontů

V roce 2024 vydal knihu *Pravdivé texty* (1997–2023), která reprezentuje autorovu práci za posledních pětadvacet let. Každá kniha je jiná a přesto originální. Petr Babák ve stopách Williama Morrisse<sup>22</sup> věnuje každé z knih péči posledního dotyku – a to doslova. Kniha se stává hotovou až po signatuře a po obtisknutí článků prstů barvou po obálce knihy. Tento způsob otisků prstů na knize jako kdyby odkazuje na jeho dřívější práci: *Kniha, ve které lze listovat pouze s rukama od barev*, 1985. (BABÁK, 2024)



Obrázek 40 Petr Babák, *Pravdivé texty* (1997–2023)



Obrázek 41 Petr Babák, *Kniha, ve které lze listovat pouze s rukama od barev*, 1985

<sup>22</sup> William Morris (1834-1896) je jedním z nejznámějších představitelů uměleckého hnutí Arts and Crafts, které se snažilo obnovit řemeslné dovednosti ohrožené masovou výrobou a industrializací na konci 19. století.

## 2.4 Fascinace reklamou

Žijete-li ve městě, jste neustále obkloповáni reklamou. Cílem reklamy je ve vás vyvolat touhu po produktu, prostřednictvím iluze, že po koupi budete šťastnější, lepší a okolí vám bude závidět. Málokdo si uvědomuje, že reklama je ve velké míře spjata s uměním. Reklama doteď využívá principů tradiční olejomalby, aby získala na přitažlivosti. Přehnaná gesta, idealizace přírody, sexualizace a stereotypní postavení žen po boku mužů a muži jako silné osobnosti. (BERGER, a další, 2016 stránky 116-134)

V historii reklamy, můžeme pozorovat souvislosti s vývojem soudobého malířství. Nejvíce se tak stalo po roce 1890, kdy nastává zlatý věk moderního plakátu. V období secese se plakáty těšili velkému výtvarnému uznání. Na plakátech pracovali většinou výtvarníci – malíři. Plakát se od volného umění liší tím, že nevzniká bez objednávky, a je vždy do jisté míry ovlivněn vnějšími vlivy sociálními, kulturními, národnostními, náboženskými či genderovými. (VLČKOVÁ, a další, 2022 stránky 19-20)



Obrázek 42 John Parry, Obrázek z londýnské ulice, akvarel, 1835

Plakát byl vnímán jako umělecké dílo a z ulic se stávali galerie. Dodnes jsou mnohé plakáty předmětem zájmu sběratelů. Jeden z hlavních představitelů, který se pohyboval na hranici umění a grafického designu, byl Alfons Mucha. Tento světoznámý umělec inspiroval mnoho dalších grafiků v různých výtvarných obdobích. Svou tvorbou ovlivnil například psychedelický plakát ze 60. let 20. století spadající pod umělecký směr pop art. (KNOBLOCH, a další, 2016 stránky 375-379) Mucha své plakáty navrhoval ručně, a to včetně písma. Každé písmo je unikátní pro daný návrh. Krom charakteristických liter byly jeho plakáty unikátní svými rozměry, dekorativností, minimem textu a ideálem „nové ženy.“ Na jeho plakátech jde skutečně poznat citlivý přístup umělce. (RYMER, 2019)



Obrázek 45 Alfons Mucha (1860-1939)  
Plakát ke hře Gismonda se Sarah  
Bernhardtovou v hlavní roli v pařížském  
Théâtre de la Renaissance, litografie,  
1894



Obrázek 43 Portal Publications,  
Archa, taneční koncert v Sausalitu,  
6. října 1967



Obrázek 44 Bonnie MacLean,  
Plakát na koncert The Doors, 1967

## 2.4.1 Americké lidové umění

Zatímco Poválečná Evropa byla v grafickém designu věrná tradici navazující na dadaismus a funkcionalismus, v Americe se od této tradice začíná upouštět. Vzniká nový způsob designového myšlení ovlivněný nárůstem konkurence médií na poli filmu a časopisu. Svým inovativním přístupem hledají nové formy a způsoby komunikace, jakými by mohli zaujmout své diváky. Zesílení účinku zprostředkování informace docílili kombinováním obrazu a textu do myšlenkového celku. Tento postup využíval George Lois, který byl v 60. letech uměleckým ředitelem časopisu Esquire. Jeho obálky jsou originální satirou, provokací a vizuálním jazykem. (VARTECKÁ, 2023)



Obrázek 46 Andy Warhol, Plechovky od Campbellovy polévky, Syntetická polymerová barva, 1962



Obrázek 47 George Lois, Obálka časopisu Esquire, květen 1969

Zhruba ve stejnou dobu tisk, reklama, televize a s nimi i grafický design začíná inspirovat novou generaci umělců. Původem z Anglie se do Ameriky dostal umělecký směr pop art<sup>23</sup>, který stíral hranice mezi užitým a volným uměním. Umělci se snažili vytvořit obraz, který by vystihnul tehdejší konzumní společnost, masovou komunikaci a média. Mezi nejznámější americké představitele patří umělci, kteří byli spjatí s komerční tvorbou, většinou s grafickým designem jako například Andy Warhol, James Rosenquist, Roy

---

<sup>23</sup> Popular art = lidové umění

Lichtenstein či Edward Ruscha. Svě umění zakládali na kombinování malby s jiným médiem. Andy Warhol a jeho prolnutí malby s novinovou fotografií či grafickým designem. Lichtenstein se zabýval komiksem a Rosenquist se inspiroval reklamními nosiči, zatímco Edward Ruscha propojoval Malbu s textem. Zprvu jejich umění bylo považováno za banální a kritici jej nepřijímali. Porovnávali ho v kontrastu s tehdejší expresionistickým uměním, které bylo známo pro svou emoční hloubku. Obrazy pop artu vedle nich působily prázdně. (FOSTER, a další, 2015 stránky 483-487)



Obrázek 48 James Rosenquist, Marilyn Monroe I, olej a email ve spreji na plátně, 1962



Obrázek 49 Roy Lichtenstein, Drowning girl, olej a akryl na plátně, 1963



Obrázek 50 Edward Ruscha, Baby Jet, akryl na tvarovaném plátně,

Dozvuk pop artu můžeme vnímat i v současnosti u umělců jako Raymond Pettibon. Pettibon svým uvolněným rukopisem kombinuje texty, dialogy, poznámky a narativní obrazy způsobem, který připomíná komiksovou ilustraci a grafický design.



Obrázek 51 Raymond Pettibon, Bez názvu (Outside! Moondoggie was...), Inkoust, kombinovaná technika na papíře, 2013

## 2.4.2 Český filmový plakát jako forma výtvarné svobody

Socialistické Československo, podobně jako na Západě zažívá v 60. letech vlnu vizuálních médií. Tou dobou bylo důležitým aspektem prolnutí volného umění a designu. (KNOBLOCH, a další, 2016 stránky 375-379) Poválečný filmový plakát je ideálním příkladem tohoto prolnutí. Každý film, co přišel do československé distribuce, ať už tuzemský či zahraniční, musel mít československou podobu plakátu. Zatímco na západě už fungovaly jednotlivá grafická studia, u nás tvorba plakátů byla zdrojem stálého příjmu předních grafiků, malířů, sochařů a typografů, kteří měli každý svůj osobitý styl. Československý plakát byl vnímán jako umělecké dílo, získával uznání nejen u nás, ale i v zahraničí. (Česká televize, 2024)

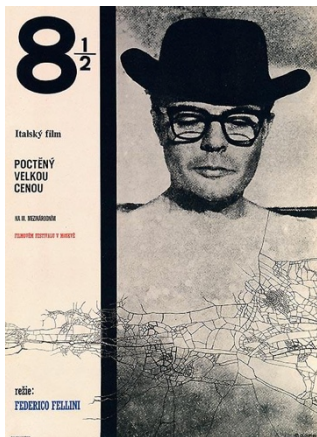
„Evokativní charakter, umožňující svobodně realizovat osobní výraz.“<sup>24</sup> (KNOBLOCH, a další, 2016 str. 375) – Tato uznání byla zapříčiněna tím, že navzdory cenzuře měli výtvarníci v navrhování větší svobodu oproti Západu, protože nepodléhali produkci, nemuseli používat loga, či fotky herců, ostatně jak to můžeme vnímat na současných plakátech, které více podléhají okolním vlivům. (GRONSKÝ, a další, 2004 stránky 12-36)

Mnohé filmové plakáty přes perfektní výtvarné zpracování neodpovídaly obsahu filmu. Mezi takové autory patří například Josef Vyleťal,<sup>25</sup> který vytvářel dechberoucí atmosférické výtvarné plakáty s prvky surrealismu, ale nekorespondující s estetikou filmu. Plakáty v sobě často měly nádech umělecké volnosti, nebyly čitelné, či srozumitelné. Nebály se mystičnosti, naivity či bizarnosti. (GRONSKÝ, a další, 2004 stránky 12-36)

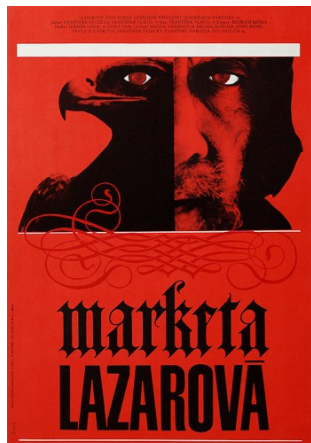
---

<sup>24</sup> tisková zpráva k výstavě Recent Czech and Polish poster, 26. června – 26. srpna 1968, MoMA, New York, s. 1.

<sup>25</sup> Josef Vyleťal (1940-1989) byl český malíř, grafik, kreslíř, filmový a divadelní výtvarník.



Obrázek 52 Bedřich Dlouhý, plakát k filmu 8 1/2, 1964



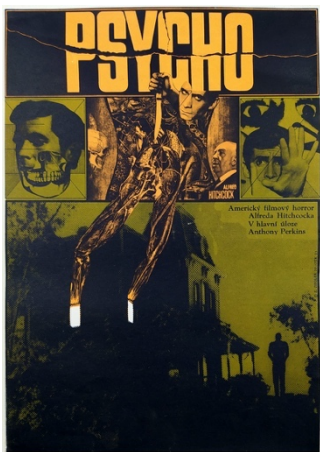
Obrázek 53 Zdeněk Ziegler, plakát k filmu Markéta Lazarová, 1966



Obrázek 54 Milan Grygar, plakát k filmu zvětšenina, 1968



Obrázek 55 Olga (Poláčková) Vyleťalová, plakát k filmu Něžná, 1969



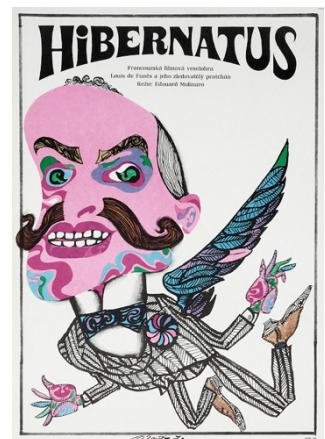
Obrázek 56 Zdeněk Ziegler, plakát k filmu Psycho, 1970



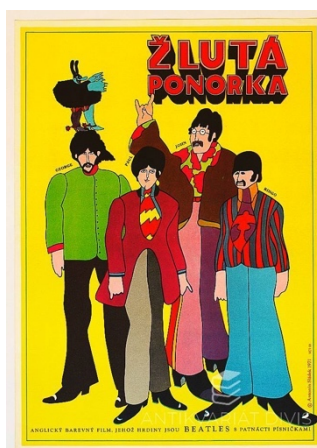
Obrázek 57 Karel Saudek, plakát k filmu Čtyři vraždy stačí drahoušku, 1970



Obrázek 58 Josef Vyleťal, plakát k filmu Ptáci, 1970



Obrázek 59 Karel Teissig, Plakát k filmu Hibernatus, 1970



Obrázek 60 Antonín Sládek, plakát k filmu Žlutá ponorka, 1971



Obrázek 61 Jiří Šalamoun, Plakát k filmu Holka na zabití, 1974

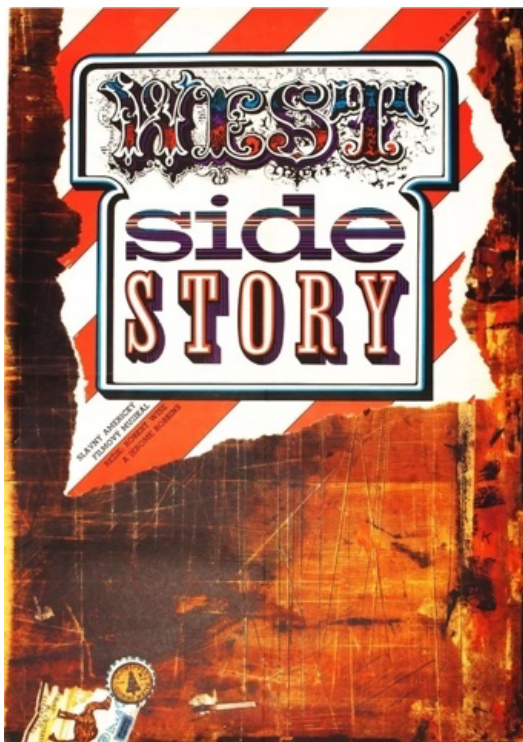


Obrázek 62 Vratislav Hlavatý, plakát k filmu Jako jed, 1985



Obrázek 63 Karel Teissig, plakát k filmu Papilio, 1986

Dalším z případů byl plakát pro West Side Story od Zdeňka Zieglera<sup>26</sup>, 1970. Pro svůj název film evokoval kovbojku z divokého západu, a tak Ziegler použil písmo, připomínající písmo saloonu a rezavé pozadí. Není proto divu, že z kina odcházelo nemálo nespokojených diváků, kteří namísto dramatického westernu šli na romantický muzikál. (Česká televize, 2024)



Obrázek 64 Zdeněk Ziegler, plakát k filmu West side story, 1973

Plakáty vynikaly svým výtvarným vyjádřením a experimentem. Byly tvořeny ručně technikou koláže, fotografie, kresby či malířskými zásahy. V dnešní době, kdy se plakáty tvoří na počítači, je takový proces pro mnohé nepředstavitelný. Odráží se to na současném plakátu, který už není hlavním reklamním poutačem. V dnešní době se reklama přesouvá do virtuálního prostoru a více než o umělecké vyjádření jde o to prodat produkt.

---

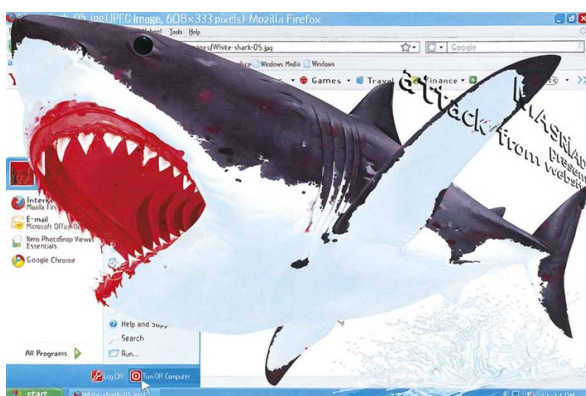
<sup>26</sup> Zdeněk Ziegler (1932-2023) byl český typograf, grafický designér a vysokoškolský pedagog. Jednou z nejznámějších oblastí jeho výtvarné tvorby byly filmové plakáty, které tvořil v rozmezí 60. a 80. let 20. století, za které dostal spousty ocenění.



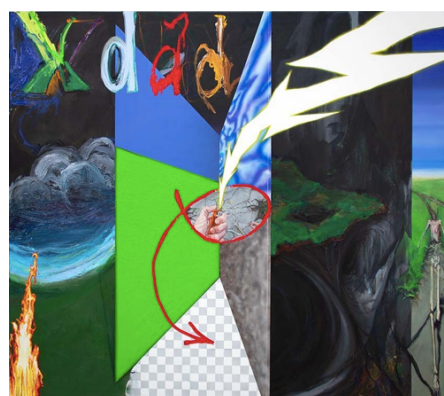
### 2.4.3 Pohlcení internetem

Současné umění vnímám jako umění vytvořené v kontextu dnešní doby informací. Tištěná média jako plakáty, noviny, knihy a časopisy začínají nahrazovat nová digitální média – počítače, tablety, mobilní telefony. Díky vznikům nových médiích se rozšířilo pole smýšlení nad tím, jak by mělo umělecké dílo vypadat. Umění už nemusíme pozorovat naživo či skrze jeho tištěnou podobu. Své místo si našlo například na sociálních sítích, ve virtuálních prohlídkách nebo se prodává ve formě NFT.

Nástup internetu byl pro lidi dalším velkým milníkem. Nikdo nečekal, že taková technologie, kdy bude existovat, a přesto se stala předmětem denní potřeby. Navíc se jedná o první kolektivní médium, které propojuje lidi ze všech koutů světa. (MIRZOEFF, 2018 str. 24) Internet bezpochyby ovlivnil i umění. Je spousta současných umělců, jejichž umění je inspirované komplexností a všehochutí dnešní digitální doby jako například díla Nyomana Masriadiho či Matouše Kašpara, který jedno ze svých děl *Feel off lately* (2023) popisuje jako: „*vliv technologií a digitalizace naší reality. Odcizení a derealizace. Vhled a uvědomění si toho, co a kde žijeme.*“ (KAŠPAR, 2023)



Obrázek 65 Nyoman Masriadi, Masriadi Presents – Attack from the Website, akryl na plátně, 2009



Obrázek 66 Matouš Kašpar, Feel off lately, Kombinovaná technika na plátně, 2023

Svět se vyvíjí a přeměňuje rychleji než kdy dřív a díky internetu máme nepřetržitý přístup k informacím, a to nejen skrze text, ale i obraz. Někteří umělci či kritici tvrdí že „malba je mrtvá“. Nejde o nový názor. *„Nejdříve se o to pokusil konceptualismus v sedmdesátých letech, byl ale poražen Neo expresí a postmodernismem. Druhý atak přišel v letech devadesátých. Malba se tehdy dostala do kritického stavu. Konceptualismus však před několika lety začal sám neočekávaně chřadnout a malba mohla slavit svůj triumfální návrat.“* (POSPISZYL, 2007)

Jiní umění vnímají jen jako investici a více je zajímá, kdo to dílo vytvořil, než co za dílo vytvořil. Já jsem toho názoru, že je umění zapotřebí víc než kdy dřív, protože je to stále ryzí forma lidského projevu, která stále plní funkci záznamu doby. Je to způsob, jak se vyjádřit a poskytovat sociální a kulturní komentáře. Nutí nás prožívat emoce, uvažovat jinak a myslet kriticky.

### 3 Praktická část

#### 3.1 Může se z grafického designéra stát malíř?

V rámci bakalářské práce jsem se snažila přijít na způsob, jakým by se z grafického designéra mohl stát malíř, jelikož mě malba láká, ale ve své tvorbě teprve nabírám zkušenosti. Z teoretické části můžeme vyčíst, že obzvlášť od počátku reklamy tento přechod z grafického designéra na umělce možný je. Ale jak takový proces vypadá? Co je zapotřebí k tomu, aby práce grafického designéra přestala být užitím a začala být volným uměním, ale zároveň si udržela své principy?

Po dobu několika měsíců jsem vytvářela série maleb, které mě měly lépe dostat do samotného procesu malby a zároveň se pokoušet o její prolnutí s grafickým designem. Zkoušela jsem různé přístupy a techniky v tvorbě.

Tvořila jsem na základě předchozí zkušenosti s grafickým designem. Mým nástrojem nebyl jen štětec, ale například i Airbrush či počítačová myš. Počítač byl zahrnut do práce stejně jako skicák. Plátno z bavlny jsem vnímala podobně jako plátno v aplikaci Adobe<sup>27</sup> a barvy jsem se snažila k sobě ladit stejně, jako kdyby měly jít do tisku.

#### 3.2 Inspirační zdroje

Už dříve jsem se pokoušela tvořit malbu, která by odkazovala na mou praxi z grafického designu. V rámci výtvarného zadání jsem malovala portrét svého pokoje. Jako inspirační zdroj se mi vybavila rubrika ze serveru [www.czechdesign.cz](http://www.czechdesign.cz) – *Bydlet jako designér*, která představuje české designery na základě toho, jak si vybavili své domovy. (BÍBOVÁ, 2023)

---

<sup>27</sup> Adobe je softwarová firma zaměřená na oblast počítačové grafiky, publikování a digitálního marketingu

Tento koncept mi přišel zajímavý v tom, že prostředí může odrážet vaši osobnost. Proto jsem vytvořila obraz, který měl na jedné straně můj portrét, který postrádal obličejové rysy a na druhé byl záběr na část mého pokoje, v němž poskládané předměty měly ony rysy nahrazovat. Dva obrazy nad postelí – oči, polštář – nos, a šála na posteli jako ústa. Obraz přímo napodoboval dvojstranu časopisu, ve kterém se odrážela moje osobnost. Vytvořila jsem doslova portrét mého pokoje.

Toto prolnutí malby a časopisu jsem se rozhodla rozvíjet dál. Vzpomněla jsem si na sérii nalezených fotografií Sarah Charlesworth z konce 70. let 20. století s názvem *Modern*



Obrázek 67 czechdesign.cz, Bydlet jako designér: Sára Maletičová, spoluzakladatelka LIGHT WORKS, ukázala svůj byt v pražských Modřanech.



Obrázek 68 Konečná, Portrét mého pokoje, 2023

*History* (Moderní historie). Vycházela ze struktury tehdejších novin. Důležité pro ni byly obrazové přílohy, které zdůraznila tím, že zakryla text. Upozornila tím na upřednostňování mužských figur na titulních stranách.



Obrázek 69 Sarah Charlesworth, *Modern History*, Herald Tribune, 18. ledna - 28. února 1991

Časopis byl pro mě vždy velkým inspiračním zdrojem, ale všimla jsem si, že když přečtete jeden, jako byste přečetli všechny. Stále podobná témata, reklamy, kosmetika, drby, krásné ženy. Málokterý časopis pro ženy mě v poslední době zaujal, i když poslední dobou cítím, že se to mění a některé ženské časopisy se snaží i o jiné než povrchní články. Časopis stejně jako reklama prodává iluzi, snaží se nám prodat představu našeho „lepšího já“, které bude okolí závidět. (BERGER, a další, 2016) Nemůže být osobní, protože tato představa „lepšího já“ je postavena na sociálních normách. Proto mě zajímalo, co by se stalo, kdybych do šedivých rámečků místo fotografií modelek a produktů vložila fotografie pro mě nesoucí osobní význam.

### 3.3 Snaha o osobní časopis

Ve snaze o více osobní časopis jsem vytvořila sérii digitálních maleb navržených tak, že kopírovaly rámečky layoutů u časopisu, které mi svým ztvárněním či obsahem přišly zajímavé a více osobní např. časopis Živel či Flash Art. Dodržování grafických pravidel bylo vedlejší. Z původního plánu vytvořit časopis o 16 stranách, které by splňovaly standard vzešlo pouze 12 stran. Až na titulní stranu, je časopis pouze vizuální, bez přidaných textových polí.

Tento časopis mi měl být oporou, kdy jsem procházela těžkým obdobím. Volené motivy jsou zvoleny, protože navzájem představují můj osobní pocit křehkosti, ztracenosti a zmatení v dnešní době. Na titulní stranu jsem dala do centra holuba, ale ne dynamického a v letu, jako to udělal pro své 31. číslo časopis Živel, můj holub byl zároveň odrazem mých pocitů. Tyto pocity jsem schovala za nadsázku, jak to často bývá zvykem. Časopis jsem nazvala Holubet, jenž má být přesmyčkou názvu známého časopisu Hobulet. Stejně jako Hobulet sleduje život na Praze 7 a informuje své rezidenty, tak Holubet je časopisem, který sleduje pouze můj život a neinformuje nikoho.



Obrázek 70 Konečná, časopis Holubet, digitální malba, 2023

Původní záměr tyto digitální malby převést pomocí štětce na plátno se ukázal být příliš ambiciózním. Navíc jsem si v průběhu tvorby uvědomila, že to, co vytvářím je vlastně forma deníku. Vybrala jsem užší výběr motivů, které už nebudou natolik náhodné. Celkem osm pláten o rozměru 45 x 60 cm jsem spojila do čtyř dvojstran, aby více připomínala vazbu knihy. Číslo čtyři ve mně evokovalo roční období a jelikož jsem na tomto projektu začala pracovat v prosinci 2023, tak jsem se rozhodla, že na plátnech budu reflektovat uplynulý rok. Inspirací mi byly obrazy Grega Ito, který pracuje s narací

v obrazech. V jeho tvorbě se promítají osobní témata spojená s láskou, časem, nadějí a ztrátou. Využívá kompozice, která připomíná layout časopisu. Barevností a stylizací se přibližuje ke grafickému designu.



Obrázek 71 Greg Ito: Za hranicí, akryl na plátně, 2019

V samotném procesu jsem si uvědomila, že to není jednoduchý úkol. Jednotlivé motivy ze zimy, jara, léta i podzimu jsem vybírala z vlastních vzpomínek a pospolu nemusí divákovi dávat smysl. Šlo mi zároveň i o to utřídit si myšlenky. Spojujícím prvkem byla barevnost, která působí chladně. Jak už jsem dříve zmínila, nebylo to pro mě lehké období. Byla jsem pod tlakem a také jsem se vyrovnávala s láskou, časem, ztrátou i nadějí jako Greg Ito.

Jednotlivé obrazy představují příběhy z ročních období, ale pole určená pro text jsem nechala prázdná, jelikož jsem nechtěla, aby obrazy byly příliš výřečné. Jednak jsem chtěla část interpretace přenechat na divákovi a jednak by to byl příliš velký zásah do mého soukromí.

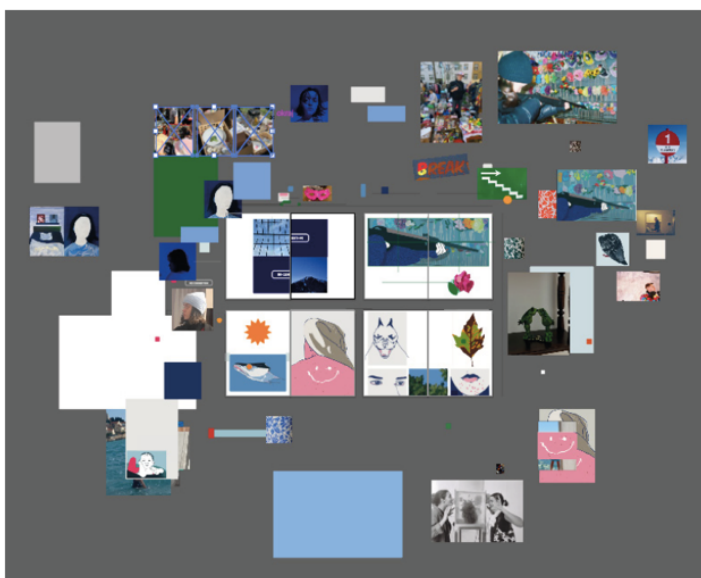


Obrázek 72 Konečná, Deník pro rok 2023, Zima, Jaro, Léto, Podzim, akryl a olej na plátně, 2023-2024, 8 pláten, každé 45 x 60 cm

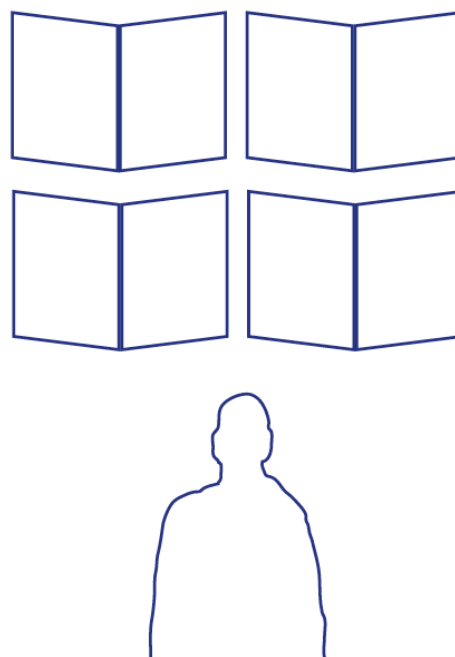


Obrazy hor, ryb pušek a listů mohou působit jako informační tok zdánlivě nesouvislých témat, ale já je vnímám jako symboly zranitelnosti. Například ryba v letním období odkazuje na výstavu Evy Koťátkové v Národní galerii: *Moje tělo není ostrov*, z roku 2023. Zabývá se mimo jiné tělem a osobními životy, způsobem, jak jsou ovlivněny sociálním prostředím, jeho kódy a normami. (NGP, 2023) Na této výstavě mě konkrétně zaujal nápis „*jsem ryba oslepená sluncem*“, který jsem si interpretovala jako snahu jít za něčím lepším (za sluncem), ale naše prostředí nám to nedovoluje. Nejsme k tomu zkrátka uzpůsobeni. Jsme ryby ve vodě, které by slunce spálilo, ale přesto jsme jím přitahováni.

Proto je zde přímo motiv ryby, která má místo oka znak připomínající slunce. Podobný princip jsem využívala v celé sérii. I když jde o motivy, které mohou působit pochmurně, tak se snažím mezi ně vkládat špetku humoru a tím je odlehčit a narušit, protože přesně o to se snažím i v reálném životě. Bez signálu je psáno růžovou barvou, na spálených zádech je krémem po opalování nakreslen smajlík, puška střílí růži na matějské a pupínky na bradě jsou malé hvězdičky. Může se jednat o naivitu, která shazuje vážnost obrazů, ale pro mě je to právě onen prvek, který spojuje všechny obrazy dohromady.



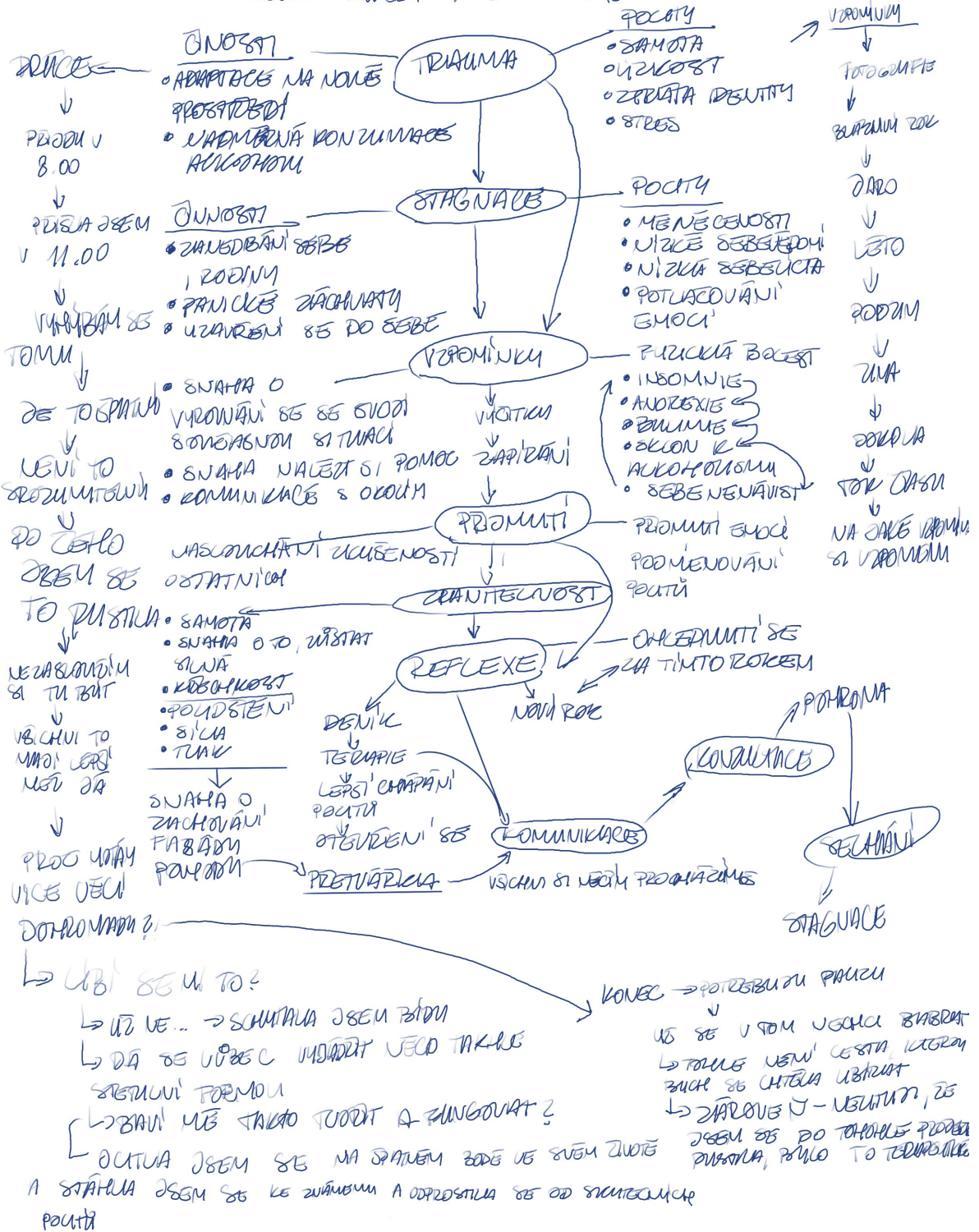
Obrázek 73 Konečná, z procesu tvorby



Obrázek 74 návrh řešení instalace

# MAPA

## PROJEMÍ UMĚNÍ A GRAFICKÉHO DESIGNU



Obrazek 75 mapa procesu tvorby

Po dokončení tohoto výtvarného projektu jsem si uvědomila, že spousta umělkyně využívá podobnou formu obrazového vyjádření skrze osobní výpověď. Jejich díla mohou připomínat formu deníku a některé obrazy současných umělkyně na psaní deníku přímo odkazují. „Život vždy jen imituje knihu a tato kniha není sama o sobě ničím jiným než tkanivem znaků, ztracenou, nekonečně vzdálenou imitací.“ (BARTHES, 2006 str. 77)

Jedná se vesměs o práce nastupující generace umělkyně, které ještě studují, nebo jsou čerstvými absolventkami. První příklad jsem zde uvedla Anežku Hájkovou v kapitole: Co chceme sdělit?, která ilustruje témata dívčí intimity. Další mě zaujala práce Kindred Haller a Emy Medřické, které svou společnou tvorbu vystavovaly na letních klauzurách UMPRUM. Dílo se v překladu jmenuje jednoduchý hack<sup>28</sup>, který vám pomůže efektivněji komunikovat. Zprvu se dílo může svým odkazem na digitální kulturu zdát neosobní, ale při bližším pohledu zjistíme, že se v něm nachází osobní výpovědi anonymů. Poslední příklad je Lucie Rosická, která už delší dobu ve svých dílech řeší otázku dívčí intimity. Na letošních diplomových pracích na AVU zaujala monumentální nástěnnou instalaci, která se snaží o reálné zachycení ženy a jejich rituálů, mezi které krom vymačkávání bedarů patří například i psaní si deníku.



Obrázek 76 Kindred Haller a Ema Medřická, A simple hack to help you communicate more effectively, kombinovaná technika, 2024



Obrázek 77 Lucie Rosická, Mirror, mirror on the wall, instalace, 2024

<sup>28</sup> Hack – slang, v překladu: nestandartní, ale jednoduchý způsob řešení problému

### 3.4 Zkoušení nových přístupů

V jeden moment jsem cítila, že potřebuji odstup od přísného grafického přístupu. Nedovoloval mi příliš se uvolnit a začala jsem zkoušet techniku lavírování. Přestože se jedná o techniku, která vyžaduje pečlivost, tak je svým rozpíjejícím charakterem nepředvídatelná. Zvolila jsem tuto techniku také pro jednoduchost linií, práci s kontrastem a grafickou charakteristiku.

Námětem mi byl vánoční večírek, na který jsem šla, aniž bych většinu lidí znala. V průběhu večera se atmosféra večírku proměňovala. Na začátku jsem byla nervózní a bavila jsem se jen s pár známými tvářemi, v průběhu večera jsem se začala více uvolňovat a lidé kolem mě taky. Tato nenápadná změna uvolňování bylo něco, co mě na celém večeru zaujalo a co jsem ve své tvorbě postrádala. Další dny jsem vycházela z dojmu, který na mě zanechal a malovala jsem obrazy lidí co se baví a nepřemýšlí příliš nad minulostí či budoucností, prostě žijí přítomností.



Obrázek 78 Konečná, Tušové malby z večírku, tuš na papíře, 2024

Výsledek je grafický převážně svou jednoduchostí a plošností. Jde o ilustraci jednoho večera, který může svou příběhovostí, lineární stylizací a motivy působit komiksově, ale bez přidaného textu.

V tématu večírku jsem se rozhodla pokračovat. Zároveň jsem věděla, že chci zkusit toto téma převést na plátno a začlenit do práce barvu. Do procesu tvorby jsem zahrnula dokumentaci večírků. Doma jsem našla starý, kompaktní fotoaparát a fotila na něj materiál, ze kterého jsem pak čerpala v tvorbě. Kompaktní fotoaparát má svou specifickou atmosféru, kterou telefony postrádají. Snažila jsem se zachycovat momenty, které byly něčím pro daný večer charakteristické, náhodné, nečekané. Každý večer byl zajímavý něčím jiným a měl svou vlastní atmosféru. Spojujícím prvkem bylo to, že jsem zachycovala lidi, s kterými jsem si dříve nebyla tolik blízká, ale večery nás navzájem spojovaly. Byla to forma sblížování se s nimi a odkrývání toho, jakými jsou doopravdy.



Obrázek 79 Konečná, Z večírku, Malba Airbrushem na papír, 2024

Dalším spojujícím prvkem byla technika airbrushu, kterou jsem vždy chtěla zkusit. Ať už pro můj zájem o graffiti, anebo z toho důvodu, že je to jiný způsob práce nanášení barvy na plátno než se štětcem. Charakteristická hladká plošnost barev a efekt jemného zrnění mi přišel vzhledem k práci s digitálními fotkami adekvátní. Byl to podobný proces jako při úpravě a komprimaci fotek na počítači. Z fotek jsem vynechala vše nepodstatné a zredukovala jsem barevnost pro dosažení atmosféry, kterou jsem pociťovala, když jsem pořizovala fotografie, z kterých jsem čerpala inspiraci.

Nevýhodou práce s airbrushem bylo složitější ovládnutí, které vyžaduje praxi. Airbrush mi nedovolil pracovat příliš pomalu, jakmile jsem zmáčkla spoušť, vzduch začal vytlačovat barvu na plátno a tah rukou proto musel být soustředěný a plynulý. Nemohla jsem se příliš nad jednotlivými tahy rozmýšlet, jinak by se barva začala hromadit na jednom místě a stékat. Zkoumala jsem způsoby práce některých umělců, kteří s ním pracují jako je Jakub Matuška aka Masker.



Obrázek 80 Konečná, Zátíší airbrushem, 2024

### 3.5 Reflexe tvorby

V obrazech tvořených pod vlivem grafického designu jsem se více zabývala narativem mezi obrazy. Důležitou byla skrytá informace a představivost diváka. Při tvorbě jsem zjistila, že se nesmím příliš omezovat mantinely grafického designu a k tvorbě bych měla přistupovat více uvolněně. Jak už jsem popisovala v teoretické části, malba s designem se mohou prolínat i vícero způsoby a není zapotřebí k malbě přímo přistupovat jako ke grafickému zadání. V obrazech na téma večírků jsem si zkusila nové uvolněnější přístupy a více si hrála s chybou a nedokonalostí. Největší přínos vnímám v technice airbrushu, který si myslím, že mi jako nástroj vyhovuje a chtěla bych se v něm nadále zdokonalovat. Dále se v obrazech odráží můj zájem o figuru. Vycházela jsem z fotografií, ale pro cvičení techniky jsem si taky tvořila zátiší, která souvisela s večírkem. Popelníky, lahvová piva a skleničky, které barevností a kompozicí připomínaly obrazy z období pop artu. Do budoucna bych se zaměřila na větší pospolitost celku. Hledala bych takové motivy, které by na sebe navzájem více odkazovaly. Dále bych se distancovala od fotografií a dala bych větší prostor imaginaci. Myslím si, že je vícero přístupů, kterými se dala malba propojit s grafickým designem jako například práce s textem či reklamou

## 4 Didaktická část

Didaktická část je tvořená na základě získaných znalostí z teoretické a praktické části této bakalářské práce. V důsledku nástupu globalizované výroby a elektronických médií se náš svět i umělecká tvorba nenávratně proměnili. Současné vnímání je ovlivněno reklamou a populární kulturou a vyučující by měl mít schopnost rozvíjet kritické myšlení nad způsoby jakými vizuální produkce ovlivňuje naše myšlení. (FULKOVÁ, 2008 stránky 90-92) Proto jsem se snažila vytvořit návrh výtvarné činnosti, která bude žáky podněcovat k zamyšlení se nad dnešní dobou za pomoci médií. Malby, knihy i plakáty jsou všechny záznamem doby. Způsob, jakým se budou chtít vyjádřit, jsme nechala na nich. Někteří volili nůžky a papír, jiní počítačovou grafiku. Jediné, co měli společné, bylo to, že museli svá data čerpat z masových médií a pokusit se je přetvořit do umělecké výpovědi za pomoci koláže.

V současné výtvarné výchově se klade důraz na osobitou výtvarnou výpověď žáka, na jeho schopnost orientace ve světě a ve vizuální kultuře napříč historií. Mezi lidskou komunikací řadíme i obrazová vyjádření. Žáci by měli být schopni pracovat s obrazy a jejich významy. (ŘEPA, 2022 str. 1)

Následující výtvarná činnost je navržena tak, aby rozvíjela žákovu práci s obrazovým vyjádřením na základě zkušeností s okolním světem. Jde o úkol rozvíjející imaginaci a zároveň poskytuje žákům příležitost ke kritickému myšlení a k vyjádření svých názorů na dnešní dobu. (ŘEPA, 2022 str. 11)



## 4.1 Plánování výtvarné činnosti

### Příprava před výukou:

**slovník pojmů:** juxtapozice, masmédia, transmedia, intermedia, digitální technologie

**Současná témata:** životní prostředí, zkoumání vesmíru, umělá inteligence, virtuální realita, identita, sociální sítě, válka, fast fashion, celebrity culture, umělá inteligence

## 4.2 Historicko – umělecký kontext

Pro druhý stupeň základní školy jsem volila taková díla, která provokují zájem a zvědavost. Pracují s technologicky velkorysími či překvapivými formami, abstraktními a metaforickými prvky, nesou sofistikované, vícevrstevné, společensky angažované, či kritické obsahy a otevírají prostor pro vnitřní identifikaci žáků. Zároveň jsem volila taková díla z výtvarného historického kontextu hnutí pop art, kdy umělci ve svých dílech čerpali inspiraci z médií a vytvářeli tak „obraz doby.“ (ŘEPA, 2022) Umělecké dílo může žák vnímat jako výpověď ve specifickém jazyce a inspirovat se jím ve vlastní tvorbě. (KITZBERGEROVÁ, Praha: PedF UK v Praze, 2014 str. 13)

### Hnutí POP ART, krátké uvedení

Umění 50. – 60. let, které vzniklo v Anglii, následně pokračovalo v Americe. Šlo o umění typické pro ozvláštňování každodenních předmětů moderní potřeby, jako byly konzervy od polévek, reklamní předměty, láhve od Coca-Coly, hamburgery, noviny. Kombinací uměleckých přístupů s komercí vzniká obraz tehdejší konzumní společnosti. Prolínají volné a užité umění. Svou estetiku čerpají z masové kultury a médií, jakými jsou grafický design, reklama, komiks, film. (VARTECKÁ, 2023)

**Co vlastně dělá naše přibytky tak odlišnými a sympatickými? Richard Hamilton, 1956**

Toto dílo jsem zvolila, protože je perfektním příkladem reprezentace doby a pracuje s koláží, jež navazovala na dadaistický, kubistický a surrealistický proces. Je komponované ze snímků vystřižených z časopisů a reklam. Ironizuje v ní pro tu dobu charakteristické rysy spotřební společnosti. (MUNI, 2017)

### Otázky k zamyšlení vztahující se k dílu:

Co se na obraze děje?

Co tím chtěl umělec vyjádřit?

Do jaké doby byste ho zařadili?

Co vám na obraze přijde aktuální?

Co vám na obraze přijde zastaralé, případně byste obměnili?

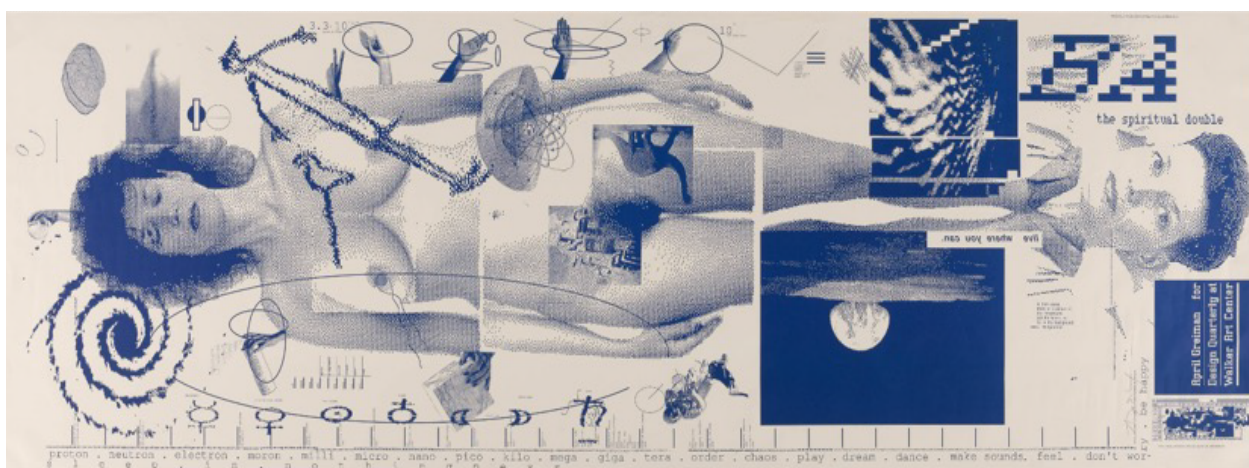
Jsou některé předměty na obraze, které nepoznáváte?

Jak byste popsali obraz několika slovy?



Obrázek 81 Richard Hamilton, Co vlastně dělá naše příbytky tak odlišnými a sympatickými? koláž, 1956

### Další díla určená k inspiraci, která jsou záznamem doby a využívají koláž:



Obrázek 82 A April Greiman, Does it make sense? Design Quarterly, 1986 April Greiman je americká designérka široce uznávaná jako jedna z prvních designérů, kteří do procesu tvorby využili počítačovou technologii. V díle vrství textury, videa, text, což dokládá její zájem o média založená na čase a environmentální grafice.



Obrázek 83 David Hockney, Hlavní silnice v Pearblossom, koláž, 1986



Obrázek 84 Robert Rauschenberg, Retroactive II, olej a síťotisk na plátno, 1963

Rauschenberg vytvářel svá umělecká díla z odpadu městské civilizace.



Obrázek 85 Martha Rosler, "Red Stripe Kitchen," ze série: House Beautiful: Bringing the War Home, c. 1967–72



Obrázek 86 Martha Rosler, Photo Op, 2004

### 4.3 Reflexe současné doby

**Téma: Reflexe současné doby**

**Doporučený ročník:** 6. – 9. ročník

**Námět:** Digitální technologie, kolonizace vesmíru, sociální sítě, umělá inteligence, vztahy, konzumerismus

**Motivace:** Populární kultura, trendy současnosti

**Výtvarné prostředky:** Koláž (digitální, analogová), libovolný formát

**Výtvarný jazyk:** plocha, prostor, imaginace

**Výtvarné činnosti:** vnímání, komunikace, tvorba, imaginace

**Výtvarný úkol:**

- Zkus se zamyslet nad tím, jak vnímáš současnost. Jak na tebe působí? Vnímáš ji pozitivně/negativně/idylicky/chaoticky? Co je pro dnešní dobu charakteristické? Jaká jsou hlavní témata ve společnosti?
- Napiš v pár větách, co pro tebe znamená dnešní doba, vyber klíčová slova.
- Za pomoci médií (časopisů, novin, fotografií) a dalších materiálů vytvoř koláž toho, co pro tebe znamená současná doba.
- Může jít o koláž krajiny, portrét, nebo o vlastní interpretaci díla od Richarda Hamiltona. Čerpej z vlastních zkušeností, nebo se inspiruj se díly pop artistů jako jsou Richard Hamilton, Robert Rauschenberg, April Greiman, James Rosenquist
- Jak moc se liší naše interpretace současné doby od té vytvořené pop artisty?

## 5 Reflexe na konci hodiny

Závěrečná reflexe je ve výuce naprosto zásadní. Nejen reflexe učitele k žákovi, ale i reflexe mezi žáky navzájem. Díky reflexi chápeme, co se během výuky odehrálo a za jakým účelem, a dává nám potřebné prostředky pro budoucí práci. Při výtvarné výchově nejde o to dělat hezké věci, ale dělat věci, které nás rozvíjí. Proto děti chodí do školy, aby se rozvíjely. Ve výtvarné výchově jde o rozvíjení kreativity, kritického myšlení, rozšiřování pole vnímání, vytváření kulturního zázemí a patřičného slovníku. Jde v ní o práci s vlastní zkušeností. Toho jde dosáhnout těžko, pokud se hodina skládá převážně z tvorby. V tom případě děti odcházejí z hodiny s artefakty. Pokud jim dáme prostor k zamyšlení a k diskusi, potom se z artefaktu stává hodnotná věc, umělecké dílo. Pro práci s obrazy je zásadní vztah obraz – řeč. Víme, že myšlení probíhá na základě řeči. O obrazech mluvíme. (NOVOTNÁ, 2013 stránky 15-16)

### Cíle reflexe:

- Probrat způsob, jakým žák pracoval s technikou koláže. Jaké myšlenky vložil do své práce a zdali se to v ní odráží.
- Žák popíše proces tvorby. Proč volil jednotlivé náměty, jak pracoval s kompozicí, proporcemi a barevností.
- Žák se zúčastní společných diskusí, zvládne kompozici, umí popsat/ vysvětlit svou kresbu/malbu), spolupracuje se spolužáky, účastní se společné reflexe.

### 6 Kritéria pro hodnocení/zpětnou vazbu/připomínky:

- Jakým způsobem žák kombinoval elementy, vybíral, volil, uspořádal.
- Jak dokázal mluvit o svém díle. Jak uvažuje nad současnými otázkami?
- Míra odbornosti a přesnosti slovníku, které děti používají. Jaké výtvarné prvky volil?
- Jaká je jeho zkušenost s dnešní dobou? Vnímá ji pozitivně/negativně? Z jakých médií žák čerpal?

### **Cíle vázané na výtvarnou činnost (ŘEPA, 2022 str. 2):**

Schopnost vést otevřený dialog o dnešní společnosti a kultuře.

Reakce na společenské dění a dobové kulturní preference.

Rozvoj tvořivosti – Schopnost žáků přicházet a autentickými nápady a nacházet originální řešení tvůrčích problémů a výtvarných úkolů.

Rozvoj reflexe/sebereflexe – Výtvarné činnosti jsou zrcadlem duševních procesů. Umožňuje žákům reflektovat své vlastní duševní pochody, bezpečně formulovat niterné obsahy a regulovat emoce.

Rozvoj představivosti a abstraktního myšlení – Schopnost práce s představivostí představuje jeden z důležitých komponentů tvořivé a vnitřně integrované osobnosti.

U starších žáků lze prostřednictvím obrazného vyjádření soustavně rozvíjet a kultivovat metaforické/pojmové myšlení.

Rozvoj kritického myšlení – Žák se naučí rozvíjet schopnost uvažovat kriticky

### **Očekávané výstupy definované v RVP ZV 2023 (rámcově vzdělávací program pro základní vzdělávání) vázané na výtvarnou činnost (MŠMT, 2023):**

žák

**VV-9-1-01** vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků (RVP ZV, 2023, str.88)

**VV-9-1-02** zaznamenává vizuální zkušenost, i zkušenosti získané ostatními smysly, zaznamenává podněty z představ a fantazie (RVP ZV, 2023, str.88)

**VV-9-1-03** zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médiích – počítačová grafika, fotografie, video, animace (RVP ZV, 2023, str.88)

**VV-9-1-04** vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření (RVP ZV, 2023, str.88)

**VV-9-1-06** interpretuje umělecká vizuálně obrazná vyjádření současnosti i minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků (RVP ZV, 2023, str.88)

**VV-9-1-07** ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření (RVP ZV, 2023, str.88)

**Cíle hodiny:**

- Nalézání definice současné doby.
- Hledání pozice člověka v kontextu dnešní doby.

## 6.1 Příklady vypracování

Příklady vypracovali moji přátelé a kolegové, abych si mohla ověřit srozumitelnost úkolu a jeho výstupy.

### Příklad č. 1

Kladla jsem si otázku, zdali je pro naši společnost v současnosti opravdu tak důležité cestovat do vesmíru a hledat novou planetu, na které by se dalo žít, když ta naše pomalu umírá. Lidstvo prošlo statisíce let evoluce a kultivace naší země a je nemyslitelné opustit veškerou kulturní hodnotu za sebou. Proto jsem vytvořila koláž, která má představovat stěhování kultury na novou planetu.

**Technika:** digitální koláž, využití fotek z instagramového profilu: [@wesandersonplanet](#)



Obrázek 87 Příklad č.1 výstupu výtvarné činnosti

**Reflexe:** Dílo se barevně podobá tendencím pop artu. Autor zachovává perspektivu a proporce. Je využita nadsázka v podobě stěhování se na novou planetu. Žák čerpal z architektury, filmu → odkaz na Wese Andersona. Budovy nepůsobí moderně, autor čerpá z historie a kriticky přemýšlí nad naší budoucností. Kulturu a historii na jiné planetě nenalezneme, vše tu po sobě zanecháme, což je současné téma.



## Příklad č. 2

V této koláži jsem chtěla znázornit, jak na mě působí svět umění. Teď, když se tím zabývám více a bavím se s umělci u jednoho stolu, mi přijde, že zažíváme krizi i na poli umění. Vše je teď takové chaotické a neuspořádané, nedá se v tom tolik vyznat a udělat si na to názor, ale zůstávám optimistická, proto jsem dala vyhlídku na lepší budoucnost na obrázku za okno.

**Technika:** Koláž na papíře, za použití výstřížků z novin a časopisů



Obrázek 88 Příklad č.2 výstupu výtvarné činnosti

**Reflexe:** Autor dodržel užívání současných médií při zpracování (časopis, bulvár, fotografie). Pracuje s proporcemi, prostorem i barevností. Ve svém slovním vyjádření projevil názor a osobitost ve výtvarném projevu.

### Příklad č. 3

Současnou dobu se snažím moc nevnímat, přijde mi velmi depresivní, chaotická a vcelku negativní. Každý den se dějí strašné věci. Pro dnešní dobu je charakteristický chaos, beznadějnost a nejasnost budoucnosti.

Autoportrét. Výkřik do prázdna.

**Technika:** Digitální koláž za využití fotografií z internetových zdrojů



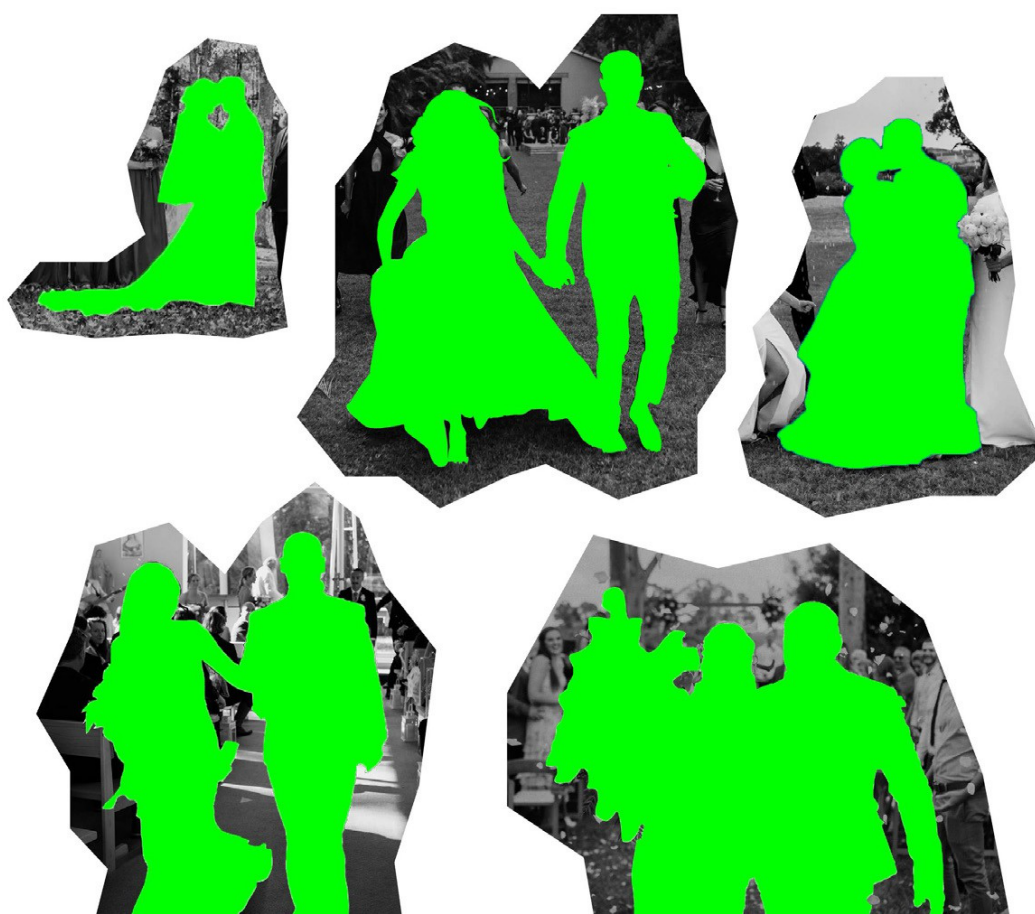
Obrázek 89 Příklad č.3 výstupu výtvarné činnosti

**Reflexe:** Téma vyvolalo silnou emoční reakci i přes snahu ji potlačit – výsledek je expresivní. Dílo se podobá dílům avantgardy na počátku 20. století, přidáním barevnosti, bychom se více přiblížili k současnosti, ovšem už by nemusel působit stejným dojmem, jaký autor zamýšlel. Je dodržen formát a zahrnuta práce se středovou kompozicí, symetrie. Dodržena osobitost v obsahovém zpracování díla.

#### Příklad č. 4

Dnešní mladí lidé čelí obtížnostem při hledání trvalých partnerů, což lze přičíst změnám ve společnosti pod vlivem technologií. Zvýšený důraz na osobní rozvoj a kariéru může ovlivnit jejich přístup k partnerství a vysoká očekávání mohou vést k nespokojeným vztahům, což zvyšuje rozvodovost.

**Technika:** Koláž, z bulvárních časopisů, doplněna o grafické prvky



Obrázek 90 Příklad č.4 výstupu výtvarné činnosti

**Reflexe:** Nejde o klasické pojetí koláže, chybí prostorovost. Za to je v tom cítit myšlenka a příběh. Práce s daty a konceptuální přístup – vyhledávání fotek známých párů, které se rozvedly. Autor přemýšlí nad ideálem a jeho popřením. Je zde zachována osobitost projevu.

### Příklad č. 5

Současnou dobu vnímám jako dobu materialistickou. Často lidé hodnotí a určují hodnoty člověka na základě co vlastní, spíše než na základě jeho osobnosti. Tato tendence nás často vede k nezdravé potřebě kupovat si věci, které vlastně nepotřebujeme, s cílem zapadnout do určitých sociálních skupin. V důsledku této konzumní kultury můžeme ztratit svou autentickou identitu a nahrazovat ji vlastnictvím nepotřebných věcí. Časem se tak přeměníme na věci, co vlastníme.

**Technika:** Digitální koláž



Obrázek 91 Příklad č.5 výstupu výtvarné činnosti

**Reflexe:** Jasná inspirace pop artistry a konzumerismem. Současné téma—> Stanley cup. Antropomorfismus – myšlenkový a řečový postup, kdy se mimolidským skutečnostem či jevům přisuzují lidské rysy, vlastnosti či přímo lidská podoba. Práce s barevným Harmonie/disharmonie proporcí člověka vs pozadí, barev, struktur. Záhada vytvoření daného obrazu. Využita nadsázka a humor

### Příklad č. 6:

Doba, ve které dnes žijeme, nám otevírá dveře k nekonečným příležitostem a možnostem. Avšak s ní přichází i intenzivní tlak. Téměř každý náš krok je měřen, sledován, zaznamenáván na sítích, „připnut na veřejnou zed“. Ať už naším okolím, tak námi samotnými.

V této době se zdá, že každé naše rozhodnutí má neobyčejný význam. Více se bojíme udělat chybu. Protože společnost, a dokonce i my sami nám vnucuje přesvědčení, že chyba je téměř nepřijatelná. Jako kdyby naše existence byla vystavena veřejnému posuzování a odsouzení.

**Technika:** Koláž z časopisů, vlastních fotografií a nalezených předmětů



Obrázek 92 Příklad č.6 výstupu výtvarné činnosti

**Reflexe:** Strach z neúspěchu. Správné pokládání současných otázek, vyjádření svých obav. Dobrá práce s obrazem, na první pohled chápeme, co nám chtěl autor sdělit, zároveň nám je dán prostor pro představivost. Práce s textem a znaky. Hodnotím kladně, že autor pracoval se svou zkušeností, když recykloval vlastní tvorbu.

## 6.2 Reflexe výtvarné činnosti

Práce mi přišly vydařené, každý autor měl svůj vlastní osobitý projev. Mrzí mě, že mnoho z autorů vnímá dnešní dobu velmi negativně. Někteří autoři s tímto negativním pocitem pracují s jistou mírou nadsázky, která mi přišla v rámci procesu zajímavá. Možná bych příště více konkretizovala formulaci zadání, která by se více zaměřovala na užití nadsázky. Nadsázka byla mimo jiné jedním z hlavních prvků hnutí pop artu. Dalším mínusem byl nedostatek času pro ztvárnění úkolu, což mnohé vedlo ke ztvárnění koláže digitálně. Velice si cením užívání digitálních médií ve výtvarné výchově, navíc jsou pro dnešní dobu charakteristické. Tento úkol byl veden tak, že žáci smí ztvárnění pojmout za užití jakéhokoliv média, jen výsledná práce by měla být koláž. V hodině výtvarné výchovy pro 2. stupeň základní školy by k tomu ale nejspíše nebyly prostředky, a ne každý žák by měl dostatek zkušeností, aby digitální koláž zvládl. V reálné hodině výtvarné výchovy bych spíše využila současných tiskovin→ časopisů, novin či jiných periodik. I přesto, že tištěná média nejsou natolik aktuální, stále v sobě nesou aktuální informace. Další možností, jak práci s koláží přiblížit novějším médiím, by mohlo být to, kdyby byl na hodině přítomný počítač s tiskárnou a žáci by si mohli materiál najít na internetu a následně vytisknout. V tom nalézám obavu, že by tohle internetové surfování po zdrojích zabralo spoustu času, papíru, a ne na každého by se dostalo. Jinak jsem velice spokojená s výsledkem mých kolegů/kolegyň a jejich úvahami. Bylo by zajímavé zjistit, jakým způsobem přemýšlejí žáci druhého stupně nad současnými tématy.

## 7 Závěr

Bakalářská práce je zaměřená na prolínání oborů grafického designu a malby. Toto téma jsem zvolila, protože jsem studovala grafický design na střední škole, ale v posledním ročníku jsem věděla, že bych se ráda věnovala malbě. Přesto mám ale nadále kladný vztah ke grafickému designu, líbí se mi, jak pracuje na základě daných pravidel a nadále sleduju práce současných grafických designerů. Přejde mi fascinující sledovat, jakým způsobem se grafický design prolíná do malby a jak se tyto dva obory navzájem ovlivňují. Během mého průzkumu skrze odbornou literaturu, návštěvu výstav a sledování současné scény jsem došla k tomu názoru, že malba a grafický design mají spolu mnohé společné, protože jsou to formy obrazového vyjádření a zároveň jsou výpověďmi doby. Během psaní jsem měla potíže shrnout práci do jednotného celku, jelikož se to ukázalo jako poměrně komplexní téma, které by se dalo datovat už od doby kamenné a dále napříč historií. Kvůli rozsahu bakalářské práce jsem musela spoustu kapitol poupravit či smazat a kvůli tomu jsem vynechala spoustu zajímavých informací, které by s tématem prolínání malby a designu souvisely, jako například iluminované středověké rukopisy či autorská kniha.

Teoretickou část jsem se snažila co nejvíce směřovat k současnému umění a nezacházet dál než do 19. století. Na základě příkladů z uměleckého světa jsem přímo popisovala podobnosti malby a grafického designu na základě ukázek. Další část jsem věnovala vývoji reklamy od průmyslové revoluce až po současnost, jelikož s příchodem reklamy v období průmyslové revoluce se začalo měnit i médium malby a tyto dva obory se poprvé začínaly prolínat skrze plakát, který byl dlouhá léta vnímán jako forma uměleckého díla a na základě reklamy a masové kultury vznikala i umělecká hnutí, která na reklamu přímo odkazovala jako například hnutí pop art.

V praktické části jsem se snažila najít způsob, jakým by se mohl z grafického designéra stát malíř. Když jsem přistoupila k plátnu, hned mě napadlo prolnout mou praxi s grafickým designem tak, že k oněm plátnům budu přistupovat jako k sazbě knihy či jiné tiskoviny. Vycházela jsem už z dřívější malby, která byla inspirovaná rubrikou časopisu a

rozhodla jsem se pokusit se o sérii obrazů inspirovaných časopisem. Při tvorbě jsem narazila na pár frustrujících momentů, jako byla snaha dosáhnout podobné barevnosti pozadí na více plátcích či zachovat čistotu linie. Jak už jsem psala v teoretické části, malba vyžaduje ve své podobě chybu, v tom je její kouzlo, ale grafický designér ve mně to nemohl dopustit. Proto jsem se snažila těžké obrazy odlehčit naivní růžovou kresbou. Ve stejnou dobu jsem vytvářela další malířské cykly, které by mi pomohly více se přiblížit k uvolněné malbě. Volila jsem techniky, které mi nedovolovaly přesnost a čistotu jako technika lavírky či airbrush. U těchto maleb jsem se také už tolik nesnažila o přímé prolnutí malby a grafického designu, jelikož mi došlo, že takový přístup v tvorbě dokáže být příliš svazující. Grafický design a malba se mohou navzájem prolínat, ale obvykle je to zapříčiněno principy, které jsem popisovala v teoretické části a nikoli přímého zásahu grafického designu a malby a pokud ano, je zapotřebí konceptuální myšlení a znalost vizuální kultury. V obrazech tvořených pod vlivem grafického designu jsem se více zabývala narativem mezi obrazy. Důležitou byla skrytá informace a představivost diváka. Při tvorbě jsem zjistila, že se nesmím příliš omezovat mantinely grafického designu a k tvorbě bych měla přistupovat více uvolněně.

Získané zkušenosti jsem využila při tvoření návrhu výtvarné činnosti pro didaktickou část bakalářské práce., který je založen na práci se současnými médii a obrazovým vyjádřením. Navazuji na umělecké hnutí pop art, které prolínalo volné umění s užitým. Zejména malbu a grafický design. Vybrala jsem konkrétní díla, která byla tvořena technikou koláže za pomoci výstřižků charakteristických pro tehdejší dobu. Dále ve výtvarné činnosti nabádám žáky, aby se zamysleli, čím se naše doba liší od období pop artu. Zadání je založené na vytvoření koláže za pomoci výstřižků z médií, kterými by charakterizovali dnešní dobu. Návrh jsem realizovala za pomoci mých kolegů a následně reflektovala. Každý měl svůj vlastní osobitý projev a zadání splnil. Díky realizaci jsem si uvědomila silné stránky, ale i slabé stránky úkolu.

Celkově jsem si díky psaní bakalářské práce rozšířila své znalosti jak na poli malby, tak na poli grafického designu. Dalo mi to schopnost lépe se orientovat na současně výtvarné scéně a myslet kriticky. Obohatila jsem si svůj slovník a nasbírala jsem nové



zkušenosti ve své tvorbě skrze experiment s výtvarnými technikami a postupy. Navíc jsem se skrze tvorbu dozvěděla více o sobě a lépe znám svůj postup práce, který můžu do budoucna využít jak ve výtvarné, tak didaktické praxi.

## 8 Seznam zdrojů

- BASS, Jenfer, KIRKHAM, Pat a SCORSESE, Martin. 2011.** *Saul Bass: A Life in Film and Design*. London : Laurence King Publishing, 2011. ISBN 978-1856697521.
- BABÁK, Petr. 2024.** *PETR BABÁK: PRAVDIVÉ TEXTY (1997–2023)*. [Kniha] Praha : UMPRUM – Edice Katedra, 2024. ISBN 978-80-88622-07-9.
- BARNARD, Malcolm. 2005.** *Graphic Design as Communication*. Londýn : Routledge, 2005. ISBN 9780415278133.
- BERGER, John, a další. 2016.** *Způsoby vidění*. Praha : Labyrint, 2016. Sv. 3. svazek edice Labyrint fresh eye. ISBN 978-80-87260-78-4.
- BOSÁK, Petr, JANSÁ, Robert a BABÁK, Petr. 2013.** *Proto: grafický design a současné umění*. Praha : Tranzit.cz, 2013. ISBN 978-80-86863-60-3.
- DREYFUSS, Henry. 1984.** *Symbol sourcebook: an autoritative guide to international graphic symbols*. New York : Van Nostrand Reinold, 1984. ISBN 0-442-21806-0.
- DUB, Petr. 2012.** *Vybrané postkonceptuální přístupy v současné české malbě*. Brno : Vysoké učení technické v Brně, Fakulta výtvarných umění, 2012. ISBN 978–80–214–4656–4.
- FOSTER, Hal, a další. 2015.** *Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus*. [překl.] přeložil Irena ELLIS, přeložil Jitka SEDLÁČKOVÁ, přeložil Jana HLÁVKOVÁ Přeložil Josef HRDLIČKA. Druhé, rozšířené vydání. Praha : Slovart, 2015. ISBN 978-80-7391-975-7.
- FULKOVÁ, Marie. 2008.** *Diskurz umění a vzdělávání*. Jinočany : H & H, 2008. ISBN 978-80-7319-076-7.
- GRONSKÝ, Libor, PERŮTKA, Marek a SOUKUP, Michal. 2004.** *Flashback: český a slovenský filmový plakát 1959-1989 / czech and slovak film posters 1959-1989*. Olomouc : Muzeum umění, 2004. ISBN 80-85227-59-2.
- HOCKNEY, David a GAYFORD, Martin. 2020.** *A History of Pictures: From the Cave to the Computer Screen*. New York : Abrams, 2020. ISBN 978-1-4197-5028-1.
- NOBLOCH, Iva a VONDRÁČEK, Radim. 2016.** *Design v českých zemích 1900-2000: instituce moderního designu*. Praha : Academia, 2016. ISBN 978-80-200-2612-5.
- MAGID, Václav. 2007.** *Cap book*. Praha : Bigg boss, 2007. ISBN 978-80-903973-0-9.
- MIRZOEFF, Nicholas. 2018.** *Jak vidět svět*. [překl.] Andrea PRŮCHOVÁ HRŮZOVÁ a Jan J. ŠKROB. Praha : Art Map, 2018. ISBN 978-80-906599-5-7.
- PETŘÍČEK, Miroslav. 2009.** *Myšlení obrazem: průvodce současným filozofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Praha : Herrmann, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5.
- ŘEPA, Karel. 2022.** *Didaktické listy pro přípravu lekcí výtvarné výchovy*. České Budějovice : Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Pedagogická fakulta, 2022. ISBN 978-80-7394-849-8.
- RYMER, David. 2019.** *Svět v plakátech*. místo neznámé : Universum, 2019. ISBN 978-80-7617-627-0.
- SALTZ, Jerry. 2020.** *How to be an artist*. London : Ilex, 2020. ISBN 978-1-78157-782-0.

**SAMARA, Timothy. 2016.** *Grafický design: základní pravidla a způsoby jejich porušování.* [překl.] Patricie RŮŽIČKOVÁ. Druhé vydání aktualizované a rozšířené. Praha : Slovart, 2016. ISBN 978-80-7529-046-5.

**STAŇKOVÁ, Libuše. 2012.** *Dějiny knižní kultury a grafického designu 1. díl: Od počátků do osvícenství.* Praha : Nakladatelství grafické školy, 2012. 978-80-86824-12-3.

**STAŇKOVÁ, Libuše, JANSKÁ, Lenka a CÍSLER, Jiří. 2012.** *Dějiny knižní kultury a grafického designu 2. díl: Od průmyslové revoluce do současnosti.* Praha : Nakladatelství grafické školy, 2012. ISBN 978-80-86824-13-0.

**VLČKOVÁ, Lucie, NERUDOVA, Magdalena, a další. 2022.** *ŘEČ PLAKÁTU 1890–1938.* Praha : Uměleckoprůmyslové museum, 2022. ISBN 978-80-7101-211-05.

## 9 Seznam elektronických zdrojů

**ArtMap. 2024.** *Anežka Hájková – In My Healing Era – Vision Board 2024.* [Online] 2024. Dostupné z: <https://www.artmap.cz/anezka-hajkova-in-my-healing-era-vision-board-2024/>. [citováno 2024-7-10]

**ArtMap. 2023.** *Martin Zet – Free Martin Zetová!* [Online] 2023. Dostupné z: <https://www.artmap.cz/free-martin-zetova/>. [citováno 2024-7-10]

**AVU. 2024.** *Malba 1.* Akademie výtvarných umění v Praze. [Online] 2024. Dostupné z: <https://avu.cz/oddeleni/malba-1>. [citováno 2024-7-10]

**BALADRÁN, Zbyněk. 2023.** *Jarmark umění.* [Online] 2023. Dostupné z: <https://www.zbynekbaladran.com/cs/jarmark-umeni/>. [citováno 2024-7-10]

**BARTHES, Roland. 2006.** *Smrt autora.* Aluze: Revue pro literaturu, filosofii a jiné. [Online] 2006. Dostupné z: [https://monoskop.org/images/d/de/Barthes\\_Roland\\_1968\\_2006\\_Smrt\\_autora.pdf](https://monoskop.org/images/d/de/Barthes_Roland_1968_2006_Smrt_autora.pdf). ISSN 1212-5547. [citováno 2024-7-10]

**BÍBOVÁ, Tereza. 2023.** *Bydlet jako designér. Světlem lze zkazit výsledný dojem interiéru, říká majitelka LIGHT WORKS, která osvětlení při rekonstrukci svého bytu nepodcenila.* CZECHDESIGN. [Online] 17. 2. 2023. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/bydlet-jako-designer-svetlem-lze-zkazit-vysledny-dojem-interieru-rika-majitelka-light-works-ktera-osvetleni-pri-rekonstrukci-sveho-bytu-nepodcenila>. [citováno 2024-7-10]

**Česká televize. 2024.** *Příběh českého grafického designu.* Identita. [Online] 2024. Dostupné z: <https://projektidentita.cz>. [citováno 2024-7-10]

**Člověk v tísni. 2022.** *Člověk v tísni mění po 30 letech logo. Účastníci soutěže ho navrhovali pro bono.* [Online] 24. 5. 2022. Dostupné z: <https://www.clovekvtisni.cz/clovek-v-tisni-oslavi-30-let-s-novym-logem-8990gp>. [citováno 2024-7-10]

**DANTO, Arthur. 2009.** *Svět umění.* ALUZE 1/2009 – Revue pro literaturu, filozofii a jiné. [Online] 2009. Dostupné z: <https://is.muni.cz/el/phil/jaro2017/IM101/danto-artworld.pdf>. ISSN 1212-5547. [citováno 2024-7-10]

**DOX. 2023.** *Krištof Kintera – HOW CAN I HELP YOU? DOX.* [Online] 2023. Dostupné z: <https://www.dox.cz/en/whats-on/how-can-i-help-you>. [citováno 2024-7-10]

**FISCHER, Petr. 2004.** *Duchampův Pisoár nejlivnějším dílem 20. století.* [Online] 2004. Dostupné z: [https://www.bbc.co.uk/czech/worldnews/story/2004/12/041202\\_uk\\_art\\_pckg.shtml](https://www.bbc.co.uk/czech/worldnews/story/2004/12/041202_uk_art_pckg.shtml). [citováno 2024-7-10]

**FULKOVÁ, Marie, STRAKER, Alison a JAROS, Milan. 2004.** *The Empirical Spectator and Gallery Education.* ResearchGate. [Online] 2004. Dostupné z: [https://www.researchgate.net/publication/229529535\\_The\\_Empirical\\_Spectator\\_and\\_Gallery\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/229529535_The_Empirical_Spectator_and_Gallery_Education). [citováno 2024-7-10]

**GHMP. 2017.** *Zdeněk Sýkora: Černobílá struktura, GHMP představuje díla ze svých depozitářů 24. 2. 2017–2. 4. 2017.* [Online] 2017. Kurátorka: Sandra Baborovská.

Dostupné z: <https://www.ghmp.cz/vystavy/kopie-kzdenek-sykora-cernobila-struktura/>. [citováno 2024-7-10]

**GLADWYN, Lewis. 2023.** *How Apple uses Pablo Picasso's bull to teach innovation...* [Online] 2023. Dostupné z: <https://www.theunmarketing.agency/post/how-apple-uses-pablo-picasso-s-bull-to-teach-innovation>. [citováno 2024-7-10]

**HADRAVOVÁ, Tereza. 2019.** *PŘÍBĚHY OP-ARTU*. ART & ANTIQUES. [Online] září 2019. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/pribeh-y-op-artu>. ISSN 1213-8398. [citováno 2024-7-10]

**HÁJEK, Václav.** *Vladimír Skrepl*. Artlist — Centrum pro současné umění Praha. [Online] Dostupné z: <https://www.artlist.cz/vladimir-skrepl-1216/>. [citováno 2024-7-10]

**KAŠPAR, Matouš. 2023.** [Online] 2023. Dostupné z: <https://www.instagram.com/kaspar.matous/>. [citováno 2024-7-10]

**KITZBERGEROVÁ, Leonora. Praha: PedF UK v Praze, 2014.** *Didaktika výtvarné výchovy*. [Online] Praha: PedF UK v Praze, 2014. Dostupné z: [http://vzdelavanidvpp.eu/download/opory/final/26\\_kitzbergova.pdf&gt;](http://vzdelavanidvpp.eu/download/opory/final/26_kitzbergova.pdf&gt;). ISBN 978-80-7290-667-3. [citováno 2024-7-10]

**LANGER, Radim. 2012.** *Alice Nikitinová*. Artlist — Centrum pro současné umění Praha. [Online] 2012. Dostupné z: <https://www.artlist.cz/alice-nikitinova-2344/>. [citováno 2024-7-10]

**MŠMT. 2023.** *RVP ZV - 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/>. [citováno 2024-7-10]

**Matthew Marks Gallery.** *Wade Guyton*. Matthew Marks Gallery. [Online] Dostupné z: <https://matthewmarks.com/artists/wade-guyton>. [citováno 2024-7-10]

**MoMA. 2024.** *John Baldessari, What Is Painting, 1966-68*. [Online] 2024. Gallery label from From the Collection: 1960-69, March 26, 2016 - March 12, 2017. Dostupné z: <https://www.moma.org/collection/works/79910>. [citováno 2024-7-10]

**Moma. 2022.** *Barbara Kruger*. [Online] 2022. Dostupné z: <https://www.moma.org/artists/3266>. [citováno 2024-7-10]

**MUNI. 2017.** *POP ART*. [Online] 2017. Dostupné z: [https://is.muni.cz/el/ped/jaro2017/ZS1BP\\_IVU2/8.\\_Pop\\_art.pdf](https://is.muni.cz/el/ped/jaro2017/ZS1BP_IVU2/8._Pop_art.pdf). [citováno 2024-7-10]

**NGP. 2023.** *Eva Koťátková: Moje tělo není ostrov*. NGP. [Online] 2023. Kurátorský tým: Sandra Patron, kurátorka výstavy a ředitelka Muzea současného umění CAPC, Bordeaux Rado Ištok, kurátor Sbírký moderního a současného umění. Dostupné z: <https://www.ngprague.cz/udalost/3473/eva-kotatkova-moje-telo-neni-ostrov>. [citováno 2024-7-10]

**NOVOTNÁ, Magdalena. 2013.** *Kontext a práce s ním ve výtvarné výchově*. VÝTVARNÁ VÝCHOVA, časopis pro výtvarnou a obecně estetickou výchovu školní a mimoškolní ročník 54/2013. [Online] 2 2013. Dostupné z: <https://pages.pedf.cuni.cz/vytvarnavychova/files/2016/02/VV-c2r2013.pdf>. ISSN 1210-3691. [citováno 2024-7-10]

**PECINA, Martin T. 2008.** *Lettrismus: písmo, gesto, znak, umění (1/2)*. Typomil. [Online] 23. 4. 2008. Dostupné z: <https://typomil.com/2008/04/letrismus-pismo-gesto-znak-umeni/#comments>. [citováno 2024-7-10]

**POSPISZYL, Tomáš. 2007.** *MALUJ ZASE OBRÁZKY DLANÍ HORKOU OD LÁSKY O neadekvátní reflexi současné malby*. A2. [Online] červenec 2007. Dostupné z: <https://www.advojka.cz/archiv/2007/30/maluj-zase-obrazky-dlani-horkou-od-lasky>. [citováno 2024-7-10]

**STEJSKALOVÁ, Tereza. 2020.** *MALEVIČ, MALIČKOSTI, ILUSTRACE A RODIČOVSTVÍ*. ART & ANTIQUES. [Online] září 2020. Dostupné z: <https://www.artantiques.cz/alice-nikitinova-1>. ISSN 1213-8398. [citováno 2024-7-10]

**TATE. 2024.** *SUPREMATISM*. [Online] 2024. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/s/suprematism>. [citováno 2024-7-10]

**VARTECKÁ, Anna. 2023.** *Z přednášek o moderním a současném umění*. [Online] 2023. Dostupné z: <https://kvv.pedf.cuni.cz/KVV2-1.html>. [citováno 2024-7-10]

**WOLFE, SHIRA. 2018.** *THE LIFE AND ART OF RICHIE CULVER*. Artland magazine. [Online] 30. 5. 2018. Dostupné z: <https://magazine.artland.com/artist-richie-culver/>. [citováno 2024-7-10]

## 10 Seznam obrazové dokumentace

OBRÁZEK 1 NÁVRH VIZUÁLU 25. ROČNÍKU VELETRHU VZDĚLÁVÁNÍ, PŘEHLÍDEK A NABÍDEK PRAŽSKÝCH ŠKOL, 2020 .....	8
OBRÁZEK 2 AUTORSKÉ PÍSMO WALDEMAR, 2022.....	9
OBRÁZEK 3 ILUSTRACE KE KNIZE TÍCHO, 2023.....	9
OBRÁZEK 4 NÁVRH WEBOVÝCH STRÁNEK DEEPPFAKE, 2021 .....	10
OBRÁZEK 5 VLASTNÍ NÁVRH MARIÁŠOVÝCH KARET, 2021 .....	10
OBRÁZEK 6 ZDENĚK SÝKORA, ČERNOBÍLÁ STRUKTURA, OLEJ NA PLÁTNĚ, 1966-1967 .....	11
OBRÁZEK 7 WADE GUYTON, BEZ NÁZVU, INKOUST EPSON ULTRACHROME HDX NA PLÁTNĚ, 2020-2021 .....	12
OBRÁZEK 8 JOHN BALDESSARI, WHAT IS PAINTING, AKRYL NA PLÁTNĚ, 1966-68 .....	12
OBRÁZEK 9 BARBARA KRUGER, BEZ NÁZVU (WE DON'T NEED ANOTHER HERO), SÍTOTISK NA VINYLU, 1987 .....	14
OBRÁZEK 10 MARCEL DUCHAMP, FONTÁNA (REPLIKA), 1917 .....	15
OBRÁZEK 11 ANDY WARHOL, BRILLO BOX, SÍTOTISK A INKOUST NA DŘEVĚ, 1964 .....	15
OBRÁZEK 12 JÚLIUS KOLLER BEZ NÁZVU (OBRAZI!), PERO A AKVAREL NA PAPIŘE, 1975.....	16
OBRÁZEK 13. ZBYNĚK BALADRÁN, JARMARK UMĚNÍ / ART FAIR, AKRYLOVÁ MALBA NA PLÁTNĚ A UV TISK NA VINYL, 2023	17
OBRÁZEK 14 ANEŽKA HÁJKOVÁ, VÝSTAVA IN MY HEALING ERA – VISION BOARDS, GALERIE SKLAD M1, 2024.....	18
OBRÁZEK 15 MARTIN ZET, VÝSTAVA FREE MARTIN ZETOVÁ! GALERIE KRITIKŮ, 2023.....	19
OBRÁZEK 16 RICHIE CULVER, ATHLETES OF THE SKY, AKRYL NA PLÁTNĚ 2018 .....	21
OBRÁZEK 17 31. ČÍSLO ČASOPISU ŽIVEL, 2010 .....	21
OBRÁZEK 18 KAZIMIR MALEVIČ, ČERNÝ ČTVEREC, OLEJ NA PLÁTNO, 1915 .....	22
OBRÁZEK 19 ALICE NIKITINOVÁ, THE POSTER, 2011.....	22
OBRÁZEK 20 ALICE NIKITINOVÁ, BABKA, AKRYL NA PLÁTNO, 2007 .....	23
OBRÁZEK 21 ADÉLA SVOBODOVÁ, INSTALACE BEZ NÁZVU, 2011.....	23
OBRÁZEK 22 SAUL BASS, VERTIGO, VIDEO, 1958.....	24
OBRÁZEK 23 BRIDGET RILEY, BLAZE 1, EMULZE NA DESCE, 1962.....	25
OBRÁZEK 24 JAN BROŽ – MICHAL LANDA, VIZUÁLNÍ STYL PRO SYMPOZIUM SHRQ O STŘEDOVÝCHODNÍ KULTUŘE, 2013 ...	25
OBRÁZEK 25 VLADIMÍR HOUDEK, BEZ NÁZVU, OLEJ A AKRYL NA PLÁTNĚ, 2016 .....	25
OBRÁZEK 26 PABLO PICASSO, BÝK, LITOGRAFIE ČERNÉ NA PAPIŘE, 1945-1946 .....	26
OBRÁZEK 27 VÝVOJ MYŠÍ APPLE V PRŮBĚHU LET.....	26
OBRÁZEK 28 VÝVOJ LOGA ZNAČKY SHELL V PRŮBĚHU LET .....	26
OBRÁZEK 29 PŮVODNÍ LOGO ČLOVĚKA V TÍSNI.....	27
OBRÁZEK 30 NOVÉ LOGO ČLOVĚKA V TÍSNI.....	27
OBRÁZEK 31 NOVÉ LOGO ČLOVĚKA V TÍSNI PRACUJE S NEJEDNODUŠŠÍ MOŽNOU OBRAZOVOU PODOBOU LIDSKÉ POSTAVY, OBECNĚ SROZUMITELNOU A POUŽITELNOU VE VŠECH MYSLITELNÝCH FORMÁCH A NA VŠECH MÉDIÍCH. ....	27
OBRÁZEK 32 OBRAZ JEANA MICHELA BASQUIAT, "BEZ NÁZVU" INSPIROVANÝ KNIHOU SYMBOL SOURCEBOOK HENRYHO DREYFUSSE, VOSKOVKY A AKVAREL NA PAPIŘE, 1987, .....	28
OBRÁZEK 33 STRANA 90 – FOLKLOR Z KNIHY HENRYHO DREYFUSSE, SYMBOL SOURCEBOOK: AN AUTHORITATIVE GUIDE TO INTERNATIONAL GRAPHIC SYMBOLS, 1972 .....	28
OBRÁZEK 34 JEAN-MICHEL BASQUIAT, EROICA I, AKRYL A OLEJOMALBA NA PAPIŘE NA PLÁTNĚ, 1988 .....	28
OBRÁZEK 35 CAP CREW, GRAFFITI.....	30
OBRÁZEK 36 VLADIMÍR SKREPL, ŠPATNÉ MYŠLENKY 5, AKRYL, PLÁTNO, 2009.....	32
OBRÁZEK 37 KRIŠTOF KINTERA, VYMYSLI SE, KOMBINOVANÁ TECHNIKA, 2023 .....	32
OBRÁZEK 38 KRIŠTOF KINTERA, LÁSKA NEBESKÁ, KOMBINOVANÁ TECHNIKA .....	32
OBRÁZEK 39 PETR BABÁK, PREZENTACE FONTŮ .....	33

OBRÁZEK 40 PETR BABÁK, PRAVDIVÉ TEXTY (1997–2023) .....	33
OBRÁZEK 41 PETR BABÁK, KNIHA, VE KTERÉ LZE LISTOVAT POUZE S RUKAMA OD BAREV, 1985.....	33
OBRÁZEK 42 JOHN PARRY, OBRÁZEK Z LONDÝNSKÉ ULICE, AKVAREL, 1835.....	34
OBRÁZEK 43 PORTAL PUBLICATIONS, ARCHA, TANEČNÍ KONCERT V SAUSALITU, 6. ŘÍJNA 1967 .....	35
OBRÁZEK 44 BONNIE MACLEAN, PLAKÁT NA KONCERT THE DOORS, 1967 .....	35
OBRÁZEK 45 ALFONS MUCHA (1860-1939) PLAKÁT KE HŘE GISMONDA SE SARAH BERNHARDTOVOU V HLAVNÍ ROLI V PAŘÍŽSKÉM THÉÂTRE DE LA RENAISSANCE, LITOGRAFIE, 1894.....	35
OBRÁZEK 46 ANDY WARHOL, PLECHOVKY OD CAMPBELLOVY POLÉVKY, SYNTETICKÁ POLYMEROVÁ BARVA, 1962.....	36
OBRÁZEK 47 GEORGE LOIS, OBÁLKA ČASOPISU ESQUIRE, KVĚTEN 1969 .....	36
OBRÁZEK 48 JAMES ROSENQUIST, MARILYN MONROE I, OLEJ A EMAIL VE SPREJI NA PLÁTNĚ, 1962 .....	37
OBRÁZEK 49 ROY LICHTENSTEIN, DROWNING GIRL, OLEJ A AKRYL NA PLÁTNĚ, 1963 .....	37
OBRÁZEK 50 ED RUSCHA, BABY JET, AKRYL NA TVAROVANÉM PLÁTNĚ, 1998.....	37
OBRÁZEK 51 RAYMOND PETTIBON, BEZ NÁZVU (OUTSIDE! MOONDOGGIE WAS...), INKOUST, KOMBINOVANÁ TECHNIKA NA PAPÍŘE, 2013 .....	37
OBRÁZEK 52 BEDŘICH DLOUHÝ, PLAKÁT K FILMU 8 1/2, 1964 .....	39
OBRÁZEK 53 ZDENĚK ZIEGLER, PLAKÁT K FILMU MARKÉTA LAZAROVÁ, 1966.....	39
OBRÁZEK 54 MILAN GRYGAR, PLAKÁT K FILMU ZVĚŠENINA, 1968 .....	39
OBRÁZEK 55 OLGA (POLÁČKOVÁ) VYLEŤALOVÁ, PLAKÁT K FILMU NĚŽNÁ, 1969 .....	39
OBRÁZEK 56 ZDENĚK ZIEGLER, PLAKÁT K FILMU PSYCHO, 1970.....	39
OBRÁZEK 57 KAREL SAUDEK, PLAKÁT K FILMU ČTYŘI VRAZDY STAČÍ DRAHOUŠKU, 1970 .....	39
OBRÁZEK 58 JOSEF VYLEŤAL, PLAKÁT K FILMU PTÁCI, 1970.....	39
OBRÁZEK 59 KAREL TEISSIG, PLAKÁT K FILMU HIBERNATUS, 1970.....	39
OBRÁZEK 60 ANTONÍN SLÁDEK, PLAKÁT K FILMU ŽLUTÁ PONORKA, 1971 .....	39
OBRÁZEK 61 JIŘÍ ŠALAMOUN, PLAKÁT K FILMU HOLKA NA ZABITÍ, 1974 .....	39
OBRÁZEK 62 VRATISLAV HLAVATÝ, PLAKÁT K FILMU JAKO JED, 1985.....	39
OBRÁZEK 63 KAREL TEISSIG, PLAKÁT K FILMU PAPILO, 1986 .....	39
OBRÁZEK 64 ZDENĚK ZIEGLER, PLAKÁT K FILMU WEST SIDE STORY, 1973.....	40
OBRÁZEK 65 NYOMAN MASRIADI, MASRIADI PRESENTS – ATTACK FROM THE WEBSITE, AKRYL NA PLÁTNĚ, 2009 .....	41
OBRÁZEK 66 KAŠPAR MATOUŠ, FEEL OFF LATELY, KOMBINOVANÁ TECHNIKA NA PLÁTNĚ, 2023 .....	41
OBRÁZEK 67 CZECHDESIGN.CZ, BYDLET JAKO DESIGNÉR: SÁRA MALETIČOVÁ, SPOLUZAKLADATELKA LIGHT WORKS, UKÁZALA SVŮJ BYT V PRAŽSKÝCH MODŘANECH. ....	44
OBRÁZEK 68 KONEČNÁ, PORTRÉT MÉHO POKOJE, 2023 .....	44
OBRÁZEK 69 SARAH CHARLESWORTH, MODERN HISTORY, HERALD TRIBUNE, 18. LEDNA - 28. ÚNORA 1991 .....	45
OBRÁZEK 70 KONEČNÁ, ČASOPIS HOLUBET, DIGITÁLNÍ MALBA, 2023.....	46
OBRÁZEK 71 GREG ITO: ZA HRANICÍ, AKRYL NA PLÁTNĚ, 2019 .....	47
OBRÁZEK 72 KONEČNÁ, DENÍK PRO ROK 2023, ZIMA, JARO, LÉTO, PODZIM, AKRYL A OLEJ NA PLÁTNĚ, 2023-2024, 8 PLÁTEN, KAŽDÉ 45 X 60 CM .....	48
OBRÁZEK 73 KONEČNÁ, Z PROCESU TVORBY .....	49
OBRÁZEK 74 NÁVRH ŘEŠENÍ INSTALACE.....	49
OBRÁZEK 75 MAPA PROCESU TVORBY.....	50
OBRÁZEK 76 KINDRED HALLER A EMA MEDŘICKÁ, A SIMPLE HACK TO HELP YOU COMMUNICATE MORE EFFECTIVELY, KOMBINOVANÁ TECHNIKA, 2024 . 51OBRÁZEK 77 LUCIE ROSICKÁ, MIRROR, MIRROR ON THE WALL, INSTALACE, 2024 .....	51
OBRÁZEK 77 LUCIE ROSICKÁ, MIRROR, MIRROR ON THE WALL, INSTALACE, 2024.....	51



OBRÁZEK 78 KONEČNÁ, TUŠOVÉ MALBY Z VEČÍRKU, TUŠ NA PAPIŘE, 2024 .....	52
OBRÁZEK 79 KONEČNÁ, Z VEČÍRKU, MALBA AIRBRUSHEM NA PAPIR, 2024 .....	53
OBRÁZEK 80 KONEČNÁ, ZÁTIŠÍ AIRBRUSHEM, 2024.....	54
OBRÁZEK 81 RICHARD HAMILTON, CO VLASTNĚ DĚLÁ NAŠE PŘÍBYTKY TAK ODLIŠNÝMI A SYMPATICKÝMI? KOLÁŽ, 1956 .....	58
OBRÁZEK 82 A APRIL GREIMAN, DOES IT MAKE SENSE? DESIGN QUARTERLY, 1986 APRIL GREIMAN JE AMERICKÁ DESIGNÉRKA ŠIROCE UZNÁVANÁ JAKO JEDNA Z PRVNÍCH DESIGNÉRŮ, KTEŘÍ DO PROCESU TVORBY VYUŽILI POČÍTAČOVOU TECHNOLOGII. V DÍLE VRSTVÍ TEXTURY, VIDEO, TEXT, COŽ DOKLÁDÁ JEJÍ ZÁJEM O MÉDIA ZALOŽENÁ NA ČASE A ENVIRONMENTÁLNÍ GRAFICE.....	58
OBRÁZEK 83 DAVID HOCKNEY, HLAVNÍ SILNICE V PEARBLOSSOM, KOLÁŽ, 1986.....	59
OBRÁZEK 84 ROBERT RAUSCHENBERG, RETROACTIVE II, OLEJ A SÍTOTISK NA PLÁTNO, 1963 .....	59
OBRÁZEK 85 MARTHA ROSLER, "RED STRIPE KITCHEN," ZE SÉRIE: HOUSE BEAUTIFUL: BRINGING THE WAR HOME, C. 1967– 72 .....	59
OBRÁZEK 86 MARTHA ROSLER, PHOTO OP, 2004 .....	59
OBRÁZEK 87 PŘÍKLAD Č.1 VÝSTUPU VÝTVARNÉ ČINNOSTI.....	64
OBRÁZEK 88 PŘÍKLAD Č.2 VÝSTUPU VÝTVARNÉ ČINNOSTI.....	65
OBRÁZEK 89 PŘÍKLAD Č.3 VÝSTUPU VÝTVARNÉ ČINNOSTI.....	66
OBRÁZEK 90 PŘÍKLAD Č.4 VÝSTUPU VÝTVARNÉ ČINNOSTI.....	67
OBRÁZEK 91 PŘÍKLAD Č.5 VÝSTUPU VÝTVARNÉ ČINNOSTI.....	68
OBRÁZEK 92 PŘÍKLAD Č.6 VÝSTUPU VÝTVARNÉ ČINNOSTI.....	69

## 11 Zdroje obrazové dokumentace

Obrázek 1-5: z vlastní tvorby

Obrázek 6: Dostupné z: <https://www.ghmp.cz/vystavy/kopie-kzdenek-sykora-cernobila-struktura/>

Obrázek 7: Dostupné z: <https://matthewmarks.com/artists/wade-guyton>

Obrázek 8: Dostupné z: <https://www.moma.org/collection/works/79910>

Obrázek 9: Dostupné z: <https://whitney.org/collection/works/34103>

Obrázek 10: Dostupné z: <https://www.3minutosdearte.com/en/stories/marcel-duchamp-fountain-1917/>

Obrázek 11: Dostupné z: <https://philamuseum.org/collection/object/89204>

Obrázek 12: Dostupné z: <https://www.artsy.net/artwork/julius-koller-untitled-obraz>

Obrázek 13: Dostupné z: <https://www.ghmp.cz/qartal/setkani-s-obrazem-se-neda-kalkulovat/>

Obrázek 14: Dostupné z: <https://www.artmap.cz/anezka-hajkova-in-my-healing-era-vision-board-2024/>

Obrázek 15: z vlastního archivu

Obrázek 16: Dostupné z: <https://www.artland.com/artworks/richie-culver-athletes-of-the-sky-169370>

Obrázek 17: Dostupné z: <https://www.kosmas.cz/knihy/154323/zivel-c.31/>

Obrázek 18: Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Černý\\_čtverec](https://cs.wikipedia.org/wiki/Černý_čtverec)

Obrázek 19: Dostupné z: <https://kybl.net/post/9448380097/alice-nikitinová-2011-the-poster>

Obrázek 20: Dostupné z: <https://www.gkk.cz/cs/detail/?alice-nikitinova-babka-2007-1333>

Obrázek 21: Dostupné z: <https://www.dum-umeni.cz/en/brno-art-open-2011/t5435>

Obrázek 22: Dostupné z: <https://www.artofthetitle.com/title/vertigo/>

Obrázek 23: Dostupné z: <https://www.moma.co.uk/how-to-paint-like-bridget-riley/>

Obrázek 24: Dostupné z: <https://www.facebook.com/shrqsymposium/>

Obrázek 25: Dostupné z: <https://www.artsy.net/artwork/vladimir-houdek-untitled-109>

Obrázek 26: Dostupné z: <https://slavneobrazy.cz/cs/picasso-pablo-le-taureau-ido-1264>

Obrázek 27: Dostupné z: <https://www.theunmarketing.agency/post/how-apple-uses-pablo-picasso-s-bull-to-teach-innovation>

Obrázek 28: Dostupné z: <https://www.shell.cz/about-us/the-shell-brand.html>

Obrázek 29-31: Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/clovek-v-tisni-slavi-30-let-sve-existence-s-novym-logem-ucastnici-souteze-ho-navrhovali-pro-bono>

Obrázek 32: Dostupné z: <https://x.com/phillipsauction/status/1527300664291758080>

Obrázek 33: z vlastního archivu

Obrázek 34: Dostupné z: <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/an-analysis-of-a-great-masterpiece-of-contemporary-art-eroica-jean-michel-basquiat/>

Obrázek 35: Dostupné z: <https://www.booooooom.com/2012/06/28/crew-against-people/>

Obrázek 36: Dostupné z: <https://www.ad-astra.cz/en/artists/vladimir-skrepl>

Obrázek 37: Dostupné z: <https://livebid.cz/auction/livebidoriginals/detail/11>

Obrázek 38: Dostupné z: <https://www.dox.cz/program/how-can-i-help-you>

Obrázek 39: Dostupné z: <https://www.briefcasetype.com/blog/petr-babaks-typefaces>

Obrázek 40: Dostupné z: <https://www.umprum.cz/cs/web/pro-verejnost/nakladatelstvi/vydane-tituly/petr-babak-pravdive-texty-1997-2023>

Obrázek 41: Z vlastního archivu

Obrázek 42: Dostupné z: <https://www.johncoulthart.com/feuilleton/2011/11/26/a-london-street-scene/>

Obrázek 43: Dostupné z: <https://en.idei.club/22458-psychedelic-sixties.html>

Obrázek 44: Dostupné z: <https://www.mediaheroes.com.au/blog/psychedelic-design/>

Obrázek 45: Dostupné z: [https://cs.m.wikipedia.org/wiki/Soubor:Alfons\\_Mucha\\_-\\_1894\\_-\\_Gismonda.jpg](https://cs.m.wikipedia.org/wiki/Soubor:Alfons_Mucha_-_1894_-_Gismonda.jpg)

Obrázek 55-64: (GRONSKÝ, a další, 2004)

Obrázek 65: Dostupné z: <https://www.artnet.com/artists/nyoman-masriadi/masriadi-presents-attack-from-website-wmTormgtdfUHZYaBKFpfaA2>

Obrázek 66: Dostupné z: [https://www.instagram.com/p/C3U\\_FnWsEMe/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/C3U_FnWsEMe/?img_index=1)

Obrázek 67: Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/bydlet-jako-designer-svetlem-lze-zkaziti-vysledny-dojem-interieru-rika-majitelka-light-works-ktera-osvetleni-pri-rekonstrukci-sveho-bytu-nepodcenila>

Obrázek 68: z vlastní tvorby

Obrázek 69: Dostupné z: <https://www.paulacoopergallery.com/exhibitions/sarah-charlesworth2#tab:slideshow;tab-1:thumbnails>

Obrázek 70: z vlastní tvorby

Obrázek 71: Dostupné z: <https://www.itsnicethat.com/articles/greg-ito-art-illustration-210819>

Obrázek 72-75: z vlastní tvorby

Obrázek 76-77: z vlastního archivu

Obrázek 78-80: z vlastní tvorby

Obrázek 81: Dostupné z: <https://retrorenovation.com/2011/09/18/pop-art-and-how-it-started-richard-hamilton-1956-just-what-is-it-that-makes-todays-homes-so-appealing-so-different/>

Obrázek 82: Dostupné z: [https://www.si.edu/object/design-quarterly-133-does-it-make-sense%3Achndm\\_1995-167-4](https://www.si.edu/object/design-quarterly-133-does-it-make-sense%3Achndm_1995-167-4)

Obrázek 83: Dostupné z: <https://austinkleon.com/2020/06/05/hockneys-pearblossom-highway/>

Obrázek 84: Dostupné z: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-robert-rauschenberg-50-million-300-000-times-seller-paid>

Obrázek 85: Dostupné z: <https://www.guggenheim.org/artwork/13810>

Obrázek 86: Dostupné z: <https://www.artsy.net/artwork/martha-rosler-photo-op>

Obrázek 87-92: z vlastního archivu