

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta
Katedra Výtvarné výchovy

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Prostředky vizuální narace
Means - Visual Resources of Narration
Ester Hanušová

Vedoucí práce: MgA. Jan Pfeiffer
Studijní program: Specializace v pedagogice
Studijní obor: B ČJ-VV

2019

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Prostředky vizuální narace potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

12. 7. 2019 v Praze

Ráda bych poděkovala vedoucímu své práce **Janu Pfeifferovi** za obrovskou trpělivost a ochotu poskytnout potřebnou pomoc a užitečnou radu, kdykoliv bylo potřeba. Dále děkuji všem přátelům a zejména svým rodičům, kteří mě podporovali a povzbuzovali v průběhu psaní a díky nimž se mi podařilo práci vypracovat do zdárného konce.

ABSTRAKT

Bakalářská práce nesoucí název „Vizuální prostředky narace“ zaměřuje svoji pozornost na možnosti výtvarného umění vyjádřit narativní sdělení bez užití textu. V teoretické části budou představeny různé podoby uměleckých děl, kde tvůrce prostřednictvím vizuální narace komunikuje s recipienty. Dále bude provedena analýza formy díla a jejího vlivu na vnímání a prožitek sdělovaného příběhu. Praktickou část práce pak bude tvořit zpracování jednoho konkrétního příběhu ve třech odlišných mediích a prověření toho, zda daná forma skutečně pozmění vnímání a prožitek sdělení. Didaktická část práce bude zaměřena na téma kultury a důležitosti sdělení ve snaze naučit žáky nalézt podstatu sdělovaných informací a tuto podstatu pak převést do vizuální podoby, prostřednictvím které komunikují s ostatními lidmi.

KLÍČOVÁ SLOVA

vizuální esej, vizuální gramotnost, komunikace, narativ, příběh beze slov, vyjadřovací prostředky, forma

ABSTRACT

This work called „Visual resources of narration“ focuses its attention on the possibilities of fine arts to express narrative messages / communication without using the text. In the theoretical part will be presented various forms of artworks, where the creator communicates with recipients via visual narrative. In addition, will be made an analysis of the form of the work and its influence on the perception and experience of the story. The practical part of the thesis will then consist of processing one specific story in three different media and examining whether the form actually alters the perception and experience of the message. The didactic part of the thesis will focus on the theme of culture and the importance of communication in an attempt to teach pupils to find the essence of the information communicated and to transfer that substance to the visual form through which they communicate with other people.

KEYWORDS

visual essay, visual literacy, communication, narrative, story without words, essential divinations, value, form

Obsah

Úvod	7
I. Teoretická část	9
1. Role umění v průběhu dějin	9
1.1. Hlavní funkce umění dle Jiřího Kulky.....	10
2. Umění jako způsob komunikace	11
2.1. Podstata znaků dle Charlese Sanderse Peirce	12
2.2. Obecný model mezilidské komunikace	14
2.3. Umělecká komunikace	14
2.4. Responze a interpretace uměleckého díla	16
2.5. Problém pochopení, neúspěšná komunikace	18
3. Vizuální gramotnost	19
4. Vyjadřovací prostředky výtvarného umění	21
4.1 Umělecké znaky ve výtvarném umění.....	21
4.2. Základní prvky řeči výtvarného umění.....	24
4.2.1. Bod a linie	24
4.2.2. Plocha.....	25
4.2.3. Objem.....	26
4.2.4. Barva.....	26
4.2.5. Tvar.....	28
4.2.6. Těleso	29
4.2.7. Prostor	29
4.2.8. Světlo	32
4.2.9. Kompozice.....	33
5. Umělecká media ve výtvarném umění	35
5.1. Klasická media.....	35
5.1.1. Klasifikace klasických medií.....	35
5.1.2. Příklad komunikace klasickými médii na vybraných umělcích	38
5.2. Nová media	41
5.2.1. Fotografie.....	41
5.2.2. Video art.....	43
II. Didaktická část	46
7. Didaktické využití tématu vizuální narace ve školní výuce	46
7.1. Návrh didaktického projektu č.1: Vyprávění prostřednictvím symbolu.....	46
7.1.1. Struktura vyučovací hodiny	46
7.2. Návrh didaktického projektu č.2: Vyprávění prostřednictvím fotografie.....	50

7.2.1. Struktura vyučovací hodiny	50
7.3. Návrh didaktického projektu č. 3: Vyprávění prostřednictvím videa.....	52
7.3.1. Struktura vyučovací hodiny	52
8. Vztahy k obsahu RVP:	53
8.1. Očekávané výstupy:	53
8.2. Dílčí výstupy:.....	53
9. Ukázka a popis mého zpracování zadaného tématu	54
9.1. První výtvarné médium – GRAFIKA.....	54
9.2. Druhé výtvarné médium – FOTOGRAFIE.....	58
9.2.1. Dětství.....	58
9.2.2. Dospívání	60
9.2.3. Dospělost.....	61
9.2.4. Stáří.....	63
9.3. Třetí výtvarné médium – VIDEO-ART.....	65
Závěr	68
Seznam použité literatury a zdrojů	70
Seznam obrazových příloh	72

Úvod

SLOVO, jedinečný prostředek, který lidem již od pradávna napomáhá uspokojit jednu z jejich nejpřirozenějších potřeb - potřebu KOMUNIKACE.

Komunikace však neprobíhá pouze na úrovni mluvy. K tomu abychom pochopili, co od nás druhý očekává, nebo jakou informaci nám chce sdělit, stačí jednoduchá gestikulace. Dokonce i nepatrná mimika obličejů dokáže vyrazit druhým, co si o nich myslíme, nebo jaké máme pocity v dané situaci... Řekněme tedy, že „přežití“ a nějaké základní dorozumění jsme schopni si zajistit i bez užití jediného slova. Proč pak ale tento „mocný prostředek“ tak hojně užíváme? To proto, že každé slovo je nositelem určitého významového obsahu, a díky tomu, jsme schopni – za předpokladu, že je význam slov pro uživatele jazyka stejný – formulovat i složitější sdělení, která bychom bez užití slov nebyli schopni vyjádřit.

To znamená, že pro někoho tak složitého a komplikovaného, jako je lidská bytost, je dorozumívání se prostřednictvím slov naprosto zásadní. A „naštěstí“ žijeme v době, kdy jsou u nás možnosti užívání slov téměř neomezené. Slova nás doslova obklopují všude. Každý může napsat a zveřejnit svůj názor. Každý může mluvit kdykoliv a o čemkoliv chce. Ale je to skutečně „výhoda“?

Problém vidím v tom, že lidé mluví, i když nerozumí. Mluví, i když nemají co říct. Mluví, i když to nemyslí vážně. Mluví, a nevědí co. Zkrátka mluví a píšou a mluví, ale nic kloudného z toho není. A tak postupně dochází k tomu, že slova ztrácí svoji hodnotu. Zveřejňují se neověřené a často nepravdivé informace a pro lidi začíná být matoucí, komu a čemu skutečně věřit. Naučili jsme se poslouchat a přitom nevnímat. Existuje již takové množství textů, že to vede spíše k nechuti se tím být jen zabývat. Lidé přestávají slovům věřit, a tudíž jim přestávají věnovat pozornost.

Možná právě proto se v současnosti tolik rozšířila masová komunikace prostřednictvím vizuálních obrazů. Problém je, že i v této oblasti už si každý může dělat, co chce. To znamená, že jsme kromě slov zaplaveni i obrovským množstvím vizuálních obrazů a pro běžného pozorovatele může být těžké rozlišit, co stojí alespoň za trochu pozornosti a čemu je lepší se vyhnout.

Oba prostředky komunikace jsou tedy v současnosti využívány v enormním množství a v podstatě kýmkoliv. Existuje ale oblast, která si stále udržela svoji hodnotu – umění. Komunikace prostřednictvím umění je totiž určena zaprvé lidem, kteří s uměleckými

vyjadřovacími prostředky umění zacházet a za druhé lidem, kteří je pak dokážou dešifrovat a pochopit sdělení, které tvůrce do svého díla ukryl.

Ve své práci se zaměřuji na výtvarné umění, jako na jednu z možností mezilidské komunikace. Jako na prostředek, kterým je možné odvyprávět příběh či sdělit informace, které jsou jinými než uměleckými prostředky nevyjádřitelné. V teoretické části je rozebrána podstata běžné komunikace ve srovnání s komunikací uměleckou. Dále jsou představeny základní vyjadřovací prostředky výtvarného umění a jejich využití v klasických a nových médiích. Na vybraných představitelích je pak rozebráno, jak za využití specifických vyjadřovacích prostředků dokáží vytvořit dílo schopné odvyprávět příběh či sdělit nějakou myšlenku. Kromě toho je v práci rozebrána i podmínka úspěšné interpretace obsahu sdělení – vizuální gramotnost.

V didaktické části je pak téma vizuální narace aplikováno na vyučovací hodinu na středních školách. A v závěru práce je ukázka mého pojetí a zpracování tématu ve třech rozdílných výtvarných médiích.

I. Teoretická část

1. Role umění v průběhu dějin

Role umění se v průběhu dějin výrazně proměňovala a i dnes smysl a funkce umění podléhají neustálému vývoji. Dalo by se říci, že „*umělecké dílo žije svým vlastním životem nezávisle na svém tvůrci*“. (Kulka, 2008)

Podíváme-li se k samému počátku lidstva - do pravěku, můžeme vidět, že funkce umění byla tehdy mnohem více funkční. Tehdejší jeskynní malby byly pravděpodobně vytvářeny za účelem náboženským či mytologickým. Pravěcí lidé totiž věřili tomu, že když lovené zvíře zobrazí v podobě, ve které bylo zdárně uloveno, zajistí si tím úspěch i v reálném životě. O něco později, v době antického Řecka, se umění zaměřovalo se „zručností“. To souviselo patrně s tím, že tehdy bylo mnohem blíže k řemeslu a bylo tak považováno spíše za práci. Dále se umění objevovalo v souvislosti s „věděníím“. Ve středověku pro to vznikl pojem „*artes liberales*“, což v překladu znamená „svobodná umění“. Mezi tato umění patřila gramatika, rétorika, dialektika, aritmetika, geometrie, hudba a astronomie. Je tedy zřejmé, že se současným chápáním umění to nemělo nic moc společného. K výrazné změně došlo v období renesance. Tehdy se po dlouhém vývoji smyslu umění poprvé zvýraznil rozdíl mezi uměním jako dovednostní a tzv. krásným umění. Dnešku blízké chápání umění přinesl až romantismus. (Kulka, 2008)

Jaké je tedy současné chápání smyslu umění?

Umění dnes pokládáme za specifický typ mezilidského dorozumívání. Jako každé dorozumívání, má také svůj předmět, o němž se komunikuje. Jedná se o specifické informace, které nejsou formulovatelné a sdělitelné jinými, než uměleckými prostředky, a proto je k jejich vyjádření užíváno komunikace umělecké. (Kulka, 2008)

Současné umění umožňuje svým tvůrcům vyjádřit své myšlenky, názory, postoje, pocity a různé prožitky či pouhé prezentování vlastního vkusu prostřednictvím uměleckého řemeslného výrobku. Každá myšlenka musí být ale nějak zachycena a zobrazena, aby byla vnímatelná i pro další osoby a mohla se tak stát prostředkem mezilidské komunikace. K tomu všechna umění využívají své specifické vyjadřovací prostředky. Ve výtvarném umění se jedná např. o obraz, v literárním o slova a v hudbě jsou to tóny a zvuky.

Existuje ale i oblast umění, jejímž účelem není v první řadě sebevyjádření a estetická komunikace umělce, ale především funkce praktická. Jedná se o výrobky tzv. užitého umění, které mají sloužit člověku zejména v praktickém a každodenním životě, a tomu se tedy přizpůsobuje i jejich estetické ztvárnění. Samozřejmě i tyto výrobky mohou sloužit jako prostředek umělecké komunikace. Tato stránka je však u nich až druhotná. (Kulka, 2008)

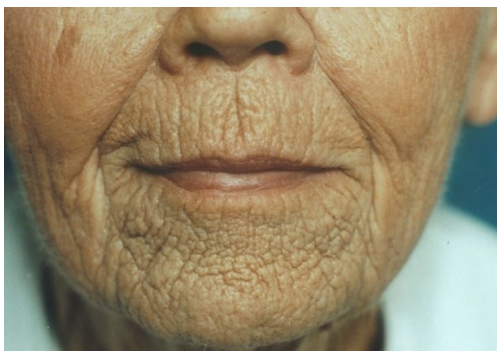
1.1. Hlavní funkce umění dle Jiřího Kulky

Umění se projevuje velkým množstvím funkcí a právě v tom spočívá jeho smysl. Nabízí nám možnost seberealizace, sebevyjádření, poznání i hodnocení, ale k tomu má i mnoho vedlejších funkcí, jako například funkce terapeutické, erotické, reklamní, dokumentární a mnoho dalších. Některé funkce umění jsou přítomné vždy, jiné -vedlejší- se objevují pouze v určitých situacích. Pan doktor Jiří Kulka rozděluje funkce umění ve vztahu k člověku na několik oblastí. Oblast *biologickou, psychologickou, sociální, ekonomickou, kulturní a duchovní*. Z toho pak vyplývají jednotlivé funkce. Funkce biologická se týká podněcování smyslových orgánů a různých psychických a fyzických procesů, jako například vyvolání napětí či uvolnění. Psychologická funkce je asi nejbohatší. Zahrnuje v sobě funkce poznávací, expresivní, formativní a výchovné, relaxační i motivační. Sociální funkce se týká mezilidské komunikace, ideologie a světonázorové reprezentace. Ekonomická funkce je přítomna ve chvíli, kdy je umění využíváno jako zboží. Do oblasti kulturní funkce spadá funkce estetická a dekorativní, neboť se tu projevuje přirozená lidská tendence k úpravě a zkrášlení svého okolí. Mimo to v sobě zahrnuje i možnost předkládat základní vzorce chování určitých kulturních okruhů. Poslední je funkce spirituální. Ta nachází své místo v náboženských systémech a magicko-kultovních činnostech člověka. Jednotlivé funkce se mohou mezi sebou různě kombinovat, podporovat i vylučovat. Jediné dvě funkce nemohou chybět u žádného uměleckého projevu => princip zobrazení a estetického uspořádání a funkce komunikativní. (Kulka, 2008)

2. Umění jako způsob komunikace

Slovo komunikace pochází z latinského *communicare*, což v překladu znamená „společně něco sdílet“. (Vybíral, 2009) Z toho vyplývá, že k tomuto procesu jsou potřeba minimálně dva účastníci – komunikátor (ten, kdo něco sděluje) a komunikant (příjemce). S tím, že člověk je schopný zastoupit obě tyto role sám, v procesu tzv. intrapersonální komunikace, kdy jedinec hovoří „sám se sebou“ v podobě vnitřního dialogu. Podstatou komunikace je pak to, že si respondenti předávají nějaké sdělení, nějaký obsah = tzv. komuniké. K tomu, abychom byli schopní daný obsah vyjádřit a předat dál, je nutné mít k dispozici prostředek, který tuto činnost umožní. Pro nás je tímto zprostředkujícím článkem komunikace jazyk, jenž má znakovou povahu a je tvořen určitým systémem znaků. Dle J. Černého a J. Holeše je znak něco, za čím se skrývá něco jiného, přičemž musí existovat někdo, kdo si takovýto vztah uvědomuje. (Černý & Holeš, 2004) Každý znak má tedy dvě stránky – nositele znaku a význam samotný. Jejich vzájemné přiřazení pak může být na základě přirozené souvislosti (= znaky přirozené) či na základě určité konvence/dohody (= znaky umělé). (Kulka, 2008)

Umělecké informace jsou nesené „znaky uměleckými“, které si expedient vybírá podle toho, co chce sdělit. Přirozeným znakem může být například sníh, který zastupuje něco chladného, ledového. Dále například vrásky na tváři jsou znakem stárnutí, slzy v očích jsou znakem smutku a rozkvetlé stromy jsou znakem jara a počínajícího života. (Kulka, 2008) K tomu, aby došlo ze strany recipienta k porozumění, je nezbytným předpokladem to, aby obě komunikující osoby rozuměly užívaným znakům stejně. To se týká především znaků umělých, které vznikají na základě dohody a mezi nositelem a významem nemusí být vůbec žádná souvislost. V různých kulturách se tak významy znaků mohou výrazně lišit a může dojít k rozdílné interpretaci. (Např. bílá barva – zatímco v západní kultuře je symbolem čistoty, nevinnosti a jasnosti a je tradiční barvou svatebních šatů nevěsty, v čínské, vietnamské a indické tradici symbolizuje bílá barva smrt a je barvou duchů. Bílé oblečení je naopak spojováno se smutkem.) Tyto kulturní odlišnosti je nutné brát na vědomí, aby nedošlo k desinterpretaci díla.



Obrázek 1 stáří



Obrázek 2 smutek

Umělecké dílo tedy vystupuje jako jakýsi soubor znaků, přičemž každý znak do jisté míry ohraničuje smysl díla. Závísí tak jen a jen na příjemci, aby objevil jejich smysl a dobral se k obsahu umělecké výpovědi, který tvůrce zamýšlel.

2.1. Podstata znaků dle Charlese Sanderse Peirce

Americký vědec a zakladatel moderní sémiotiky **Ch. S. Peirce** zavádí trichotomické dělení znaků na základě jejich vztahu k tomu, co zastupují na tzv. ikony, indexy a symboly. IKONICKÝ ZNAK je s předmětem, který zastupuje, svázán vnější (tvarovou, vizuální) podobností a měli bychom podle něho snadno rozpoznat, co zastupuje. Typickým příkladem ze současnosti je např. všem dobře známý „smajlík“. S ikonami se ale setkáváme dennodenně prakticky všude kolem nás, jako např. s piktogramy na dveřích zastupující význam „muž“ nebo „žena“. INDEX je znak, který naznačuje nějakou objektivní souvislost, ať už ve vztahu příčina > účinek či ve vztahu část > celek. Poukazují-li k psychickým stavům a emocím, jedná se o tzv. „expresé“. Dalo by se říci, že indexy umožňují, že jakákoliv věc z přírody může znamenat i něco jiného. Nejčastěji uváděným příkladem je „kouř“ jako znak (index) „ohně“, mezi nimiž existuje kauzální souvislost. SYMBOL je výjimečný tím, že vzniká na základě konvence, tedy na základě ustálené dohody mezi uživateli určité kultury. Porozumění symbolům je tak závislé na tom, zda mu oba uživatelé rozumí stejně. Jejich předností je to, že jsou schopni nést i velmi abstraktní myšlenky. Např. kotva jako „symbol naděje“, kříž jako křesťanství a holubice jako symbol míru. (Černý & Holeš, 2004)



Obrázek 3 ikony



Obrázek 4 ikony



Obrázek 5 ikony



Obrázek 6 index



Obrázek 7 symbol spravedlnosti



Obrázek 8 symbol naděje

2.2. Obecný model mezilidské komunikace

Průběh běžné mezilidské komunikace se dle Kulky dá rozdělit do několika po sobě jdoucích kroků. Celý proces začíná u expedienta (odesílatel), ve kterém nějaká vnější událost / okolnost či nějaký vnitřní pocit vyvolá určitou potřebu (= motivace), která ho pak přiměje k záměru někomu ji sdělit. K tomu potřebuje vybrat vhodné informace a zformovat obsah výpovědi. Když je toto hotové, může nastat proces tzv. kódování, tj. převedení obsahu vědomí do tvaru řeči. Posledním krokem je pak samotné verbální vyřčení. Proces dále pokračuje na straně recipienta (příjemce), který se nejdříve musí rozhodnout, zda bude danému odesílateli zprávy věnovat pozornost či ne. Rozhodne-li se kladně, musí svoji pozornost koncentrovat na hovorový projev mluvčího a danou zprávu přijmout. Pak následuje tzv. dekódování, což je v tomto případě porozumění slovům a větám výpovědi. Celý proces je završen snahou o interpretaci, bez které by nemohlo dojít k pochopení smyslu. „*Příjem zprávy, její dekódování a následná interpretace tak u příjemce vyvolá reakci, které se říká tzv. komunikační efekt.*“ (Kulka, 2008, s. 188)

Základním prostředkem této mezilidské komunikace je tedy JAZYK (ve své verbální i nonverbální formě), přičemž v současné době se možnosti sdělování rozšířily o nová media, jako např. telefon, rozhlas, televize, tisk, internet, atpod., s tím, že každé medium významně modifikuje celou komunikaci. (Kulka, 2008)

2.3. Umělecká komunikace

Když prožijeme něco neuvěřitelného, těžko popsatelného, či když se nám hlavou honí nějaká myšlenka, máme přirozeně tendenci to sdělit i někomu jinému. Snažíme se proto nalézt co nejvhodnější prostředek, pomocí něhož bychom daný obsah mohli nějak vyjádřit. Většinou člověk sáhne po prostředku, který mu je nejpřirozenější – po SLOVECH. Někdy si ale pomůže prostředky UMĚLECKÝMI a dostává se tak na rovinu komunikace umělecké. Ta je specifická tím, že předává informace, které jsou nesdělitelné jinými, než uměleckými prostředky, založenými na estetickém zobrazování. Může probíhat jednak v rovině vizuálních obrazů či básnických obrátů, ale i prostřednictvím modelování, tesání do kamene či hereckých a tanečních akcí. (Kulka, 2008)

Model mezilidské komunikace uměním funguje na obdobném principu, jako výše zmiňovaný model běžné komunikace. Původcem sdělení je zde umělec a příjemcem je tentokrát vnímatel / pozorovatel. Východiskem komunikace jsou zde opět nějaké potřeby.

Člověk může tvořit z důvodu ryze estetické potřeby, či z potřeby na sebe upozornit a ukázat se (být slavný, vydělat peníze, atd.). Motivací k tvorbě může být dále potřeba seberealizace a sebevyjádření v procesu tzv. autokomunikace, kdy umělec tvoří čistě sám pro sebe a na žádnou komunikaci s okolím předem nepomýšlí, nebo naopak potřeba něco sdělit ostatním a se svým okolím komunikovat. Pro umělce je tedy důležité ujasnit si záměr své tvorby, jelikož je nutné počítat s publikem, jemuž je případně určena. (Např. jde-li o umění pro děti, musí být zachována srozumitelnost pro ně adekvátní.) Poté, co si umělec ujasní, kam / ke komu chce svoji tvorbu směřovat, dojde k rozhodnutí ji zrealizovat a začne promýšlet a formovat obsah umělecké výpovědi. Následuje opět proces kódování s tím rozdílem, že zde má zpětný vliv na výběr a upřesňování jednotlivých obsahových prvků. Volba vhodného kódu v umění totiž do značné míry současně vymezuje některé obsahové prvky uměleckého díla. Kódování nejprve probíhá v mysli umělce a následně se realizuje v materiální podobě díla. Když je dílo dokončeno, zbývá už jen hotový výtvar předvést, vystavit a zveřejnit. Následně přichází na řadu reakce publika. Příjemce může k uměleckému artefaktu přistoupit z nejrůznějších důvodů. Může ho motivovat potřeba uvolnění, zábavy a odreagování, ale i pouhé doporučení ze strany přátel. Na určitou výstavu se může dotyčný vypravit i čistě z vlastního zájmu o dané médium či z důvodu obliby onoho umělce. To vše má vliv na to, jak následně dané dílo přijme – zda splnilo, nespĺnilo či předčilo jeho očekávání. Další fází je koncentrování pozornosti na umělecký artefakt a jeho smyslové vnímání. Pak už zbývá jen proces dekódování a interpretace. (Kulka, 2008)



Obrázek 9 Ferda Mravenec

2.4. Responze a interpretace uměleckého díla

Interpretace uměleckého díla je jednou z nejdůležitějších fází komunikace uměním. Dala by se považovat za smysl uměleckého sdělení. K tomu, aby proběhla úspěšně, je nutné změnit své zaměření z obvyklého „praktického“, při kterém člověk posuzuje věci z hlediska jejich praktického využití, na „estetické“. Díky tomu je pak možné vnímat umělecký artefakt mimo jeho praktický účel a nastavit se na jeho estetické působení. Do estetického vnímání jsou zapojovány ideály a estetické normy a dochází tak ke spontánnímu estetickému hodnocení díla. Současně je do recepce zapojována i imaginativní složka vědomí, která rozehrává činnost fantazie a umělecké představivosti. Estetickým zaměřením se pak vytvoří vhodné podmínky pro percepci (proces vnímání) – dekódování – a interpretaci. (Kulka, 2008)

Dle Kulky existují dva typy zaměření – **pozorovací a vživací**. Při prvním z nich je na umělecký artefakt nahlíženo jako na objektivní věc, která je mimo naší osobnost (tzv. „estetická distance“) Při druhém typu se recipient dílem nechává doslova strhnout. Vcítuje se do něj a promítá do něj vlastní pocity a prožitky z díla. Do vnímání díla se ale zapojují i asociace, díky nimž vstupuje do hry i životní zkušenost. **Asociace** je „*schopnost psychiky spojovat do ustálených řetězců jednotlivé psychické vjemy, představy, myšlenky, pocity, nálady a vzpomínky na základě předchozí zkušenosti*“. (Lidový slovník pro chalupáře, 2019) V průběhu percepce uměleckého artefaktu si recipient musí nejprve uvědomit, že obraz, který vnímá, funguje i jako prostředek, prostřednictvím něhož autor komunikuje. Musí si tedy uvědomit komunikační situaci. Díky komunikačnímu naladění a estetickému zaměření pak postupně začíná dekódování zpráv a jejich následná interpretace. Proces dekódování je ve své podstatě „předpoklad k pochopení díla“. Jedná se o přechod od vnímání obrazů k hledání jejich významu a smyslu. K tomu pomáhá mimojiné odvozování významů z jiných indicií na základě zkušeností. To znamená, že například když vidíme červené třešně, usoudíme, že jsou již zralé. Vzhledem k tomu, že mnoho autorů různým způsobem variuje či znovupředvádí převzatá témata, zapojují se do procesu dekódování i významy, se kterými se recipient již někde setkal a jsou mu tak k dispozici z jeho podvědomí. (Kulka, 2008) Dekódováním by mělo dojít k zjištění, co dané umělecké dílo říká, co sděluje. Od dekódovaného obsahu ale nelze oddělit jeho výklad, tedy to, jak je chápán, interpretován. Interpretační fáze je tedy snahou nalézt, co všechno dané sdělení znamená. Za normálních okolností dekódování plynule přechází v interpretaci. Někdy však interpretace může vrhat zpětné světlo i na některé předtím již dekódované významy a ty se pak v důsledku pozměněného úhlu pohledu upraví. Interpretace v podstatě „završuje estetický zážitek

z uměleckého díla“. Estetický zážitek vzniká v důsledku toho, co vidíme a slyšíme, ale kromě toho i z „celkového prožitku a souhrnu různých představ, které v nás příjem uměleckého artefaktu vyvolává.“ (Kulka, 2008)

Na dekodování a interpretaci má významný vliv také to, jak recipient dané dílo vnímá. Existují různé typy lidských osobností, přičemž každý typ vnímá svět kolem sebe svým specifickým způsobem. Francouzský psycholog **Alfred Binet** rozlišuje čtyři typy estetického vnímání: deskriptivní, zaměřující se v první řadě na popis detailů bez snahy o postižení smyslu. Observační, provádějící hodnocení na základě významných a výrazných rysů objektu. Erudované, které bez snahy o popisnost uvádí, co o daném objektu ví a emocionální (imaginativní) zaměřující se na postižení citového významu předmětu.

Německý klasik psychologie **Richard Muller-Freienfels** zase charakterizoval pět typů estetického prožitku, které je možné aplikovat jak v oblasti tvorby, tak i v oblasti vnímání. Prvním typem je prožitek senzorický. Ten redukuje komunikační aspekt díla na senzuační zážitek bez obohacení asociacemi. Vnímá tedy zejména smyslové kvality díla, jako je tvar, barva, případně zvuk. Dalším typem je prožitek motorický, jehož reakce na estetické objekty je pohybová. To je názorné například při poslechu hudby, na kterou recipient reaguje pohybem či pohybovými představami. Třetí typ, imaginativní, umělecký artefakt vnímá jako bohatý zdroj, který rozehrává činnost fantazie a spouští řetězec asociací. Čtvrtým typem je prožitek intelektuální, kdy recipient dílo posuzuje především intelektuálním způsobem a ihned se snaží nalézt jeho smysl. Poslední je typ emocionální. Ten při vnímání díla dává průchod svým emocím a nechává se unášet především svými citovými prožitky.

Z toho všeho lze vyvodit závěr, že totéž dílo může být vnímáno a tedy i interpretováno mnoha způsoby. Na vnímání uměleckého artefaktu má totiž vliv tzv. **APERCEPCE**, prostřednictvím které má každé vnímání díla své specifické zabarvení. To vychází z toho, že každý pozorovatel vnímá zobrazovaný prvek individuálně na základě svých prožitků a estetických představ. Vnímání uměleckého díla, jeho dekodování a interpretace jsou tak podmíněny **znalostmi, zkušenostmi a osobností recipienta**. (Kulka, 2008)

Poslední fází procesu umělecké komunikace je tzv. „**ESTETICKÁ RESPONZE**“, což je proces, ve kterém po ukončení bezprostředního kontaktu s dílem v respondentovi i nadále doznívá estetický zážitek. Respondent pokračuje v dialogu s dílem i po jeho ukončení.

Přemýšlí o něm, vrací se k němu ve svých vzpomínkách a někdy se k dílu opakovaně vrací. Díky tomu dochází k hlubšímu pochopení smyslu a také k prohloubení a obohacení estetického zážitku. (Kulka, 2008)

2.5. Problém pochopení, neúspěšná komunikace

Podstatou každé komunikace je, aby respondent úspěšně dekoval jazyk, prostřednictvím něhož je něco sdělováno a následně toto sdělení interpretoval a dobral se tak k pochopení smyslu. Samotné rozumění totiž ještě neznamená pochopení smyslu sdělení. Čím více podstatných znaků a souvislostí si člověk uvědomí, tím lépe a hlouběji dílu rozumí a tím lépe ho pak chápe. Teprve poté, co pochopíme smysl uměleckého díla, můžeme jej efektivně esteticky prožít. Chápat umělecké dílo znamená rozumět mu a vidět jeho jasný smysl. Teprve když toto pochopení vede k naplnění své funkce, je úspěšné.

Je ale možné, že příjemce k dílu nepřistupuje s tím, že reprezentuje něco jiného, že by jeho prostřednictvím autor mohl něco sdělovat a že se skrze něj pokoušel komunikovat. V tomto případě pak příjemce dílo posuzuje povrchně a hodnocení se omezí na pouhé „líbí / nelíbí“ a k žádné komunikaci vůbec nedojde. K minutí cíle může dojít také tím, že příjemce vůbec neporozumí znakovým významům, s nimiž umělec pracuje (nechápe symboliku díla), což může být způsobeno i pouhou nezkušeností. Dále je možné, že nedokáže obsah vztáhnout k společenským procesům, které sám nikdy nezažil. Někdy není schopný dojít k celkovému smyslu díla, jelikož nedokáže rozlišit jednotlivé znaky a chápat jejich vzájemné souvislosti. Problém může vyvstat ale i tím, že nepochopí nebo si neuvědomí cíle, které umělec dílem sleduje. (Kulka, 2008)

3. Vizuální gramotnost

Povrchnímu pozorovateli se těžko povede dešifrovat obsah díla. K tomu je totiž potřeba naučit se vnímat umělecké dílo jako znak, který nese více, než jen krásu a podobnost s různými známými skutečnostmi a taky je potřeba naučit se umělecký jazyk. (Kulka, 2008)

Umět dobře jakýkoliv jazyk znamená, že v něm člověk dokáže i myslet. Stejně to platí i pro jazyk umělecký. Aby člověk dokázal komunikovat prostřednictvím vizuálního jazyka, musí být alespoň z části „vizuálně gramotný“. To je důležité mimo jiné i proto, aby se dokázal zorientovat v množství vizuálních obrazů, které naši současnou kulturu doslova zaplavují. Dle Marie Fulkové nabyla „*současná západní kultura již dávno povahy zřetelně vizuální*“. Jsme obklopeni obrazy, které přijímáme i produkujeme. Téměř každý člověk současnosti je vlastníkem mobilního telefonu, jehož součástí je fotoaparát a kamera. Téměř každý tak může produkovat obrovské množství fotografií a videí, které následně upravuje v počítači, posílá jako emailové přílohy či zveřejňuje na různých sociálních sítích. Kromě toho lidé dennodenně přicházejí do kontaktu s nepřehledným množstvím reklam. (Fulková, 2002)

Z toho všeho je zřejmé, že v této vizuální lavině, která se na nás neustále valí ze všech stran, je vizuální gramotnost velmi důležitá. Jednak proto, aby byl člověk schopen těmto obrazům porozumět, ale také proto, aby byl schopný o nich kriticky uvažovat a rozpoznat kvalitní obrazy od kýče. Přesto, že zájem o výtvarné umění neprojevuje příliš velká část populace, vizuální gramotnost je zásadně neopominutelná pro každého člověka, a to zejména kvůli tomu, že obrazová komunikace je stále více a více rozšířená - někdy až na úkor přirozeného jazyka - jelikož obrazové prostředky často zpřesňují a urychlují komunikaci a také nabízejí užitečný jazyk, který podporuje komunikaci nad možností běžného jazyka. (Vančát, 2010)

Proto je také v současné době vizuální gramotnosti věnována velká pozornost i ve školách. „*Pěstovat vnímavost vůči formě a obsahu sdělení je totiž potřeba již u mladých lidí. Současně s tím je důležité udržovat jejich schopnost svobodně se umělecky vyjadřovat, nebát se improvizovat, jít s kůží na trh a čelit názoru ostatních.*“ (Turzová, 2014)

Dalo by se také říci, že „*být vizuálně gramotný znamená prožít život kvalitněji*“. (Vančát, 2010) Výtvarné umění může významným způsobem obohatit život (nejen) mladých lidí, a proto dnes různé organizace a státní subjekty pořádají mnoho doprovodných či přímo edukačních programů k výstavám, ale i různé tvůrčí dílny, speciální programy pro nevidomé, haptické stezky a informace v braillově písmu. (Kottová, 2014)

Pro školní praxi může přispívat umění například tím, že podporuje rozvoj mentálních dovedností v kontextu uměleckých forem a schopnost komunikovat a vyjádřit smysl, který dokážou předat pouze umělecké formy. Dále umožňuje prožít okamžiky, jež jsou vnímatelné pouze z estetického úhlu pohledu a necháváme-li na sebe působit formy, které tyto prožitky umožňují. (Kottová, 2014)

Co je tedy vlastně vizuální gramotnost?

Marie Fulková charakterizuje vizuální gramotnost za prvé jako percepční senzitivitu na úrovni každodenní percepce prostředí života a vztahů každého jedince. Za druhé jako kulturní habitus, do kterého spadá prostor, v němž se utváří životní styl a schopnost tolerance a uznání projevů kultury jiných sociálních skupin a subkultur. Za třetí podle ní pod vizuální gramotnost spadá schopnost kritického myšlení a s tím spojená znalost různých vyjadřovacích prostředků vizuálních sdělení, schopnost rozpoznat, jak dílo působí v určitém kontextu a kdo a proč je do tohoto kontextu umístil, jaký druh diváka má být dílem osloven a proč. Dále estetická otevřenost k emocionálním a empatickým vztahům a procesům a nakonec schopnost vizuální působnosti, ve smyslu aktivní kreativní činnosti v oblasti vytváření jakéhokoliv vizuálně vnímaného objektu. (Fulková, 2002)

Lidé, kteří nemají rozvinutou vizuální gramotnost, často odmítají abstraktní či nefigurativní obrazy moderního umění, protože v nich „nic nevidí“. Jsou zvyklí na zřetelné vyjádření obsahu prostřednictvím fotorealistických obrazů, a proto jsou pro ně tyto moderní obrazy, u nichž je forma zároveň i obsahem, nesrozumitelné. To je jeden z dalších důvodů, proč je vizuální gramotnost k pochopení smyslu obrazu tak důležitá. (Kafková & Špirk, 2014)

4. Vyjadřovací prostředky výtvarného umění

V předchozích kapitolách bylo vysvětleno, jak funguje mezilidská komunikace a co vše je potřeba k tomu, aby proběhla úspěšně. Bylo řečeno, že komunikace prostřednictvím umění je umožněna specifickými vyjadřovacími prostředky, bez kterých by se neobešla. Dosud ale nebylo řečeno, co přesně tyto prostředky jsou. V následující kapitole proto budou představeny základní vyjadřovací prostředky umění, přičemž pozornost bude věnována zejména prostředkům výtvarným.

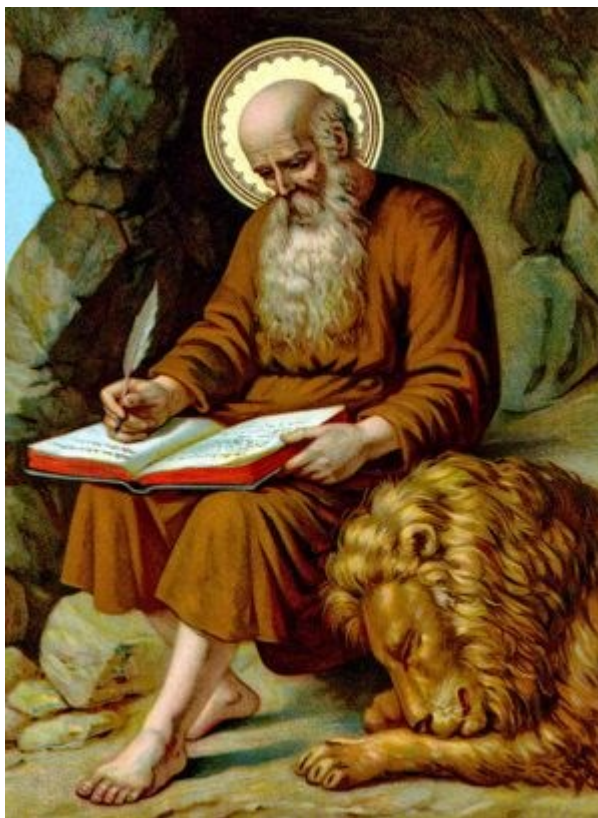
4.1 Umělecké znaky ve výtvarném umění

V kapitole „Umění jako způsob komunikace“ bylo vysvětleno, že běžný jazyk, jakožto nástroj umožňující proces komunikace, má znakovou podstatu. Umělecký jazyk je na znakové podstatě založen také, s tím rozdílem, že se jedná o znaky umělecké. „*Umělecký znak je první a nejjednodušší samostatnou významovou jednotkou umělecké řeči.*“ (Kulka, 2008, s. 239) Jednotlivé znaky a znakové konstrukce se skládají do složitějších celků uměleckého díla a postupně dochází k ústupu znakové řeči a do popředí se dostává umělecký obsah a smysl díla.

Dostat se k obsahu a smyslu uměleckého díla však není tak jednoduché. Jednotlivé znaky se totiž pohybují v několika významových plánech a k pochopení obsahu je nutné, aby se vnímatel z nultého významového plánu dostal až ke druhému. V nulté rovině se pozorovatel ocitá ve chvíli, kdy první významový plán není určen souborem předem daných konvenčních znaků a jeho úkolem pak je, aby si z jednotlivých prvků, jako jsou: linie, barvy, atd. první sémantický plán zkonstruoval. V jiném případě je souhrn významů dán přímo použitými znaky a vnímatel se tak rychle může dostat na rovinu druhého významového plánu, který vyžaduje již aktivní zapojení jeho fantazie, aby mohl nalézt i další, skryté významy. Nezkušený pozorovatelé a děti většinou zůstávají pouze na první významové rovině a jsou pak schopni posoudit jen to, co bezprostředně vidí a slyší. Díky tomuto „prožitkovému“ zaměření jim pak tematická výstavba díla často zcela uniká. Zkušený a vytrénovaný pozorovatelé naopak rychle pochopí informace prvního významového plánu jako výchozí a ihned zapojují fantazii a představivost, aby mohli odhalit i skryté významy. (Kulka, 2008)

Erwin Panofsky ve své knize „Význam ve výtvarném umění“ uvádí tři vrstvy ve významu uměleckého díla. První, přirozený význam, představuje svět uměleckých motivů. Druhý, konvenční význam, si člověk uvědomí ve chvíli, kdy mu dojde, že např. mužská

postava ve spojení se symbolem lva symbolizuje jednoho ze čtyř známých Biblických evangelistů, Marka. Do této skupiny významů patří také příběhy a alegorie (viz. dále). Poslední, třetí rovinu, tvoří významy vnitřní, neboli obsah díla, který se vnímateli odhalí po úspěšné interpretaci podstatných symbolických hodnot. (Panofsky, 2013)



Obrázek 10 Marek píšící evangelium

V prvním sémantickém plánu fungují jako jednoduché znaky - jednou již zmiňované - ikony (vnitřní obrazová podobnost), indexy (vnitřní věcná souvislost) a symboly (kulturní konvence). Na ikonickém, indexové a symbolickém základě se pak utvářejí znakové konstrukce, známé pod pojmy metafora, metonymie a symboly. Tyto znakové konstrukce jsou pro umělce velmi důležité, protože jim pomáhají uchopit a vyjádřit myšlenky či pocity, které chtějí někomu sdělit. (Kulka, 2008)

METAFORA je hojně užívána zejména v poezii, jelikož umožňuje tvůrci na základě podobnosti jevů rozehrát nové významy, které v původní kombinaci obsaženy nebyly. Jako příklad lze uvést třeba metaforické spojení „vítr šeptá“ – na místo „vítr fouká“. Slovo „šeptá“ pak v lidech na základě zkušenosti vyvolává představy „ticha, tajemství, záhadna“. Metaforická obrazová podobnost se zakládá především na podobnosti tvaru nebo struktury (barvy), rozsahu nebo množství, funkce nebo vlastností, místa, množství, atpod.

METONYMIE oproti tomu využívá vztahu vnitřní souvislosti a vnitřní podobnosti. Obvykle jde o záměnu slov na základě místního a prostorového vztahu, na základě časových a věcných souvislostí či o záměnu příčiny a důsledku. Příkladem metonymického přenesení může být například spojení „sníst celý talíř“ místo „sníst všechno jídlo na talíři“. Ve výtvarném umění je však využíváno zejména SYMBOLŮ. Ty vznikají na základě dohody lidí žijících v určité kultuře a pro lidi jiné kultury tak mohou být nesrozumitelné. Pomocí jednoduchého symbolu může autor vnést do svého obrazu mnoho abstraktních idejí, jako např. „spravedlnost“, která je v naší kultuře nejčastěji zobrazována pomocí obrázku vah, nebo „nevinnost a čistotu“, kterou obvykle představují lilie, apod. Pod symboly by se dala zařadit i ALEGORIE, která je v umění také velmi hojně využívána. Její podstata spočívá v tom, že pod prvotním významem je ukryt význam jiný, hlubší. Alegorické dílo se tak vyznačuje jistou dvojnácností, neboť obsahuje skrytý, symbolický význam, který je potřeba odhalit. (Besedová, 2019)

Matyáš Bernard Braun: *Alegorie neřestí a ctností*, Kuks



Obrázek 11 alegorie Výry



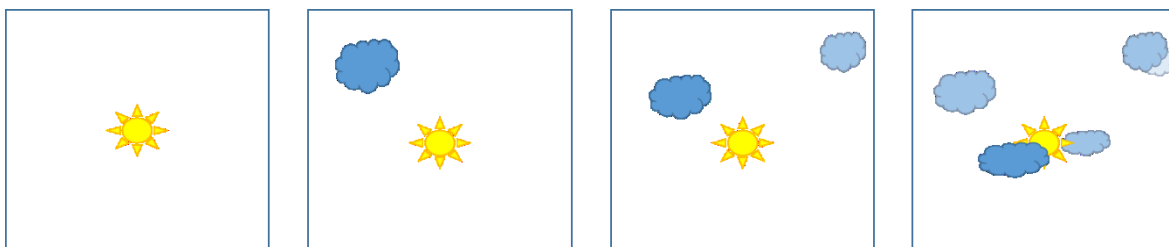
Obrázek 12 alegorie Pýchy

4.2. Základní prvky řeči výtvarného umění

Kromě výše zmíněných prostředků založených na znakové podstatě, ve výtvarném umění slouží jako základní stavební kameny umožňující zkonstruovat požadované sdělení obsažené v uměleckém artefaktu také tyto následující kategorie: bod, linie, objem, barva, tvar, těleso, prostor, světlo a stín a kompozice. Každý z těchto prostředků hraje důležitou roli v celkovém psychologickém působení díla na recipienta a vzájemnou spolupráci vytvářejí předpoklady pro vznik díla, prostřednictvím něhož bude autorovi umožněna komunikace s okolním světem.

4.2.1. Bod a linie

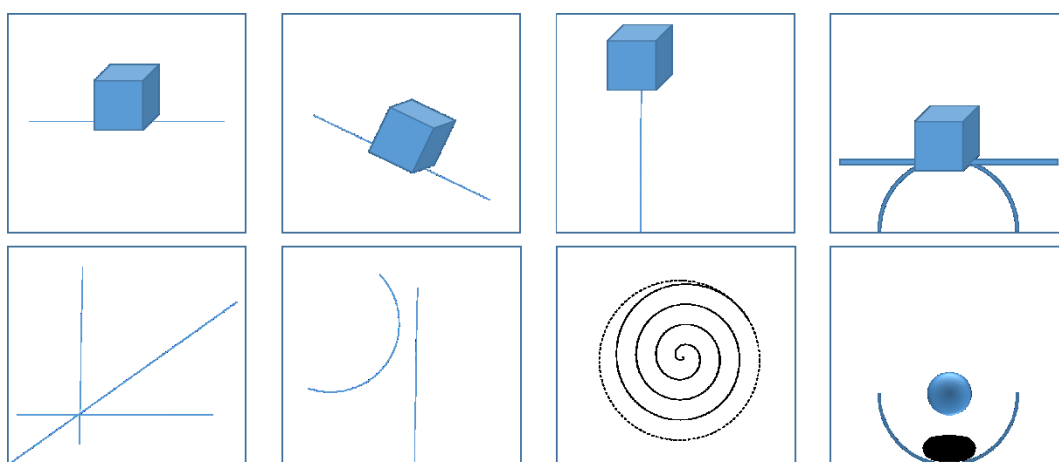
V běžném jazyce jsou nejjednoduššími základními stavebními kameny řeči tzv. fonémy a morfémy, které se následně spojují do vyšších jazykových celků, lexémů, které pak tvoří jednotlivá slova = základní prostředek lidské řeči. V umění by se za obdobné základní stavební elementy daly považovat bod a linie. BOD je „bezrozměrný základní geometrický útvar, který již nelze dále dělit“. (Wikipedie, 2019) Ve výtvarném díle se jen zřídka kdy objevuje osamoceně. Pokud tomu tak je, má to svůj specifický záměr, jelikož čím více je bod osamocen, tím větší pozornost diváka na sebe strhává. Bodově může působit i jakýkoliv malý útvar. Chce-li autor, aby zaujímal dominantní postavení v obraze a koncentroval pozornost vnímatele, může k tomu využít právě tohoto osamocení. Ve chvíli, kdy se vedle sebe umístí body dva, dochází ke vzniku napětí a k vytvoření rytmického vztahu, neboť pozorovatel začne střídavě měnit fixaci svého pohledu z jednoho bodu na druhý. Tři body už se dostávají na vyšší úroveň, jelikož opticky vymezují určitou plochu. Větší skupina bodů pak utvoří a zároveň vymezuje určité pole, které je nějak ohraničeno. (Kulka, 2008)



Obrázek 13 Rozmístění bodů v ploše obrazu

K ohraničování objektů a ploch slouží další stavební kámen, LINIE. Ta hraje ve výtvarném umění velmi podstatnou roli, jelikož nejen že ohraničuje, ale také rozděluje a

vytváří různé plochy, naznačuje objemy a dokonce může sehrát význam i v utváření světla a stínu. U bodů měl psychologický význam zejména jejich počet. U linií je však podstatná i jejich prostorová orientace. Vodorovně orientovaná přímka, tzv. HORIZONTÁLA např. vyvolává dojem klidu, vyrovnanosti a statické rovnováhy a má tendenci šířky. Díky své vodorovné povaze v člověku na základě zkušeností vzbuzuje představu, že je schopná něco nést, že je možné na ni něco položit, a proto může působit těžce. Svislá přímka, VERTIKÁLA, působí naopak lehce, štíhle a vyvolává dojem stoupaní či klesání. Její orientace směrem vzhůru – „k nebi“ – může asociovat i dojem honostnosti. Šikmá přímka, DIAGONÁLA může posloužit k vyvolání napětí. Zejména vůči vertikála působí neklidně a dynamicky. Krom prostorové orientace má u linií význam i jejich tvar. Ten, opět podmíněn zkušeností s konkrétními předměty, může asociovat různé představy. Např. kontrast OSTRÉ LOMENÉ LINIE s MĚKKOU VLNOVKOU může být využit ke ztvárnění mužského a ženského prvku. OBLOUK vyklenutý směrem vzhůru evokuje pocit podpory. Je-li vyklenut opačně, evokuje pocit nádoby, kterou je možné naplnit nějakým materiálem. SPIRÁLA zase vyvolává například pocit pružnosti. Průnik dvou a více linií má obdobné vlastnosti jako bod. Opět přitahuje pozornost diváka a vyvolává různé psychické reakce. (Kulka, 2008)



Obrázek 14 Horizontála, diagonála, vertikála, oblouk, spirála

4.2.2. Plocha

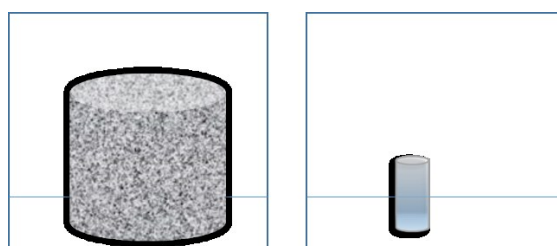
Plocha označuje nějaký dvojrozměrný útvar mající svůj specifický tvar, jenž bývá ohraničen nějakou linií. Dle velikosti a orientovanosti může opět různým způsobem působit na psychiku. Velké plochy působí dojmem stability, pevnosti a klidu zatímco malé plochy vyvolávají dojem opačný. Plochy mohou být pravidelné i nepravidelné, jasně ohraničené i nejasně ohraničené, (jak je tomu např. v případě „skvrny“), rovinné (čtverec, trojúhelník,

kruh) nebo zakřivené (hyperbolické, parabolické). Na psychiku má vliv samozřejmě i jejich barevnost a celková kompozice. (Kulka, 2008)

Plocha je ale také základní prostor, který vymezuje hranice obrazu. Její formát je tak velmi důležitým faktorem výsledného působení díla. Umělec si musí dopředu pečlivě promyslet, jak s touto plochou bude zacházet a jak v ní bude rozmisťovat jednotlivé stavební prvky, neboť právě to má vliv na rovnováhu výsledného díla a také na jeho celkové psychologické působení. (Štokrová, 2012)

4.2.3. Objem

OBJEM je částí prostou, které zaujímá nějaké těleso. Díky jeho trojrozměrné charakteristice s ním pracuje zejména sochařské umění a architektura. Velikost objemu opět vyvolává různé pocity. Velká objemná tělesa působí těžkopádně, nehybně a pomale. Málo objemná tělesa naopak působí lehce a snadno pohybovatelná. Celkový dojem z předmětů však neutváří jen velikost, ale i jejich tvar a materiál, ze kterého jsou vyrobeny. Papírová koule tak bude na vnímatele působit jinak, než koule kovová. (Kulka, 2008)



Obrázek 15 objem

4.2.4. Barva

Dalším, velmi významným prostředkem výtvarného umění je BARVA. Jejími základními vlastnostmi jsou TÓN, SYTOST A SVĚTLOST. Jejich vzájemná souhra pak utváří požadovaný expresivní význam. Barva může sehrát svoji roli jednak ve **věcné charakterizaci předmětů** (např. tím, že namalujeme-li jahody zelené, pozorovateli bude jasné, že jsou nezralé.) Ale v některých případech i jako **prostředek modelace objemu**. Této vlastnosti barvy využil například světoznámý postimpresionistický umělec **Paul Cézanne**, který pomocí modulace různé intenzity barev dokázal modelovat objemy různých forem, bez užití světla a stínu. (Metodický portál RVP, 2013)



Obrázek 16 Paul Cézanne: Mount Saint Victoria

Dalšími vlastnostmi barev, které jsou ve výtvarném díle uplatňovány, jsou jejich emotivní, asociativní a symbolický význam. **Emotivní význam barvy** spočívá v jejím citovém obsahu, který je podmíněn mimo jiné lidskou zkušeností. To znamená, že červená barva vyvolává například pocit vzrušivosti díky její spojitosti s lidskou krví. Modrá barva naopak vyvolává pocit klidu, neboť v lidech konotuje čisté nebe. Některé barvy působí chladně, jiné teple, některé tvrdě, jiné měkce. Jsou barvy syté a barvy bledé, barvy tmavé a barvy světlé. Každá tato jejich charakteristika pak působí na lidskou psychiku svérázným způsobem, což je opět podmíněno osobními zkušenostmi. Lidé mají s předměty či nějakým prostředím různé osobní zkušenosti, ať už pozitivní či negativní. Barvy těchto předmětů pak mohou v jejich podvědomí vyvolávat emoce s nimi spojené. To znamená, že pokud například dítě nerado chodilo do své školní třídy, protože ho tam spolužáci šikanovali, a tato učebna měla oranžovou barvu, může vůči této barvě cítit i v pozdějším věku jistý odpor, či v něm dokonce může vyvolávat nepříjemné pocity úzkosti a strachu. Emotivní vnímání barev je proto opět zcela individuální. (Štokrová, 2012)

Asociativní význam probíhá ve vazbě na konkrétní předměty. Zelená barva tak může asociovat trávu – ta pak asociuje louku s rozkvetlými květinami – a ty vyvolají představu voňavého jara.

Symbolického významu je ve výtvarném umění využíváno velmi hojně a záměrně. Typickým příkladem může být například obraz od **Paula Gaugena**, který jako jeden z prvních využil barvu jako symbol ve svém obraze „*Žlutý Kristus*“. Gaugen zde barvu nepoužívá jako odraz reality. Nesnaží se o co nejvěrnější zachycení skutečnosti. Barva pro něj nese význam symbolický a pomáhá mu k vyjádření myšlenky a k zachycení nějaké pocity. Žlutá barva v umění často zastupuje zlatou a jako taková je symbolem věčnosti. V tradičním západním umění je žlutá barvou bohatství, otcovství, ale též závisti, Jidáše, Židů

a synagogy. Pokud tohle vše recipient zná, může z obrazu vyčíst další, nevyřčený, skrytý obsah. Pakliže význam žluté barvy jakožto symbolu nezná, i tak v něm žlutý tón celého obrazu může vyvolat individuální pocity, které by pouhé realistické napodobení skutečnosti vyvolat nedokázalo.



Obrázek 17 Paul Gauguin: Žlutý Kristus

S barvou však může umělec pracovat i jako s **čistě výtvarnou hodnotou**, která nemá nic symbolizovat ani asociovat. Její význam je pak dán celkovou kompozicí obrazu.

4.2.5. Tvar

Společně s barvou je dalším důležitým prostředkem TVAR. Stejně, jako se jednotlivé významy spojují v celkový obsah, se jednotlivé body, linie, plochy a tělesa formují do určitého tvaru. Tvary, které připomínají nějaké věci, osoby či zvířata vyskytující se v běžném životě, jsou vnímány jako tzv. „koncepty“. **Konceptuální obsah věci** pomáhá recipientovi rozlišit, o jaké věci jde. Např. „konceptuálním obsahem nádoby je její schopnost pojmout do sebe nějakou tekutinu“. To znamená, že namalujeme-li tvar, který tuto vlastnost splňuje, automaticky to konotuje představu nádoby, přičemž konkrétní tvarová specifikace pouze zpřesňuje, jak daná nádoba vypadá a přináší další estetické kvality. Díky této konceptuální povaze je tvar chápán jako něco, co má své specifické praktické využití, co může plnit nějakou funkci. Tvar může mít ale i tzv. **expresivně symbolický obsah**, který má vliv na to,

jaké v nás daný tvar vyvolává pocity. Uzavřené tvary například působí více soběstačně, izolovaně a stabilně zatímco tvary otevřené (půlkruh, mísa, otevřená dlaň) vyvolávají dojem neukončeného děje a navazují těsnější interakci se svým okolím. Základní rozlišení tvarů je na geometrické a negeometrické, plošné a prostorové, otevřené a uzavřené, aktivní a pasivní, statické a dynamické, tvrdé a měkké, symetrické a asymetrické. Každý tvar má opět svůj význam v podtržení či oslabení určitého expresivního účinku díla, čehož může vynalézavý tvůrce dovedně využít. (Kulka, 2008)

Na celkový kompoziční plán díla mají vliv mimo jiné PROPORCE tvaru.

4.2.6. Těleso

TĚLESA jsou objekty mající určitý tvar, objem a povrch. V sochařství a architektuře jsou využívána tělesa reálná, zatímco v malířství, fotografii a grafice je k jejich ztvárnění potřeba využít iluzivních prostředků. Tělesa mohou být opět geometrická (krychle, kvádr) a negeometrická; otevřená, uzavřená, aktivní, pasivní, statická a dynamická atd. Jejich prostorová orientace pak může vyvolávat různé psychické emoce. Např. kužel fixovaný vrcholem směrem dolů vyvolává dojem nestability. Krychle spočívající na své stěně působí pevně, staticky a stabilně, zatímco když je postavena na jeden ze svých vrcholů, vyvolává dojem, že každou chvíli spadne.

Důležité je také to, kam umělec těleso umístí. Rozhodne-li se vyvolat dojem, že těleso poletuje ve vzduchu, umístí ho někam do prostoru, aniž by mu dal nějakou pevnou plochu, na které by leželo. Recipient si pak v takovémto případě domyslí, že je ono těleso lehké. Položí-li ho ale na pevnou zem nebo na nějakou skříň, těleso nabyde na hmotnosti a bude působit těžkopádně. Všechny tyto dojmy, které jednotlivá tělesa a jejich umístění a orientace vyvolávají, mají své kořeny opět v praktické zkušenosti. (Kulka, 2008)

4.2.7. Prostor

Lidé jsou stvořeni tak, že se potřebují zorientovat v tom, kde se nacházejí, jaký je den a kolik je hodin. Je-li člověk dlouho uzavřen v uzavřené místnosti bez oken a bez hodin, po nějaké době z toho začne šílet. Časoprostor je tedy pro lidstvo obecně nesmírně důležitou podmínkou života. Stejně tak je pro umění důležitý PROSTOR.

V průběhu dějin se prostor v umění zobrazoval různým způsobem. Například „staří Egypťané neznali perspektivu, jež je užívána umělci současnosti. Když chtěli zpodobnit nějaký předmět či člověka, který se v realitě nacházel ve větší vzdálenosti, zmenšili ho a umístili v obraze výše“. (Zelinger, 2011)

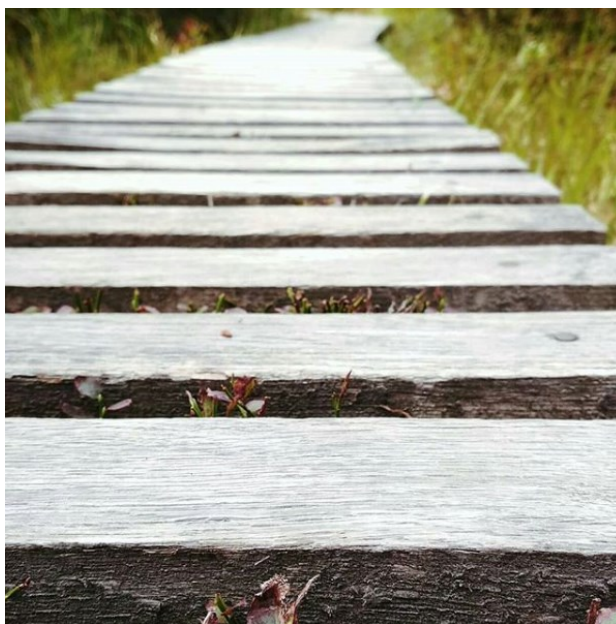


Obrázek 18 Egyptská hieratická perspektiva

Na počátku 15. století se do umění opět dostává centrální, neboli LINEÁRNÍ PERSPEKTIVA, jež byla užívána již v období antiky. Důležitost lineární perspektivy spočívá v tom, že umělci umožňují v dvojrozměrném pojetí obrazu zobrazit i vzdálené předměty tak, aby realisticky napodobil lidské vnímání prostoru. Kromě lineární perspektivy umělci mohou pracovat i s tzv. VZDUŠNOU PERSPEKTIVOU, česky nazývanou také „modráním dalek“. Tohoto způsobu vyjadřování prostoru si kdysi všimnul jeden z největších světových umělců, Leonardo da Vinci. Modráním dalek je výborný pomocný nástroj pro vyjádření prostoru zejména v zobrazování krajiny. Vzdušná perspektiva využívá faktu, že mezi pozorovatelem a viděným předmětem je v reálném prostředí množství vzduchu, který znemožňuje stoprocentní průchod světla a předměty ve velké dálce se tak jeví rozostřeně a namodrale, jelikož klesá sytost barev a jejich kontrast. Jas se naopak s rostoucí vzdáleností zvyšuje. (Pihan, 2012)



Obrázek 19 Robert Pihan: Vzdušná perspektiva



Obrázek 20 Ester Hanušová: Lineární perspektiva

Na přelomu 19. a 20. století byl tento renezanční způsob zobrazování skutečnosti narušen a doslova „rozbit na malé kousíčky“ tzv. „kubismem“, jenž zobrazuje předmět z mnoha úhlů současně.

V architektuře a v plastice má prostor svou specifickou funkci. Socha totiž sama osobě zaujímá nějaký prostor a navazuje tak s ním bezprostřední kontakt. V architektuře zase prostor zaujímá důležitou funkci mimo jiné v působení na celkovou atmosféru. V otevřených, prostorných místnostech se lidé cítí úplně jinak, než v místech uzavřených s nízkými stropy. Umělci si však dokázali poradit i s tímto problémem a za pomoci různě barevných a různě sytých tónů a za pomoci různě velikých vzorů a drobných ornamentů jsou schopni vytvořit iluzi požadovaného prostoru. Vymalováním malé místnosti bílou barvou je tak možné docílit jejího optického zvětšení. Velkou místnost lze naopak opticky zmenšit za užití tapety s většími vzory. Je tedy zřejmé, že užívání OPTICKÝCH KLAMŮ je v umění velmi užitečným prostředkem k navození požadovaného dojmu.

4.2.8. Světlo

Dalším významným prostředkem, pomocí něhož umělci vnášejí do obrazu zvláštní atmosféru, který je schopný přivést k životu mnohé barvy a který pomáhá modelovat objem předmětů, je SVĚTLO.

Jeho využití ve výtvarném umění je opravdu široké. Světlo je v podstatě podmínkou stínu a ten je v umění naprosto nepostradatelný, neboť díky jeho vzájemné souhře se světlem získávají předměty svůj objem a reálný vzhled. Této schopnosti kdysi využil italský malíř Leonardo da Vinci, který do své malby vnesl techniku ŠEROSVITU.



Obrázek 21 Leonardo da Vinci: Dáma s hranostajem

Přítomnost světla v obraze může mít vliv také na psychiku člověka. Jeho nedostatek působí depresivně, jeho nadbytek naopak může vést až k neurotickým poruchám. Světlo bývá považováno za symbol života, jeho přítomnost v obraze tak může vyvolávat v člověku pozitivní náladu. Tma naopak symbolizuje temnotu a smrt. Tmavé a temné obrazy proto často působí zejména depresivně. Psychologických vlastností světla využil ve své tvorbě např. italský malíř zvaný **Caravaggio**. Pozadí svých obrazů nechával temné, zatímco prostory, které tvořily střed kompozice a které nesly dominantní prvky obrazu, výrazně prosvětloval. (Kulka, 2008)



Obrázek 22 Caravaggio: Povolání svatého Matouše

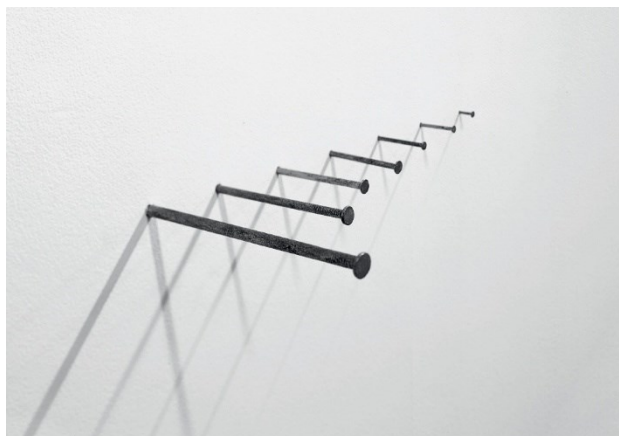
4.2.9. Kompozice

Posledním významným prostředkem výtvarného umění, kterému je v této práci věnována pozornost, je KOMPOZICE.

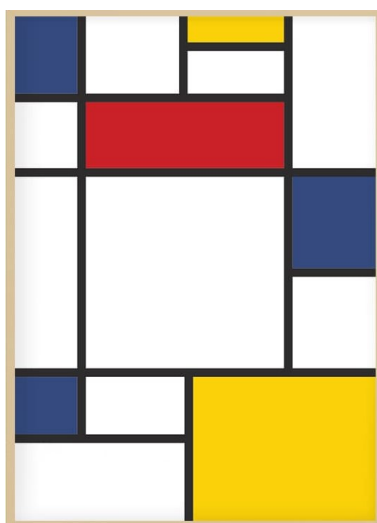
Kompozice je důležitým estetickým faktorem, který má vliv na výslednou atmosféru celého díla. Kompozice je „*vnitřně účelným podřízením všech jednotlivých elementů a výstavby konkrétnímu malířskému záměru*“ (Štokrová, 2012, s. 20) Na jejím utváření se podílí jednak rozmístění jednotlivých objektů v ploše obrazu, ale i rozložení barev, světla a stínů. Příliš souměrné a symetrické kompozice mohou působit staticky, neživě a nezajímavě. To může být samozřejmě i autorův záměr. Chce-li ale autor své dílo oživit a dynamizovat, bude lepší, když takovouto kompozici nějakým způsobem naruší. Nejdynamičtěji působí kompozice uspořádaná podle diagonál. Umístění objektů v prostorovém plánu obrazu může mít opět různý psychologický význam. Ten je často ovlivněn jednak základní orientací lidského těla (levá a pravá strana), jednak naším kulturním zvykem číst zleva doprava. Levá strana tak bývá považována za počátek, pravá za konec. Na základě zkušeností bývá horní

strana spojována s nebem, světlem a vzduchem, spodní naopak s tmou, tíhou, zemí a peklem. To má pak za následek i symbolické vnímání, kdy nahoře je duchovno, dole tělesnost. Umístění objektu do středu kompozice zdůrazní jeho důležitost. (Kulka, 2008)

Každý umělec se snaží ve svém díle dosáhnout ideální rovnováhy a harmonie všech výtvarných prvků tak, aby utvářely jeden celek – není-li autorovým záměrem tuto rovnováhu cíleně narušit (tzv. „disharmonie“). K tomu přispívají jejich vzájemné proporce a míry a jejich rytmické uspořádání. RYTMUS vzniká pravidelným řazením a seskupováním prvků, ale i střídáním barev, světla a stínů. Svůj význam v tomto procesu má i KONTRAST. Pro člověka je přirozené seskupovat k sobě kontrastní barvy a předměty. Kontrast totiž kompozici oživuje a je tak jedním ze základních estetických předpokladů díla.



Obrázek 23 Martin Creed



Obrázek 24 Piet Mondrian

5. Umělecká media ve výtvarném umění

Doposud byla věnována pozornost teoretické podstatě komunikace prostřednictvím výtvarného umění a základním výtvarným vyjadřovacím prostředkům, které umělci k této komunikaci využívají. Umělecká komunikace může být zprostředkována **různými typy médií**, jenž tyto prostředky využívají svým specifickým způsobem. V této kapitole budou tedy představena základní umělecká media a na příkladu vybraných představitelů bude vždy prezentováno, jakým způsobem prostřednictvím svého díla komunikují.

Umělecká media můžeme rozlišit na dvě základní kategorie. **KLASICKÁ**, pod která spadá malba, kresba, grafika a modelování a **NOVÁ** media, která využívají technologií moderní doby, jako je počítač, digitální kamera a fotoaparát.

5.1. Klasická media

Klasická media mají za sebou již velmi dlouhou historii. Stačí si vzpomenout na jeskynní malby vzniklé před mnoha tisíci lety v období pravěku a můžeme vidět rodící se počátek vizuálního zobrazování. Všechna media, která spadají do této kategorie, měla samozřejmě mnoho funkcí a různá využití. Jednou z podstatných funkcí byla právě jejich schopnost komunikace.

5.1.1. Klasifikace klasických medií

Do skupiny klasických medií **patří kresba, malba, grafika, modelování a sochařství**.

5.1.1.1. Kresba

KRESBA je jedním z nejstarších výtvarných projevů člověka. Její předností je to, že vzniká relativně rychle a umělec tak jejím prostřednictvím může spontánně a bezprostředně vyjádřit své osobní pocity, prožitky, představy a nápady. Za pomoci bodů, linií, skvrn a ploch je schopná dvojrozměrně zobrazit trojrozměrné skutečnosti. Existují různé druhy kreseb, různé techniky a různé kreslicí prostředky, které je možné rozmanitě kombinovat za účelem cíleného efektu. Využití kresby může být ryze praktické např. ve chvíli, kdy umělci poslouží k vytvoření rychlé skici či při vytváření podkladových studií k dílu, které bude následně realizované v jiném uměleckém mediu. Může být ale i prostředkem k vytvoření svébytného díla, které nese svoji ucelenou myšlenku nebo vypráví nějaký příběh. K tomu přispívá mimojiné to, že na lidskou psychiku může působit klidně, dynamicky, plynule, chaoticky, měkce, tvrdě, napjatě, a tak podobně, čehož šikovný kreslíř může dovedně využít pro vyvolání požadovaného emočního působení. (Wikipedia, 2019)

5.1.1.2. Malba

MALBA vzniká technikou, při které je nejčastěji pomocí štětce barva nanášena v souvislé vrstvě na nějaký podklad. Od kresby se kromě užívaného nástroje liší zejména tím, že je nanášena na podklad plošně. Jednou z prvních malířských technik bylo užívání vaječné tempery. Tu v 15. století vystřídala technika olejomalby, kterou objevil nizozemský malíř Jan van Eyck. V současnosti je v hojné míře rozšířen také akryl a akvarel. Kromě těchto mokrých materiálů jsou malby vytvářeny i za pomoci materiálů suchých, jako jsou např. barevné křídly, suché pastely, voskové pastely a další. Samozřejmě existuje obrovské množství dalších technik a materiálů, pomocí nichž lze vytvářet kvalitní malby. To je však nad rámec této práce a proto bylo uvedeno jen pár základních. Výhodou malby je, že dokáže překrýt různé povrchy a může se tak užívat daleko rozmanitěji, než kresba. Malba může být určena opět k praktickým účelům, tzv. užitá malba, nebo vzniká z popudu umělce, jako prostředek sebevyjádření a komunikace. (Wikipedia, 2019)

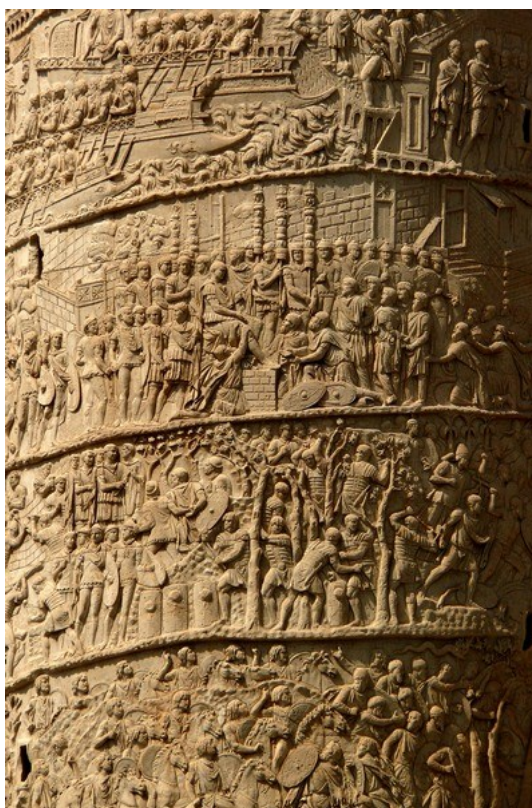
5.1.1.3. Grafika

GRAFIKA je umělecké dílo vytvořené jednou z grafických technik. Důvodem jejího vzniku byla potřeba dílo mnohonásobně rozmnožit, aniž by umělec musel všechny exempláře vytvářet znovu. Nejstarší používanou grafickou technikou je **tisk z výšky** za pomoci dřevořezu. Ten byl později nahrazen technikou dřevorytu. Postupem času však umělci potřebovali přenášet i jemnější a drobnější motivy, a hledali proto techniku a materiál, které by jim to umožnily. Nakonec dospěli k vynálezu **tisku z hloubky**, kdy umělec vyrývá námět do ocelové či měděné destičky (lept. suchá jehla). Třetí technikou je **tisk z plochy**, zvaný litografie, spočívající v „chemických vlastnostech jemnozrného vápence, který v místech pokreslených mastnou barvou absorbuje tiskařskou barvu, zatímco nepokreslená místa zůstávají hydrofilní a barvu odpuzují“ (wikipédie). Využití grafiky je opět různé. Dle oborů je možné ji rozdělit na grafiku volnou, užitou, reprodukční a dekorativní. Volná, neboli umělecká grafika je „zcela duševním majetkem svého tvůrce“. Tato díla mají nejbližší ke klasickým obrazům. Je zcela v moci umělce, co bude jejich námětem, jakou ponesou myšlenku, jaké bude jejich provedení a k jakému účelu budou sloužit. Užitá grafika proti tomu tvoří díla určená k praktickým účelům, jako například různé pozvánky, svatební oznámení, plakáty a knižní obaly. Reprodukční grafika byla využívána k rozšíření díla v grafickém přepisu. Jednalo se tak o tvorbu dle cizí předlohy. Poslední technikou je grafika dekorativní. Do této skupiny patří všem dobře známé ilustrace, které vznikaly jako výtvarný doprovod textu / příběhu nějakého knižního díla. Nejdůležitějším

významem ilustrací je převyprávět daný text vizuálními obrazy a srozumitelným způsobem ho tak osvětlit i negramotnému člověku. Význam ilustrací však může spočívat i v pouhém výtvarném oživení textu. (Wikipedia, 2019)

5.1.1.4. Modelování a sochařství

MODELOVÁNÍ A SOCHAŘSTVÍ představují specifickou oblast výtvarného umění, která nejčastěji spojovala malířství s architekturou. Společně s historickým vývojem se význam i technika sochařství výrazně měnily. Umělec má možnost zobrazovat skutečnost a své umělecké představy buď trojrozměrným objektem, nebo plastickým náznakem v podobě RELIÉFU. Může tvořit buď odebíráním hmoty, nebo modelováním a postupným přidáváním hmoty. Vytvořené objekty mohou být součástí architektury, mohou vycházet z urbanistických požadavků města, mohou být součástí dekoru, nebo mohou vzniknout z popudu autorovy potřeby jako volné (exteriérové nebo interiérové) plastiky. Pro komunikaci uměním má důležitý význam právě zmiňovaný RELIÉF. Ukázkovým příkladem z dávné historie je např. antický Trajanův sloup, jenž obtáčí téměř 200 metrů dlouhé pásmo figurálního vlysu. Reliéf vypráví příběh o bojích Římanů s Dáky na počátku 1. století. (Wikipedia, 2019)



Obrázek 25 Trajanův sloup - detail

5.1.2. Příklad komunikace klasickými médii na vybraných umělcích

Všechna tato umělecká media umožňují svérázným způsobem vypovědět příběh za využití svých specifických prostředků. Na následujících dvou umělcích bych ráda ukázala, jak prostřednictvím své tvorby pomocí výše zmiňovaných medií sdělují lidem různé myšlenky či celé příběhy. První bude pojednáno o umělkyni pocházející ze Sankt Petěrburgu Viktorii Ban-Jiránkové a následně o australském výtvarníkovi, spisovateli, filmaři a ilustrátorovi Shaunovi Tanovi.

5.1.2.1. Viktoria Ban – Jiránková

Viktoria Ban – Jiránková pracuje s velmi širokým repertoárem technik – „od kresby přes suchou jehlu a linoryt až k vlastní specifické technice olejomalby, jež je založená na kresbě“. Ve své tvorbě dovedně pracuje se symbolikou barev a různých předmětů. Ráda parafrázuje notoricky známé ikony a symboly. Šikovně si s nimi pohrává a využívá je k vyjádření humoru, nadsázky, sarkazmu a ironie. Aby pozorovatel pochopil obsah sdělení jejích obrazů a úspěšně je interpretoval, musí k dekodování zapojit nejen svoji fantazii a představivost, ale také své životní zkušenosti a obeznámenost s použitými symboly. Je-li však umělecké dílo vystavěno na symbolické podstatě, je nutné počítat s tím, že každý recipient může dojít k rozdílné interpretaci, protože dané symboly může chápat jinak na základě své individuální životní zkušenosti. (Galerie la Femme, 2019)



Obrázek 26 Viktoria Ban-Jiránková: V máku je síla

5.1.2.2. Shaun Tan

Dalšího autora jsem vybrala zejména kvůli jeho originálnímu komiksovému pojetí vyprávění příběhu. Shaun Tan je autorem knihy „Nový svět“ pojednávající o osudech emigrantů, kteří se nedobrovolně museli odebrat do cizí, neznámé země. Zachycuje jejich stesk po domově, rodině a hledání nové naděje. Dílo je pozoruhodné zejména tím, že se autor při vytváření tohoto příběhu obešel bez užití jakéhokoliv textového doprovodu a přesto se mu podařilo odvyprávět celý příběh čteně zachycení podstatných prožitků a myšlenek jednotlivých postav. Jedná se o tzv. „němý román beze slov“. (Wikipedia, 2019)



Obrázek 28 Shaun Tan: Flock (pencil on paper)



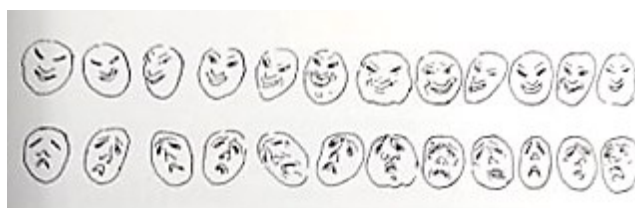
Obrázek 27 Shaun Tan: Inspection (pencil on paper)

Technika KOMIKSU, jako jakási varianta „sekvenčního vyprávění v obrazech“, kterou zde autor využívá má za sebou již velmi dlouhou historii. Podobný typ vyprávění obrazem můžeme nalézt již v samotné kolébce západní kultury – v jeskyni Altamira na nástěnných malbách v ní dochovaných. Dalším příkladem z dávné historie je např. výše zmiňovaný antický Trajanův sloup či proslulá Tapisérie z Bayeux, středověký 70 metrů dlouhý a půl metru široký pás lněné látky, opatřený řadou scén zachycujících invazi Normanů pod velením Viléma Dobyvatele na území Anglie. Novověk přinesl radikální změnu v podobě knihtisku, který umožnil spolu s dalšími technickými vynálezy šíření dřevořezových a dřevorytových blokových tisků a postupné přetváření Bible svaté do podoby obrázkového vyprávění = tzv. „bible chudých“. Jak je vidět, počátky komiksu

můžeme spatřovat již v dávné historii. Přesto, za klíčový moment, který vytvořil základ pro „obrázkový seriál“, můžeme považovat rozvoj karikatury a periodického tisku ve druhé polovině 18. století. Tento nově vznikající fenomén se pak postupně vyvíjel až do své moderní podoby jako specifické médium zvané „KOMIKS“. (Prokúpek & Foret, 2016)

Komiks jako médium v pravém smyslu se podle A. Gaudreaulta a P. Mariona rodí až v díle **Rodolpha Topfflera**. Ten přišel se „specifickou reprodukční technikou zvanou „autografie“, která představuje ranou variantou litografie umožňující kreslit a psát lícově na přetiskový papír bez nutnosti kombinovat dvě oddělené techniky k reprodukci textu a ilustrací“. Topffler jako jeden z prvních experimentoval s **fázováním akce**, tedy **jejím rozdělením do jednotlivých vizuálních fragmentů**.

Postupem času docházelo k rozvoji humoristické a karikaturní kresby a výtvarníci začali hledat nové postupy jak vyjadřovat lidské charaktery a emoce. Významným průkopníkem v této oblasti byl opět Topffler. Jím vytvořené prostředky se staly standardem pro humoristické kreslíře 19. století. Vyvinul specifickou **symbolickou obrazovou řeč**, nahrazující neverbální komunikaci. Jednalo se o elementární rysy a linie, které v recipientovi evokují dojem příslušného výrazu lidského obličeje. Krom této obličejové řeči se dají k vyprávění využívat i různá gesta (zobrazení mávající ruky zastupující děj loučení) či postoje lidského těla. (Prokúpek & Foret, 2016)



Obrázek 29 Topffler: symbolická obrazová řeč

Na rozdíl od klasické tvorby využívající symboliku je interpretace komiksového díla daleko jednoznačnější, jelikož využívá obličejovou mimiku a gesta napodobující neverbální komunikaci, která jsou pro lidi dobře známá z běžného života.

5.2. Nová media

Následující media za sebou sice nemají tak dlouhou historii, ale jejich význam je stejně zásadní. Jejich vznik způsobil doslova převrat dosavadních vyjadřovacích prostředků umění. Jedná se o média, která využívají technologické vynálezy moderní doby, jako je fotoaparát, kamera, televize a počítač. Tento typ umění bývá pro lidi o něco přitažlivější, jelikož využívá prostředků, které je dennodenně obklopují a které mají vliv na celou společnost a dění v ní. Kromě toho dnes téměř každý člověk vlastní mobilní telefon se zabudovaným fotoaparátem a videokamerou a téměř každý si tak tvorbu v těchto aparátech může minimálně vyzkoušet, aniž by se proto musel nějak zvlášť namáhat.

Základními vyjadřovacími prostředky nových médií jsou **fotografie, videoart, počítačová grafika, net art a sound art**. V následujících kapitolách budou představeny dva z nich - fotografie a videoart, s důrazem na jejich využití k umělecké komunikaci a vizuální naraci.

5.2.1. Fotografie

Před vynalezením fotoaparátu bylo jedinou možností, jak zachytit skutečnost malířství. Malba zvládla do té doby zobrazit téměř vše a to ve fotorealistické kvalitě. Pak se ale najednou objevil vynález, který dokázal totéž, a k tomu o mnoho a mnoho rychleji, s menšími náklady a také ve větším množství. Jedinou nevýhodou bylo černobílé provedení. Tento problém byl však později vyřešen vynalezením fotografie barevné. FOTOGRAFIE tak přirozeně začala malbě výrazně konkurovat. Postupně se dokonce oprostila od bezprostředního zachycování reality a stala se svébytným samostatným vyjadřovacím prostředkem uměleckého projevu. S vynálezem mobilního telefonu se zabudovaným fotoaparátem a následného vzniku sociálních sítí se pak její užívání rapidně rozšířilo.

Vznik fotografie měl vliv i na vývoj malířství, jelikož již nebylo třeba, aby usilovalo o co nejvěrnější napodobení reality a mohlo se tak od této tradice oprostit a přejít k abstraktnímu umění. Někteří umělci však u snahy o co nejvěrnější zachycení skutečnosti zůstali a fotografii začali využívat jako předlohy pro svoji práci. Jedním z představitelů, který s oblibou kombinuje techniky malby a fotografie, je německý malíř **Gerhard Richter**. Richter se ve své tvorbě pohybuje v rozmezí abstraktního expresionismu, pop-artu a fotorealismu. Vytváří tak jednak hyperrealistické malby, které jsou propracovány do nejmenších detailů a co nejvíce se tak podobají fotografiím, ale pracuje i na výrazně abstraktních dílech, jež vyprávějí o smrti, bolesti a vzpomínkách, vyvolávají smutek a zoufalství a zobrazují Richterovu touhu po svobodě myšlení i sebevyjádření, které se mu

v hitlerovském Německu a později komunistické Německé republice nedostávalo. Richter je známý tím, že neustále vymýšlí nové výrazové prostředky pro svoji tvorbu. Jedním z příkladů je právě jeho svébytný způsob využití fotografie, kde obrazy založené na jejich podkladě neobvyklým způsobem rozmazává. Tyto jeho „*rozmazané obrazy jsou velmi podobné realitě, nicméně obsahují také zajímavý prvek nostalgie a intimacy*“.
(Artemuseum, 2009)

V současné době mají fotografie nejrůznější praktická využití, například jako obrazový doprovod odborných knih, nebo jako prostředek schopný zachytit různé zážitky a okamžiky lidského života a uchovat je tak na „věčné časy“. Mohou být využity ale i jako prostředek čistě uměleckého vyjádření. Každá fotografie do jisté míry vypráví nějaký příběh, jelikož zachycuje okamžiky, kdy se onen příběh skutečně odehrával a lidé jsou pak schopni si ho domyslet. S fotografiemi lze však pracovat stejným způsobem, jako s jinými obrazy. To znamená, že umělec může záměrně fotit na první pohled těžko identifikovatelné objekty, scény, situace, detaily, které pak dohromady – jako celek – vyprávějí nějaký příběh nebo sdělují nějakou myšlenku.



Obrázek 30 Gerhard Richter

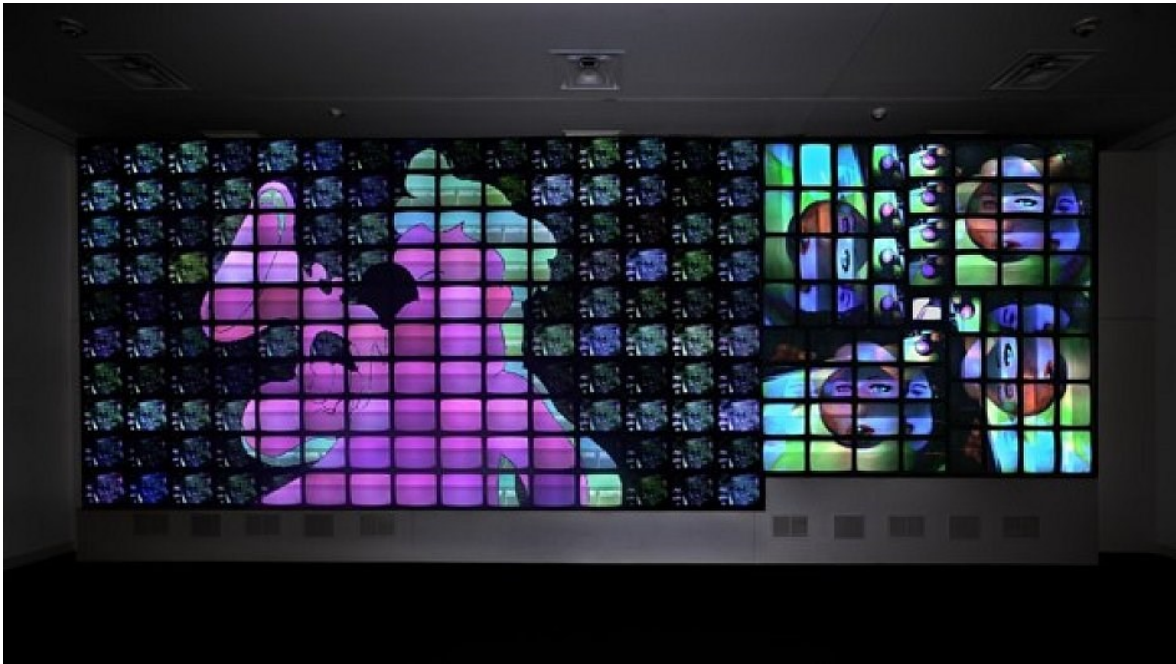


Obrázek 31 Gerhard Richter

5.2.2. Video art

VIDEO ART je druh umění, který ve své tvorbě využívá digitální či analogové kamery pro vznik uměleckého díla. Jeho podstatou je zacházení s pohyblivými obrazy, uloženými ve formě dat na nějakém nosiči (počítač, videokazeta, aj.) Videá se v dnešní době natáčejí neustále a v podstatě kýmkoliv, kdo vlastní videokameru. Ta se od uměleckých videí liší zejména v tom, že jsou vytvářena ke konzumním účelům.

Video art se začal rozvíjet ke konci 20. století. Za jeho průkopníky bývají považováni Wolf Vostell a **Nam June Paik**, jenž využíval televizní obrazovky, které různými způsoby uspořádal do neobvyklých kompozic a zároveň s tím je deformovat či přímo destruoval. Televize totiž tenkrát představovala nejrozšířenější sdělovací prostředek doby a byla dominantním médiem masové kultury. Mnohými umělci byla proto využívána i v rámci happeningů, performancí a instalací. V osmdesátých letech se video-artu dostala podpora i ze strany různých muzeí, která pro ně začala vyhrazovat samostatná oddělení. (Sekyrková, 2016)



Obrázek 32 Nam June Paik (by Smithsonian; Museum of American Art)

Významnou vizuální umělkyní využívající k prezentaci svých názorů a myšlenek video art je Švýcarka Pipilotti Rist. Nejvíce se proslavila svými experimentálními videi, které nejčastěji využívají motiv ženy a ženského těla. Její práce obvykle trvají jen několik minut, a přesto se jí jejich prostřednictvím dovedně daří komunikovat se svým okolím. Videá nejrůznějšími způsoby upravuje, mění jejich barvy, rychlost i zvuk. Její barevná a hudební díla vyzařují pocitem štěstí a jednoduchostí, což v současnosti jistě přitáhne pozornost mnoha lidí. (Wikipedia, 2019)



Obrázek 33 Pipilotti Rist: Ever Is Over All, 1997

Prostřednictvím videa se dá v současné době sdělit prakticky cokoliv. Díky novodobým technologiím je snadné s nimi různým způsobem pracovat, upravovat je, sestříhávat a komponovat do nových celků. Je možné je rozdělit na několik dominantních částí a ty pak přehrávat na oddělených obrazovkách seřazených v řadě vedle sebe či rozmístěných po celé ploše místnosti. Mimo to je díky vynalezení dataprojektoru možné videa promítat i na nedigitálním přehrávači a je tak možné jejich prostřednictvím rozpohybovat i stěny staletých katedrál a jiných významných budov.

II. Didaktická část

7. Didaktické využití tématu vizuální narace ve školní výuce

V následující části práce budou popsány možnosti didaktického využití tématu vizuální narace a komunikace prostřednictvím umění ve školní výuce určené středoškolským studentům na gymnáziu.

Uvedené možnosti budou následně prezentovány prostřednictvím mého výtvarného zpracování, které by pro žáky měly sloužit jako zdroj inspirace. Jak bylo vysvětleno v teoretické části práce, umělci mají k dispozici velké množství různých výtvarných médií, prostřednictvím nichž mohou komunikovat, sdělovat své myšlenky, nápady, úvahy, pocity či odvyprávět celý příběh za využití vizuálních obrazů. Já si pro zpracování zvoleného námětu vybrala grafické medium, fotografii a videozáznam, na nichž bych ráda ukázala, že jedno a totéž téma lze zpracovat mnoha rozličnými způsoby za využití různých uměleckých médií.

7.1. Návrh didaktického projektu č.1: Vyprávění prostřednictvím symbolu

Jednou z možností vizuální narace je využití znakové podstaty vyjadřovacích prostředků umění, přičemž zejména prostředků majících nějakou symbolickou platnost. První výtvarný projekt proto bude zaměřen na práci se symbolickou podstatou barev, tvarů a s konkrétními kulturními symboly. Vzhledem k tomu, že je projekt určen pro gymnaziální středoškoláky, předpokládám, že jsou již se základní kulturní symbolikou obeznámeni.

7.1.1. Struktura vyučovací hodiny

7.1.1.1. První vyučovací hodina – 45 minut

Téma a cíl hodiny: Seznámení studentů s podstatou vizuální narace a vizuální komunikace; vysvětlení symbolické podstaty barev, tvarů a kompozice a ukázka využití základních kulturních symbolů na dílech vybraných umělců.

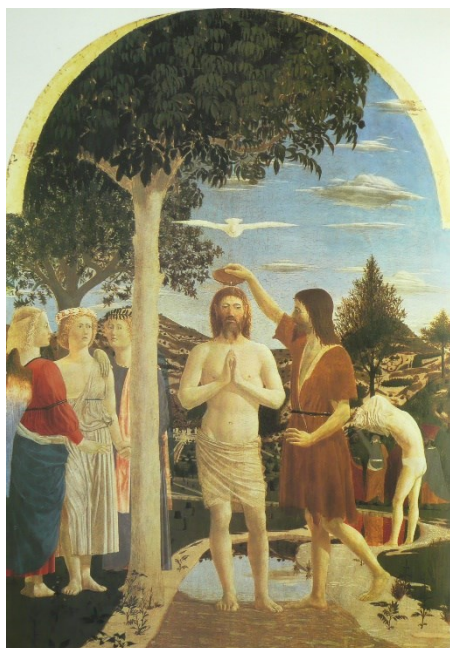
Klíčová slova: komunikace, vizuální narace, vizuální gramotnost, symbol, symbolismus

Motivace, didaktické postupy: Na začátku vyučovací hodiny bych s dětmi rozvedla diskuzi o tom, jak komunikují s ostatními lidmi, prostřednictvím čeho sdělují své myšlenky, příběhy a nechala bych je zamyslet se nad tím, co je potřeba ze strany recipienta, aby jejich sdělení porozuměl, případně zda se někdy setkaly s tím, že by je někdo nepochopil a jaký je jejich

názor na to, proč k tomu došlo. V návaznosti na tuto diskuzi bych jim vysvětlila podstatu běžné mezilidské komunikace a možnost komunikovat a vyprávět příběh prostřednictvím vizuálního umění. Vysvětlili bychom si základní předpoklad úspěšné interpretace – „vizuální gramotnost“ (s důrazem na individuální podstatu interpretace), a také to, co vše je nutné k tomu, aby byl recipient schopen obsahu sdělení porozumět. Následně bychom přešli k základním vyjadřovacím prostředkům výtvarného umění a jejich využití v různých médiích. Poté by přišla na řadu otázka, zda se někdy kolem sebe setkaly s nějakými symboly. Vysvětlili bychom si, na jaké podstatě jsou symboly založeny a jaké jsou možnosti jejich využití ve výtvarném umění. Na příkladu „holubice“ bychom si pak ukázali, že její přítomnost v obrazech není podmíněna potřebou zaplnit prázdné místo v obraze, ale že má své specifické symbolické využití. (Nejčastěji je zobrazována ve spojitosti s Kristem jako náboženský symbol Ducha Svatého. Vyskytuje se proto na dílech zobrazujících buď motiv Kristova křtu a s tím spojeného naň sestoupení Ducha Svatého, nebo motiv vylití Ducha Svatého. Holubice s ratolestí v zobáčku se stala také symbolem míru. Původ tohoto významu sahá až do období starozákonní potopy, kdy Noe během potopy vypustil tři holubice, aby zjistil, zda už vody ustoupily. Jedna z nich se pak vrátila s olivovou ratolestí v zobáčku a Noe to považoval za „znamení Božího usmíření a konec potopy“. Kromě těchto významů může holubice symbolizovat také lásku a zranitelnost.) Na tomto stručném výčtu by děti měly pochopit, že aby byl pozorovatel schopný obrazu skutečně porozumět, musí být s významy jednotlivých symbolů obeznámen. Následně bych jim ukázala obrazy od Viktorie Ban-Jiráňkové, na kterých by si vyzkoušeli proces interpretace, s cílem ukázat si, že každý žák může dané dílo interpretovat dle svých vlastních životních zkušeností, svým individuálním způsobem.



Obrázek 34 Viktoria Ban-Jiráňková: 4 Živly (Aer, Aqua, Ignis a Terra)

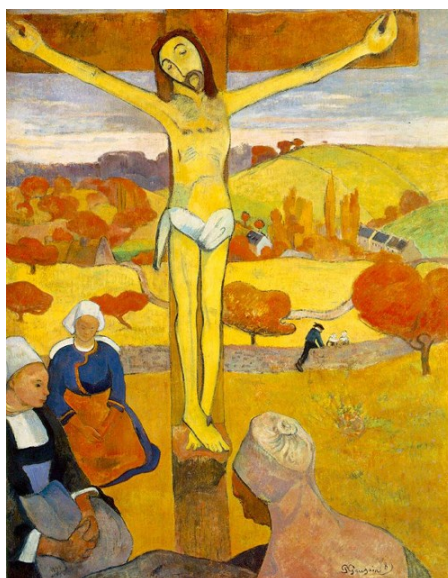


Obrázek 35 Piero della Francesca: Křest Krista



Obrázek 36 Soslání Ducha Svatého

Kromě jednotlivých předmětů můžou mít symbolický význam ale i různé barvy, tvary atd. Další obrazovou ukázkou by proto tvořila díla, která této jejich symbolické podstaty využívají. Ukázkovým příkladem je například malba „Žlutý Kristus“ od **Paula Gaugena** či **Kupkuv** „žlutý autoportrét“. S dětmi bych pak rozvedla diskuzi o tom, proč oba autoři použili právě „žlutou“ barvu. Jaké to v nich vyvolává emoce a zda by se smysl obrazů změnil, kdyby byly použity barvy odpovídající realitě, či nějaká jiná barva.



Obrázek 37 Paul Gaugen: Žlutý Kristus



Obrázek 38 František Kupka: Autoportrét

7.1.1.2 Druhá vyučovací hodina – 45 minut

Výtvarný úkol: Po teoretickém úvodu v první vyučovací hodině, kde by měly děti dojít k pochopení podstaty komunikace uměním a práce se symboly, dostanou za úkol vybrat si nějaké téma, myšlenku či konkrétní příběh, který následně budou zpracovávat ve třech různých médiích. V této hodině využijí klasická media a jejich typické vyjadřovací prostředky. Vytvoří tak nějaký obraz (pastelkami, temperami či vodovkami), kde za využití symbolické podstaty barev či konkrétních předmětů – dle vzoru Viktorie Ban-Jirákové – danou myšlenku zpracují tak, aby jejím prostřednictvím komunikovali s ostatními.

Materiály a nástroje: pevný papír, pastelky, tužky, tempery, štětce,

Způsob provedení: individuální

7.2. Návrh didaktického projektu č.2: Vyprávění prostřednictvím fotografie

7.2.1. Struktura vyučovací hodiny

7.2.1.1. První vyučovací hodina – 45 minut

Téma a cíl hodiny: Pokračování v tématu vizuální narace, tentokrát za využití fotografie; seznámení se s novými médii, zejména s fotografií a jejími výrazovými prostředky

Klíčová slova: fotografie, nová media

Motivace, didaktické postupy: V předchozích dvou vyučovacích hodinách se žáci měli seznámit s tím, na jakém principu funguje komunikace prostřednictvím umění a měli dojít k poznání, že odvyprávět příběh lze i prostřednictvím výtvarných výrazových prostředků. Dosud se pohybovali v oblasti klasických médií. Vzhledem k tomu, že žijí v době, které vládou mobilní telefony a s nimi spojené fotografie a videozáznamy, následující dvě hodiny budou věnovány fotografii, jako nástroji, jenž lze využít i k umělecké komunikaci.

Nejdříve bych s dětmi rozvedla diskuzi o tom, zda mají nějaké zkušenosti s fotografováním a zjistila bych, kolik dětí ze třídy využívá mobilní telefon k pořizování fotek, případně zda někdo umí zacházet i s klasickým fotoaparátem. Pak bych jim položila otázku, zda si myslí, že je nějaký rozdíl mezi jejich fotkami a fotografiemi pořizovanými umělci. Ve stručnosti bych je pak seznámila se vznikem a vývojem fotografie a o jejím využití v umění. Na příkladu Josefa Koudelky, jednom z nejvýznamnějších fotografů 20. století, bychom si pak ukázali, jak vypadají umělecké fotografie v porovnání s fotografiemi, které pořizuje většina populace. Následně bych dětem vysvětlila, na jaké věci je potřeba si při fotografování dávat pozor. Tedy jak zacházet s kompozicí (zlatý řez), se zaostřováním, s osvětlením, atp.

7.2.1.2 Druhá vyučovací hodina – 45 minut

Výtvarný úkol: Po úvodní hodině by děti dostali za úkol zpracovat námět, který si zvolili v předchozím výtvarném projektu, tentokrát za využití fotografie. To znamená, že by měli odvyprávět stejný příběh, stejnou myšlenku, ale prostřednictvím jiného výtvarného média. Vytvořené fotografie by se následně vytiskly.

Použité materiály a nástroje: fotoaparát, mobilní telefon

Způsob provedení: individuální



Obrázek 39 Josef Koudelka: z výstavy *Beautiful people (a skryté rány)*

7.3. Návrh didaktického projektu č. 3: Vyprávění prostřednictvím videa

7.3.1. Struktura vyučovací hodiny

7.3.1.1. první vyučovací hodina – 45 minut

Téma a cíl hodiny: Cílem tohoto projektu je seznámit žáky vybranými umělci využívající ke své tvorbě video a na jejich příkladu jim ukázat, jakými způsoby lze video použít jako nástroj vizuální narace.

Klíčová slova: video-art

Motivace, didaktické postupy: Kromě fotografie nás dennodenně obklopují různá videa, ať už v podobě reklamy či individuální tvorby různých lidí, kteří nám jejich prostřednictvím sdělují své zážitky, názory, myšlenky, atp. Na začátku vyučovací hodiny bych se proto žáků zeptala, kde všude a jak často přichází do kontaktu s videi, co je jejich obsahem a zda jim věnují pozornost, případně zda sami nějaká videa natáčejí. Plynule bych pak navázala ukázkou vybraných umělců (Pipilotti Rist, Nam June Paikaautor), kteří také natáčejí videa, ale z čistě uměleckých důvodů. Porovnali bychom rozdíly mezi neuměleckými a uměleckými videi a pak už by žáky čekal poslední úkol – odvyprávět jimi vybraný motiv za využití videoartu.

7.3.1.1. druhá vyučovací hodina – 45 minut

Výtvarný úkol: Zpracovat vybraný motiv, příběh, myšlenku pomocí třetího média – videoartu.

Použité materiály a nástroje: mobilní telefon, videokamera, fotoaparát, počítač

Způsob provedení: individuální

8. Vztahy k obsahu RVP:

8.1. Očekávané výstupy:

- „žák porovnává různé znakové systémy, např. mluveného i psaného jazyk, výtvarného umění, hudby, atd.“
- „rozpoznává specifčnost různých vizuálně obrazných znakových systémů a zároveň vědomě uplatňuje jejich prostředky k vytváření obsahu při vlastní tvorbě“
- „v konkrétních příkladech vizuálně obrazných vyjádření vlastní i umělecké tvorby identifikuje pro ně charakteristické prostředky“
- „objasní roli autora, příjemce a interpreta při utváření obsahu a komunikačního účinku vizuálně obrazového vyjádření“
- „na příkladech vizuálně obrazných vyjádření uvede, rozliší a porovná osobní a společenské zdroje tvorby, identifikuje je při vlastní tvorbě“
- „na příkladech uvede vliv společenských kontextů a jejich proměn na interpretaci obsahu vizuálně obrazného vyjádření a jeho účinku v procesu komunikace“
- „pojmenuje účinky vizuálně obrazných vyjádření na smyslové vnímání, vědomě s nimi pracuje při vlastní tvorbě za účelem rozšíření citlivosti svého smyslového vnímání“
- „při vlastní tvorbě uplatňuje osobní prožitky, zkušenosti a znalosti, rozpozná jejich vliv a individuální přínos pro tvorbu, interpretaci a přijetí vizuálně obrazných vyjádření“
- „na příkladech objasní vliv procesu komunikace na přijetí a interpretaci vizuálně obrazných vyjádření; aktivně vstupuje do procesu komunikace a respektuje jeho pluralitu“
- „nalézá, vybírá a uplatňuje odpovídající prostředky pro uskutečňování svých projektů“
- „využívá znalosti aktuálních způsobů vyjadřování a technických možností zvoleného média pro vyjádření své představy“
- „samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění“

8.2. Dílčí výstupy:

- Žák si vyzkouší komunikovat prostřednictvím výtvarného umění
- Žák dovede pracovat se symboly a vyjadřovat se prostřednictvím metafory
- Žák dovede jeden námět zpracovat různými způsoby a za využití rozdílných médií
- Žák získá přehled o základních typech výtvarných médií a vyzkouší si s nimi pracovat

III. Výtvarná část

9. Ukázka a popis mého zpracování zadaného tématu

Myslím si, že je velmi důležité, aby byl učitel pro své studenty vzorem a prostřednictvím své práce a svého nadšení pro tvorbu je namotivoval k vyvinutí maximální možné aktivity pro realizaci vlastního výtvarného projektu. Pro inspiraci bych jim proto ukázala, jak jsem daný úkol uchopila já a prostřednictvím jakých výrazových prostředků je možné ho zpracovat.

Jako název své práce jsem zvolila „**Životamžik**“, který v sobě zahrnuje jednotlivé „okamžiky lidského života“ charakteristické vždy pro danou vývojovou fázi lidské osobnosti. Za pomoci výtvarného umění se prostřednictvím třech medií pokouším odvyprávět příběh, který pojednává o proměnlivosti osobnosti člověka, jeho charakteru, emočního rozpoložení, zájmů, preferencí, trávení volného času, atpod. v průběhu jeho dětství – dospívání – dospělosti – a stáří.

9.1. První výtvarné médium – GRAFIKA

Za využití grafického media jsem technikou tisku z hloubky (papírořyt) vytvořila čtyři obrazy, které za pomoci symbolické a metaforické podstaty přírodních motivů postupně vyprávějí příběh lidského života.

DĚTSTVÍ jsem vyjádřila prostřednictvím pampelišek. K výběru právě tohoto motivu mě vedla osobní vzpomínka na období, kdy jsem jako dítě neustále trhala pampelišky a fascinovaně sledovala, jak se za malé pomoci fouknutí rozehraje vzdušné divadlo, kde do sebe jednotlivá semínka, unášena svoji chundelatou čepičkou, narážejí a snaží se si prorazit prostor pro vlastní cestu do neznáma. Pampelišky pro mě asociují dětství jednak v rozkvetlém stadiu, kdy slouží jako prostředek, jehož pomocí si děvčata vytvářejí květinové korunky při letních hrách, ale i ve fázi odkvétání. Přesto, že mnohým lidem se výběr tohoto motivu zdál nevhodný, jelikož jim asocioval spíše fázi stáří, pro mne představuje odkvetlá pampeliška – zejména její semínka - metaforu dětství. Jakožto dospělí rodič, totiž do světa vypouští svá semínka – své děti. Ta si hravě poletují světem, kde však musí překonat mnoho nejrůznějších nástrah a těžkostí, dokud si nenajdou (dle jejich uvážení) ideální místo pro zakořenění. I zde je tak názorné, že interpretace se mohou lišit.

DOSPÍVÁNÍ pro mne představuje období, kdy si dítě začíná prosazovat svůj názor a dostává se tak do častých konfliktů. Snaží se poznat své schopnosti, svůj charakter a své zájmy.

Postupně si uspořádává své zmatené, chaotické myšlenky a snaží se poznat sám sebe. Bývá náladové a někdy dost přecitlivělé a snadno zranitelné. Proto kolem sebe často vytváří ochrannou bariéru – trny – a jen tak někoho k sobě nepustí. Zároveň však posupně rozkvétá do plné krásy a začíná budovat pevné vztahy. V tomto období se již může objevit i první láska, která v ideálním případě vyzraje v celoživotní nerozpojitelné pouto. Vše, co jsem popsala v tomto krátkém odstavci, ve mne asociovalo růžový keř. Jako metafora dospělosti mi proto posloužila růže, i se svými trny a chaoticky propletenými šlahouny.

DOSPĚLOST je podle mě období, ve kterém se člověk zklidní, přijme za sebe zodpovědnost, dozraje a začne nést hojný užitek. Člověk přestává žít jako samostatná jednotka, a naopak cítí potřebu vytvářet spíše určitou pospolitost a založit vlastní rodinu. Skupina lidí, která ho obklopovala v průběhu dospívání, se protříbí, ustálí a stanou se z ní opravdoví přátelé, se kterými sdílí svůj volný čas například nad sklenkou vína. Pro dospělost jsem tedy zvolila motiv vinné révy, která nese užitek jednak ve své sušené podobě (rozinky), ale i jako pro dospělé oblíbený alkoholický nápoj – víno. Její plody se nikdy nevyskytují osamocně, ale tvoří větší či menší trsy. K čemu by člověku taky byla jen jedna jediná kulička hroznového vína? Mnohem větší užitek je, když se více zralých a stejně lahodných plodů spojí do velkého trsu a člověk si tak může jejich chuť užít déle a intenzivněji.

STÁŘÍ je období, kdy už lidé nepotřebují létat po celém světě a poznávat co se dá. Nepotřebují mít permanentní pozornost jiných lidí a nepotřebují se obklopotvat neustálým hlukem velkoměsta. Naopak, raději se stahují někam, kde budou mít dostatek prostoru a klidu pro přehrávání vzpomínek a ožívování prožitých chvil, na které nechtějí zapomenout. Ideálním prostředím pro takovéto využití je podle mne příroda. Jako metafora stáří mi proto posloužil les. V lese se nacházejí stromy, které už mají ledacos za sebou. Desítky let si probíjovávají své místo ve světě a snažily se dosáhnout až na mraky, aby měly co největší rozhled. V průběhu růstu do sebe vstřebávaly mnohé látky – škodlivé i prospěšné a potýkaly se s mnoha nepříznivými podmínkami, které na nich ponechaly mnohé šrámy. Některé byly dost silné a bez větších šrámů vyrostly do velké nádhery a teď svojí hojnou korunou poskytují útočiště pro nemalé množství lesní zvěře. Pro jiné byl vzrůst o něco náročnější a okolnosti se do nich vepsaly ve větší míře. Nesou tak mnohé jizvy, zlomeniny či pokřivení. I ty si ale našly své místo a jsou plnohodnotnou součástí lesa. Mimo všechny tyto aspekty mi les posloužil jako metafora stáří i díky charakteristické kůře stromů, která ve mne asociuje vrásky, znak stárnutí. Když jdu do lesa, stromy (zejména ty vysoké a mohutné) ve mne vyvolávají pocit respektu. Představuji si, čeho všeho se staly svědky, co všechno musely

překonat, aby dorostli do takové velikosti a síly, a jaké by to bylo, kdyby měly ústa a mohly nám odvyprávět, co vše zažily a viděly. Naše babičky a naši dědečkové, ale nejen ti, nýbrž všichni staří lidé, museli během svého života také úspěšně zdolat mnohé těžkosti. Jsou plni zkušeností a jedinečných zážitků a čekají jen na to, až jim dá někdo prostor k tomu, aby je mohly předat a uchovat pro další generace.



1. fáze: Dětství



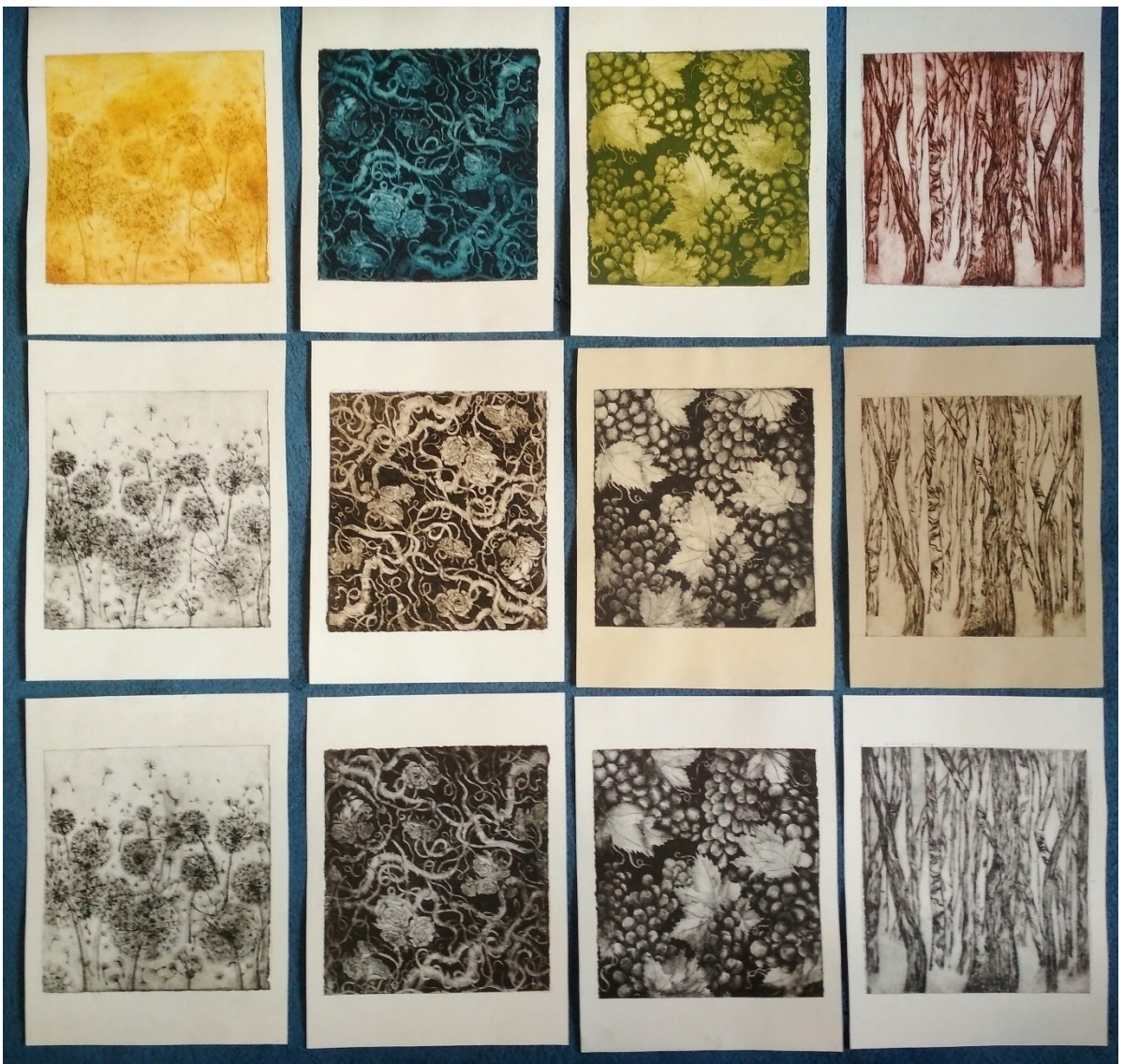
2. fáze: Dospívání



3. fáze: Dospělost



4. fáze: Stáří



9.2. Druhé výtvarné médium – FOTOGRAFIE

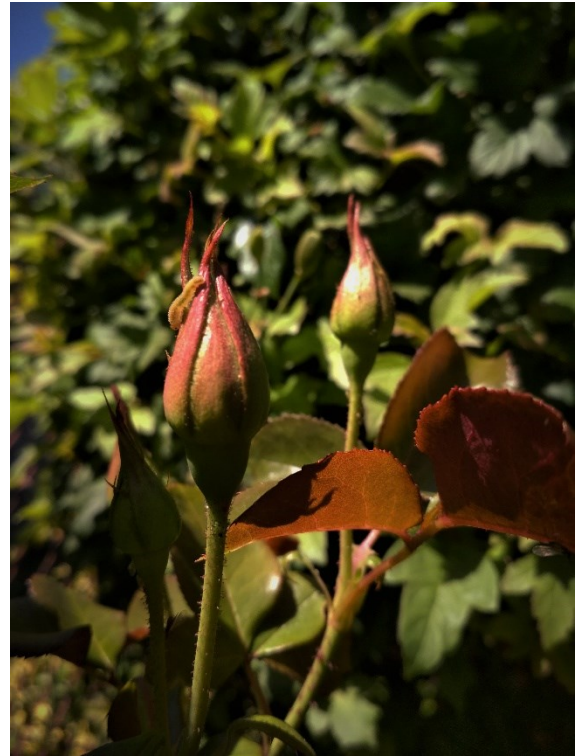
Jako druhé médium jsem pro svoji tvorbu zvolila fotografii, jelikož k ní mám odmalinka velmi blízko. K odvyprávění příběhu proměny lidského života jsem zvolila opět přírodní motivy, které mi posloužili jako metafora dané vývojové fáze. Interpretaci tentokrát ponechávám bez komentáře.

9.2.1. Dětství





9.2.2. Dospívání



9.2.3. Dospělost





9.2.4. Stáří

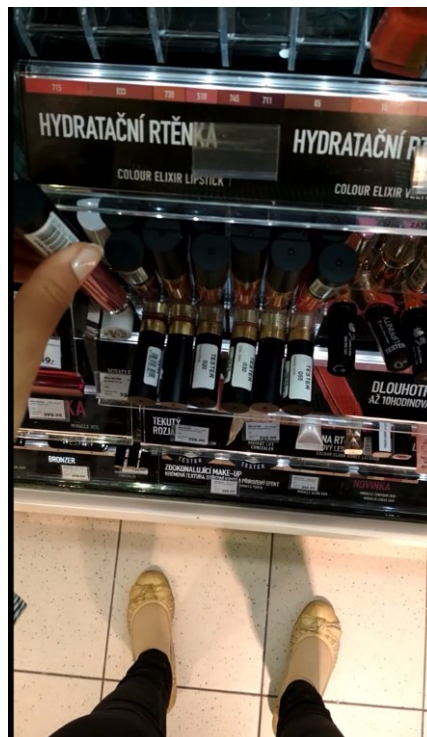


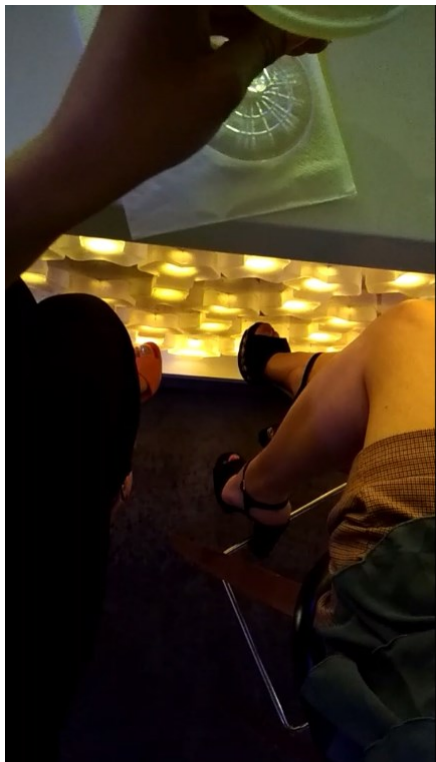
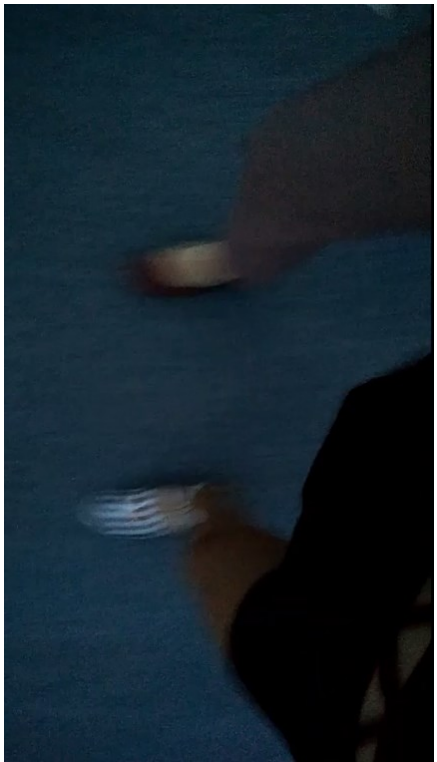
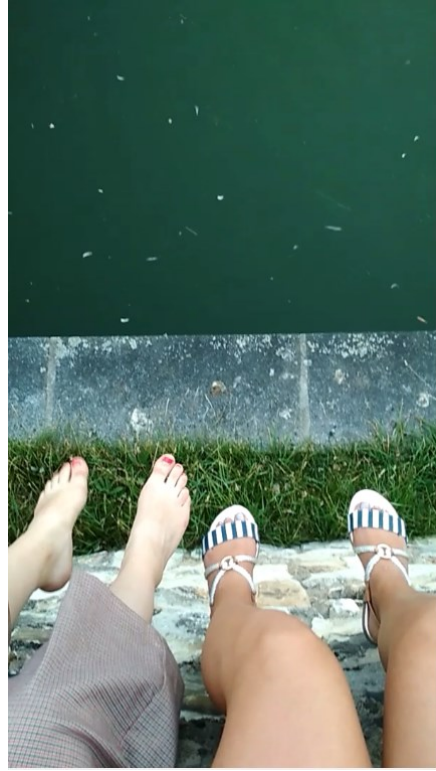


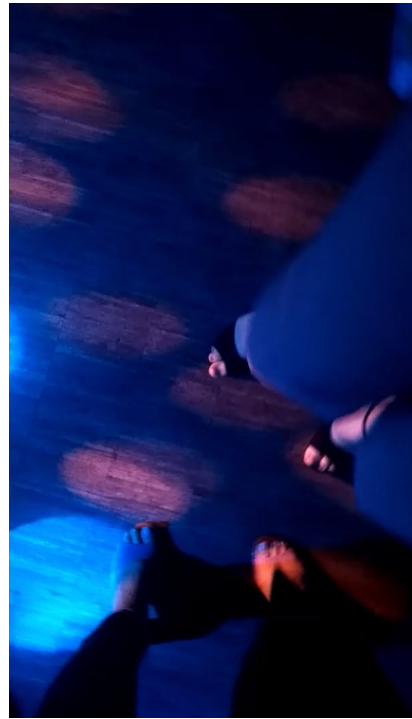
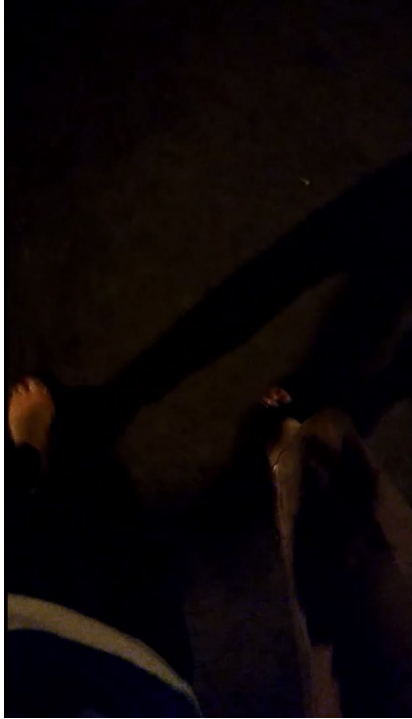
9.3. Třetí výtvarné médium – VIDEO-ART

Pro třetí variantu zpracování svého námětu jsem zvolila médium videa. Tentokrát jsem se zaměřila jen na jednu fázi života = **dospívání**, jelikož je mi momentálně nejbližší. Stejným způsobem by však byly zpracovány i ostatní fáze (dětství, dospělost, stáří). Vybrala jsem okamžiky, které jsou podle mne charakteristické pro dnešní dospívající mladé lidi, a z jednotlivých fragmentů jsem poskládala příběh jednoho dne z života mladé slečny: Dopoledne si zajde nakoupit nové oblečení a kosmetiku, odpoledne zajde ven s kamarádkou a na večer společně vyrazí na drink a celý den završí vyřáděním se na diskotéce. Příběh jsem zakončila záběrem na to, jak se k brzkému ránu vyčerpaná vrací domů a s celou svojí nádherou padne do postele a spí, aniž by si dělala starosti se zouváním, převlékáním a večerní hygienou.

Celé video je tvořeno z pohledu účinkující osoby, přičemž hlavní „postavou“ vyprávějící svůj příběh jsou boty. Jednotlivé záběry tedy zachycují pohled na boty v proměňujícím se prostředí. Tento typ zpracování jsem vybrala proto, abych ukázala, že díky osobním zkušenostem, které člověk s okolním světem má, stačí ukázat jen určitý detail prostředí a většina lidí si domyslí vše potřebné. Mimo to, boty jsou podle mě důležitou součástí osobnosti člověka. Přesto, že se v naší kultuře obvykle říká, že na boty se nikdo nedívá, jsou to právě boty, které nás po tomto světě doprovázejí doslova na každém kroku a stávají se tak svědky mnoha zajímavých příběhů.







Závěr

Ve své práci jsem se věnovala tomu, jaké různé prostředky jsou nám k dispozici proto to, abychom někomu odvyprávěli svůj příběh nebo sdělili své myšlenky, nápady, pocity, emoce, atd. Nejužívanějším prostředkem, který nám to umožňuje, je běžný jazyk a jeho „slova“. V současnosti se však stále více a více rozšiřuje i komunikace prostřednictvím obrazů. V práci jsem proto rozebrala, co je podstatou běžné komunikace a v čem se odlišuje od komunikace vizuální. Vizuální komunikace však může probíhat jednak v rovině běžného života (reklama, plakáty, fotografie a videa pořízená laiky) jednak v rovině umělecké. Ta má svá specifická pravidla, na která musí autor při své tvorbě dbát, aby dosáhl požadovaného efektu a jeho dílo zůstalo plnohodnotným uměleckým artefaktem. K dispozici jsou mu různá – klasická i nová média a jejich specifické vyjadřovací prostředky. Když si osvojí podstatu fungování těchto výtvarných prostředků, dokáže jejich pomocí odvyprávět jakýkoliv příběh a vyvolat v respondentovi cílené emoce. K tomu, aby komunikace proběhla úspěšně, však musí přispět i sám respondent. Jeho úkolem je naučit se přistupovat k uměleckému artefaktu jako k něčemu, co slouží jako prostředek komunikace a co má v sobě ukryto nějaký další (alegorický, symbolický, metaforický) význam. Neučiní-li tak, zhlédnutí obrazů se může zaseknout jen na povrchním zhodnocení, zda se mu dané dílo líbí či nelíbí. Zkušený pozorovatel naopak hned po přistoupení k obrazu zapojuje do hry svoji fantazii, představivost a na základě svých životních zkušeností rozehrává řetězec asociací a postupně se tak snaží dešifrovat jednotlivé významy a z nich poskládat konečné sdělení, jež je v díle ukryto. Podmínkou úspěšné interpretace je také vizuální gramotnost pozorovatele. Bez ní se mu jen těžko podaří dešifrovat skryté významy, natož dojít k podstatě sdělení a tedy k pochopení obsahu díla.

V průběhu své práce jsem si mimo jiné ověřila fakt, že interpretace je podmíněna individuálními zkušenostmi osob a také jejich osobnostními, povahovými a kulturními rysy. Při ukázce své tvorby různým osobám rozdílného věku jsem se často setkala naprosto s odlišným přístupem k daným obrazům. Někdo se vůbec nechytal a musela jsem mu přesně vysvětlit, o co jde a co v tom má vidět. Někdo naopak okamžitě začal dešifrovat použité motivy a skládat je ve výslednou interpretaci. Kromě toho se lišilo i samotné dešifrování symbolů. Každý dotazovaný člověk je vnímal svým pohledem a výsledné interpretace se tak mírně odlišovaly. Z toho plyne, že při tvorbě uměleckého artefaktu musí autor počítat

s individualitou respondenta, který se rozhodne k dílu přistoupit a že prostor pro interpretaci sdělení, které do něho ukryl je daleko širší, než zaujímá jeho úhel pohledu.

Seznam použité literatury a zdrojů

ČERNÝ, Jiří a Jan HOLEŠ. *Sémiotika*. Praha: Portál, 2004. ISBN 80-7178-832-5.

ČEŠTINA VE SLOVNÍKU, 2019, *Alegorie*, online dostupné z:
<https://www.cestinaveslovníku.cz/alegorie/> [citováno 10. 7. 2019]

ČESKÝ ROZHLAS, Radiožurnál, 2019 z článku Dobrých fotografií je na světě málo, říká Josef Koudelka, jeden z nejvýznamnějších fotografů 20. století, online dostupné z:
<https://radiozurnal.rozhlas.cz/dobrych-fotografií-je-na-svete-malo-rika-josef-koudelka-jeden-z-nejvyznamnejsich-7585091> [citováno 10. 7. 2019]

FILIPOVÁ, Marta a Matthew RAMPLEY, ed. *Možnosti vizuálních studií: obrazy, texty, interpretace*. Brno: Společnost pro odbornou literaturu - Barrister & Principal, 2007. ISBN 978-80-87029-26-8.

FULKOVÁ, Marie. *Když se řekne...vizuální gramotnost*. Výtvarná výchova: časopis pro výtvarnou a obecně estetickou výchovu školní a mimoškolní. Praha: Univerzita Karlova v Praze, 2002, 42(4), 12-14. ISSN 1210-3691.

GALERIE LA FEMME, 2019, *Viktoria Ban-Jiránková*, online web. Dostupné z:
<http://www.glf.cz/cz/galerie-umelcu/ban-jirankova-viktoria/> [citováno 10. 7. 2019]

GRAFOLOGIE A PSYCHOLOGIE, 2019, *Znak: ikon, index a symbol*, online dostupné z:
<http://ografologii.blogspot.com/2008/03/znak-ikon-index-symbol.html> [citováno 10. 7. 2019]

HAJDUŠKOVÁ, Lucie, PŘIKRYLOVÁ, Katarína, ed. *Vizuální gramotnost*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2010. ISBN 978-80-7290-487-7.

KULKA, Jiří. *Psychologie umění*. Praha: Grada, 2008. Psyché (Grada). ISBN 978-80-247-2329-7.

LIDOVÝ SLOVNÍK, 2019, *Asociace*, online dostupné z:
<http://lidovyslovník.cz/index.php?dotaz=asociace> [citováno 10. 7. 2019]

NEKULA, Martin (2017): ZNAK. In: Petr Karlík, Marek Nekula, Jana Pleskalová (eds.), *CzechEncy - Nový encyklopedický slovník češtiny*.
URL: <https://www.czechency.org/slovník/ZNAK> (poslední přístup: 12. 7. 2019)

PANOFSKY, Erwin. *Význam ve výtvarném umění*. Vyd. 2., rev. Přeložil Lubomír KONEČNÝ. Praha: Malvern, 2013. ISBN 978-80-87580-37-0.

PIHAN, R. 2012, *Vzdušná perspektiva, zákryt a stíny*, online článek, dostupné z:
http://www.fotoroman.cz/tech2/persp5_vzdusna.htm [citováno 10. 7. 2019]

PROKŮPEK, Tomáš a Martin FORET. *Před komiksem: formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. století*. Praha: Akropolis, 2016. ISBN 978-80-7470-145-0.

RVP Metodický portál, 2013, online dostupné z: [file:///C:/Users/Ester/Downloads/RVPG-2007-07_final%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Ester/Downloads/RVPG-2007-07_final%20(1).pdf) [citováno 10. 7. 2019]

RVP Metodický portál, 2013, Paul Césanne, online dostupné z:
https://wiki.rvp.cz/Kabinet/Ucebni_texty/Výtvarná_výchova/Dějiny_výtvarného_umění/Umění_19._století/Malířství/Postimpresionismus/Césanne%2C_Paul [citováno 10. 7. 2019]

SEKYRKOVÁ, D. 2016, *Využití nových médií ve výtvarné edukaci*, diplomová práce, vedoucí: Munzarová Magda, 106 stran, PEDF UHK, online dostupné z:
<https://theses.cz/id/oe8ugi/STAG83851.pdf>

ŠTOKROVÁ, M., 2012, *Typy obrazových prvků a jejich vztahy v umění geometrické a expresivní nefigurace*, vedoucí: Vančát Jaroslav, 91 s, Praha, FHS UK, bakalářská práce, online dostupné z: file:///C:/Users/Ester/Downloads/BPTX_2010_2_11240_0_251464_0_113829.pdf

ŠKOLA PO ŠKOLE, 2019, *Metonymie, metonymie a synekdocha*, online dostupné z: <https://skolapostskole.cz/cesky-jazyk/metafora-metonymie-synekdocha> [citováno 10. 7. 2019]

TURZOVÁ, Magdalena. 2014. *Dialog s uměním a o umění*. Kultura, umění a výchova, 2(2) [cit. 2014-09-23]. ISSN 2336-1824. Dostupné z: http://www.kuv.upol.cz/index.php?seo_url=aktualni-cislo&casopis=7&clanek=40.

Umění jako komunikační jazyk: [10. salon kritického myšlení 2004 : setkání spisovatelů, vědců, publicistů a umělců Visegrádské 4 : Litoměřice, pátek 28.5. - neděle 30.5.2004 : sborník z konference]. V Praze: Votobia ve spolupráci s Institutem mediální komunikace při Vysoké škole J.A. Komenského, 2005. ISBN 80-7220-220-0.

VYBÍRAL, Zbyněk. *Psychologie komunikace*. Vyd. 2. Praha: Portál, 2009. ISBN 978-80-7367-387-1.

WIKIPEDIA, 2019, *Shaun Tan*, online dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Shaun_Tan [citováno 10. 7. 2019]

WIKIPEDIA, 2019, *Pipilotti Rist*, online dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Pipilotti_Rist [citováno 10. 7. 2019]

WIKIPEDIA, 2019, *Grafika*, online dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Grafika> [citováno 10. 7. 2019]

WIKIPEDIA, 2019, *Bod*, online dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Bod> [citováno 10. 7. 2019]

WIKISOFIA, 2019, *Komunikace*, online dostupné z: <https://wikisofia.cz/wiki/Komunikace> [citováno 10. 7. 2019]

ZELINGER, P. 2011, *Egyptské umění – vývoj, chápání a zobrazování*, online dostupné z: <http://egyptologie.cz/1486/egyptske-umeni-vyvoj-chapani-a-zobrazovani/>, [citováno 10. 7. 2019] článek

Seznam obrazových příloh

Obrázek 1 stáří (zdroj: https://www.omlazenici.cz/wiki/vrasky.html)	12
Obrázek 2 smutek (zdroj: https://hylo.cz/suche-oci/priznaky-suchych-oci/slzici-oci/)	12
Obrázek 3 ikony (zdroj: https://cz.pinterest.com/pin/547187423468801229/?lp=true)	13
Obrázek 4 ikony (zdroj: https://www.decomotif.fr/p/signe-toilettes-homme-femme/617.html)	13
Obrázek 5 ikony (zdroj: https://cz.pinterest.com/pin/547187423468801229/?lp=true)	13
Obrázek 6 index (zdroj: https://hodoninsky.denik.cz/pozary/u-bzence-hori-les-kour-je-videt-na-kilometry-daleko-20120524.html)	13
Obrázek 7 symbol spravedlnosti (zdroj: https://cz.clipart.me/istock/justice-scales-177158)	13
Obrázek 8 symbol naděje (zdroj: https://cz.pinterest.com/pin/716424253192711045/?lp=true)	13
Obrázek 9 Ferda Mravenec (zdroj: https://www.veselepohadky.cz/ferda-mravenec/)	15
Obrázek 10 Marek píšíci evangelium (zdroj: http://katecheza.marianky.sk/30-september-sv-hieronym-knaz-ucitel-cirkvi/)	22
Obrázek 11 alegorie Víry (zdroj: https://www.richtera.cz/betlemari/kuks/ctnosti.html)	23
Obrázek 12 alegorie Pýchy (zdroj: https://www.richtera.cz/betlemari/kuks/ctnosti.html)	23
Obrázek 13 Rozmístění bodů v ploše obrazu (vlastní tvorba – powerpoint)	24
Obrázek 14 Horizontála, diagonála, vertikála, oblouk, spirála (vlastní tvorba – powerpoint)	25
Obrázek 15 objem (vlastní tvorba – powerpoint)	26
Obrázek 16 Paul Cézanne: Mount Saint Victoria (zdroj: https://www.saatchiart.com/art/Painting-Mount-Saint-Victoria-after-Paul-Cezanne-1902-1904/994278/3993253/view)	27
Obrázek 17 Paul Gauguin: Žlutý Kristus (zdroj: https://www.google.cz/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=2ahUKEwj2qpOy363jAhWBb1AKHV6OC98Qjxx6BAgBEAI&url=https%3A%2F%2Fwww.dailyartmagazine.com%2Fpaul-gauguin-yellow-christ-painting-week%2F&psig=AOvVaw2Uqk7H7K13bLgN58kViuJZ&ust=1562964617718960)	28
Obrázek 18 Egyptská hieratická perspektiva (zdroj: https://cs.wikipedia.org/wiki/Egyptská_kniha_mrtvých)	30
Obrázek 19 Robert Pihan: Vzdušná perspektiva (zdroj: http://www.fotoroman.cz/tech2/persp5_vzdusna.htm)	31
Obrázek 20 Ester Hanušová: Lineární perspektiva (vlastní tvorba – foto)	31
Obrázek 21 Leonardo da Vinci: Dáma s hranostajem (zdroj: http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=3572)	32
Obrázek 22 Caravaggio: Povolání svatého Matouše (zdroj: http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=4176)	33
Obrázek 23 Martin Creed	34
Obrázek 24 Piet Mondrian (zdroj: https://arto.shop/en/loja/mondrian-tribute-a/)	34
Obrázek 25 Trajanův sloup – detail (zdroj: http://fotoulovky.ic.cz/cesty_lide_mesta/rim/forum_tr_sloup_d2.htm)	37
Obrázek 26 Viktoria Ban-Jiráňková: V máku je síla (zdroj: http://www.glf.cz/cz/galerie-umelcu/ban-jirankova-viktoria/)	38
Obrázek 27 Shaun Tan: Inspection (pencil on paper) (zdroj: https://www.shauntan.net/books.html)	39
Obrázek 28 Shaun Tan: Flock (pencil on paper) (zdroj: https://www.shauntan.net/books.html)	39
Obrázek 29 Topffler: symbolická obrazová řeč (zdroj: Prokůpek, T. Před komiksem, Formování domácího orázkového seriálu ve 2. polovině 19. století; s. 46)	40
Obrázek 30 Gerhard Richter (zdroj: https://vltava.rozhlas.cz/gerhard-richter-panorama-5149026)	42
Obrázek 31 Gerhard Richter (zdroj: https://vltava.rozhlas.cz/gerhard-richter-panorama-5149026)	43

Obrázek 32 Nam June Paik (by Smithsonian; Museum of American Art) (zdroj: https://art.ihned.cz/umeni/c1-58987100-vystava-prukopnika-videoartu-june-paika-ukazuje-co-vsechno-lze-delat-s-televizory).....	44
Obrázek 33 Pipilotti Rist: Ever Is Over All, 1997 (zdroj: https://www.glenstone.org/art/exhibition/pipilotti-rist/)	44
Obrázek 34 Viktoria Ban-Jiráňková: 4 Živly (Aer, Aqua, Ignis a Terra) (zdroj: http://www.glf.cz/cz/galerie-umelcu/ban-jirankova-viktoria/)	47
Obrázek 35 Piero della Francesca: Křest Krista	48
(zdroj: http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=346)	
Obrázek 36 Seslání Ducha Svatého (zdroj: http://vkpatriarhat.org/cz/?p=34129)	48
Obrázek 37 Paul Gauguin: Žlutý Kristus (http://www.artmuseum.cz/reprodukce2_pohled.php?dilo_id=5512)	48
Obrázek 38 František Kupka: Autoportrét (zdroj: https://www.histoire-image.org/fr/artistes/kupka-frantisek)	49
Obrázek 39 Josef Koudelka: z výstavy Beautiful people (a skryté rány) (zdroj: https://radiozurnal.rozhlas.cz/dobrych-fotografii-je-na-svete-malo-rika-josef-koudelka-jeden-z-nejvyznamnejsich-7585091).....	51