

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VÝTVARNÉ KULTURY

**VZPOMÍNKY NA DĚTSTVÍ
„Hity let devadesátých“**

Diplomová práce

praktická práce

Bc. Karolína Koblenová
Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ a ZUŠ

Vedoucí práce: MgA. Mgr. Stanislav Poláček

Plzeň 2013

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma „Vzpomínky na dětství“ vypracovala samostatně pod odborným dohledem vedoucího diplomové práce, s použitím literatury a zdrojů uvedených v příloženém seznamu.

V Plzni dne 12. dubna 2013

Podpis _____
Karolína Koblenová

Poděkování

Na tomto místě bych chtěla poděkovat svému vedoucímu diplomové práce, panu MgA. Mgr. Stanislavu Poláčkovi za odborné vedení, cenné připomínky a přínosné konzultace při vedení diplomové práce. Dále se mi dostalo cenných rad a pomoci od PaedDr. Rudolfa Podlipského Ph.D., Doc. PaedDr. Jana Slavíka Csc. a Mgr. Evy Trousilové, jimž patří také můj dík. Dále bych ráda poděkovala své rodině a přátelům za materiální i morální podporu při tvorbě diplomové práce a v průběhu mého studia.

V Plzni dne 12. dubna 2013

Podpis _____
Karolína Koblenová

„zde vložit originál zadání diplomové práce“

Anotace

Má diplomová práce s titulem *Hity let devadesátých* se zabývá tématem vzpomínek na dětství. Nad tímto tématem se zamýšlím v teoretické části a završuji jej cyklem sedmi maleb. Téma vzpomínek na dětství oprost'uji od příběhů a chronologičnosti a izoluji z něj typické popkulturní předměty z doby svého dětství, jimž se věnuji popisným, až portrétním způsobem. Stylově se jedná o semiabstraktní malbu inspirovanou vizualitou v popkultuře devadesátých let, postmoderním neo-popem a tendencemi umělecky povyšovat kýč. Personalizaci těchto vlivů nacházím ve výtvarnících Jeffu Koonsovi a Michelu Majerusovi, přičemž si uvědomuji kořeny sahající k nim z pop artu 60.let. Výsledku dosahuji barevnými plochami, provázaností přesnosti i rozvolněných tahů stětcem, používáním šablon a dekorativního válečku. Svou roli hraje také adjustace cyklu, kterou potvrzují svůj zájem o neo-pop a obrazy posouvám směrem k objektu.

Obsah i formu reflektuji nejen z hlediska výtvarníka, který díla tvoří v kontextu současného umění, ale i z pohledu pedagoga výtvarných předmětů, zaměřeného na střední školy.

Klíčová slova:

Vzpomínky, dětství, generace, malba, předmět, pop art, popkultura, neo-pop, postmodernismus, devadesátá léta, kýč, adjustace

Abstract

My thesis called *Hits of the 1990's* deals with my memories of childhood. My focus was to explore this topic in the theoretical part and sum my conclusions up by creating a serie of 7 paintings. I aim to work with the theme of childhood memories by getting rid of the burden of chronology and isolating the typical pop-culture props from them. I cope with them in a descriptive, essentially portrait-like way. As far as style is concerned, I am using semiabstract painting inspired by the 1990's popculture's visuality, postmodernism, neo-pop and tendencies of elevating kitsch to art. I find these influences in the works of Jeff Koons and Michel Majerus, while being aware of their roots in 1960's pop art. My intention is to reach my goal by using coloured fields, coherence of free brush traces and accuracy and by using stencils and decorative roller. The adjustments of the cycle also plays an important role, since it confirms my interest in neo-pop and pushing the idea of paintings closely towards the object, they are dealing with.

I am reflecting the content and form not just from the view of a contemporary painter, but also a pedagogue of artistic disciplines, focused on teaching second grade.

Keywords:

Memories, childhood, generation, painting, colour, prop, pop art, popculture, neo-pop, postmodernism, 1990s, kitsch, adjustment.

Obsah

1. Úvod.....	3
2. Tématický a výtvarný koncept a proces jeho hledání.....	4
2.1 Námět.....	4
2.1.1 Vzpomínky jako fenomén.....	4
2.1.2 My, děti deváté dekády.....	6
2.1.3 Hledání námětu a koncepce.....	8
2.2 Inspirace: Umělecká a popkulturní scéna devadesátých let.....	11
2.2.1 „Dekáda kýče“ (Estetika v popkultuře devadesátých let).....	11
2.2.2 Kýčovitě tendence v postmodernismu.....	12
2.2.2.1 Pop artové kořeny	13
2.2.2.2 Neo-pop.....	16
2.2.3 Jeff Koons.....	19
2.2.4 Michel Majerus.....	22
2.3 Výtvarně vyjadřovací prostředky.....	23
2.3.1 Materiál a technologický postup.....	23
2.3.2 Barevnost a kompozice.....	25
2.3.3 Dekorativní prvky a efekty.....	26
2.3.4 Adjustace.....	27
3. Finální cyklus obrazů.....	29
3.1 Obraz č. 1 - My Little Pony	29
3.2 Obraz č. 2 - Tamagotchi.....	30
3.3 Obraz č. 3 - Bart.....	31
3.4 Obraz č. 4 - Americana.....	32
3.5 Obraz č. 5 - DOS Generation.....	33
3.6 Obraz č. 6 - Gummibärchen.....	34
3.7 Obraz č. 7 - BRAVO!.....	34
4. Didaktická část.....	36
4.1 Pedagogické využití	36
4.1.1 Metodická řada „Moje generace“	38

4.1.1.1 Popis metodické řady.....	38
4.1.1.2 Vazby na vizuální kulturu.....	38
4.1.1.3 Struktura metodické řady.....	40
4.1.1.4 Vazby na RVP.....	51
4.1.1.5 Vazby na ŠVP a TP.....	53
5. Shrnutí.....	55
Resumé.....	56
6. Seznam použitých zdrojů.....	57
7. Obrazová příloha.....	60
7.1 Skicovní materiál.....	60
7.2 Závěrečný cyklus obrazů - fotodokumentace.....	63

1. Úvod

Téma „vzpomínky na dětství“ mě zaujalo především tím, že je široké a nabízí rozmanité konceptuální uchopení. Jako aspirujícího pedagoga mě zajímá tematika dětství a dospívání, jelikož je nosná i z hlediska pedagogických námětů. Sebereflexí vlastního dětství, uvědoměním vlastního dětského „já“ se učitel dostává blíže žákovi ve snaze porozumět jeho myšlení, výtvarnému vyjadřování a vkusovým preferencím.

Zvolila jsem médium malby, čímž navazuji na svou, též malířskou, bakalářskou práci *Víra říše bezvěrců*, v níž jsem se věnovala malování opuštěných sakrálních míst v krajině bývalých Sudet. Nyní pro své malby volím odlehčenější téma předmětů a jevů z oblasti popkultury, které figurovaly v mém vlastním dětství i ve vzpomínkách mých vrstevníků. Snažím se malířsky vyjádřit ducha doby devadesátých let tak, aby moje obrazy komunikovaly s divákem a jeho vlastními vzpomínkami. Nevytvářím osobní vyprávění o svém dětství, zabývám se spíše kolektivní pamětí své generace – tedy generace lidí, kteří stejně jako já vzpomínají na dětství v rozmezí let 1990 až 2000.

Ráda bych nyní seznámila čtenáře se strukturou teoretické části mé diplomové práce. Text je členěn do pěti kapitol včetně této - úvodu. Ve druhé kapitole popisuji proces hledání konceptu - výběr námětu, inspiraci, volbu techniky a výtvarných prostředků. Třetí kapitola obsahuje mé osobní vyjádření ke každému z vytvořených obrazů předkládaného malířského cyklu. Ve čtvrté kapitole vztahuji svou diplomovou práci k pedagogické praxi a uvádím návrh metodické řady zakotvené v RVP a ŠVP. V páté kapitole shrnuji a vyvozuji závěry celého procesu práce v českém i anglickém jazyce.

Pracuji s mnoha různorodými zdroji, jak tištěnými, tak internetovými. V textu na ně odkazuji ve zkrácené formě v závorce a plné citace uvádím podle normy ČSN ISO 690 v šesté kapitole v seznamu použitých zdrojů. Sedmá kapitola obsahuje obrazovou přílohu a je dokumentací procesu tvorby i finálního cyklu obrazů.

2. Tématický a výtvarný koncept a proces jeho hledání

2.1 Námět

2.1.1 Vzpomínky jako fenomén

Útržkovité, někdy konkrétnější, někdy rozostřenější a někdy podobné snu. Vzpomínky jsou vlastně obrazy. A jsou zarámované zapomináním. Čím ranější vzpomínky jsou, tím méně si můžeme být jisti jejich přesností. Někdy v mysli uvízne dialog, vedený dávno v dětství, někdy si oko vybaví dávný odraz na sítnici a oživí obraz předmětu, interiéru, osob. A my se rozpomeneme na situace, pocity a příběhy. Někdy nám situace, nebo jen barva, tvar či vůně, s níž se setkáme ve své dospělosti, připomene dětství. Znovu vidíme své dětské hračky, slyšíme tehdy populární hudbu a vžijeme se do příběhů, které se v našem životě odehrály. Většinou však nedokážeme takovou vzpomínku oživit natolik, abychom se dostali až za její rám, aby se ten statický obraz skutečně rozhýbal. Například si nedokážeme žádný dávno prožitý den přehrát v mysli se všemi detaily jako film. Možná je to právě zapomnění, co dělá vzpomínky - a především vzpomínky na dětství - tak zvláštním, skoro až magickým fenoménem.

Vzpomínají všichni lidé, všechny generace. A přestože je vzpomínka věcí velmi osobní až intimní, vzpomínky lidí zhruba stejně starých mají styčné body. Tyto shody vidím především v takzvaných „rekvizitách doby a místa“. Jsou to vlastně propy, které nám umožňují se do dětství navracet. Záchytné body v abstraktním světě vzpomínek. Slovo prop volím záměrně - tento termín vysvětluje Kendall L. Walton (1990, s. 40) v *Mimesis as Make-Believe* jako objekt, který otevírá dveře do fikčního světa, generuje jej. Vzpomínání je také svým způsobem vstup do fikčního světa - světa, který existoval, ale s časem zanikl a jedinou jeho evidencí je naše paměť. Fikční svět našeho dětství.

Naše osobní příběhy, které si v paměti ožívujeme, mají totiž vždy své specifické kulisy, typické právě pro ono dobové rozpětí. Tyto kulisy jsou složeny z předmětů, které jsme měli doma a na které jsme se denně dívali, z pořadů, které byly vysílány v televizi a z hudby, která hrála v rádiích. Z módy, do které jsme se oblékali, nebo té, kterou jsme

vnímali v médiích a oblékat se do ní chtěli. Ovlivňoval nás technický pokrok, novinky v oblasti elektroniky a médií. Slavné osobnosti, idoly, ikony. Oblíbené hry. Populární potraviny a nápoje, jejich vůně a chutě. Znělky televizních show. Pocit, jaký na těle působily textilie, z nichž se šilo oblečení. Všechny tyto jevy tvoří tvář doby a dávají tak rámec vzpomínkovým vyprávěním celé naší generace.

Naše dětství ovlivňuje samozřejmě i celková společenská atmosféra a politická situace na daném místě a v dané době. Na základě tématu svojí diplomové práce jsem hledala studie a publikace, které se věnují dětství nikoliv z hlediska jedince a jeho rodiny, ale z hlediska působení společnosti, doby a kulturní produkce. Zaujala mne studie *Dětství dublinských a brněnských seniorek* Petry Pospěchové, kterou publikoval Igor Nosál ve sbírce *Obrazy dětství v dnešní české společnosti - Studie ze sociologie dětství*. Autorka v ní porovnává výpovědi stejně starých respondentek, žijících na dvou zcela odlišných místech, a na jejich základě nachází a pojmenovává shody a rozdíly. Přichází například na rozdíly pramenící z toho, že dětství prožité v Brně je spíše urbánní (městské, kdy děti vyrůstaly především v bytech), zato to dublinské je rurální (rodiny vedly spíše venkovský styl života, věnovaly se zemědělství apod.). Na závěr shrnuje: „*Obraz dětství je ovlivněn historickými a sociálními okolnostmi charakteristickými pro Českou republiku nebo Irsko, respektive obě města.*“ (POSPĚCHOVÁ, in: Nosál, 2004, s.150)

Já se ve své práci zaměřuji na předmětný doprovod našeho dětství pramenící z popkultury a jsem si vědoma, že kromě doby je determinován i místem a společensko-politickou situací, jakož i ekonomickou situací rodin. Mohla bych tedy podobně jako autorka výše zmíněné studie definovat, jaké skupině lidí se ve své práci věnuji. Generace, jíž se zde zabývám, je skupina českých dětí narozených mezi lety 1986 až 1990, které pocházejí ze střední společenské třídy a prožily spíše urbánní dětství. Je to sociální skupina, do níž jsem patřila i já.

2.1.2 My, děti deváté dekády

Ty styčné body, které jsou společné vyprávěním příslušníkům určité generace, se dají zastřešit pojmem „kultura“. V dětství však ještě nevnímáme všechny aspekty kulturního celku. Zato se coby děti moderní doby dostáváme již od raného věku do styku s tou banální, všední, mediálně šířenou tváří kultury - popkulturou. Do ní můžeme zahrnout konzum všeho druhu - od zábavního průmyslu produkujícího idoly mládeže, přes populární hračky až po určitou značku čokolády.

Podle definice v internetovém slovníku cizích slov je popkultura „*většinová populární kultura, zábava pro široké masy obyvatelstva, např. populární hudba, filmy, divadelní představení, četba, televizní představení a videohry, ale i specifický způsob sociální komunikace (verbální i nonverbální) a oblékání.*“ (Popkultura - ABZ.cz: slovník cizích slov, [online])

Právě popkultura je jedním z činitelů, které dobu našeho dětství napouští svými barvami, jež si zpětně ve vzpomínkách vybavujeme. Abych získala lepší náhled na své pojetí díla a ověřila si jeho legitimnost, rozhodla jsem se nespolehat jen na vlastní vzpomínky a úsudek. Porovnávala jsem je s vrstevníky. Pomocí sociální sítě Facebook jsem vyzvala své stejně staré přátele, aby psali v komentářích, co si z devadesátých let vybavují. „Instruovala“ jsem je ke vzpomínání na tehdejší typické předměty popkultury, tedy na hračky, hry, elektroniku, hudbu, televizi, populární produkty potravinářského průmyslu nebo módního průmyslu. Dotaz jsem vkládala na Facebook s hypotézou, že mi výsledky pomohou upřesnit si námět pro mé malby. Příspěvky respondentů sem vkládám v přesném znění.

Žena, 1988: „Žužu bonbony ve tvaru očí“

Žena, 1992: "Takový ty červený jedlý pásky, co se jim mezi dětmi říkalo "mucholapky", měly tuším jahodovou příchut'"

Žena, 1988: "Tamagoči, Dallas, Baywatch, pogy..."

Muž, 1988: "Osuška z vietnamské tržnice se vzorem americké vlajky."

Muž, 1990: „Preclíky v čokoládě“

Žena, 1986: „Pc Atari, hra Malíř pokojů - to hrála ségra, a retro panelákové tapety.

Kostýmy ve školce: kuchařka, vodník, muchomůrka a prodavačka...“

Žena, 1993: „Svítící tenisky se Strážcema vesmíru, kočičí jazýčky, Lunetic.“

Muž, 1987: „Počítač, My z Kačerova, Tamagoči, želvy Ninja, Michael Jackson.“

Žena, 1988: "Pamatuju si Tamagoči, každéj odklízél hovínka. Taky si pamatuju pogy-všichni to hráli. A takový slizy na dlouhý slizký šňůře ve tvaru očí. A nezapomenu na písničku Zlato, pojd' na to.“

Žena, 1989: „Vroubkatý punčocháče, manšestráky, oteplváky.“

Muž, 1989: "Pop-rocks, pogy, Gameboy, Tamagoči, kovové prolézačky, Tekken 1.“

Žena, 1991: „Hamburgery ze želé, kartičky hokejistů, čokoláda Nestlé v červeném obalu, barevné žvýkačky ve tvaru kuliček v takovém tom blistru, Vexta, tatranky a mini tatranky, z hudby Lunetici, Dáda, Maxim Turbulenc a Šmoulové, které každý kromě mě miloval. V televizi všechny ty Esmeraldy, Kassandry a Divocí andělé, Beyblade, Pokémoni, barevné kazeťáky s CD přehrávačem jako novinka... ježiš, já bych toho ještě navymýšlela...“

Žena, 1988: „Počítačové hry Comander Keen, Heroes 1, Prince of Persia, Prehistorik, Tetris, Arkanoid.“

Žena, 1987: „Jedlej papír, antiperle, takový ty růžový žvejky jednotlivě balený, jak po druhym kousnutí už byly bez chuti... název nedám. Pogy, hokejový kartičky, skákání gumy s holkama, céčka, kuličky, Kelly Family, Backstreet Boys a mohla bych pokračovat ... žvejky měly tetování a to bylo už něco!!!“

Žena, 1988: „A ještě Pokémoni. Ale nejsem si jistá, jestli to nebylo až po roce 2000.“

Žena, 1987: "Mončičáci - takový plyšový hračky to byly... pak poníci, co ve vodě měnili barvu, kalhoty mrkváče, účes "na hříbka", Kelly Family, Spice Girls, Hanson, proklatě ohyzdný cvičky a vůbec úbory na tělocvik, bravíčko, Mario, Tetris, Eso a čágo bélo Tereza...“

Žena, 1987: "Kapela Modern Talking, Kelly Family, Lunetic, pogy, kartičky s hokejistama, Tamagoči, mončičáci, hra Keen a Prince of Persia.“

Žena, 1988: „Videopůjčovny, máma měla na hlavě trvalou, kožešiny kolem krku z lišek - i s nohama, pěstování takový tý trávy z hlavy, co měla oči a brýle, Fanta z Německa, co měla stopadesát jinejch příchutí než u nás ta pomerančová, Kinder vajíčka ke každé

příležitosti, Vitacit, blikací boty, společenská hra Hon na myš, místo Primy byla Premiéra, na Nově Počasíčko a Peříčko.“

Takto vzpomínají na devátou dekádu dvacátého století její děti. Jejich slova byla pro moji tvorbu zásadní. Ověřila jsem si ony výše zmiňované styčné body, na nichž mohu stavět obraz dětského světa devadesátých let. Z příspěvků je snadné vysledovat několik výrazných prvků, na jejichž podstatnosti se respondenti shodují.

Tamagotchi - elektronická kapesní hračka, která na svém černobílém jednoduchém displeji simuluje virtuální zvířátko. Bravo, neboli „bravíčko“ časopis pro mládež. Počítačové hry a videohry. Hráli jsme také „pogy“, jednoduchou stolní hru. Žvýkali jsme žvýkačky a pak na sebe lepili tetování, které jsme našli v obalu, pili jsme limonády Fanta, sobotní dopoledne jsme trávili před televizní obrazovkou u hudební hitparády zvané Eso. Konzumovali jsme všechno nové, západní, porevoluční, pestré, křiklavé, jásavé, zářící.

Nejenom dětský svět v té době takto zářil - města se v devadesátých letech rozsvítily v neonové záři z poutačů všudypřítomných heren a nočních klubů, rozrostla se o pestrobarevné asijské tržnice, chrámy kýče. A pro nás, děti, tady byly poutě. S poblíkávacími atrakcemi, autodromy, pop-cornem a automaty na hračky. Dodnes na nich můžeme vidět podobné zboží, slyšet diskotekovou hudbu tehdejších superhvězd, ochutnat sladký barevný popcorn z pytlíku s hvězdami a pruhy, svézt se na atrakci pomalované portréty hereckých hvězd devadesátých let, jako je Sylvester Stallone, Pamela Anderson nebo Arnold Schwarzenegger. A můžeme vzpomínat, jak jsme vyrůstali my, děti deváté dekády.

2.1.3 Hledání námětu a koncepce

Jak jsem již zmínila, moje obrazy stojí na pilířích pojmů POPKULTURA - DĚTSTVÍ - DEVADESÁTÁ LÉTA. Po rozvaze, v níž jsem se rozhodla věnovat se tématu z pohledu generace, jsem se rozhodla přemýšlet v předmětné rovině. Inspirována prvky popkultury, které vyjmenovali moji vrstevníci ve výše uvedené internetové diskusi, jsem hledala ideální výtvarnou koncepci. Mohla jsem se například zaměřit jen na jednu oblast, například na videohry, módu nebo již zmíněné prostředí poutě, anebo vytvořit kompilaci z různých odvětví populární kultury. Mohla jsem jmenované předměty zobrazovat

samotné, izolované, nebo jsem je mohla na obraze nakombinovat tak pestře, jako bývá pomíchané zboží na tržnici. Mohla jsem tvořit abstraktní díla, vzít si inspiraci pouze z jejich barevnosti, tvarů a dalších vizuálních vlastností.

Téma se mi najednou jevilo ohromně široké a plné rozmanitých možností výtvarného uchopení. Všechny tyto možnosti jsem zvážila, zkusila si několik letmých skic, dokonce jsem si prošla několik větších poutí s fotoaparátem v ruce a zachycovala jsem různé výjevy, které mi dětství v devadesátých letech připomněly.

Nakonec jsem se ale rozhodla pro pojetí práce v duchu „cyklu portrétů“ - rozhodla jsem se každému obrazu dát jiný námět, a věnovat tak každý kus cyklu „oslavě“ určitého jednoho předmětu (nebo jevu), který ovlivnil dětství mé generace. Aby nakonec vznikl jakýsi portrét doby, chtěla jsem obsáhnout co nejširší pole popkultury – vybrat tedy něco z oblasti her, něco z jídla, něco z televize... Chtěla jsem uchopit co nejcelistvěji kulturu svého dětství, a stejně tak co nejlépe rozložit náměty časově mezi lety 1990 až 2000. Z toho vyplýval nelehký úkol zvolit sedm námětů ideálně reprezentujících mou představu. Znovu jsem nahlédla do zásobárny námětů poskytnutéými přáteli a konfrontovala jsem jejich slova s vlastními vzpomínkami, pocity, preferencemi.

Některé náměty mě zaujaly okamžitě, například Tamagotchi a operační systém MS DOS. Připadaly mi velmi typické pro danou dobu a zároveň velmi zajímavé z výtvarného hlediska, protože samy o sobě stojí na určitém grafickém rozhraní vytvořeném a naprogramovaném lidmi, které by byla výzva malířsky parafrázovat. Stejně tak počítačové hry. Uvažovala jsem o tom, věnovat se místo DOSU nějaké konkrétní počítačové hře, například PACMAN, která má notoricky známou grafiku, a tak ji lze na první pohled poznat. Téma MS DOS mi však nabízí jedinečnou možnost vytvořit obraz s odkazy a poukázat na mnoho her najednou - v zastoupení.

Dále jsem hledala zástupce z oblasti hraček, animovaného filmu, mediálních nosičů a potravinářského průmyslu, uvažovala jsem i o módě v oblékání. Protože jsem měla mnoho možností a již jasnou koncepci, musela jsem někdy vybírat i mezi dvěma lákavými náměty. Například námět seriálu Simpsonovi soupeřil s obrazem ze světa Šmoulů. Bylo to vlastně barevné dilema - žlutá a nebo blankytně modrá. K oběma jsem v tomto případě vytvořila elektronické skici a na jejich základě jsem se rozhodla pro žlutou variantu, pro obraz Barta. Další námět, který mi utkvěl v mysli, co se týče animované filmové tvorby,

byl Pokémon. Je to však až příliš mladý fenomén, dekády devadesátých let se dotýká jen lehce a je spíše záležitostí přelomu tisíciletí. Vliv japonské kultury jsem symbolizovala obrazem digitální hračky Tamagotchi. Estetiku kýče zastupuje plastová figurka s duhovou hřívou, My Little Pony. Rozhodovala jsem se mezi zobrazením audiokazety a videokazety VHS, zvítězil motiv hudební, a to čistě z toho důvodu, že jsem jako dítě měla silnější vztah k hudbě, než k televizi a filmu. V tématice jídla - sladkostí jsem vybírala čistě podle vizuálu. Ze všech možných variant, jako jsou gumové cukrové pásky, gumoví hadi, různé druhy žvýkaček a bonbony nejrůznějších tvarů, považuji za vizuálně nejzajímavější gumové medvídky.

Zamýšlela jsem, aby i technické provedení obrazů bylo určitým odrazem doby mého dětství. Mou práci provázelo vytváření mnoha skic, které předcházely finálnímu celku. V nich jsem si ujasnila, s jakými výtvarnými prostředky chci pracovat, jakou cestou se chci ubírat. Téma odkazuje na pop art, který mě v mé výtvarné tvorbě velmi ovlivnil a na nějž ráda navazuji a reaguji. Proto jsem se rozhodla inspirovat se pop artem i formálně a vytvořit barevný, uvolněný a jaksi bezstarostný cyklus.

Obrazy nakonec reprezentují vše, co jsem zamýšlela – jak mé osobní vzpomínky, dobu, jíž se věnuji, tak i možnost zajímavého výtvarného zpracování. V budoucnu bych se ráda malířsky věnovala i různým dalším tématům, které z tohoto procesu přemýšlení vyplynuly a které jsem do finální série obrazů nezařadila.

2.2 Inspirace: Umělecká a popkulturní scéna devadesátých let

2.2.1 „Dekáda kýče“ (Estetika v popkultuře devadesátých let)

Devadesátá léta, období mého dětství, si vybavuji jako jakousi „dekádu kýče.“ Působí na mě jako léta barevná, plastová, plyšová, krásná i ošklivá. Jednou z mých raných vizuálních vzpomínek je vybledlý, promočený, rozbitý „mončičák“¹ ležící v pískovém hrobě dětského pískoviště. Byl růžový a stále se usmíval svýma velkýma namalovanými očima. Ubohý, zabitý kýč. Tato vzpomínka a mnoho dalších vizuálních vjemů z té doby mi jsou inspirací - vzbuzují ve mně touhu malovat a rekonstruovat své vzpomínky.

Píši zde o inspiraci kýčem, a proto je třeba jej vymezit. Definice kýče je však natolik komplikovaná, že by vydala na obsáhlou teoretickou práci. Tomáš Kulka se věnuje konceptu kýče z mnoha úhlů pohledu v knize *Umění a kýč*. Mé uchopení tohoto fenoménu nejlépe popisuje sociologická teorie, která kýč vymezuje vkusem masy. Kýč je podle ní jakousi lacinou, široké veřejnosti dostupnou náhražkou umění působící na city a vyvolávající jistý estetický prožitek. *„Kýč jsou ty levné obrázky, které se prodávají v předměstských galeriích a v obchodních domech - ne ty, co visí na stěnách muzeí a aukčních síní. Kýč vzniká, když má hodně lidí hodně peněz, aby si jej mohli koupit. Je kategorií zcela přirozenou. Je právě tak nevyhnutelný jako umělé květiny, plastické stromy či standardizovaná občerstvení firmy McDonald - je prostě produktem masové spotřební kultury.“* (KULKA, 2000, s. 19)

Tato koncepce sice nestačí k dokonalému pochopení fenoménu kýče, ale mně stačí k tomu, abych zde mohla s tímto pojmem legitimně operovat. Kýč je pro mě estetika produktů určených pro masovou kulturu, předmětů laciných, sériových, zaměnitelných, přitom jaksi naivně esteticky atraktivních (této atraktivity je dosahováno extrémní líbezností, roztomilostí, veselou křiklavostí či prvoplánovou svůdností).

A dekáda kýče? Porevoluční popkulturní třesk k nám přinesl zcela nové věci, konzumní zboží v nepřeberném množství, zářivě barevné a lákavé na pohled. Televize začaly vysílat seriály a telenovely, které perfektně splňují definici braku, takového kinematografického kýče. Mohli jsme díky televizi nahlédnout do amerických domovů,

1 Mončičák – český název pro plyšovou hračku japonského původu Monchhichi, (Monchhichi – Wikipedia, 2013, [online])

ochutnat americký sen. Ta fascinace vším novým, ta adorace, vytvořila kýč i z věcí, které kýčem nebyly. Společnost hltala všechno to nové, líbivé a povrchní právě proto tak nekriticky, že předtím byla vystavena smyslovému strádání. Jednotvárnosti. A zakázaná kultura, disent, nebyla v žádném případě ideální alternativou k tomu, co nabízela kultura totalitou schválená. Nebyla totiž líbivá, byla často příliš intelektuální, těžká, zkrátka nebyla pro každého. A už vůbec ne pro děti. Proto s sebou rok 1989 přinesl příliv nízké kultury, kýče, který si mohl nyní každý svobodně vychutnat. Nekonečné televizní seriály, asijské videohry, západní popová hudba, křiklavě barevná móda. V domácnostech se posvátně usedalo k seriálu Dallas, seriálové postavy se staly jakýmsi simulákrem, objektem obdivu, vzory, tématy k hovoru mezi sousedy. A po celá devadesátá léta žila společnost v tomto okouzlení. Než jsme si zvykli.

2.2.2 Kýčovitě tendence v postmodernismu

Postmodernismus ve výtvarném umění, stejně jako i v literatuře či filosofii, je definován především jako tendence stavící se proti moderně. Z toho vyplývají jeho základní rysy - metaforičnost, různorodost a eklektické čerpání inspirace z nejrůznějších historických směrů i z lidové neumělecké sféry. Ve výtvarném umění je pro postmodernismus typická tendence k recyklaci. Jako by nebylo již možné přijít s něčím zcela novým, ztrácí význam originalita a její místo přebírá koncept. Postmodernismus je směr pluralitní, což znamená nejen možnost takzvaného dvojího čtení díla (což je typicky literární příklad), ale také absolutní neprogramovost. Různé umělecké formy, postupy a názory jsou si rovnocenné a mohou svobodně koexistovat. Autor může libovolně nakládat s nejrůznějšími kulturními jevy.

Vzhledem k této „svobodě“ postmodernismu se do zájmu umělců dostává poprvé v historii výtvarného umění i kýč. Přitahuje také pozornost teoretiků umění. Zajímá například Tomáše Kulku, Gabrielle Thullerovou či Umberta Eca.

V době moderny byl kýč silně odsuzovaný, hranice mezi ním a vysokým uměním byla chápána jako nepřekonatelná zeď. Kýč však vždy měl i svoje konzumenty. Díky nim přežil a konečně se v osmdesátých letech dvacátého století dostal do popředí zájmu umělců.

Tento dosud neprobádaný prostor nabízel rozehrání hry forem, akcentování vlastností, které by v moderně neuspěly, jako je křiklavost, vulgárnost či sentimentálnost.

2.2.2.1 Pop artové kořeny

„Zatímco modernismus se snažil ikonografii kýče zapudit, pop art ji s nadšením přijal“

(KULKA, 2000, s. 143)

Pop art, směr na pomezí moderny a postmodernismu, udělal první velký krok ze světa „vysokého umění“ do světa kýče. Glorifikuje banalitu, miluje všednost. Je záměrně povrchní, lhostejný vůči konceptuální hloubce díla. Už název „Pop“, odvozený od „popular“ (tedy „lidový“) odkazuje na vkus masy. Atributy, které si v kontextu pop artu můžeme spojit s kýčem, jsou tytéž, s nimiž pracuji já ve svém diplomovém malířském cyklu. Jde o nekomplikovanou líbivost, převzetí estetiky z masové kultury a světa reklamy a nepřilíš expresivní, až neosobní formu.

Například v malířské tvorbě Roye Lichtensteina se na plátno dostává estetika komiksu, tvorby dosud nepovažované za uměleckou, ale pouze brakově zábavnou. Andy Warhol se věnuje konzumním produktům, které na svých plátnech oslavuje tak, že je zvětšuje a množí. Jeho obrazy Campbellových polévek či láhví Coca-Coly byly zpočátku přijímány velmi kontroverzně, autorovi byla vyčítána neoriginalita a reprodukce.

Právě reprodukce, kopírování, je podle teoretičky umění Gabrielle Thuller jedním z charakteristických znaků kýče. *„Jak je to například se slavným uměleckým dílem, jež se objeví na dekorativních předmětech pro domácnost, v reklamě či na obalech? Pak je umělecké dílo už úspěšně devalvováno na kýčovitý předmět.“* (THULLEROVÁ, 2007, s. 50) Podobným způsobem Andy Warhol zkopíroval a namnožil *Monu Lisu* a vystavil ji pod názvem *Třicet je lepší než jedna*. Ve většině případů však pop art nebanalizuje velké umělecké náměty, naopak tvoří velké umělecké náměty z věcí banálních.

Tomáš Kulka v knize *Umění a kýč* vysvětluje rozdíl mezi dílem pop artu a skutečným kýčem na příkladu obrazu Mela Ramose *Val Veeta* z roku 1965, který by na pohled bylo možné zaměnit s reklamním plakátem stavícím na motivu krásné obnažené ženy. Ramosovo dílo podle Kulky kýč denotuje, a proto je třeba jej interpretovat, zatímco kýč interpretaci nevyžaduje. *„Musíme jej tedy chápat spíše jako určitý výrok o kýči či*

komentář k němu, ne jako kýč sám.“ (KULKA, 2000, s. 147) Jako další rozdíl uvádí ironii a humor - ty jsou vlastní pop artu, ale kýč sám s nimi nepracuje: „*Kýč je vždy naprosto vážný; proto je směšný a patetický. Ironie je největším nepřítelem kýče.*“ (KULKA, 2000, s. 148)

Kromě Mela Ramose, Andyho Warhola a Roye Lichtensteina je podle mého názoru na místě uvést mezi přední představitele pop artu, který se zabývá kýčem, ještě dílo Toma Wesselmana, Davida Hockneyho a Jamese Rosenquista. Zvláště poslední jmenovaný autor je jedním z mých osobních oblíbenců. Zaujaly mě jeho velkoplošné malby, které zobrazují pop artové motivy detailním, až fotorealistickým způsobem, následkem čehož připomínají obří malované reklamní koláže. Líbí se mi také jeho práce s barevností, která je velmi výrazná až přesycená.



Obrázek č. 1

James Rosenquist - Fahrenheit 1982 Degrees (1982)

(dostupné z WWW: <http://whitney.org>)

V českém výtvarném umění se pop art ubírá trochu jiným směrem než v Americe. Snad je to proto, že jsme se v době totality nemohli bezstarostně radovat z přemíry konzumního zboží a vulgární banality, jak činil západní pop art, když směřoval umění k přijetí kýče. Češi byli naopak v sevření kýče ideologického - oficiálním uměním byl socialistický realismus. Poválečná umělecká tvorba byla spíše vážná, intelektuální. V uvolněnějších šedesátých letech se ale i u nás objevily reakce na pop art - vyznačují se především humorem, ironií, hravostí, až určitou groteskností. Okolnosti nástupu tohoto nového směru je popsán v knize *Umění zastaveného času: „Vážný tón, kontemplativnost,*

existenciální naladění, které se zdálo dominovat podobě českého umění, dostalo vervního protihráče osvětlujícího skutečnost ostrým světlem z nového neočekávaného úhlu“ (HOJDOVÁ, 1997, s. 151)

Český pop art lze spatřit v tvorbě malířů Jiřího Načeradského, Aleše Lamra, Eduarda Šafránka či Milana Langera. U posledního jmenovaného spatřuji asi nejsilnější formální inspiraci pop artem, především Warholovou tvorbou. Obraz *Z cyklu Blok A- jak vařit delikátní čaj* je vytvořený pomocí sítotisku, spreje a šablon, věnuje se předmětnému světu (dominuje motiv motocyklu, kamery a roztomilého kotěte) a jeho barevnost je zářivá a veselá. Až neo-popově ironicky mohlo v dané společenské situaci působit dílo *Odposlouchávací zařízení* výtvarnice Naděždy Plíškové z roku 1969, představující velké modré lidské ucho. Velmi vtipným pop artovým dílem, které sarkasticky oslavuje neuměleckou sféru vizuální kultury, je obraz člena skupiny Tvrdohlaví Stanislava Diviše, nazvaný *Instruktaž dojení*.

Přestože v Československu umělci na pop art reagovali, nenacházím ve zdejší tvorbě prvky, které by vedly k povyšování kýče na umění. Skutečně blízko se tomu dostává až Milan Knížák v devadesátých letech, čemuž se věnuji podrobněji v kapitole o neo-popu. Specifickým případem umělce, který si v totalitním Československu tvořil vlastní komiksově kýčovitý svět, byl malíř, ilustrátor a komiksový autor Kája Saudek.



Obrázek č. 2

Stanislav Diviš - Instruktaž dojení (1988)

(dostupné z WWW: <http://www.galerie-mk.cz>)

2.2.2.2 Neo-pop

Stylovým východiskem mojí praktické diplomové práce je výtvarný směr zvaný neo-pop. Tento směr vychází z pop artu, ale je už více sžit s postmodernou. Je sporné, zda bychom jej měli chápat jako svébytný styl, nebo pouze jako novou etapu pop artu. Někdy se pro něj používá i označení post-pop. Většina neo-popových děl vzniká v osmdesátých a devadesátých letech dvacátého století, ještě za života a krátce po smrti Andyho Warhola, který je, coby ikona pop artu, i duchovním otcem tohoto stylu. Neo-pop je spojován se jmény jako Jeff Koons, Ken Done, Katharina Fritsch nebo Daniel Edwards. Setkala jsem se i se zařazením Damiena Hirsta a Keitha Haringa do tohoto směru. Obvykle však nacházím – jak v literatuře, tak na internetu – především spojení se jménem Jeffa Koonse, často bývá uváděn pouze on. Je v podobném postavení vůči neo-popu, jako byl Andy Warhol vůči pop artu. Ikona, celebrita.

Celebrity jsou ostatně velkým tématem tohoto výtvarného stylu. Kromě Koonse se jim ve své tvorbě věnuje Daniel Edwards, a to typicky šokujícím způsobem. Jedna jeho socha představuje mrtvé tělo Paris Hilton, nad nímž panáčkuje její pes. Jiná, *Busta Hillary Rodham Clinton*, má formu oficiální busty na piedestalu, ovšem komisičně vyhlížející tvář americké političky zde kontrastuje s eroticky působícím tělem oděným v krajkovém korzetu. Neo-pop má tendence šokovat a ironizovat.

Dalším významným námětem neo-popu jsou zvířata. Zatímco téma celebrit je zděděné z pop artu šedesátých let, zvíře se dle mého názoru do zájmu výtvarníků dostává z oblasti kýče. Jsou zobrazována zvířata realistická i stylizovaná, zvířata-hračky, zvířata nevkusně roztomilá, zvířata velikostně předimenzovaná. Motivu mnohonásobně zvětšených krys se věnuje sochařka Katharina Fritsch. Jeff Koons vytvořil celou řadu objektů s motivem nafukovacích zvířátek. Téma roztomilých psíků, králíků a jelenů je silným odkazem na estetiku kýče, v níž se často setkáváme se sentimentálními obrázky právě těchto zvířat.

Neo-pop se programově, až nihilisticky vzdává dobrého vkusu, který byl vždy pomyslně spojován s vysokým uměním. Po vzoru pop artu se zabývá banalitou, konzumem a celebritami a jako první směr skutečně akcentuje prvky kýče. Vnímání kýče se v posledním čtvrtstoletí poněkud změnilo právě díky neo-popu. Díla umělců tohoto směru se objevují na prestižních uměleckých přehlídkách a ovlivňují tvář současné umělecké

scény. Jeff Koons je například stálíci na benátském Bienále, Katharina Fritsch se stala světoznámou mimo jiné i díky přehlídce Documenta, která se každých pět let koná v německém Kasselu.

V českém výtvarném umění vidím neo-popové tendence v díle Milana Knížíka a Davida Černého. U Knížíka je to především díky sérii soch z devadesátých let s námětem zahradních trpaslíků. Například *Che Guevara* z roku 1990 propojuje motiv trpaslíka s provokující politickou satirou. I série soch *Česká zahrada*, kde vyrůstají barevné, pohádkové houby z hlavy prezidenta Havla, nese typicky neo-popový rukopis – humor, aktuální téma, kýčovitou formu ve stylu „dekorace do zahrádky“ a křiklavou barevnost. Postmoderně popovým dílem je i laminátová socha *Madonna* z roku 1993, kdy je žena držící novorozeně zobrazena ve formě erotické nafukovací panny. Malířská tvorba Milana Knížíka je více stylově rozmanitá, jistě se však nabízí vztáhnout k neo-popu jeho obraz *Parlament* (1992), který pracuje s motivem plastových hlaviček různých populárních postaviček – myšáka Mickeyho, kačera Donalda a podobně. I novější tvorba Milana Knížíka vychází z tohoto stylu – dokazuje to například socha *Mimozemšťan* z roku 2003, figura složená z malých postaviček zvířátek a autiček. Všechna zmíněná díla jsou k vidění na umělcových oficiálních internetových stránkách.²



Obrázek č. 3

Milan Knížík - Parlament (1991)

(dostupné z WWW: <http://www.moravska-galerie.cz>)

² <http://www.milanknizak.com>

David Černý též hravě využívá formy kýče a téma konzumu, například v kontroverzním díle *Entropa*, které nese podobu obří stavebnice. Vizuálně mu vévodí záměrná laciná ošklivost sériově vyráběných plastových odlitků. Dílo, které bylo vytvořeno na objednávku pro příležitost českého předsednictví v Radě Evropy, však vyvolalo bouřlivé reakce spíše svým obsahem než formou. Tým Davida Černého jej prezentoval jako společné dílo umělců mnoha zemí, ve skutečnosti však šlo o mystifikaci – uvedení autoři neexistují a celé dílo bylo prací Černého spolu s Křištofem Kinterou a Tomášem Pospiszylem. Na oficiálním webu Davida Černého stojí v rámci článku o *Entropě* i toto prohlášení:

„Groteskní nadsázka a mystifikace patří ke znakům české kultury a vytváření falešných identit je jednou ze strategií současného umění. Podoby jednotlivých částí Entropy využívají uměleckých postupů, pro něž je často charakteristická provokace. Dílo tak v neposlední řadě paroduje společensky angažované umění, které balancuje na hraně mezi rádoby kontroverzními útoky na národní charakter a nezávadnou výzdobou oficiálních prostor. Věříme, že prostředí Bruselu je schopno ironické sebereflexe, věříme ve smysl pro humor evropských národů i jejich představitelů.“ (David Cerny – úplné oficiální stránka, [online])

Popová nadsázka a vtíp prochází napříč Černého dílem. Stojí na ní i jeho nové kinetické dílo *London Booster* (2012) vyrobené k příležitosti Olympijských her v Londýně. Sedmitunový červený autobus neúnavně cvičí kliky na svalnatých pažích.



Obrázek č. 4

David Černý - Entropia

(Dostupné z WWW: <http://www.davidcerny.cz>)

2.2.3 Jeff Koons

Odkaz mé diplomové práce na tvorbu amerického výtvarníka Jeffa Koonse je cílený a myslím, že i na pohled patrný. Koons mi byl inspirací zejména ve dvou aspektech: v tématu kýče a tématu hračky. Využívání prvoplánových prvků kýče a časté zobrazování hraček je stálým prvkem jeho tvorby, ať už objektové, malířské nebo fotografické. Jeff Koons bývá označován za předního představitele neo-popu, výše podrobněji popsaného směru, který v duchu postmoderny recykluje témata pop artu a navazuje na ně, často s větší dávkou dekadentní nadsázky a kýčovitého vyznění. Jeho práci by podle mého názoru bylo možno srovnávat s fenoménem zvaným „camp“, který popisuje Umberto Eco v knize *Dějiny ošklivosti*. „Vkus campy vzniká jako projev uznání mezi příslušníky určité intelektuální elity, kteří jsou si natolik jisti svým vybraným vkusem, že mohou rozhodovat o rehabilitaci včerejšího nevkusu tak, že vycházejí z lásky k nepřirozenému a přehnanému.“ (ECO, 2007, s. 408)

Okázalá přehnanost a dekadentní spojení „vysoké a nízké kultury“ se v Koonsově díle objevují neustále, dokonalým příkladem je skulptura ze série *Banalita* z roku 1988,

zobrazující zpěváka Michaela Jacksona s opičkou. Tento objekt připomíná ve všech ohledech lacinou, nevkusnou porcelánovou sošku, absurdní vedlejší produkt popularity zpěváka Jacksona – a to je odkaz na „nízkou kulturu“ a běžný lidový kýč. Camp z něj ovšem vzniknul tím momentem, kdy Koons na sochu nanas pravé lístkové zlato. Dalším podobným příkladem je například jeho další objekt *Pink Panther* - polychromovaná socha známé postavičky růžového pantera v objetí obnažené sexbomby. Toto dílo zmiňuji z toho důvodu, že mě inspirovala jeho barevnost. Tatáž bledě růžová, tyrkysová a pastelově žlutá se objevily v mém obraze *My Little Pony* s cílem dosáhnout jistým způsobem přehnaného, přeslazeného dojmu.



Obrázek č. 5

Jeff Koons - Pink Panther (1988)

(dostupné z WWW: <http://culturedart.blogspot.cz>)

Téma hraček a dalších symbolů dětství tvoří v Koonsově tvorbě určitý kontrast k tématu sexu, které prostupuje jeho tvorbu. Od sedmdesátých let se věnuje sochám zpodobňujícím hračky, známá jsou především jeho nafukovací zvířátka z vysoce lesklé oceli. Infantilním námětům zůstává výtvarník věrný i ve vrcholných momentech své tvorby, za jaké lze považovat vytvoření obrovské sochy štěněte z živých květů, zvané *Puppy*, pro výstavu v německém městě Arolsen v roce 1992. Také se opakovaně věnuje portrétu populární postavičky Popeye - Pepka Námořníka. Zobrazuje ho buďto klasicky plošně, jak je tento svalnatý námořník známý z komiksu, nebo fotorealisticky v podobě plastové figurky. V duchu pop artu postavu Pepka na obrazech multiplikuje, nebo ji dává do absurdních, až dadaistických souvislostí s náhodnými předměty.

Po vytvoření obrazu *Gummibärchen* jsem si zpětně uvědomila jeho spojitost (pravděpodobně podvědomou inspiraci) s Koonsovou sérií barevných zrcadel ve tvaru zvířátek *Easyfun* z roku 1999. Podobným způsobem jsem vyjádřila prázdnou siluetu zvětšeného gumového medvídky v pozadí, který je překryt formací menších medvídků, z nichž někteří jsou zobrazeni plasticky a jiní zůstávají také jen v obrysech.

Vliv kýčovitě estetiky, kterou razí Jeff Koons, se v mé diplomové práci nejvíce projevil v adjustaci. Moje tři zdobné rámy jsou poctou tomuto autorovi. Sladce růžový měkký plyš, zlaté flitry a fialové pseudobaroko rámuující obrazy inspirované neo-popem jsou mým osobním vyjádřením na téma kýče a campu.



Obrázek č. 6

Jeff Koons - Pony (Blue), z cyklu Easyfun
(dostupné z <http://www.nationalgalleries.org>)

2.2.4 Michel Majerus

Druhým výtvarníkem, jehož práce mě inspirovala, je lucemburský malíř Michel Majerus, který žil v letech 1967 – 2002. I on se věnoval novodobému popu. Kombinoval malbu a digitální média, vytvářel instalace, animace a jeho charakteristická estetika všemi těmito formami prostupuje. Inspirací pro mě jsou především jeho tradičně malované obrazy, jako například *Eggsplosion* nebo *No Style No Points*. Jde o dynamickou, až akční malbu pestrými barvami na bílé podmalbě doplněnou prvky textu malovanými ručně nebo přes šablony. Útržky textu v *Eggsplosion* jsou psané volnou rukou – čteme tam velké „Michel“, dále slovní hříčku „Eggxecute“ odkazující k tématu prasklých vajec, která obrazu dominují. Třetí text „Catch'em all“ nám dává najevo, že tématem obrazu je Pokémon, typicky popové téma japonského animovaného seriálu a posléze řady videoher.

V pop artu se často rezignuje na živý tah štětcem a nahrazuje jej síto, šablona, tisk. A Michel Majerus naopak maluje divoce, živě, explozivně, jeho tahy nebo doteky barev připomínají akční malbu. V *No Style No Points* z roku 2002, ale i v mnoha dalších, pojí tento svěží přístup s typicky pop artovou strojovostí dominantního textu. Právě díky této kombinaci divokosti a expresivního přístupu s exaktností mě Michel Majerus velmi zaujal. Jeho stylem malby jsem se záměrně inspirovala při tvorbě obrazu *BRAVO!*, kde jsem se v průběhu malování rozhodla uvolnit tahy a narušit barevné plochy, abych docílila lehkého, dynamického vyznění, kontrastujícího s vlepeným strojovým textem. Podobně uvolněnou plochu a hravé detaily, jako je číslice nebo čtvercová „tiskátka“, představují i v obraze *Bart*, proto i v něm lze vidět analogii s dílem Michela Majeruse.



Obrázek č. 7

Michel Majerus - Eggsplosion (2002)

(dostupné z WWW: <http://www.arttattler.com>)

2.3 Výtvarně vyjadřovací prostředky

2.3.1 Materiál a technologický postup

Moji praktickou diplomovou práci tvoří sedm obrazů o rozměrech 100 x 100 cm malovaných akrylovými barvami na sololitových deskách. Práce s malbou na sololitové desce pro mě není novinkou, využívám tento podkladový materiál již dlouho a ráda. Vyhovuje mi pevnost sololitu i jeho hladký povrch. Před malbou jsem plochu upravila nátěrem - dvěma vrstvami bílého latexu. Ten vytváří jednolitou plochu, která usnadňuje následnou práci s barvami, především se světlými či fluorescentními odstíny, které vyžadují bílý podklad, aby vynikly.

Akrylové barvy, stejně jako sololit, jsem zvolila proto, že s nimi mám bohaté zkušenosti a maluje se mi s nimi příjemně. Výhodu akrylu oproti olejovým barvám vidím především v pohodlí, které přináší ředitelnost barev vodou. Navíc je práce s nimi díky rychlému schnutí o mnoho svižnější, což vyhovuje mé povaze. Akrylové barvy mi dovolují malovat více způsoby: využívám sytých, těžších nánosů, ale také vodových lazur, zpětného vymývání barvy mokrým štětcem nebo stírání suchým hadříkem. Pracuji i s prosvítáním různých barev podkladu a s proškrabáváním vrstev barvy. Volím akrylové barvy několika druhů a značek – každá má v mé práci jiné využití. Jako základ, který se dobře míchá s bělobou a vytváří pastelové tóny, jsem použila tónovací akrylové barvy Hecolor. Ty se mi osvědčily i v případě lazurní malby. Jejich výhodou je velké balení a nízká cena, nevýhodou je nedostatečná sytost a zářivost. Proto na sytě barevné výraznější plochy využívám akrylové barvy v menších tubách značky Amsterdam. Ty používám nemíchané, rovnou z tuby, nebo je tónuji do nových odstínů tak, že je míchám s výše zmíněnými tónovacími barvami. Pro zvláštní efekt malbu doplňuji fluorescentními odstíny, které jsem našla v nabídce firmy Pebeo. Tyto skutečně zářivé barvy potřebují bílý nebo světlý podklad, samy o sobě jsou trochu průsvitné. I této jejich vlastnosti jsem na některých místech využila. Kromě malby štětcem se v mých obrazech vyskytuje i technika obtiskování dekoru. K tomu využívám dekoračních válečků určených k malbě na zeď a taktéž akrylových barev.

Díky práci na těchto obrazech jsem si vyzkoušela pro mě zatím nevyzkoušenou techniku, a to malbu přes šablony. Využila jsem ji pro přesné napodobení tvaru písmen. V případě rovných čar a tvarů s přesným ohraničením jsem si často pomáhala přikládáním vykřivací lepící pásky.

V obraze *BRAVO!* experimentuji s asambláží – do malby je zakomponována samolepka, kterou jsem si v počítači navrhla a nechala vytisknout. Zde moje představa předčila skutečnost – samolepka je z velmi tenkého materiálu a je na ní vidět každá nerovnost podkladu, doslova každý tah štětcem, který překrývá.

Závěrečným dotykem bylo přestříkání maleb fixačním lakem. Zvolila jsem polomatný lak ve spreji, který fixuje barvu na podkladu a zároveň obrazům dodává saténově hladký, sjednocený povrch, jakého bych jistě nedosáhla, pokud bych použila lak, který se aplikuje štětcem.

Při práci jsem postupovala od celku po detaily, k hotovým obrazům jsem se s odstupem vracela a znovu do nich zasahovala. Zjistila jsem, že je mi příjemné mít několik obrazů rozpracovaných najednou. Mohla jsem od jednoho přejít k druhému a věnovat se tak zároveň celému cyklu. Při malbě byly pro mě výchozí inspirací návrhy, které jsem vytvořila předtím v procesu skicování. Tyto návrhy jsem vytvářela počítačově, v programu Adobe Photoshop CS5 s využitím kreslicího tabletu Wacom Bamboo fun. Tento způsob připravování návrhů se mi osvědčil již v minulosti. Výsledný obrázek jsem si vytiskla a používala při malbě jako výchozí bod. Nebyl však předlohou, kterou bych potom už jen kopírovala, některé obrazy se od návrhu posunuly díky mému intuitivnímu přístupu k tvorbě.

2.3.2 Barevnost a kompozice

Předkládaný cyklus obrazů je výrazný svou barevností. Vzhledem k inspiraci neopopem jsem volila především barvy křiklavé a čisté. Od pastelových tónů růžové, fialové a modré, jichž jsem dosáhla mícháním tónovacích barev s bělobou, přes syté nemíchané barvy nanášené přímo z tuby, až po detaily vytvořené pomocí fluorescenčních zářivých barev.

Abych našla barevnost, která mi vyhovuje, vytvářela jsem elektronické skici vždy v několika barevných variantách. Také jsem hledala barevné kombinace pomocí jednoduchých palet v programu Malování. Jako jasná volba se ukázalo použití růžové barvy, ve světlém tónu připomínajícím jahodovou zmrzlinu, i v syté magentě. Stejně tak jsem nabyla jistoty v jasně žluté a neonově oranžové barvě. Námět dobové elektroniky mi ještě sám nabídl další barvu, která je v mém cyklu signifikantní, a to je tmavá, výrazná, kobaltová modř, se kterou se setkával v raných devadesátých letech každý uživatel osobního počítače s operačním systémem MS- DOS.

Aby barvy vynikly samy o sobě, kladla jsem je ve větších jednobarevných plochách. Přemýšlela jsem také o jejich vzájemných kontrastech - ať už komplementárních, kdy vedle sebe stavím například oranžovou a modrou (jak je tomu na obraze *Americana*), nebo v kvalitativních, kdy plochu čisté, výrazné barvy umístím vedle barvy lomené, aby vynikla její zářivost (tohoto kontrastu využívám v obraze *BRAVO!*).

K dosažení ideálních kompozic mi také pomohly skici. Uvědomila jsem si výhodu elektronické skici vyplývající z možnosti opakovaného přesouvání objektů na formátu. Oproti ručnímu kreslení skic je tento způsob časově úsporný a dovoluje ukládat si velké množství variant. S kompozicí některých obrazů jsem byla spokojená téměř na první pokus (například obrazu *DOS Generation* předcházely jen dvě téměř shodné varianty návrhu), zatímco jiným jsem se věnovala podstatně déle. Kromě přesouvání objektů jsem využila možnosti ořezu. Vytvořila jsem si například návrh, který jsem si jako celek uložila do počítače a poté jsem jej rozstříhala na několik menších dílů. Ty jsem porovnávala a vybírala z nich nejzajímavější kompozice. Výřezem z původního rozsáhlejšího návrhu je například předloha pro obraz *BRAVO!*. Naopak v případě *Tamagotchi* jsem se po rozstříhání a porovnání výřezů vrátila zpět k původnímu celistvému návrhu, který stojí na centrální kompozici.

Kompozice mých obrazů není sjednocená. Využívám jak centrální kompozici, tak i pravidlo zlatého řezu. Někde umisťuji prvky na formát šikmo, necelé, posunuté k samému okraji, aby působily dynamicky, jindy zase dávám přednost klidnému vyznění vertikál a horizontál. Tato různorodost jde ruku v ruce s různorodostí barevnou i tématickou. Postupným skicováním jsem si uvědomila, že chci, aby mé obrazy připomínaly koláže, vystříhané barevné plochy nebo počítačovou grafiku. Tento přístup umocňuje popové vyznění obrazů a dodává cyklu hravost a nadsázku.

2.3.3 Dekorativní prvky a efekty

V průběhu skicování mi stále scházel nějaký pojící a zároveň rušivý prvek. Začala jsem přemýšlet o dotvoření kompozic nějakým banálním dekorativním prvkem. V počítačových skicách jsem zkusila barevné plochy udělat zajímavějšími pomocí dekorativního vzoru, který se například táhne v pruhu výrazné barvy diagonálně přes formát nebo nechává v lomeném tónu změkčit barevnou plochu a vytváří určitý filtr, který narušuje minimalismus a „čistotu“ díla. Na ručně malovaných skicách, které následovaly záhy, jsem si vyzkoušela způsoby, jak něčeho podobného docílit v reálu.

Osvědčily se mi dekorativní malířské válečky. Některé z nich jsou velmi staré. Protože maluji dobu, jejíž estetika je již jakýmsi retrem, rozhodla jsem se, že budou válečky přímo ideální. Přestože některé z nich mají stopu typickou pro šedesátá léta, jiné svým damaškovým krouceným vzorem evokují dokonce viktoriánskou éru, přišly mi do mého diplomového cyklu jako ten pravý akcent, který jsem hledala. Křičí totiž módní heslo „retro“, čímž s humorem označují dobu, kdy jsem vyrůstala, jako dávnou, přežitou minulost. Jako by ona koláž, které jsem chtěla docílit, byla namalována na zdi popkultury, a protože už patří minulosti, někdo ji chtěl přetřít, ale místy omítka zpuchřela a popraskala, čímž odhalila starý válečkový nátěr po babičce.

Tato představa byla v mé tvorbě přelomová. Uvědomila jsem si, že chci, aby právě tak cyklus působil. Musí to vypadat trochu staře. Jako opršelá, narůžovo natřená sedačka řetízkového kolotoče, jako zapomenutý mončičák v pískovišti, jako VHS kazeta nahrávaná z televize, která už opotřebením zrní a občas díky amatérskému nahrávání vidíte několik sekund dvacet let staré reklamy. Tak staré, tak dávné!

A proto jsem se svým původním kompozicím rozhodla vdechnout trochu tajemství - barvy nesmí být stálé, stejně zářivé po celé ploše, musí být už vyšisované nebo poškrábané, občas přímo ušmudlané do nepříjemného tónu. Na některých místech ale stále zářivé. Své stávající skici jsem zkoušela v grafickém editoru překrývat různými texturami, oživovat jejich sterilitu. Výsledkem byly živé, malířsky působící návrhy, na jejichž základě můj cyklus obrazů vznikl.

V malbě jsem tohoto dojmu dosáhla pomocí různých způsobů nanášení barvy. Slabou stopu válečku jsem zpětně překrývala lazurami, přes ně znovu tiskla. Na některých místech nechávám prosvítat podklad zpod svižného, rychlého nátěru širokým štětcem, jinde barvu vymývám, stírám, tupuji. U dekorativního válečku využívám postupného slábnutí stopy.

2.3.4 Adjustace

Z mých sedmi výsledných obrazů jsou tři zarámované. Každý jinak. Nápad dotvořit dílo netradiční adjustací se rodil ještě dříve, než byly obrazy namalované. Protože jsem ve stylu neo-popu pracovala s tématem kýče, chtěla jsem použít jeho skutečné atributy, nejen zobrazené, ale hmatatelné. Tak mě napadla myšlenka velkého plyšového rámu, který jsem zrealizovala jako první. Základem tohoto rámu, ve kterém vystavuji obraz *My Little Pony* je na míru vyrobený dřevěný rám se zaobleným profilem. Polepila jsem ho mikroplyšem v pastelově růžovém odstínu. Realizaci předcházela simulace v počítači, kdy jsem si zkusila texturou plyše obklopit nafocený obraz. Odrazila jsem se od tohoto způsobu adjustace a přemýšlela o rámech pro ostatní obrazy. Napadlo mě zarámovat všechny ve stejně velkých rámech v různých barvách plyše. Později jsem tento nápad zavrhla s tím, že bude cyklus zbytečně uniformní a že bude absurdita plyše zanikat v jeho množství.

Mé obrazy jsou každý jiný, jsou uvolněné a je v nich cítit nadsázka. Uvědomila jsem si, že jejich adjustace by měla jít podobnou cestou. Neměla by cyklus sjednocovat, ale dotvořit každý obraz jako jeho součást. Proto jsem začala přemýšlet o tom, že by každý obraz měl zcela jiný rám. Zamlouvala se mi i představa rozbití uniformity formátu - širší rám obraz opticky zvětší oproti obrazu v tenkém rámu. Pátrala jsem po materiálech, které by byly podobně silnou výpovědí jako plyš. Z mnoha různých nápadů jsem jako

proveditelné a nosné uznala pouze dva - zlaté flitry pro žlutý obraz Barta Simpsona a pseudobarokní rám v iridescentní fialové barvě, který zdobí obraz *Gummibärchen*.

Ostatní čtyři obrazy jsem se rozhodla nerámovat vůbec, jen je nasadit na podrámy, aby nebyly pouhými deskami vedle tří zarámovaných obrazů. Plyšový rám jsem vyrobila jako první a ověřila si, že i v reálu naplňuje mou představu. Výrobě dalších dvou rámu jsem se věnovala, až když byl hotový celý cyklus obrazů.

Základem zlatého rámu obrazu *Bart* je taktéž vyrobený dřevěný rám, tentokrát tenký s kulatým profilem. Obalila jsem jej průsvitným úpletem pošíťm zlatými flitry, který jsem na zadní část rámu uchytila oboustrannou lepící páskou a kobercovou páskou. Tento způsob jsem vymyslela poté, co mě zklamal postup lepení látky na dřevo - látka je příliš vzdušná a lepidlo ji nedrželo.

Pro výrobu fialového zdobného rámu jsem použila jako základ 12 cm silný dřevěný rám, který má po okraji jednoduchý vyřezávaný dekor. Abych dosáhla monumentálního zdobení starých těžkých rámu, dozdobila jsem tento rám ještě vlepením dekorativní polystyrenové lišty určené na zed' do interiéru. S polystyrenem se pracovalo velmi obtížně, řezání nebylo příliš přesné. Dobrého výsledku jsem dosáhla poté, co jsem spoje v rozích rámu zahladila silikonem. Celý takto vytvořený rám jsem přetřela několika vrstvami bílého latexu. Po jejich zaschnutí jsem začala aplikovat podkladovou barvu - fialovou, kterou jsem si namíchala ze dvou odstínů akrylových barev Hetcolor. Po několika přetřeních byla vrstva jednolitá a neprůsvitná. Na závěr jsem rám přetřela iridescentní fialovou barvou značky Pebeo, abych vytvořila silně kýčovitý dojem rámu z umělé hmoty, napodobujícího baroko. Nakonec jsem rám přelakovala závěrečným lakem ve spreji, abych zvýšila životnost nátěru.

3. Finální cyklus obrazů

3.1 Obraz č. 1 - *My Little Pony*

Tento obraz jsem malovala jako první. Je zároveň jedním ze tří zarámovaných a je asi nejbližší obecné představě „kýče v umění“. Tématem je hračka - figurka poníka *My Little Pony*, kterou začala v roce 1984 vyrábět firma Hasbro. Je to hračka primárně cílená na děvčata, proto má všechny vizuální atributy, aby je oslovila - typický je plastový základ v nějaké pastelové barvě v kombinaci s duhovou hřívou. Já sama jsem v raném dětství, okolo roku 1993, vlastnila několik takových poníků. Také si živě vybavuji televizní reklamy, které je inzerovaly spolu s podobně roztomilými doplňky - byly k sehnání i celé domečky pro poníky s vybavením, dále různé oblečení, ozdoby, hřebínky na hřívu, a tak dále.

Celý formát mého obrazu zaplňuje růžová postavička koně, v jehož hřívě se objevují barvy duhy. Tvar postavičky je trochu zjednodušený a stylizovaný, místo k přesnosti jsem mířila spíše k naivnímu zobrazení připomínajícímu dětský výtvarný projev. Pro obraz jsem ne zvolila žádnou výrazně sytou nebo teplou, ani jinak kontrastní barvu, nechala jsem jej celý v jakémsi pastelovém oparu, který koresponduje s barevným laděním hraček *My Little Pony*. Tyto barvy, jako je chladná růžová, levandulová, tyrkysová či pastelově žlutá, mě jako dítě fascinovaly a něco z této fascinace mi dodnes zůstalo. Tento obraz nemá ostré kontury, všechno je na něm zaoblené, měkké, trochu rozostřené. Kompozice je dotvořena stopou dekorativního válečku a na několika místech v pozadí, které sestává z bledých modrošedých tónů, je malba překryta lehkou kresbou. Dojem roztomilosti a pohádkovosti jsem se pokusila ještě umocnit a zároveň ironizovat silným rámem pokrytým růžovou plyšovou látkou. Tento obraz je mojí oslavou dětství a zároveň poctou kýči. Svou osobní radost z předmětů, které mají typické atributy kýče, rozhodně nechci jakožto výtvarník potlačovat. A nechci se kýči ani vysmívat, naopak, je to přiznání a oslava toho, co jsem jako dítě milovala a co mě dodnes inspiruje.

3.2 Obraz č. 2 - Tamagotchi

Tento obraz je vzpomínkou na dobu třetí a čtvrté třídy základní školy, kdy se - tedy v letech 1998-1999 - mezi mými vrstevníky rozmohla obrovská mánie týkající se japonské elektronické hry *Tamagotchi*. Ta byla poprvé vyrobena v roce 1996. Měla podobu plastového vajíčka v kapesní velikosti, většinou zároveň sloužila jako přívěsek na klíče, a na velkém černobílém displeji neustále poskakovalo malé pixelové zvířátko. Hráč se o něj „staral“ tím, že pomocí několika ovládacích tlačítek svého virtuálního svěřence krmil, napájel nebo si s ním hrál, a tak naplňoval jeho přání a zvířátko dospívalo. V případě, že se nestaral dobře, mohl na displeji brzy očekávat pixelový hrobeček. Já osobně jsem „tamagoči“ nikdy nevlastnila, ale pamatuji si je velmi dobře od svých vrstevníků. Existovalo několik typů zvířátek: od kachniček přes kočky a králíky po dinosaury, ale omezené možnosti grafiky displeje jim všem propůjčovaly typickou „tamagotchi“ podobu. Ta pro mě byla výchozí i na mém obraze.

Celkový tvar hračky, vejčitý ovál, jsem pouze tvarově naznačila v kompozici. Dominantním prvkem jsou černé pixelové postavičky, které jsem zobrazila v různých velikostech. Při malování jsem si dala pozor na přesnost, abych zachovala jejich geometrický charakter. Postupovala jsem tak, že jsem rýsovala a hrany si před vyplněním barvou vykryla lepící páskou. Jako dominantní barvy pozadí, které kontrastují s černými figurami, jsem zvolila magentu, sytě růžovo-fialovou barvu a sytě oranžovou. Kompozice si žádala ještě světlejší barevnou plochu, pro niž jsem zvolila světle „lila“ fialovou. Všechny tyto barvy byly dost typické pro kryt Tamagotchi i pro jiné hračky té doby. Byly to celkově módní barvy, pamatuji si je dokonce, především zářivě oranžovou, jako trend v oblékání, reprezentovaný nabídkou asijských tržnic. Barevné plochy na obraze nejsou čisté a homogenní, ale proměnlivé, živé a promalované. Je to určitý kontrast k černé geometrii figur. Pozadí svou výrazností bere figurám jejich důležitost a chová se jako zdroj světla. Růžová plocha se mění ve strukturu tím, že jsem ji nadekorovala válečkem, tentokrát v téměř stejné barvě a v ploše, bez přesahů přes obrys daného tvaru. Zvolila jsem jeden z válečků s geometrickým vzorem, aby se také v pozadí objevila parafráze na kostičky pixelů. V několika ohledech zde nacházím analogii s tvorbou Michela Majeruse - použití křiklavých barev, abstraktní kompozice, z níž vystupuje „šablonovitě“ přesný prvek, a nakonec i volba tématu - Majerus se v mnoha svých obrazech věnuje právě japonské popkultuře.

3.3 Obraz č. 3 - Bart

Americké animované filmy, seriály a pohádky se v devadesátých letech staly součástí naší kultury. Jedním ze seriálů vzniklých právě s počátkem deváté dekády jsou dodnes velice populární Simpsonovi. Tento seriál svým vizuálem sice není tak „kouzelně kýčovitý“ jako My Little Pony či Tamagotchi, ale je dokonalým obrazem své doby - už proto, že ji s vtipem reflektuje. Žluté stylizované postavičky rodiny Simpsonových jsou navíc dokonalým produktem popkultury - záhy po prvním odvysílání seriálu se staly natolik populárními, že se začaly objevovat jako motiv zboží všeho druhu. Od plastových figurek, přívěsků na klíče, přes motivy na oděvech, ložním prádle či ručnicích až po poněkud absurdní předměty, například domácí boty ve tvaru hlavy Homera Simpsona nebo „kukačkové“ hodiny, z nichž vylézá postavička „šáši Krustyho“. Citáty postav taktéž dokonale zlidověly. Simpsonovi jsou zcela jistě nejpopulárnějším animovaným seriálem „pro dospělé“ všech dob - a právě moje generace s nimi vyrůstala od jejich počátku.

Přemýšlení o tom, která z postav je nejvíce ikonická, by bylo zbytečné, protože všechny hlavní postavy jsou notoricky známé a neustále ztvárňované všemi myslitelnými způsoby. Vybírala jsem si proto pro svůj obraz postavičku podle jejích vlastností, které se stanou i vlastnostmi obrazu. Bart Simpson je postavou, se kterou se dětští diváci obvykle ztotožní, postará se o humornou zápletku u většiny epizod a jeho vlastnosti by se daly shrnout v pojem „typicky klukovské“.

Kompozice je úmyslně nevyvážená, aby Bart zobrazený při jízdě na skateboardu jakoby „vskakoval“ do obrazu a vytvořil tak dynamický dojem pohybu a rychlosti. Zbytek plochy je vyřešen jako abstraktní prostor víceméně monotónní barevnosti - jako žlutá „oprýskaná“ plocha malovaná hrubými tahy štětce. Postavu kompozičně vyvažují prvky při dolním okraji obrazu - číslo „90“ namalované ve stylu čísel ze sportovních dresů (což je další módní fenomén devadesátých let) a tmavší prostor vpravo protnutý řadou oranžových koleček. Tyto prvky odkazují na již zmíněnou sportovní estetiku, kterou zpětně reflektují jako jeden z trendů té doby. Na zdobný váleček jsem v případě tohoto obrazu rezignovala a nahradila ho nepravidelnými formacemi obdélníkových „tiskátek“ ležérně umístěných v kompozici - vyskytují se v horním levém a dolním pravém rohu a zasahují i do postavy Barta.

Žlutá barva je odedávna symbolickým zástupcem zlaté barvy a mně připadalo zajímavé tuto symboliku nějak využít. Uvažovala jsem o zapojení zlata přímo do obrazu, například na malou plochu skateboardu, zvažila jsem i zlaté pozadí, s nímž by obraz ironicky odkazoval na zlaté pozadí středověkých ikon. Skutečně zlatý prvek jsem však zvolila až při adjustování obrazu – použitý rám je pokrytý zlatou flitrovou látkou. Kulaté flitry korespondují s kulatými tvary v obraze a jejich pozlátkový lesk „povyšuje“ obraz na kýč, jimž neměl být, ale nakonec jím je, stejně jako hrdinové seriálu Simpsonovi, kteří se díky své popularitě dočkali absurdní banalizace.

3.4 Obraz č. 4 - Americana

Tuto jednoduchou kompozici založenou na komplementárním kontrastu modré a oranžové barvy jsem věnovala svojí oblíbené hudební skupině z období, kdy jsem chodila do páté třídy. Byla to léta 1998 – 1999. Tento obraz je tak spolu s *Tamagotchi* reprezentantem sklonku dekády. V roce 1998 se dva hity americké punkrockové skupiny Offspring držely na předních příčkách televizní hitparády Eso, zatímco mezi teenagery a školáky kolovaly amatérsky nahrávané kazety s jejich albem Americana. Pro mě osobně byla právě tato kazeta zlomová v mém vnímání světa. Offspring, jakožto první „kapela pro dospělé“, kterou jsem začala poslouchat, symbolizují konec jedné etapy mého dětství, která definitivně skončila momentem, kdy jsem v roce 1999 nastoupila na osmileté gymnázium.

Obraz zobrazuje obrys kazety, která ve formátu není umístěna celá. Záměrně je kompozice posunutá tak, aby obrazu vizuálně dominoval tlustý šikmý pruh spodní linky obrysu kazety. Ten tvoří hlavní dynamický obrazový prvek. Oranžová barva se v některých místech mění v růžovou magentu, jinde v červené odstíny. Písmo na kazetě je malované rychlým spontánním tahem, který jsem poté promalovala. Kazeta se od plochy okolo barevně neliší a vystupují z ní jen její „stíny“, jakoby v inverzi. Dekorativní prvek je v tomto případě umístěn pouze nenápadně do pravého dolního rohu. Do jemného válečkového dekoru jsem umístila ještě malé malované motivy dalších audiokazet.

3.5 Obraz č. 5 - DOS Generation

Operační systém MS DOS s odkazem na dobové počítačové hry - toto téma je výjimečné tím, že obsáhne mnoho mých dětských vzpomínek najednou - jsou to vzpomínky na čas strávený hraním různých her, z nichž některé se později staly kultovními, dočkaly se dalších dílů a verzí, ale zároveň si uchovaly spojitost s dobou devadesátých let. Horrorová akční hra Doom, veselé arkády jako Jazz či Aladdin, klasické „bludiště“ Pacman a „střílečky“ jako Duke Nukem 3D, Heretic či Wolfenstein byly v mém dětství stálou položkou na modré ploše našeho prvního rodinného počítače. Přestože každá hra měla zcela jinou atmosféru i vizuální styl, právě ta modrá plocha adresáře je jejich pojátkem - na tomto obraze i v mé paměti.

Obraz jsem pojala jako „printscreen“ obrazovky MS DOS. Se všemi řádky textu, s řádkem s pokyny (například „F8-vymazat“ napsaným ve zkratkách a velkými písmeny, tedy jako F8VYMAZ atd.). Zkratka přesně tak, jak DOS vypadal. Na seznam her jsem umístila již zmíněné tituly a doplnila je dalšími hrami, které jsem třeba ani osobně nevlastnila, ale hrála je u kamarádů nebo o nich jen slyšela. Jelikož položky v adresáři byly datovány, i tady jsou data, vybraná zcela náhodně, ale se snahou, aby odpovídala době vydání her i s prodlením, než se hra stala populární ve střední Evropě a uživatel si ji potenciálně mohl nainstalovat do systému. Otázku textu jsem vyřešila pomocí mnoha ručně vyřezaných šablon. Bylo velmi podstatné zachovat typický „pixelový“ řez písma i jeho barvu - zářivě světle modrou pro běžný text a červenou pro zvýrazněné prvky.

A protože operační systém MS DOS i mé vzpomínky na něj již částečně odvál čas, i můj obraz dostal trochu mystiky navíc v kontrastu s tématem stroje. Modrá, která je pro něj typická a tvoří pozadí plochy, je sytá kobaltová barva připomínající odstín YKB patentovaný Yvesem Kleinem. Ve velké ploše působí majestátně, klidně až meditativně. Já jsem její celistvost narušila živými tahy i ztenčenými místy, kde prosvítá bílá podmalba, abych vytvořila osobnější modrou plochu, než na jakou jsem se kdysi dívala na monitoru. V souladu s grafickými prvky linek, které ohraničují text, jsem zakomponovala stopu válečku. Zde jsem vybrala zdobný, s oblým dekorem, aby protiřečil hranatosti všech ostatních prvků obrazu, kontrastoval s nimi a zároveň je vyvažoval.

3.6 Obraz č. 6 - Gummibärchen

Obraz *Gummibärchen* reflektuje tu oblast popkultury, která se dá sníst. V tom vychází z Andyho Warhola, který vytvořil z plechovky Campbellovy polévky ikonu šedesátých let. Stačilo si vzpomenout, jaký produkt potravinářského průmyslu byl ikonický pro mě v době mého dětství a zároveň byl dost „pop“. Gumové bonbóny ve tvaru medvídků jsou natolik signifikantní samy o sobě svým vzhledem, že není třeba je malovat v jejich obalu (jako tomu bylo třeba u Warholových polévek i například mýdla Brillo). Tyto medvídky, vyráběné pod značkou Haribo, jsem si oblíbila v raném dětství. Moje rodina je nakupovala v Německu, a tak pro mě byli určitým symbolem porevolučního otevření hranic. Byli vizuálně krásní svými pestrými barvami a tvarem, a pamatuji si, že než je děti snědly, často si z nich vyskládávaly na stole různé obrazce. To jsem učinila i v kompozici tohoto obrazu. Mé první návrhy představovaly medvídky vysypané na hromádce, ale stále mi v tomto ztvárnění něco chybělo. Byla to právě uspořádanost.

Medvídci tvoří základ barevné i tvarové kompozice tohoto obrazu, přičemž kontrastují s jednolitým černým pozadím. Díky neonově křiklavým barvám, kterými stínují bílý základ, vyvolávají dojem, že svítí. Tento obraz je nejvíce minimalistický ze všech. Živé tahy štětcem a „špinavá“ plocha se v něm objevují jen v centrálním prvku, který je součástí pozadí. Je to silueta zvětšeného gumového medvídku. Působí jako prostřižená díra v černé ploše odhalující malbu jiného charakteru - spontánní tahy štětcem a stopu dekorativního válečku.

V průběhu tvorby jsem cítila potřebu obraz ještě více ozvláštit rámem. Zvolila jsem historii inspirovaný zdobený rám v metalické fialové barvě. Zdobnost rámu koresponduje s oblými, nepravidelnými tvary medvídků, barva rámu s barevností v malbě.

3.7 Obraz č. 7 - BRAVO!

Časopis Bravo, týdeník pro teenagery, se zabývá populární hudbou, trendy a životním stylem již od poloviny padesátých let dvacátého století. Byl vydáván v Německu. Do povědomí českých čtenářů se dostal v sedmdesátých letech, kdy byly německé výtisky Brava vzácností. V roce 1991 začal tento časopis vycházet i u nás. Já osobně jsem jej kupovala mezi lety 1996 a 1999.

Bravo je charakteristické svým pestrým designem a naivním vyzněním. Články jsou krátké, psané kombinací „jazyka mládeže“ a bulvárního stylu, design je hýřivý, na první pohled zaujmou velká písmena v nejrůznějších řezech, barvách a tloušťkách. Celkově působí design dynamickým, rozverným dojmem, a přesně to jsem chtěla zachytit i v obraze, který zachycuje kolážovitý detail titulní stránky výtisku.

Z velkých písmen BRAVO je vidět pouze B, A a V, ale spolehla jsem se na charakteristický řez písma. Usoudila jsem, že není třeba zobrazit celý nápis, aby bylo poznat, o co jde. Vpravo obrazu dominuje „fotografie“ dívčí popové skupiny Spice Girls, jsou vidět jen necelé dvě tváře. Nemalovala jsem fotograficky přesně, spíše jsem se snažila o dojem lehké rozostřenosti. Plochu titulní stránky jsem použila jako pozadí, přes nějž jsem dále malovala silnými, výraznými tahy dvě barevné plochy. Světle růžový šikmý kříž přetíná všechny strany obrazu, jde násilně přes písmena i fotografii a nechává pod sebou jen tušit barevnost podkladu. Písmeno B, nejdůležitější iniciála, je touto hrubě nahozenou barvou nezasaženo, barva ho opatrně obtéká, jakoby šlo o koláž a „B“ bylo vystřížené.

Nakonec jsem kompozici ucelila dalším, drobnějším textem, který není zarovnán s levým okrajem desky, a tak opět není celý. Tento text vychází ze skutečných obálek starších výtisků Brava a inzeruje „3x SUPER PLAKÁT! *Backstreet Boys, Kelly Family, Spice Girls*“ a také „*Super dárek! Náramek pro holky i kluky!*“. Tento nápis je na obraz jednoduše nalepený - jde o vytisknutou samolepku.

Při tvorbě jsem prošla některé staré výtisky Brava, které mi poskytli přátelé, abych si připomněla, co jsme to ve škole tak rádi četli. Snažila jsem se v obraze vyjádřit podstatu tohoto časopisu, zapůsobit na diváka podobným způsobem, jakým plátek působil na mě - tedy jistým způsobem lákavě, ale zároveň povrchně a trochu marně. Zajisté obraz působí i lehce ironicky. Věčný úsměv na obličejí popové hvězdy je rozstřížený vejpúl a barva je zašlá, jak jsou stránky ohmatané. Slova nejsou celá, je to jedno, neboť jejich význam je plytký.

4. Didaktická část

4.1 Pedagogické využití

V této kapitole se zabývám využitím své práce v pedagogické praxi. Vzhledem k zaměření svého studia i praxe, kterou jsem v jeho průběhu vykonávala, jsem se rozhodla zaměřit se na střední školu. Projekt lze realizovat na gymnáziích s rozšířenou výukou výtvarné výchovy nebo na gymnáziu, kde je výtvarné výchově vyhrazen alespoň jeden dvouhodinový blok týdně. V případě jednohodinových bloků je můj návrh také realizovatelný, ale už by byl poněkud rozříštný. Vidím úkol jako vhodný pro 2. ročník čtyřletého gymnázia či sextu gymnázia osmiletého. Svůj didaktický návrh porovnávám s ŠVP Gymnázia Stříbro, kde jsem studovala. Na tomto gymnáziu je výtvarné výchově věnován jeden dvouhodinový vyučovací blok týdně, což není mnoho. Výtvarná výchova je povinně-volitelným předmětem, studenti se od kvinty rozdělují na skupinu výtvarnou a skupinu hudební. Za doby mého studia (1999 až 2007) byla výtvarná výchova na stříbrském gymnáziu zaměřená na výsledný produkt, nereflektovala moderní pojetí jako například artefietiku a nezapojovala do procesu tvorby využití moderní technologie. Zato výuka literatury, společenskovední seminář a základy společenských věd vybavovaly studenty dovedností se vyjadřovat a schopností pokročilé reflexe.

Můj didaktický návrh je snahou o integrování těchto postupů do tamní výuky výtvarné výchovy. Vycházím z vlastní zkušenosti, když předpokládám, co všechno by studenti septimy měli zvládnout. Úkol má podobu metodické řady. Věra Roeselová v knize *Řady a projekty ve výtvarné výchově* uvádí: „*Pokud se učitel rozhodne postupovat cestou, která rozvíjí důsledně řazenými kroky výchozí podnět až k vyvrcholení práce a eventuálně k realizaci v materiálu, využívá metodickou řadu. Jejím základem je proces, který od známého východiska dospívá řadou kvalitativních proměn k závěrečnému poznání nebo k řešení výtvarného problému.*“ (ROESELOVÁ, 1997, s. 31) V metodické řadě považuji za přínosnou především strukturu vazeb mezi výchozím stavem, dílčími fázemi díla a finálním výsledkem, tedy artefaktem. Výsledkem je kromě hmotného díla i poznání. Roeselová píše: „*Osvoji-li si žáci systematické uvažování, jsou později schopni samostatně*

výtvarně pracovat nebo tento způsob myšlení aplikovat i v jiné, nevýtvarné rovině.“
(ROESELOVÁ, 1997, s. 31)

V první fázi řady bude vytvořeno kolektivní dílo, s nímž budou studenti dále, již individuálně, pracovat dalšími technikami - nejprve na počítači v programu Adobe Photoshop a nakonec malířsky. Tato řada má několik výsledných děl a práce na nich by měla přinést studentům různorodé nové zkušenosti.

Kognitivně je řada zakotvena ve vizuální kultuře, přičemž postihuje především problematiku postprodukce a dotýká se tématu pop artu. Bylo by vhodné tento výtvarný projekt synchronizovat s výukou dějin umění, popřípadě literatury, aby navazoval na teoretické poznatky o pop artu a postmoderně.

Tématem úkolu je reflexe současné generace. Je to obměna „vzpomínek na dětství“, které hrají hlavní roli v méj diplomové práci. Studenti, kterým je zhruba 17 let, sice mohou vzpomínat na své dětství podobně jako já, ale mě jako pedagoga zajímá i jejich současnost. Repertoár se tím rozšiřuje, žáci se mohou zabývat obdobím od svého narození až po současnost.

Stejně jako moje praktická diplomová práce se i tato činnost zaměřuje na předměty a jevy z kultury určité doby. Doby, která vychovává skupinu mladých lidí, generaci současných gymnazistů. Protože generace je i téma sociologické, navazuje tato metodická řada i mezipředmětově na vzdělávací oblast Člověk a společnost a na průřezové téma Osobnostní a sociální výchova. Kromě toho se řada setkává i s oblastí informatiky a s mediální výchovou, protože jedna z fází úkolu spočívá ve využití počítačové technologie. Tuto část zařazuji i proto, že digitální skici vytvářím ve své praktické práci také.

V kontextu pojetí výtvarné výchovy je tento celek zaměřen artcentricky, studenti v něm poznávají a zkoušejí metody běžně využívané v současné umělecké praxi. Díky důrazu na reflektivní dialog se ale řada dotýká i principů artefiletiky. Vzhledem k povaze úkolu a svým zkušenostem z praxe s výukou žáků v tomto věku se vyhýbám příliš psychologizujícímu zameření reflexe, zajímám se spíše o významovou a konstruktivní složku zážitku.

Co se týče hodnocení, přikláním se ke slovnímu hodnocení na závěr celé práce. Kritéria pro hodnocení uvádím zvlášť pro každou fázi řady. Podstatné je pro mě především

to, aby si studenti takto systematicky provázaný námět vyzkoušeli a prošli si celou cestu od výchozího stavu přes dílčí procesy a vzniklé artefakty až ke konečné reflexi, kdy bude dostatečný prostor pro sebehodnocení i hodnocení vzájemné. Poznání by mělo pramenit z toho, že žák získá určitý náhled na vlastní práci v kontextu práce ostatních. Úkolem pedagoga bude, co se týče hodnocení, poukázat na silné stránky jednotlivých studentů, aby je motivoval dál se rozvíjet.

4.1.1 Metodická řada „Moje generace“

4.1.1.1 Popis metodické řady

Řada „Moje generace“ je úkolem pro několik vyučovacích jednotek, jde tedy o dlouhodobější úkol. Obsahuje 5 různých fází, při nichž se vyzkouší různé přístupy. První fáze je společný projekt, při němž vzniká společné dílo a velký důraz je kladen na reflektivní dialog a debatu. Stejně tak ve fázi druhé, kdy žák z kolektivního celku provede individuální výběr. V další fázi si studenti vyzkoušejí postprodukci díla na základě svého výběru části z celku - tato fáze je formálně zaměřena na počítačovou tvorbu, grafické editory a možnost pracovat s více verzemi téhož díla. Čtvrtá fáze je výstupní, výsledkem je malířské dílo, které každý student tvoří na základě svého autorského návrhu vytvořeného předtím v procesu postprodukce.

Poslední, pátá fáze, zpětná reflexe celého procesu, by měla vést tomu, aby si studenti uvědomili význam celého procesu a jeho vazby na výtvarnou kulturu ve vztahu ke svým vlastním názorům a preferencím.

4.1.1.2 Vazby na vizuální kulturu

• POSTPRODUKCE

Východiskem je moderní přístup k malbě, který odkazuje na pop art - použití výpočetní techniky k „výrobě“ obrazu. Námět se dotýká celkově fenoménu postprodukce v tvorbě výtvarného díla. Důležitý je fakt, že tvoříme různými způsoby, které na sebe navazují, dílo se mění, ale základ zůstává stále stejný - platformou vši této tvorby je dílo,

které vytvoří žáci společně a také do něj určitou měrou přispěje náhoda (žáci dopředu neví, jaký bude další postup.)

Nicolas Bourriaud popisuje ve své knize *Postprodukce* typologii postprodukce:

- a) *Nové programování již existujících děl*
- b) *Pobývání v historických stylech a formách*
- c) *Užití obrazů*
- d) *Využívání společnosti jako repertoáru forem*
- e) *Vstup do světa módy a médií* (BOURRIAUD, 2004 s. 5-7)

Můj didaktický námět souvisí především s prvním uvedeným, tedy s „novým programováním již existujících děl“. Žáci ve své individuální tvorbě dále používají dílo, které bylo dříve vytvořeno - jimi samými, společně, bez vědomí, že se bude používat.

Tento pedagogický námět sice nebyl realizovaný, ale podle mé hypotézy by se mohl setkat i s body d) a e) z Bourriaudovy typologie. Záleží totiž na tom, co studenti zakreslí do společného díla. Vzhledem k tématu generace, které k sobě váže popkulturu, svět módy, techniky a obchodních značek je podle mě pravděpodobné, že se některé takové motivy vyskytnou. Studenti tedy „využijí společnost jako repertoár forem“ například tím, že namalují „jablíčko“ firmy Apple odkazující na oblíbený produkt nebo nakreslí obal svých oblíbených chipsů. Nebo „vstoupí do světa módy a médií“ tím, že v kresbě odkážou na internet (například síť Facebook), časopisy nebo módní značky. Tyto obsahy jsou vzhledem k povaze námětu sice předvídatelné, ale nelze s nimi bez realizace v praxi počítat.

• NÁHODA

Princip náhody je spojován s dadaismem, v jeho rámci se uplatňuje nejen ve výtvarném umění, ale i například v literatuře, která je v gymnaziálním kurikulu.

• POP ART

Návaznost na pop art se v našem díle objevuje především ve fázi, v níž žáci převádějí počítačový návrh do malby. Už proto, že jsou využity šablony a přesný přenos,

tedy typicky pop artově neosobní přístup, jaký se objevuje v tvorbě Andyho Warhola i Roye Lichtensteina. Jejich tvorba, stejně jako nyní tvorba studentů, souvisela s generačními otázkami - Warhol se inspiroval reklamou a idoly své doby, Lichtenstein komiksy (ten na rozdíl od Warhola ale nekopíroval již vytvořené, jen se inspiroval jejich formou a dodával jim vlastní obsah). Moji žáci si sice sami určí, co budou zobrazovat, ale budou vedeni k tomu, aby také hledali podobné propy své generace. Další konekci s pop artem vidím ve využití reprodukce. Kresba bude nakreslena, vyfotografována, počítačově zpracována a nakonec „technicky“ převedena v obraz. Například Warhol velmi často využíval fotografii jako základ, jen místo počítače používal prostředky své doby - síta, šablony a tiskařský lis. Jeho obrazy byly zvýrazněním určité skutečnosti - tím, že zvětšil nebo namnožil nějaký motiv a posunul ho z obyčejného polaroidu na plátno, zvětšil význam zobrazeného. Totéž by udělali moji žáci, proto mají za úkol přemýšlet o výběru výřezu z celku nejen z hlediska formy, ale i obsahu. Proto reflektují každý svůj krok. Obraz, který je formálním výsledkem, hmatatelným výstupem, není v mém didaktickém námětu výsledkem hlavním - je spíše zástupcem celého procesu přemýšlení nad tématem generace.

A díky jednoduché počítačové předloze, která sestává z plošně kladených barev a zvětšených linií kresby a textu, by měly obrazy i vizuálně odkazovat na pop art.

4.1.1.3 Struktura metodické řady

1. fáze: „Generační výpověď“

• Forma a technika

Společná diskuze, brainstorming a kresba fixem na velký formát papíru - tvorba společného díla

• Materiál a pomůcky

Velký kus balícího papíru ve formátu, popřípadě dva slepené - velikost cca 200 x 150 cm, tlustý černý popisovač nebo lihový fix.

- **Další požadavky**

Učebna musí mít prostorovou možnost sezení v půlkruhu a plochu, na kterou lze pověsit balící papír o délce 2 metrů.

- **Časová dotace**

2 vyučovací hodiny

- **Popis**

V této části projektu jde o vytvoření jakési „zásobárny nápadů“ na téma vzpomínky na dětství, generace, doba. Pojem GENERACE bude klíčový. V reflektivním kruhu se bude hovořit o tom, co všechno pojem generace obsahuje, co má společného s jedincem a jeho prožitky a čím se liší. Začínám metodou takzvaného brainstormingu, kdy je se studenty zkonstruován pojem generace. Ten je porovnán se slovníkovou definicí tohoto pojmu:

„Jako generace je označována velká skupina lidí, kteří jsou socializováni přibližně ve stejné době, a pojí je proto dobově podmíněný styl života a způsob myšlení.“ (Generace-Wikipedia, 2013, [online])

Studenti budou potom motivováni k vytvoření „výpovědi o své generaci“ - mají za úkol jeden po druhém nakreslit, poté i znázornit slovně pomocí písma na velkoformátový bílý papír tlustým fixem svůj příspěvek - tedy něco, co podle nich charakterizuje jejich generaci. Můžou to být aspekty z raného dětství, školního věku i z jejich současnosti.

Vyučující: *Připomeňme si pop art a tvorbu Andyho Warhola. Reflektovala svým způsobem éru šedesátých let, umělcovu generaci. Tento výtvarník zobrazoval tehdejší idoly - Marilyn Monroe, Liz Taylor, Johna Lennona - i spotřební předměty- mýdlo Brillo, polévku Campbell's Soup, lahve Coca-Coly.*

(to může vyučující doplnit ukázkami v knize či na projektoru)

Přemýšlejte, co tvoří vaši generaci. Můžete přemýšlet různými způsoby, buďte kreativní a nemějte ostych. Inspiraci hledejte v popkultuře, vašem životě, světovém dění...

Máte jen jeden limit : Postihnout dobu mezi rokem vašeho narození a současností. Své nápady si můžete předem zapsat.

První kolo bude kreslíci. Své příspěvky zkuste jednoduše nakreslit kamkoliv na tento formát. Ať jsou dostatečně velké, měli bychom papír zaplnit. Nevadí, když se obrázky budou překrývat.

Studenti se zamyslí, můžou se vzájemně poradit (na to lze vymezit několik minut). Potom začnou jeden po druhém kreslit. Budou vyzváni k reflexi.

Reflektivní dialog:

Proč jsi nakreslil právě toto?

Jak to vyjadřuje tvou generaci?

Přemýšlel jsi nad formou svého obrázku? Použil jsi stylizaci? Jakou?

Umístění do formátu a rozměr kresby – jak jsi o tom přemýšlel/a? Má umístění a rozměr symbolický význam? Jaký?

Svůj příspěvek krátce okomentují, ostatní se mohou vyjádřit. Tak je každý příspěvek reflektován a jeho komunikační účinek je ostatními studenty ověřován. Následuje další kolo téhož. Kolikrát se „kreslíci“ kolo bude opakovat, určí pedagog podle toho, jak je plocha papíru zaplněná (a samozřejmě i podle časových možností a motivace žáků).

Poslední kolo bude psací. Student svůj příspěvek neznázorní graficky, ale verbálně-vepíše jej libovolně do formátu - styl písma, velikost i umístění je opět na něm. Tak vzniká velkoformátový obraz se spontánní, různorodou kresbou lineárního charakteru doplněnou textem. Na konci vyučovací jednotky se tato práce v kruhu zreflektuje. Studenti zhodnotí své příspěvky a celkové vyznění obrazu.

Reflektivní dialog:

Jak na vás výsledný obraz působí?

Jeví se vám skutečně jako obraz představující vaši generaci?

Co byste na něm případně změnili? Co přidali, co vynechali?

S jakou částí obrazu se nejvíce ztotožňujete?

Kdybyste každý sám za sebe měl ještě možnost do díla přispět jednou kresbičkou, co by představovala?

- **Dílčí cíle**

- žák ocení svoje vlastní dílo jako nepostradatelnou část celku (to mu dodává tvůrčí sebevědomí, bez ohledu na míru výtvarného „talentu“, jenž bývá stále někdy chápán jako předpoklad pro výtvarnou tvorbu.)
- žák vybírá své vlastní příspěvky podle svého úsudku, svůj názor argumentuje
- žák konfrontuje vlastní myšlenkové pochody se spolužáky, porovnává je. Tato společná činnost prohlubuje empatii, pod správným vedením směřuje i k toleranci odlišných názorů.

- **Kritéria hodnocení**

- aktivní přístup studenta k akci
- schopnost přispívat vhodnými příklady a svůj příspěvek slovně obhájit
- aktivní přístup k reflexi

- **Výsledek**

Vzniká společné dílo – kresba složená z jednotlivých příspěvků studentů, vytvořená tlustými fixy na velkoformátovém (např. balícím) papíře velikosti 200 x 140 cm.

2. fáze: „Hledáček“

- **Forma a technika**

Výběr části z celku pomocí papírového hledáčku, fotografie, reflexe.

- **Materiál a pomůcky**

Kresba z 1.fáze, hledáčky, fotoaparát

- **Další požadavky**

Učebna musí mít možnost sezení v půlkruhu a plochu, na kterou lze pověsit balící papír o délce 2 metrů, dostatečné světlo pro fotografování.

• Časová dotace

2 vyučovací hodiny

• Popis

Tato fáze je základem pro individuální tvorbu. Studenti dostanou k dispozici hledáčky - papíry s vystřihnutým čtvercem - budou mít k dispozici tři různé velikosti, z nichž si mohou vybrat, a digitální fotoaparát. Budou vyzváni, aby si každý za sebe vybral v celku společného díla dva výřezy, které mu připadají nejvíce zajímavé. Jeden vybírá z hlediska zajímavosti formy a druhý z hlediska obsahu. Uplatní tam svoje osobní zájmy, preference, svoji osobitost. Nezáleží na tom, zda na místě, které si vybírá, je jeho vlastní kresba nebo ne. Pomocí hledáčku toto místo každý student najde, hledáček umístí a svůj výběr zreflektuje, zdůvodní. Proběhne rozhovor, při němž žák vysvětlí, proč si vybral právě tento výřez z celku. Nakonec provede definitivní výběr jednoho ze dvou výřezů, který se stane předmětem dalšího zpracování. Svoji volbu obhájí. Vybraný výřez s umístěným hledáčkem si vyfotografuje, aby vznikla fotografie vhodná k počítačovým úpravám (nutno vyfotografovat rovně, bez výrazných stínů, v dostatečném rozlišení.)

Reflektivní činnost je v této fázi úkolu nejdůležitější. Jde o to, aby žák přemýšlel nad celkem a hledal v něm pro sebe zajímavé části. Aby uplatňoval svoji subjektivitu a zároveň dokázal vnímat a popisovat svůj estetický zážitek z konstruktivního hlediska, například popsat kresbu v pojmech „tvrdé linie“, „jemné čáry“ a tak dále.

Reflexe studenta, který provádí výběr, by měla zodpovědět tyto otázky:

Proč sis vybral/a právě tyto výřezy?

Jaký z nich se ti vybíral snadněji?

Jaké formální kvality tě zaujaly nejvíce? Popiš je. Vyhovuje i tento dílek také z hlediska obsahu jako dílo, které vypovídá o tvé generaci?

Je něco, co ti na vybraném dílku nevyhovuje – např. chybí nebo přebývá? Proč?

Reflektivní dialog mezi ostatními studenty:

Jak na vás působí spolužákův výběr? Bylo jeho vyjádření shodné/rozdílné s tím, jak tento výřez z celku vnímáte vy? Proč?

- **Dílčí cíle**

- žák vybírá části z celku, svůj výběr popisuje a vysvětluje
- žák uvádí vztahy mezi celkem a jeho částmi
- žák porovnává různé přístupy a názory

- **Kritéria hodnocení**

- Aktivní přístup, provedení výběru a schopnost jej verbálně reflektovat
- Schopnost porovnávání vlastních myšlenek s myšlenkami spolužáků, reflexe tohoto porovnání
- Kvalita slovního vyjadřování, schopnost argumentovat

3. fáze: „Postprodukce“

- **Forma a technika**

Počítačové zpracování kompozice z fotografie, grafické zpracování několika variant návrhu, prezentace, výběr, reflexe.

- **Materiál a pomůcky**

Fotografie z 1.fáze projektu, počítač, nástroje programu Adobe Photoshop, myš či kreslicí tablet, projektor.

- **Další podmínky**

Učebna s počítači vybavenými programem Adobe Photoshop, připojením k místní síti a projektorem.

- **Časová dotace**

2 vyučovací hodiny

• Popis

Studenti si fotografie svých výběrů z předchozí fáze nahrají do počítače, pro zrychlení a zjednodušení práce by bylo lepší fotografie nahrát do počítače pedagoga a dát na síť studentům ke stažení. Studenti si své fotografie otevřou v programu Adobe Photoshop a provedou základní úpravu - odříznou plochu hledáčku tak, aby měli před sebou pouze svůj výřez z kresby. Vycházejí z fotografie, kterou si v předchozí činnosti vybrali. Jejich úkolem je přetvoření této kresby v barevnou kompozici - obraz. Nyní musí začít přemýšlet jako výtvarníci, sledovat linie a kompozici, tvarové vlastnosti objektů v obrázku.

Fotografii si vhodně upraví pro další práci - vyčistí bílé pozadí, vyberou linie maskou, oddělí je od pozadí. Budou z výřezu vytvářet barevnou kompozici, při tom uvažují o vzájemných vztazích barev a jejich účinku na diváka. Podmínkou je, aby kresba z původní fotografie zůstala nezměněna, žádný objekt nebyl vygumován nebo přidán. Výtvarnou formu mohou ale upravovat zvýrazněním - posílit význam některých čar, jiné potlačit. Pracují s čistými barevnými plochami, nikoliv s gradienty nebo texturami, aby byl obraz vhodný jako návrh pro malířské zpracování ve stylu pop artu. Pomocí barevných úprav si studenti vytvoří více verzí návrhu. Důležité pro tento úkol je, aby žáci byli již dříve seznámeni s programem Adobe Photoshop a jeho základními principy.

Na závěr hodiny budou výsledky promítnuty projektorem na zeď a činnost bude reflektována v dialogu. Žák zhodnotí vlastnosti svých návrhů a v případě, že jich má více, se rozhodne, který bude malířsky realizovat.

Reflexe prezentujícího studenta by měla zodpovědět tyto otázky:

Který svůj návrh sis vybral jako nejlepší a proč?

Proč jsi použil právě tyto barvy?

Co jsi v obraze významově zdůraznil? Proč? Jaké jsi k tomu použil prostředky?

Ostatní studenti by měli dát prezentujícímu zpětnou vazbu. Budou vyzváni také k reflektivnímu dialogu:

Který z těchto návrhů byste vybrali jako nejlepší? Proč?

Obhájel podle vás váš spolužák svůj důvod výběru?

• **Dílčí cíle**

- žák si osvojí některé principy počítačové grafiky a práce v grafickém editoru Adobe Photoshop - výběr ořezem, vyčištění barev, označení maskou, barevnou výplň, barevné úpravy, popřípadě využití vrstev.
- žák porozumí principům postprodukce, vnímá souvislosti s výtvarnou kulturou (digitální skici, návrhy a storyboardy, pop art)
- žák vytvoří několik návrhů - navrhuje různé možnosti, sleduje, jak se s dílčími změnami mění vzhled díla. Při výběru uplatňuje svůj estetický cit a obhajuje svůj výtvarný záměr.
- žák prokazuje znalosti barevných vztahů, popíše účinky barevnosti v konstruktivní i významové rovině.

• **Kritéria hodnocení**

- Kvalita zpracování - zvládnutí nástrojů Adobe Photoshop v odpovídající míře
- Vytvoření minimálně dvou variant návrhu a schopnost provedení výběru
- Kvalita reflexe a obhajoby, aktivní přístup k reflexi výsledku spolužáků

• **Výsledek**

Každý žák vytvoří 2 i více barevných návrhů ve formátu *.jpg*.

4. fáze: „Z obrazovky do obrazu“

• **Forma a technika**

Předtisková úprava návrhu, tisk, malba akrylovými barvami s využitím šablon.

- **Materiál a pomůcky**

Počítač, tiskárna, papíry pro výrobu šablon, oboustranná lepicí páska, akrylové barvy včetně speciálních neonových barev na základě návrhů, štětce, malířský váleček, sprej, lepenková deska 50 x 50 cm.

- **Další požadavky**

Studenti musí mít k dispozici počítač a tiskárnu, dále výtvarnou učebnu, ideálně s malířskými stojany.

- **Časová dotace**

4 vyučovací hodiny (2 výukové bloky)

- **Popis**

Počítačový návrh, který studenti vytvořili v předchozím procesu, poslouží jako předloha k malířskému zpracování na lepenku čtvercového formátu 50 x 50 cm. Technikou je malba akrylovými barvami, přičemž by měly být k dispozici i netypické barvy, například neonově zářivé, aby se zachovaly barevné vlastnosti počítačových návrhů. Z technického hlediska je možné, aby si žáci donesli tyto barvy vlastní nebo je možné předem se domluvit na základě dříve prezentovaných počítačových návrhů a barvy zakoupit hromadně (na základě barevnosti návrhů spočítáme, že například bude třeba neonově zelená barva pro 5 žáků a růžová barva odstínu magenta pro 3 žáky. Je také možné, aby si žáci zakoupili barevné spreje). Použití takových barev může být samo o sobě pro žáky jistou motivací k tvorbě.

Při malířském zpracování - tedy přenosu díla z počítačové obrazovky na lepenkovou desku - použijeme metodu malby přes šablony, která je typická pro pop art. Jde nám o přesný přenos návrhu na papír, podobně jako Andy Warhol přenášel fotografie na plátna pomocí sítotisku. Žáci si vytisknou svůj návrh. Vzhledem k tomu, že běžná tiskárna dovoluje tisk velikosti A4 a rozměr výsledného obrazu je 50 x 50 cm, bude třeba si v grafickém programu obrázek rozřezat na několik formátů A4, které se vytisknou a obraz se z nich složí. Potom jej rozstříhají na šablony, podle nichž budou malovat. Tak se dosáhne přesného přenosu kompozice z návrhu a je to také demonstrace legitimnosti

využití této techniky v současné malbě. Pro studenty gymnázia, kteří nemusí být všichni stejně malířsky zruční, by tento postup měl být motivací k vlastní tvorbě ve smyslu „každý může být umělcem“.

Šablonu lze využít k vytvoření přesných linií i barevných ploch. Studenti mohou pracovat pomocí tupování barvy na lepenku nebo mohou použít sprej. Postupují od největších barevných ploch k detailům - tedy od pozadí ke kresbě. Pomocí šablon není třeba vytvořit dílo úplně celé, lze si šablonami vytvořit hlavní plochy a kresbu potom vytvořit od ruky nebo i podle projektoru - návrh si student promítne na lepenku přímo z počítače a obkresluje linie, které potom vyplní. Východiskem je pop artová technika kopírování i s její určitou neosobností.

• **Dílčí cíle**

- žák porozumí provázanosti tohoto úkolu s předchozími činnostmi, stejně jako provázanosti s metodami, které se využívají ve výtvarné kultuře (v tomto případě v pop artu).
- žák demonstruje znalost malby přes šablony, s ní související technologii přípravy šablon a porozumí principu práce od většího celku po detail.

• **Kritéria hodnocení**

- Kvalita přípravy - pečlivost při přípravě projekce a šablon.
- Řemeslná kvalita vypracování díla podle návrhu. Zachování charakteru barvy, kompozice, linek.

• **Výsledek**

Malba na lepenkové desce formátu 50 x 50 cm.

5. fáze: „Výstava“ (závěrečná reflexe)

• **Forma**

Vytvoření portfolia, závěrečná prezentace a reflexe celého procesu

- **Časová dotace**

2 vyučovací hodiny

- **Popis**

Závěr této metodické řady bude ohlédnutím za procesem tvorby ve všech jeho fázích. Studenti budou vyzváni k vytvoření „výstavy“ svých dílčích výstupů v učebně. Zatímco vyučující znovu odhalí první hromadné dílo na velkém papíře, studenti připraví vytisknuté náhledy výřezů, které si ve 2. fázi vyfotografovali, a všech variant počítačových návrhů, které vytvořili. Tisk lze žákům zadat předem jako domácí úkol nebo jej může předem zajistit vyučující, žáci je pouze nainstalují. Stačí malé obrázky, například jeden list papíru A4 na jednoho žáka. Vystaví se také malířská díla z poslední fáze. Nejde mi o žádnou adjustaci, není nutné věšení obrazů na zeď, studenti dostanou naprostou volnost, co se týče instalace. I v tom projeví svou individualitu. Mým záměrem je, aby se vytvořila určitá „slavnostní“ atmosféra, a tak aby právě tato hodina byla vnímána jako završení celé řady. Studenti učebnou prochází jako na výstavě, mají možnost si dobře prohlédnout výsledky všech fází - své i svých spolužáků. Každý z nich zpětně činnost reflektuje a zhodnotí.

Zhodnocení procesu:

Co vám práce na tomto rozsáhlejším úkolu přinesla?

Která fáze tvorby vás nejvíce zaujala? Proč?

Která fáze vám byla naopak nejméně sympatická? Proč?

Který dílčí výsledek se vám nejvíce líbí? Proč?

Vidíte nějaké formální shody mezi vaším dílem a dílem nějakého spolužáka? Jaké? Popište tyto shody z hlediska konstrukce - formy a výtvarně vyjadřovacích prostředků.

Postprodukce a počítačové úpravy:

Jak chápete pojem postprodukce? Jaké podoby může mít?

Jaký je podle vás význam dalšího zpracování již vytvořených děl? Dokážete uvést nějaký příklad z výtvarné kultury?

Proč tento způsob tvorby používal právě pop art?

Vyzkoušeli jste si využití počítače k vytvoření malířského díla. Jak jinak podle vás může výtvarník počítač použít? Jaký přínos v tom vidíte?

• **Dílčí cíle**

- žák zpětně zhodnotí celý proces, vnímá všechny jeho dílčí výsledky najednou a srovnává je.
- žák uvádí souvislost procesu práce s postupy využívanými ve výtvarném umění, především v pop artu.

• **Kritéria hodnocení**

- kvalita a hloubka reflexe

4.1.1.4 Vazby na RVP

V této kapitole se pokusím najít vazby výše popsaného návrhu metodické řady na rámcový vzdělávací program pro gymnázia. Jako první uvádím vazby na klíčové kompetence. Metodická řada, kterou jsem vypracovala, je zaměřena na reflexi, komunikaci, společnou a individuální tvorbu ve vzájemném kontextu. Proto souvisí s kompetencí občanskou, konkrétně s výrokem „*Žák respektuje různorodost hodnot, názorů, postojů a schopností ostatních lidí*“ (RVP pro gymnázia, 2007, s. 10 [online])

Vzhledem k tomu, že je můj úkol založen na komunikaci (mezi žáky navzájem, mezi jedincem a skupinou a mezi autorem, dílem a diváky), setkává se samozřejmě i s kompetencí komunikativní, zejména v následujících bodech:

„Žák s ohledem na situaci a účastníky komunikace efektivně využívá dostupné prostředky komunikace, verbální i neverbální, včetně symbolických a grafických vyjádření informací různého typu“ (RVP pro gymnázia, 2007, s. 9 [online])

„Žák používá s porozuměním odborný jazyk a symbolická a grafická vyjádření informací různého typu“ (RVP pro gymnázia, 2007, s. 10 [online])

Výtvarný obor vzdělávací oblasti Umění a kultura je v RVP vymezen očekávanými výstupy vzdělávacích obsahů *Obrazové znakové systémy, Znakové systémy výtvarného umění a Umělecká tvorba a komunikace* (ten je společný výtvarnému i hudebnímu oboru).

„Žák rozpoznává specifčnosti různých vizuálně obrazných znakových systémů a zároveň vědomě uplatňuje jejich prostředky k vytváření obsahu při vlastní tvorbě a interpretaci.“ (RVP pro gymnázia, 2007, s. 54 [online]) Tento očekávaný výstup je v mé metodické řadě zahrnut v tom, že si žák v průběhu metodické řady vyzkouší práci s mnoha prostředky - pracuje s jednoduchou významovou kresbou, se slovem, později s linií, tvarem a barvou. V reflexi a v průběhu tvorby si uvědomuje jejich specifika a možnosti, jichž využívá k vytváření obsahu.

„Žák na příkladech objasní vliv procesu komunikace na přijetí a interpretaci vizuálně obrazných vyjádření; aktivně vstupuje do procesu komunikace a respektuje jeho pluralitu.“ (RVP pro gymnázia, 2007, s. 54 [online]) Tento bod přímo souvisí se všemi reflektivními aktivitami, které jsou v metodické řadě obsaženy. Žák vnímá ostatní a sám sebe v kontextu skupiny, uvědomuje si rozdíly a shody, je veden k pluralitnímu pohledu na svět a k respektování různých hledisek, názorů a způsobů myšlení. Je schopen si tento účinek reflexe uvědomit a interpretovat, co mu tento způsob výuky přinesl, je tedy schopen metareflexe.

Reflexe, ke které jsou žáci vedeni otázkami, by měla zachytit i následující bod: *„Žák na konkrétních příkladech vysvětlí, jak umělecká vizuálně obrazná vyjádření působí v rovině smyslové, subjektivní i sociální a jaký vliv má toto působení na utváření postojů a hodnot.“* (RVP pro gymnázia, 2007, s. 54 [online]) Tento obsah je zastoupen již v prvním úkolu, kdy žáci tvoří hromadné dílo, i ve fázi tvorby výběrů („Hledáček“) a ve fázi počítačové tvorby. Úkol neustále pracuje s porovnáváním smyslové složky vnímání s vnímáním obsahu a významu a subjektivního pohledu na věc s vnímáním sociálním.

„Žák pojmenuje účinky vizuálně obrazných vyjádření na smyslové vnímání, vědomě s nimi pracuje při vlastní tvorbě za účelem rozšíření citlivosti svého smyslového vnímání.“ (RVP pro gymnázia, 2007, s. 54 [online]) Vazby na tento výrok lze najít ve fázi „Hledáček“ - žák na základě svých výběrů pojmenovává konstruktivní prvky obrazu i jejich účinky. Při finálním výběru vědomě porovnává a vybírá nejlepší část obrázku pro další zpracování.

„Žák samostatně experimentuje s různými vizuálně obraznými prostředky, při vlastní tvorbě uplatňuje také umělecké vyjadřovací prostředky současného výtvarného umění.“ (RVP pro gymnázia, 2007, s. 55 [online]) Moje metodická řada dává možnost experimentovat s kompozicí obrazu ve fázi výběrů, s barevností a zvýrazňováním ve fázi postprodukce díla na počítači. Celý proces je podobný procesu tvorby současného uměleckého díla, které využívá moderní techniky, možností postprodukce a malířských technik pop artu. Vazba na pop art je legitimní díky kapitole Učivo výtvarného oboru vzdělávací oblasti Umění a kultura, kde je pop art zahrnut pod heslem „Vznik a uplatnění symbolu.“ Kromě toho žáci pracují i s principem náhody, který souvisí s dadaismem a je v této kapitole rovněž uveden.

4.1.1.5 Vazby na ŠVP a TP

Jelikož nebyl můj didaktický návrh zrealizován, rozhodla jsem se nenechat ho jen v teoretické rovině a porovnat jej alespoň s praxí výuky výtvarné výchovy na Gymnáziu Stříbro. Námět jsem konfrontovala se Školním vzdělávacím programem a poté jsem poprosila vyučující výtvarné výchovy na této škole, Mgr. Evu Trousilovou, o nahlédnutí do Tématického plánu výtvarné výchovy pro sextu.

ŠVP Gymnázia Stříbro vymezuje výtvarné výchově pro kvintu a sextu 2 vyučovací hodiny v týdnu zařazené za sebou, takže 90 minutový blok. Není to mnoho, ale myslím, že by moje metodická řada byla přesto proveditelná.

Když jsem porovnávala námět a náročnost úkolu s tímto ŠVP, nenašla jsem kromě malé časové dotace žádné větší překážky.

Klíčovým úryvkem ŠVP je pro legitimitu mého námětu tento: „*Užívá různých uměleckých vyjadřovacích prostředků včetně nejnovějších informačních a komunikačních technologií. Studenti získávají orientaci v širokém spektru výtvarných stylů od minulosti až po současnost.*“ (ŠVP Škola pro 21. století pro vyšší stupeň osmiletého gymnázia, 2009, s. 46 [online]) Kromě toho dokument akcentuje mezipředmětové vztahy výtvarné výchovy. Pro mě je podstatný vztah s předměty Informace a informační a komunikační technologie a Základy společenských věd (kvůli společenskému tématu metodické řady „Moje generace“).

Mgr. Eva Trousilová mi poskytla tématický plán výtvarné výchovy pro sextu zpracovaný na základě ŠVP. V letošním tématickém plánu by se námět dal zrealizovat v měsíci říjnu, kdy bylo učivo zaměřené na komunikaci, interpretaci, umělecké směry 20. století a seznámení se současnými tendencemi ve výtvarném umění. Nevýhodou při realizaci by jistě byla časová dotace. Celková zaměřenost úkolu, který neklade velký nárok na nerovnoměrně výtvarně nadané studenty a zároveň rozvíjí schopnost reflexe a pomocí praktické činnosti ukazuje principy využívané v umění, se zdá být správně zvolena pro sextu osmiletého gymnázia.

5. Shrnutí

Cílem mé diplomové práce bylo vytvořit cyklus sedmi obrazů na téma Vzpomínky na dětství a vypracovat k němu odpovídající doprovodnou teoretickou část. Obrazy jsem pojala s ohledem na své zájmy a výtvarné zkušenosti jako malířské vystihnutí doby devadesátých let, která je dějištěm dnes již fikčního světa mého dětství.

Inspirace pop artem a neo-popem vychází částečně ze samotného pojetí tématu, částečně z mého zájmu o tyto výtvarné směry. Můj vztah k nim se v průběhu práce ještě prohloubil.

Využila jsem svých zkušeností s tvorbou a používáním digitálních skic a díky možnostem, které tento druh přípravy obrazu nabízí, jsem mohla experimentovat s kompozicí, barevnými kombinacemi a dalšími výrazovými prostředky. Obrazy, které vznikly, se liší od mé dřívější malířské cesty, a tak pro mne byla práce na nich velkým přínosem. Obohatila mne také práce s adjustací, naučila jsem se nejen přemýšlet o rámu jako o součásti obrazu, ale i technicky rám zpracovat.

Díky této diplomové práci jsem měla příležitost dát nový rozměr běžnému vzpomínání na dětství, kterému se jako většina lidí občas oddávám. Přijala jsem výzvu pokusit se vizuálně definovat rámeček svých vzpomínek, popkulturu devadesátých let vnímanou dětskýma očima. Proces tvorby pro mě byl objevný i zábavný a v budoucnu bych chtěla pokračovat v práci s tematikou devadesátých let. Uvědomila jsem si jedinečnou krásu této doby, nepříliš dávné, nepříliš zidealizované.

Vniklé dílo je odrazovým můskem pro didaktické zpracování námětu „generace“. Navrhla jsem realizovatelnou metodickou řadu zakotvenou v současných kurikulárních dokumentech. Diplomová práce mne obohatila nejen jako malíře, ale i jako výtvarného pedagoga.

Resumé

The aim of my diploma thesis was to create a themed cycle of 7 paintings as well as to write an original theoretical work to go with them. The concept of the paintings is based on my interests and painting experiences in order to capture the spirit of 1990's era, the world of my childhood, which has now become virtually fictional.

Inspiration in pop art and neo-pop is almost given considering the theme itself and it also happens to represent my interest in these art movements. My relationship with them has become even stronger during working on this project.

I used my experience with creating and working with digital sketches. Thanks to the possibilities of designing a picture this way, I could experiment with composition, colour combinations and other tools of expressing my views. The painting that I had brought to life this way differ a lot from my past artistic direction, so working on them was extremely beneficial for me. The work on adjustment has also enriched me as I learnt to think about the frame as a part of the picture. I also learned how to technically create the frame.

Thanks to this diploma thesis I got an opportunity to give a new dimension to my childhood memories, which I like to dwell on just like majority of people from time to time. I accepted the challenge to visually define the background and trivia of my memories - the 1990's popculture seen through the eyes of a child.

The creative process was both exploring and enriching and I would like to continue with working with the popculture theme and the 1990's era. I realised the full extent of the unique beauty of this decade, not too distant and not too overrated. The result is an artwork, which represents a stepping stone for a didactic elaboration of the topic of "generation." I designed a feasible methodical series based on contemporary curricular documents. My diploma work has enriched me not only as a painter, but also as an art lecturer.

6. Seznam použitých zdrojů

Tištěné zdroje

ECO, Umberto. *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007. ISBN 978-80-7203-893-0.

HOJDOVÁ, Marcela, ed. et al. *Umění zastaveného času = Art when time stood still: [Česká výtvarná scéna 1969 - 1985]*. Praha: České muzeum výtvarného umění, 1997. ISBN 80-7056-050-9.

KULKA, Tomáš. *Umění a kýč*. 2. vyd. Praha: Torst, 2000. ISBN 80-721-5128-2.

NOSÁL, Igor, ed. *Obrazy dětství v dnešní české společnosti: studie ze sociologie dětství*. Brno: Barrister & Principal, 2004. ISBN 80-86598-80-2.

ROESELOVÁ, Věra. *Řady a projekty ve výtvarné výchově*. Praha: Sarah, 1997. ISBN 80-902267-2-8.

THULLEROVÁ, Gabrielle. *Jak je poznáme? Umění a kýč*. Praha: Euromedia Group, k.s. - Knižní klub, 2007. ISBN 978-80-242-1998-1.

WALTON, Kendall. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard University Press, 1993. ISBN 978-0674576032

Internetové zdroje

ABZ.cz: slovník cizích slov. [online]. [cit. 2013-03-20]. Popkultura. Dostupné z WWW: <<http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/popkultura>>

David Cerný -uplne oficialni stranka. [online]. [cit. 2013-03-20]. Entropa. Dostupné z WWW: <<http://www.davidcerny.cz/cz/entropa.html>>

Jeff Koons. [online]. [cit. 2013-03-19] Dostupné z WWW: <<http://www.jeffkoons.com/site/index.html>>

Milan Knížák.cz. [online]. [cit. 2013-03-20]. Obrazy, sochy, objekty. Dostupné z WWW: <<http://www.milanknizak.com/193-obrazy-sochy-objekty/>>

Rámcový vzdělávací program pro gymnázia. [online]. Praha: Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007. [cit. 2013-03-26]. Dostupné z WWW: <http://www.vuppraha.cz/wp-content/uploads/2009/12/RVPG-2007-07_final.pdf>. ISBN 978-80-87000-11-3.

ŠKOLNÍ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM ŠKOLA PRO 21. STOLETÍ pro vyšší stupeň osmiletého gymnázia (Kód oboru : 79-41 K801, 79-41 K81) - I. ČÁST. [online]. Stříbro: Gymnázium Stříbro, 2009. [cit. 2013-03-26]. Dostupné z WWW: <<http://www.goas.cz/svp>>

Wikipedia [online]. 10.3.2013 [cit. 2013-03-20]. Generace- wikipedia. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Generace>>

Wikipedia [online]. 28.2.2013 [cit. 2013-03-20]. Michel Majerus - wikipedia. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Michel_Majerus>

Wikipedia [online]. 26.2.2013 [cit. 2013-03-20]. Monchhichi - wikipedia. Dostupné z WWW: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Monchhichi>>

Zdroje obrázků (dostupné z:)

Obrázek č. 1

http://whitney.org/image_columns/0001/6417/82.35_rosenquist_imageprimacy_compressed_600.jpg

Obrázek č. 2

http://www.galerie-mk.cz/fotky/prodej-obrazu/Foto_55.jpg

Obrázek č. 3

<http://www.moravska-galerie.cz/media/674714/spravny-politicky-obraz-parlament.jpg>

Obrázek č. 4

<http://www.davidcerny.cz/cz/entropa.html>

Obrázek č. 5

<http://culturedart.blogspot.cz/2010/12/pink-panther-jeff-koons.html>

Obrázek č. 6

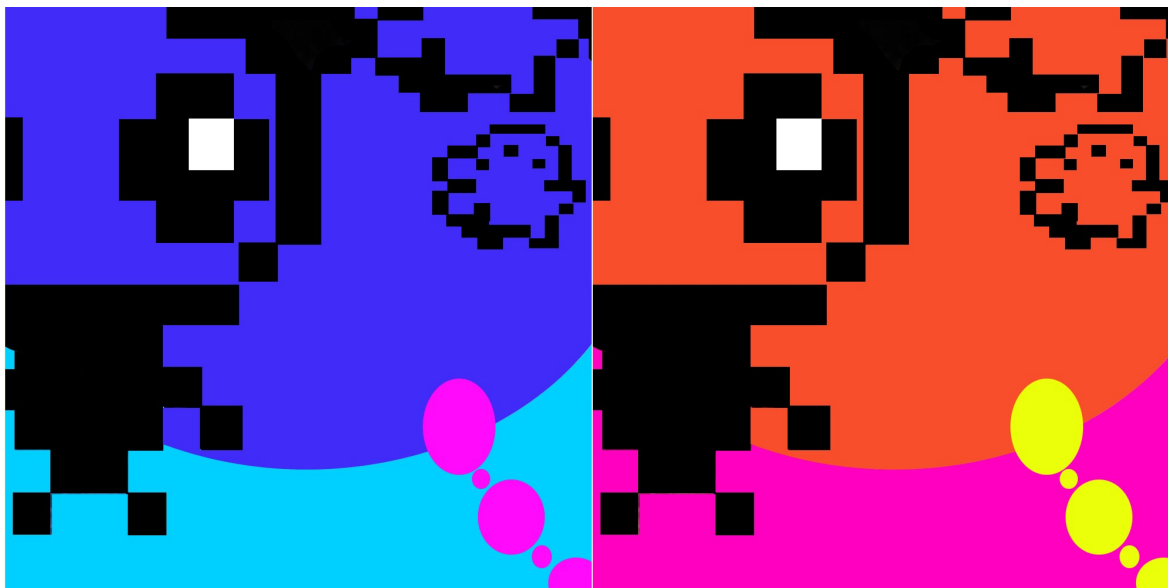
http://www.nationalgalleries.org/collection/artists-a-z/K/17301/artist_name/Jeff%20Koons/record_id/20449

Obrázek č. 7

<http://arttattler.com/archivecomicabstraction.html>

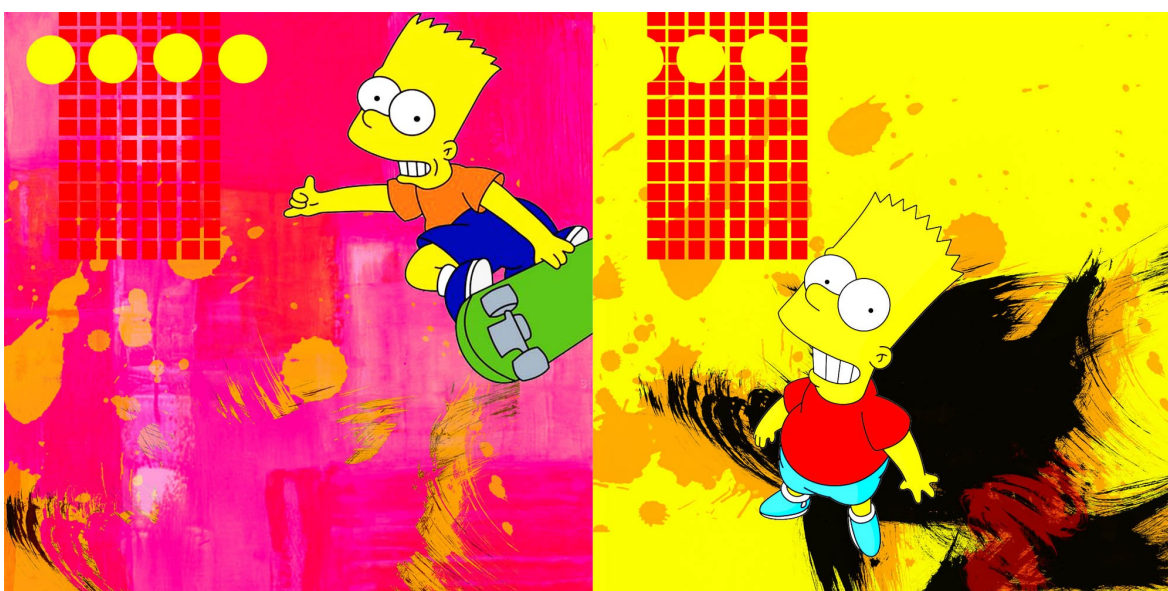
7. Obrazová příloha

7.1 Skicovní materiál



Příloha č. 1 - Skicovní materiál

Hledání barevnosti



Příloha č. 2 - Skicovní materiál

Hledání kompozice



Příloha č. 3 - Skicovní materiál

Dekoratívni váleček



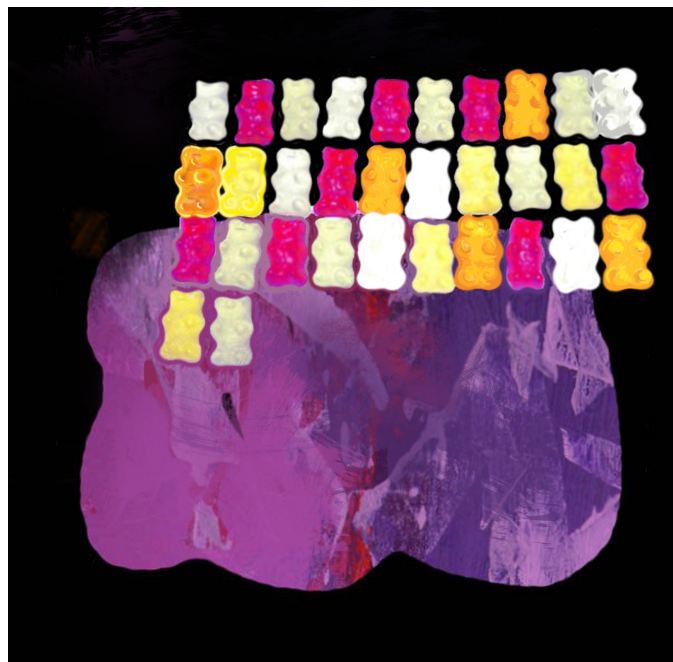
Příloha č. 4 - Skicovní materiál

Návrh adjustace



Příloha č. 5 - Skicovní materiál

Skica k obrazu Americana



Příloha č. 6 - Skicovní materiál

Skica k obrazu Gummibärchen

7.2 Závěrečný cyklus obrazů - fotodokumentace



Příloha č. 7 - Fotodokumentace obrazů

Obraz č. 1 - My Little Pony



Příloha č. 8 - Fotodokumentace obrazů

Obraz č. 2 - Tamagotchi



Příloha č. 9 - Fotodokumentace obrazů

Obraz č. 3 - Bart



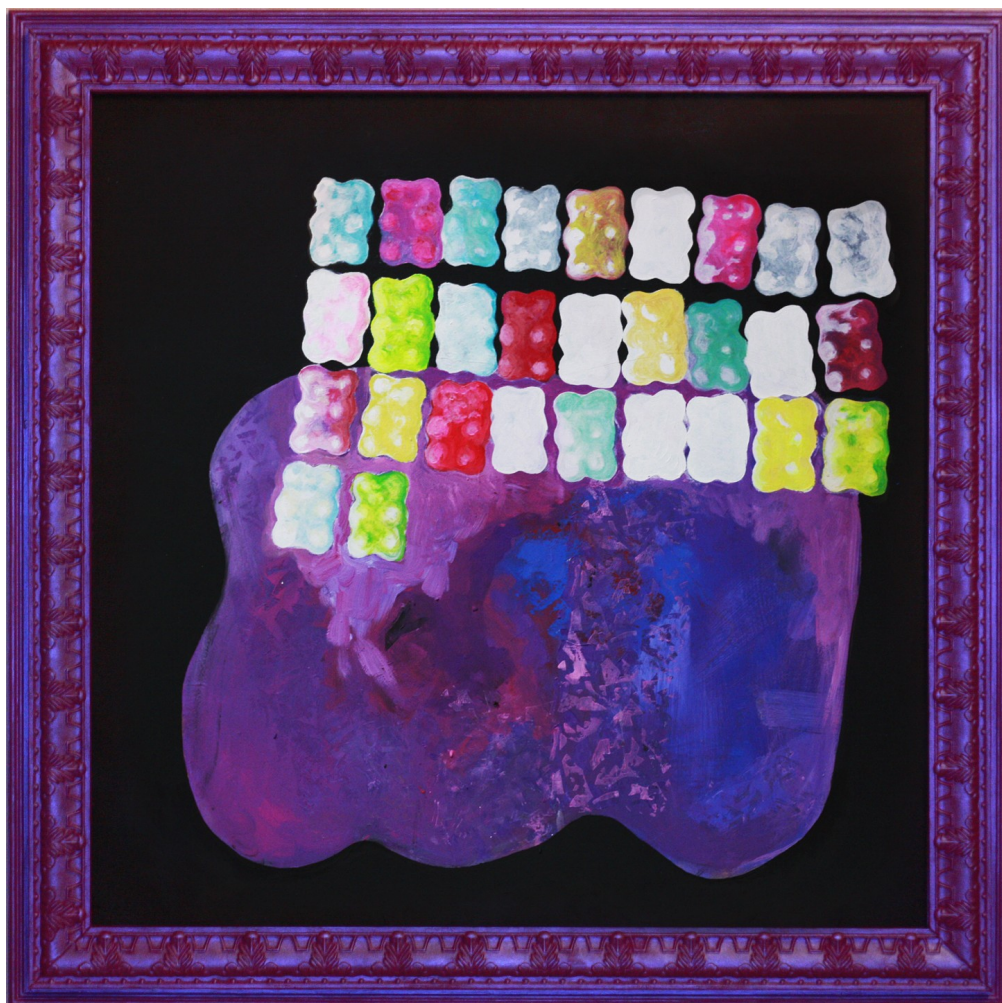
Příloha č. 10 - Fotodokumentace obrazů

Obraz č. 4 - Americana



Příloha č. 11 - Fotodokumentace obrazů

Obraz č. 5 - DOS Generation



Příloha č. 12 - Fotodokumentace obrazů

Obraz č. 5 - Gummibärchen



Příloha č. 13 - Fotodokumentace obrazů

Obraz č. 7 - BRAVO!