

**ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI**

**FAKULTA PEDAGOGICKÁ**

Studijní obor: Vizuální kultura se zaměřením na vzdělávání

**In natura – cyklus fotokoláží**

Vypracovala Eliška Stauberová

Bakalářská práce

Vedoucí práce: PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

**Plzeň 2022**

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury  
a zdrojů informací.

V Plzni, dne.....

vlastnoruční podpis

## **PODĚKOVÁNÍ**

Chtěla bych předně poděkovat mému vedoucímu práce panu PhDr. Janu Maškovi, Ph.D za vstřícnost, ochotu a cenné rady. Velké díky patří i mé rodině za psychickou podporu a trpělivost.

## **ANOTACE**

Cílem této bakalářské práce bylo vytvořit cyklus digitálních fotokoláží, inspirovaných rodinnou a společenskou tematikou ve formátu 40 x 60 cm. Technika výsledných prací staví na počítačové grafice v softwarovém programu, portrétových fotografiích a autorských kresbách. Teoretická část práce je zaměřena na zvolenou techniku tvorby a využití tohoto druhu fotografické tvorby ve výtvarné výchově.

**KLÍČOVÁ SLOVA:** fotokoláž, počítačová grafika, digitální umění, umělecké sdělení

## **ANNOTATION**

The aim of this bachelor thesis was to create a cycle of digital photocollages inspired by family and social themes in the format 40 x 60 cm. The technique of the resulting works is based on computer graphics in a software program, portrait photographs and author's drawings. The theoretical part of the work is focused on the chosen technique of creation and use of this type of photographic creation in art education.

**KEY WORDS:** photocollage, computer graphics, digital art, artistic message

# OBSAH

## ÚVOD

<b>1 PROČ IN NATURA?</b>	<b>2</b>
<b>2 TEORETICKÁ ČÁST</b>	<b>3</b>
2.1. VIZUÁLNÍ KOMUNIKACE	3
2.1.1. KOMUNIKACE UMĚNÍM DLE JIŘÍHO KULKY	3
2.1.2. ZNAK	4
2.1.3. UMĚLECKÁ KOMUNIKACE A SEMIÓZA	5
2.2. DIGITÁLNÍ UMĚNÍ	6
2.2.1. GRAFICKÁ ČINNOST	7
2.2.2. DIGITÁLNÍ FOTOKOLÁŽ JAKO UMĚLECKÉ SDĚLENÍ	7
2.2.3. TVORBA V GRAFICKÝCH PROGRAMECH	8
Program CORELDRAW	8
<b>3 PRAKTICKÁ ČÁST</b>	<b>10</b>
3.1. PRŮBĚH TVORBY	10
3.2. INSPIRACE	11
3.2.1. Umělci	11
Israel Gárcia Vargas	11
Matt Willey	11
3.3. POPIS FOTOKOLÁŽÍ	13
3.3.1. Fotokoláž 1 - kpt. Olin senior	13
3.3.2. Fotokoláž 2 - Hraběnka ze Zbúchu	13
3.3.3. Fotokoláž 3 - Blesk alias Stauby	13
3.3.4. Fotokoláž 4 - Mili samaritánka	14
3.3.5. Fotokoláž 5 - Olin junior	14
3.3.6. Fotokoláž 6 - Anynka ze Staňkova	14
3.3.7. Fotokoláž 7 - Soptík	14
3.3.8. Fotokoláž číslo 8 - Elí	15
<b>4 DIDAKTICKÁ ČÁST</b>	<b>16</b>
4.1. DIDAKTICKÉ VYUŽITÍ FOTOKOLÁŽE VE ŠKOLNÍ VÝUCE	16
4.1.1. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY DLE RVP ZV	16
4.1.2. STRUKTURA VÝUKY	16
<b>ZÁVĚR</b>	<b>19</b>
<b>SUMMARY</b>	<b>20</b>
<b>LITERATURA</b>	<b>21</b>
<b>ONLINE ZDROJE</b>	<b>22</b>
<b>SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH</b>	<b>23</b>
OBRAZOVÉ PŘÍLOHY	24-39

## ÚVOD

Tématem této bakalářské práce je cyklus digitálních fotokoláží. Hlavním důvodem, proč jsem si téma vybrala, bylo poukázat na rozmanitost tvorby v počítačovém prostředí.

Zajímalo mne, zda propojením fotografie a grafické fotomontáže vizuálně dokáží odkázat na identitu a osobnost lidí, kteří jsou mi blízcí. Jednoduchými znaky a vizuálními prvky sdělují informace, které o nich vím. Prvním impulsem byla myšlenka, že každá tvář má svůj příběh a já ho chci odvyprávět.

Práce je rozdělena na tři části. Každá část svým způsobem souvisí s tvorbou, zvolenou technikou a jejími specifiky.

V teoretické části sumarizuji zcela záměrně určitá východiska a vymezené pojmy, ke kterým mne přivedla právě tvorba, a bylo nutné se jimi blíže věnovat. Předmětem zájmu byla definice širokého pojmu - vizuální komunikace. Díky tomu se dopracuji ke komunikaci uměním dle teorie Jiřího Kulky.

Kapitola *Digitální umění* se více zaměřuje na zvolenou techniku, pomocí které se pokouším objasnit význam fotokoláže jako uměleckého sdělení.

V praktické části se zabývám tvůrčím postupem. Soupisem inspirace, jednotlivými autory a jejich tvorbou, která mi byla oporou. V další kapitole se také vyskytuje podrobný popis fotokoláží.

Celou problematiku zakončí didaktická část, kde se soustředím na didaktické využití digitální fotokoláže ve školním prostředí.

# 1 PROČ IN NATURA?

Než přejdeme k samotným teoretickým východiskům a vymezením pojmů, je potřeba vysvětlit název bakalářské práce. Zprvu musíme zalistovat ve slovníku cizích slov. Definice *in natura*, *v přirozené podobě, osobně, skutečně*<sup>1</sup> je latinský výraz a dostatečně formuluje vytvořený cyklus fotokoláží. Při hledání kvalitního a smysluplného názvu se stává rozšířené vydání slovníku dobrým pomocníkem. Cílem bylo najít název stručný, ale zároveň výstižný. Sousedství *in natura* je obohacené v překladu do českého jazyka o několik slovních forem, a proto z něj činí označení více různorodé.

Použitý název by měl být zřejmý kvůli souvislosti se zaměřením na přirozenou a co nejméně podobu člověka. Ve velké míře dochází k usnadnění skutečného zachycení, zejména ve způsobu provedení obrazového záznamu, tedy pomocí fotografie, která se ve fotokolážích nachází.

*„Člověk nemůže na člověka působit ničím více, než-li svou osobností.“*

Johann Wolfgang Goethe

---

<sup>1</sup> Slovník cizích slov. 2., dopl. vyd. Praha: Encyklopedický dům, 1996. s. 149. ISBN 80-901647-8-1



## 2 TEORETICKÁ ČÁST

### 2.1. VIZUÁLNÍ KOMUNIKACE

Nejdříve se zaměříme na analýzu slov a souběžně s tím i na jejich významu v daném kontextu. Slovo komunikace pochází z latinského slova *communis* což znamená *obecný, společný*.<sup>2</sup>

Z kontextu slova vyplývá několik slovních forem - *spojení, přenos, sdělování, výměna informací*.<sup>3</sup>

V současné době se stále mnohem častěji setkáváme s vizuálním zprostředkováním informací. Přesycenost vizuálních vjemů doslova přebíjí reálný svět, který je plný vizuálů. Díky tomu jsou stále častěji nuceni diváci a pozorovatelé poznávat, analyzovat a interpretovat široké spektrum obrazových forem. Funkce obrazová dokáže mnohdy vyjádřit více než samotný souvislý text a zprostředkovatelé jsou si tohoto faktu náležitě vědomi. Problematika komunikace patří dnes mezi nejfrekventovanější oblasti nejen sociální psychologie, ale i příbuzných oblastí, mezi něž patří i technické obory. Komunikace zapřičiňuje spojení mezi lidmi a to prostřednictvím předávání a přejímání významů.<sup>4</sup>

Vizuální komunikací rozumíme vztahující se ke zrakovému vnímání. Tato vizuální komunikace představuje schopnost doručit informaci specifickými výrazovými prostředky.

#### 2.1.1. KOMUNIKACE UMĚNÍM DLE JIŘÍHO KULKY

Zaměříme-li se na definici uměleckého sdělování podle doktora Jiřího Kulky - je komunikace uměním považována za zcela specifický typ sdělování. Důraz klade na porozumění obsahu sdělení, které závisí na mnoha subjektivních faktorech.

V knize *Psychologie umění* autor uvádí několik bodů a souhrnných definic faktorů -

---

<sup>2</sup> KULKA, Jiří. *Psychologie umění: Obecné základy*. Praha: Stát. pedagog. nakl., 1991. s. 210. ISBN 80-04-23694-4.

<sup>3</sup> *Slovník cizích slov*. 2., dopl. vyd. Praha: Encyklopedický dům, 1996. s. 180. ISBN 80-901647-8-1

<sup>4</sup> VÝROST, J. *Sociální psychologie*. 2., přeprac. a rozš. vyd. Editor Ivan Slaměnik. Praha: Grada, 2008. Psyché (Grada). s. 404. ISBN 978-802-4714-288.

východiskem umělecké komunikace jsou potřeby. Patří do nich například seberealizace a sebevyjádření, přičemž jednou z nejpodstatnějších je potřeba estetická. Stejně důležitým a přirozeným faktorem, zařazeným ve výše uvedené knize, je tvůrčí záměr a jeho pojetí. Umělec neustále rozšiřuje tvůrčí záměr a tím lépe formuluje jeho obsah myšlenkami či prožitky, které zařadí do budoucího díla. Formování díla předbíhá proces kódování uměleckých informací. Díky tomu, že každý druh umění má svůj specifický kód, záměry a obsahy, umělecké výpovědi mohou být objektivizovány, ale právě pouze prostřednictvím kódu.<sup>5</sup> „V umění však nepředpokládáme přesné překrytí obsahu sdělení tak, jak je chápe tvůrce a jak příjemce. Naopak u vnímatele předpokládáme, že si obsah sdělení nejen zrekonstruuje, nýbrž i dotvoří.”<sup>6</sup> Kvůli zpětné vazbě mají umělci potřebu díla sdílet s ostatními.

Sdělení zase napomáhá v komunikačním aktu mezi vnímatelem a tvůrcem. Proto je nutné rozlišit pět fází i z pohledu vnímatele. První fáze se zabývá motivačním pozadím příjemce a mívá mnoho podob. „Vedle estetických potřeb nacházíme potřeby uvolnění, zábavy, poznání, odreagování, zkrácení dlouhé chvíle atd.”<sup>7</sup> Druhá fáze se zabývá receptivními záměry. V třetí fázi dochází k dekodování uměleckého sdělení a v této fázi se nejvíce uplatňuje koncentrace pozornosti. V předposlední fázi se řeší smysl celé výpovědi, co je „původní zpráva” a co je prožitek umělce, který je zde ztělesněn. Poslední interpretační fáze navazuje na dekodování uměleckého sdělení. Zajímá se o kontext života a osobnost recipienta.<sup>8</sup>

### 2.1.2. ZNAK

V komunikaci má znak stejný nebo alespoň podobný význam pro všechny dorozumívající se osoby. Komunikování spočívá v přenosu významů mezi lidmi pomocí znaků. Každý znak obsahuje informaci, která sděluje, co se dozvíme, když

---

<sup>5</sup> KULKA, Jiří. Psychologie umění: Obecné základy. Praha: Stát. pedagog. nakl., 1991. s. 214. ISBN 80-04-23694-4.

<sup>6</sup> KULKA, Jiří. Psychologie umění: Obecné základy. Praha: Stát. pedagog. nakl., 1991. s. 214 - 216. ISBN 80-04-23694-4.

<sup>7</sup> KULKA, Jiří. Psychologie umění: Obecné základy. Praha: Stát. pedagog. nakl., 1991. s. 217. ISBN 80-04-23694-4.

<sup>8</sup> KULKA, Jiří. Psychologie umění: Obecné základy. Praha: Stát. pedagog. nakl., 1991. s. 218 - 219. ISBN 80-04-23694-4.

si ji uvědomíme a když ji pochopíme.<sup>9</sup> Za zakladatele moderní sémiotiky je považován americký filosof Charles Peirce, který definuje teorii znaku v sémiotice.

### 2.1.3. UMĚLECKÁ KOMUNIKACE A SEMIÓZA

Umělecká semióza a komunikace je složitým individuálně-psychickým a sociálně-kulturním procesem. Komunikace uměním předpokládá existenci umělecké semiózy, která představuje proces ustavení reprezentačního vztahu mezi nositelem znaků.

Na začátku i konci sémiotického dění je smysl. Smysl je v uměleckém díle vyjádřen stabilizací v sémantické struktuře díla. Díky uměleckým mechanismům kódování a dekódování pak dochází k přenosu informací, které nelze vyjádřit jiným způsobem. „*Schematicky: SMYSL (kódování) – VÝZNAM (umělecký artefakt, znak) – (dekódování) SMYSL, a to vše v historickém kontextu a na estetickém v kusovém základě. Kategorie estetického vkusu je zde velmi důležitým pořadajícím činitelem a patří k ústředním otázkám vědecké estetiky. Z psychologického hlediska jde o takové znakové struktury, které vyvolávají u tvůrce i recipienta estetickou emocionální odezvu.*”<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> KULKA, Jiří. Psychologie umění: Obecné základy. Praha: Stát. pedagog. nakl., 1991. s. 219 - 220. ISBN 80-04-23694-4.

<sup>10</sup> *Sémiopsychologické základy umělecké komunikace - Jiří Kulka, 2006 [online]. arcana.cz. [cit. 25.6.2022]. Dostupné z: <http://www.arcana.cz/>*

## 2.2. DIGITÁLNÍ UMĚNÍ

Počítače v uplynulých dvou desetiletích proměnily mnohé pojetí a hlediska lidského života a způsob uvažování. Vytvoření digitálního světa vedlo ke stvoření sofistikované informační technologie. Někteří teoretici se domnívali, že digitální éra vytvořila zcela nový svět představivosti a lidského vědomí. Kupříkladu Marshall McLuhan (1911-1980) se domníval, že technika přinesla potenciál. V roce 1964 totiž podotkl: „Dnes, po více než století elektřiny, jsme svou centrální nervovou soustavu rozšířili v globálním rozsahu, a pokud jde o naši planetu, zrušili jsme prostor i čas.“ Existuje řada klíčových skutečností, v jejichž důsledku se umění a umělecký svět v dnešním digitálním klimatu tak zásadně liší od minulosti:

*„1. Příchod internetu (či celosvětové sítě - World Wide Web). Sif vznikla v šedesátých letech 20. století jako armádní ARPAnet (Advanced Research Projects Agency Network). První zpráva byla po ARPAnetu poslána roku 1969, avšak systém se zhroutil v okamžiku, kdy se odesílatel dostal k písmenu G ve slově LOGIN (přihlašovací jméno). První přenos obrazu webovou kamerou se uskutečnil roku 1991 a jednalo se o konvici na kávu z místnosti na univerzitě v Cambridgi. Internet zažil velké chvíle koncem devadesátých let s příchodem prohlížečů, vyhledávačů“ a toho, čemu teoretici říkají, hypertextualita čili propojenost veškerých textů.*

*2. Umělci rychle začali vytvářet umělecká díla s pomocí internetu nebo jeho teoretických implikací.*

*3. Někteří umělci považují virtualitu“ za zcela nový, globalizovaný umělecký svět existující odděleně od starých muzeí a center řízení.*

*4. S proměnou některých forem vědění, jež je dána možností jejich ukládání, digitalizace, propojení a způsobilostí k proměně činností umělé inteligence, se někteří teoretici domnívají, že ideje autenticity náležejí pouze do časů před digitální érou.”<sup>11</sup>*

---

<sup>11</sup> OSBORNE, Richard a Dan STURGIS. Teorie umění. Ilustroval Natalie TURNER. Praha: Portál, 2008. Seznamte se--. s. 184. ISBN 978-80-7367-370-3.

### 2.2.1. GRAFICKÁ ČINNOST

S jistotou můžeme konstatovat, že digitální umění všeobecně používá ke sdělení grafické elementy. V dnešní době se stává grafikem téměř každá osoba, která vlastní osobní počítač. „*Grafik v zájmu ztělesnění svých představ maluje nebo kreslí obrazy, vybírá a upravuje fotografie, kombinuje barvy, formátuje text a všechny ostatní prvky. Skládá z nich různé konfigurace, prostory, rytmy a vrstvy. Zkouší různá konvenční rozvržení stránky, styly písma a možnosti ilustrací, hledá koncepci pojetí sdělovaného obsahu a ve sledu experimentů volí konkrétní ilustrační techniky, palety barev, hladká nebo drsnější serifová písma, plochy textur nebo vzorů a větší či menší rozměry fotografií, dokud nedospěje k výsledku, který zřetelně, naléhavě a zapamatovatelně vyjadřuje žádané sdělení.*”<sup>12</sup>

Pole grafické komunikace zahrnuje všechny fáze procesů od vzniku myšlenky přes reprodukci, dokončení a distribuci dvourozměrných nebo trojrozměrných produktů. V grafické sféře záleží především na zainteresovanosti dotyčného. Zde je dobré poznamenat, že grafiku bychom rozdělili na funkční (tvoření za účelem zisku, má za úkol například odlišit danou firmu či organizaci od konkurence a ostatních institucí, má zájem o vizuální identitu) a uměleckou (tvoření nezávislé, bez odměny).

Grafické výstupy mají obvykle osobité estetické atributy. Manipulace a grafická montáž nepochybně otevírá mnoho nových východisek, jak k procesu tvorby přistupovat. Není divu, že tento podstatný znak umělce ovlivnil a přiměl k experimentování.

### 2.2.2. DIGITÁLNÍ FOTOKOLÁŽ JAKO UMĚLECKÉ SDĚLENÍ

Fotokoláž je jednou z vizuálních technik, které k nám dorazily s nástupem digitální éry. Důležitou roli sehrál technologický vývoj fotografie, videa a digitálního softwaru. Pomohl také přístup k vizuálním zdrojům. K dispozici jsou

---

<sup>12</sup> SAMARA, Timothy. Základy grafického designu: vizuální elementy, techniky a strategie pro grafiky. V Praze: Slovart, 2013. s. 9 . ISBN 978-80-7391-698-5.

také bezplatné internetové knihovny s množstvím ilustračních obrázků a fotografií, které je možné kreativně upravovat na nekonečně mnoho způsobů.

Fotokoláž prakticky funguje na stejných pravidlech jako koláž klasická. Experimentováním s kolážemi a podobnými digitálními technikami se dále rozvíjela pop kultura, firemní identita i moderní komunikace značek. V zásadě se princip digitální koláže ani po staletí nezměnil, to jen technologie a masmédiá z ní udělaly součást našeho každodenního života. Funkčnost fotokoláže či fotomontáže se využívá v mnoha oborech. Manipulace s objekty, seskupování a vkládání fotografií je považováno za základní pilíře montážní tvorby. Poskytuje nám nekonečné možnosti, jak udělat dojem a zaujmout svěžím nápadem. Kromě toho, že si s ní užijete mnoho zábavy, stane se pro vás i praktickým komunikačním nástrojem. Tento jednoduchý proces v sobě ukrývá obrovský umělecký potenciál.<sup>13</sup>

### **2.2.3. TVORBA V GRAFICKÝCH PROGRAMECH**

Grafici mají v současnosti k dispozici množství profesionálních softwarů, určených k digitálním úpravám obrazu. Grafické programy obsahují široké množství funkcí pro úpravu digitálního obrazu.<sup>14</sup> V žebříčku oblíbenosti si dle mého názoru stále drží vysoký post bitmapový grafický editor Adobe Photoshop. V první řadě ho uživatelé vyhledávají pro skvělé možnosti úpravy fotografie. My se ale v následující podkapitole budeme věnovat jinému programu.

#### **Program CORELDRAW**

Jak sám název napovídá, jedná se o vektorový grafický editor firmy Corel Corporation, nesoucí název CorelDRAW. Nachází se v balíku programů CorelDRAW Graphics Suite a má již plně české jazykové rozhraní. Nejnovější verze byla vydána 9. března v roce 2021 (verze 23) a podporuje desítky rastrových a vektorových grafických formátů - včetně nativního formátu. Předplatné nabízí nové funkce a obsah, kde ilustrátoři a umělci mohou kombinovat své klasické

<sup>13</sup> BRAVO, David. Digitální koláž: Umělecký potenciál spojení Ctrl C + Ctrl [online]. blog.mynd.com. Poslední změna 16.7.2019 [cit. 28.6.2022]. Dostupné z: <https://blog.mynd.com/cz/>

<sup>14</sup> BÜSCHER, Barbara, Martin FLAŠAR, Jana HORÁKOVÁ a Petr MACEK. Umění a nová média. Brno: Masarykova univerzita, 2011. s.85. ISBN 9788021056398.

umělecké postupy s nejmodernější technologií pro vektorové ilustrace a vytvářet umělecká díla. „Program CorelDRAW byl navržen jako pracovní prostředí, které má fungovat podobně jako paleta malíře s barvami, kreslicí prkno technického kresliče s nástroji pro kreslení nebo list grafika s jeho výtvarnými potřebami. Obrazovka, která se po spuštění objeví, proto maximálně napodobuje nástroje reálného světa: je na ni umístěn list papíru a kolem jsou umístěny nástroje grafika. Manipulovat lze jak s listem papíru, tak s nástroji, přičemž tato manipulace je opět velmi jednoduchá a intuitivně napodobuje reálný svět - předmět se „uchopí“, dá se s ním posunovat, při „spuštění“ nad obrázek začne nástroj kreslit apod.“<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> HLAVENKA, Jiří a Jan ANDRÉSEK. CorelDRAW! 5.0: Podrobná uživatelská příručka. Praha: Computer Press, [1995]. s. 8.. ISBN isbn 80-85896-06-0.

## 3 PRAKTICKÁ ČÁST

### 3.1. PRŮBĚH TVORBY

Dlouho jsem přemýšlela jak tvorbu uchopit. Věděla jsem, že dominantním prvkem celé fotokoláže budou portréty - aktuální, přirozené, bez úprav a retuší. Postupně jsem tedy všechny představitele odfotila digitálním fotoaparátem značky Nikon D3200. Využila jsem i fotografie ze svých alb i fotografie autorské. Nevyužívala jsem fotografie cizí, ale pouze své nebo z mého vlastnictví. S přeměnou v digitální podobu některých fotografií mi pomohl grafický snímač - sken.

K seskupení informací o představitelích jsem použila dotazník. S každým zvlášť pohovořila a vypisovala informace, které jsem pokládala za podnětné. Jednalo se o podstatné znaky, jméno, příjmení, rok narození, zájmy a povolání během let. Vyptávala jsem se na oblíbené všednosti a snažila jsem se zjistit, co je pro ně typické po stránkách lidských. Aby fotokoláže byli co nejvíce autentické, požádala jsem o jejich podpisy, které jsem měla v plánu vložit do fotokoláže. Za povšimnutí stojí i původní přezdívky, použité z důvodu soukromí místo pravých jmen zvěčněných.

Následovala tvorba v grafickém editoru. Pro mne je tato fáze nejzábavnější, jelikož začíná hra s tvary, barvou a linií. Nebojím se upustit uzdu své fantazii a tvořím, dokud s výsledkem nejsem dostatečně spokojená. Chtěla jsem vytvořit sjednocený cyklus, který spolu bude vzájemně fungovat. Využila jsem pravidlo tří barev, přičemž hlavními barvami se staly klasická kombinace černé a bílé. Třetí barva měla funkci rozlišující. I barva zde má své opodstatnění a nebyla vybrána náhodně.



## 3.2. INSPIRACE

### 3.2.1. Umělci

Vytyčila jsem si umělce, kteří mne tvorbou inspirovali. Jde o umělce současné a ve své tvorbě stále aktivní. Čerpám z jejich výtvorů nejen barevné minimalistické kompozice, ale i jednoduchost provedení, které mě oslovilo. Dalo by se říci, že představení umělci jsou si tvorbou v určitých prvcích podobní a oba se zaměřují na vizuální identitu, jež se dá považovat za vodítko v mnoha jejich pracích.

#### **Israel Gárcia Vargas**

Israel García Vargas je redakční designér a ilustrátor. Vystudoval grafický design na Mexické národní autonomní univerzitě v Mexico City.

Jako redakční designér spolupracoval s řadou mexických časopisů, zejména Picnic, kde strávil sedm let jako grafický editor. Jako ilustrátor spolupracoval s širokou škálou mezinárodních časopisů a značek jako *Wired*, *Texas Monthly*, *Atlanta*, *Entrepreneur*, *Fast Company*, *The Atlantic*, *Adidas*, *T brand Studio* z *The New York Times* a *Metaleap Creative*. Mexické publikace jako *Tierra Adentro*, *Expansión*, *Accent* a *Chilango*. Je také partnerem a grafickým editorem v *La Peste*, bezplatném časopise o literatuře, ilustraci a fotografii.<sup>16</sup>

Oslovila mne jeho angažovanost ve sdílení a napomáhání studentům designu nebo lidem se zájmem o redakční procesy, ilustrace, koláže a kreativní umělecké směry. Pořádá kurzy, které je možné absolvovat v mnoha jazycích v online podobě.

#### **Matt Willey**

Tento grafický designér se zaměřuje na identitu značky a redakční design. Projekty často zahrnují jeho vlastní zakázková písma. Vystudoval grafický design

---

<sup>16</sup> Online kurz - pro začátečníky: (Israel Gárcia Vargas), 2017 [online]. domestikaorg. [cit. 22.6.2022]. Dostupné z: <https://www.domestika.org/> (překlad autora)

na Central St. Martins v Londýně. V průběhu své kariéry spolupracoval s několika předními tituly současného nezávislého vydavatelství. Byl prvním uměleckým ředitelem uměleckého časopisu *Elephant*, uměleckým ředitelem cestovního a kulturního časopisu *Avaunt* a pomohl uvést módní titul *Plastique* a skotský časopis o současném umění *MAP*.<sup>17</sup>

Ve svých návrzích kombinuje silnou typografii a fotografii, aby vytvořil působivá nastavení pro obsah, který má po ruce. Vlastní písma, která vytváří, jsou navržena pro konkrétní kontext značek, publikací, příběhů a dalších projektů, ve kterých se objevují. V roce 2014 byl vyhlášen Designérem roku podle Creative Review.

---

<sup>17</sup> *Matt Willey v New Yorku*, 2017 [online]. pentagram.com [cit. 27.6.2022]. Dostupné z: <https://www.pentagram.com/> (překlad autora)

### **3.3. POPIS FOTOKOLÁŽÍ**

Tvorbu stavím na minimalizaci a na předem zvolenou hierarchii velikostně odlišných tvarů a obrázků. Obrázky a atributy zastávají funkci odkazovou a příběhovou. Rytmus ztvárnění zase volím kvůli vytvoření účelově dynamické kompozice, které společně s barvou stimulují vizuální účinek. Fotografie vytváří prostor, který by v jinak tvarově plošném znázornění chyběl. Na osoby přemalovávám různé malé kresby za účelem humorného zpestření.

#### **3.3.1. Fotokoláž 1 - kpt. Olin senior**

*Viz. příloha obr. číslo 9 - FOTOKOLÁŽ: kpt. Olin senior*

Barva CorelDraw: Zelená Mars - voda v rybnících, maskovací vzor

Geometrické tvary: Obdélník, čtverec, podélné linie - tok vody

Obrázky a atributy: Ryba - obliba v rybaření, stíhačky - odkaz na vojenskou minulost

#### **3.3.2. Fotokoláž 2 - Hraběnka ze Zbůchu**

*Viz. příloha obr. číslo 10 - FOTOKOLÁŽ: Hraběnka ze Zbůchu*

Barva CorelDraw: Sytě žlutá - nebojácnost, upřímnost, světlo, naděje

Geometrické tvary: Obdélník, mnohonásobné vrstvení

Obrázky a atributy: Loděnice - cestování, sponka do vlasů - krásné vlnité vlasy, lilie - královna květin, vlaštovka z papíru - svoboda

#### **3.3.3. Fotokoláž 3 - Blesk alias Stauby**

*Viz. příloha obr. číslo 11 - FOTOKOLÁŽ: Blesk alias Stauby*

Barva CorelDraw: Modrá dětská - pedagog

Geometrické tvary: Mnohoúhelník, kruh - dokonalost, perfekcionismus

Obrázky a atributy: Interpunkční znaménka a stránky s počty - znalost matematiky a fyziky, míč - fotbalista

#### **3.3.4. Fotokoláž 4 - Mili samaritánka**

*Viz. příloha obr. číslo 12 - FOTOKOLÁŽ: Mili samaritánka*

Barva CorelDraw: Tyrkysová - kreativita

Geometrické tvary: Sítě, rovné linie - rovnováha

Obrázky a atributy: Oblečení a ramínka - oděvní průmysl, částky v Kč - podnikatelka

#### **3.3.5. Fotokoláž 5 - Olin junior**

*Viz. příloha obr. číslo 13 - FOTOKOLÁŽ: Olin junior*

Barva CorelDraw: Oranžová podzimní - toužící po společnosti

Geometrické tvary: Mnohoúhelníky nakřivo - nelpí na dokonalosti a tvrdohlavost, nekonečící sítě - chaos

Obrázky a atributy: Stíhačka - vojna a letectví

#### **3.3.6. Fotokoláž 6 - Anynka ze Staňkova**

*Viz. příloha obr. číslo 14 - FOTOKOLÁŽ: Anynka ze Staňkova*

Barva CorelDraw: Zlatá - šperky, nejoblíbenější barva

Geometrické tvary: Mnohoúhelník, sítě a body - řád, pořádek

Obrázky a atributy: Hřeben - zvyky, pravidelnost

#### **3.3.7. Fotokoláž 7 - Soptík**

*Viz. příloha obr. číslo 15 - FOTOKOLÁŽ: Soptík*

Barva CorelDraw: Červená - hasič, barva krve, výrazná barva

Geometrické tvary: Mnohoúhelník, trojúhelník, ostré linie - oheň

Obrázky a atributy: Hasící přístroj a hasičské auto - povolání

### **3.3.8. Fotokoláž číslo 8 - Eli**

*Viz. příloha obr. číslo 16 - FOTOKOLÁŽ: Eli*

Barva CorelDraw: Zelená mátová - klid, vřelost

Geometrické tvary: Mnoho malých obdélníků - nepoučitelnost

Obrázky a atributy: Srdíčka - zamilovanost, dobré srdce a empatie, kancelářské sponky - studentka

## 4 DIDAKTICKÁ ČÁST

### 4.1. DIDAKTICKÉ VYUŽITÍ FOTOKOLÁŽE VE ŠKOLNÍ VÝUCE

V následující kapitole vás chci seznámit s využitím fotokoláže ve školní výuce. Inspiraci čerpám v návaznosti na mou praktickou část. Přiblížím hlavní cíle, inspirační východiska a očekávané výstupy úkolu. Vycházím z úrovně vzdělávacího oboru výtvarné výchovy na 2. stupni.

#### 4.1.1. OČEKÁVANÉ VÝSTUPY DLE RVP ZV

Žák v tvorbě dostatečně pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a variuje různé vlastnosti prvků a jejich vztahů pro získání osobitých výsledků. K tvorbě používá metody uplatňované v digitálních médiích – počítačová grafika a fotografie. Užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích. Kombinuje prostředky pro vlastní osobité vyjádření; porovnává a hodnotí jeho účinky s účinky již existujících i běžně užívaných vizuálně obrazných vyjádření. Porovnává různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření; vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů. Interpretuje umělecká obrazná vyjádření současnosti a minulosti; vychází při tom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků.<sup>18</sup>

#### 4.1.2. STRUKTURA VÝUKY

##### **Hlavní námět:**

Námět má hlavně přiblížit úkol žákům, probouzí v žácích zájem o činnost a motivaci ke splnění úkolu.<sup>19</sup> Představa o výběru námětu tkví v rozšíření obzorů práce na počítači v grafických editorech, prostřednictvím nichž mohou

---

<sup>18</sup> 5.7.2 Vzdělávací obor - Výtvarná výchova 2. stupeň, 2015 [online]. digifolio.rvp.cz [cit. 26.6.2022]. Dostupné z: <https://digifolio.rvp.cz/>

<sup>19</sup> HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. Didaktika výtvarné výchovy. Díl 2. Praha: Univerzita Karlova, 1982. s. 26.

komunikovat, sdělovat své myšlenky, nápady, úvahy, pocity či odvyprávět celý příběh za využití vizuálních obrazů. Pro zpracování zvoleného námětu jsem si vybrala sdělení prostřednictvím techniky fotokoláže. Důraz kladu na rozličné způsoby zpracování a nepřeberné možnosti fotokoláže.

### **Cílová skupina:**

2. stupeň na základní škole

### **Časová dotace**

3 vyučovací hodiny - 3x 45 minut

### **Pomůcky:**

Počítačová učebna, softwarové programy, digitální fotografie a další...

### **Motivace a formulace zadání:**

Cíleně směřovat motivaci k zážitku z tvorby a umožnit žákům velkou možnost sebereflexe. Nabádat, aby si sami kladli otázky o významech své tvorby. Cílem úlohy je pokus o zachycení myšlenek a příběhů, přičemž jde i o vizuální zhmotnění prostřednictvím fotokoláže. Úloha se dotýká základních rovin tvůrčího procesu.

### **Průběh realizace činnosti:**

Průběh realizace bych rozdělila na tři fáze. V první fázi se žáci seznámí s celkovým průběhem hodin. Následně si vyzkouší možnosti v přístupu práce na počítači a uvažují nad realizací koláže. Žákům by neměl být odepřen dostatečný prostor k rozmýšlení nad tématem. Důležité je nezapomenout poskytnout žákům čas i na případné dotazy.

Ve druhé fázi by měli mít žáci rozmyšleno, co přesně budou tvořit, popřípadě budou-li již v tvorbě pokračovat.

V závěru se žáci pokusí o představení výtvorů, kde reflektují své záměry s ostatními.

**Reflexe a hodnocení:**

Žáci vnímají, že komunikace o výsledcích vlastní tvorby je nedílnou součástí tvůrčích činností a k porovnávání interpretací mohou přistupovat jako ke zdroji další inspirace. Tvůrčí proces efektivně přispívá ke spolupráci s druhými, což dává žákům šanci zkvalitnit vztahy ve skupině a přispívá k pochopení tvůrčích zkušeností ostatních. Hledají souvislosti mezi získanými informacemi a propojují informace se svými dosavadními poznatky. V tomto případě umění zvyšuje vnímavost a určitý postoj k umělecké digitální technice.



## ZÁVĚR

Pokusit se uchopit obsah, mnou definovaný, není vždy jednoduché a někdy bývá zcela nevyhnutelné, se pomocí vymezení konkrétních a snadno pochopitelných pojmů postupně dopracovat k obširnějším až abstraktním.

Při svém studiu jsem bohužel postrádala zdroje, které by se problematikou digitální fotokoláže uceleně zabývaly. Příčinou může být mnohotvárnost a nesnadná uchopitelnost digitálního umění. Zvolila jsem pro to cestu více všeobecnou a především jsem přemýšlela nad vztahem mezi divákem a umělcem.

Jsem si vědoma, že by se zvolené téma dalo pojmout rozličnými způsoby, ale zvolená teorie a literatura mě nasměřovala k finální podobě prací. Považuji zhotovené fotokoláže jako vhodný prostředek k tomu, jak poukázat na mé myšlenkové pochody. Myslím si, že v hodinách výtvarné výchovy je důležité aktivně podporovat zájem o digitální problematiku a proto mám v úmyslu pracovat na zdokonalení svých schopností digitální tvorby.

## **SUMMARY**

Trying to grasp the content that can be defined by us is not always easy, and sometimes, it is quite inevitable, gradually work your way up to small ones by defining big terms. I was struck by the lack of coherence of the issue of digital photocollages. It was not easy to find the information. This may be due to the diversity and difficulty of digital art. I chose a more general path for this. I thought more about the relationship between the viewer and the artist.

I am aware that the chosen topic could be conceived in various ways, but on the other hand, the chosen theory and literature helped me to get the current form of the work. I consider the made photocollages to be a suitable means of pointing out my thought processes and I think that in pedagogical practice the active interest in digital issues will not be lost. On the contrary, I wish to draw from it and I intend to work to improve my skills.

## LITERATURA

BÜSCHER, Barbara, Martin FLAŠAR, Jana HORÁKOVÁ a Petr MACEK. *Umění a nová média*. Brno: Masarykova univerzita, 2011. s.85. ISBN 9788021056398.

HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. *Didaktika výtvarné výchovy. Díl 2*. Praha: Univerzita Karlova, 1982.

HLAVENKA, Jiří a Jan ANDRÉSEK. *CorelDRAW! 5.0: Podrobná uživatelská příručka*. Praha: Computer Press, [1995]. s. 8.. ISBN isbn 80-85896-06-0.

KULKA, Jiří. *Psychologie umění: Obecné základy*. Praha: Stát. pedagog. nakl., 1991. ISBN 80-04-23694-4.

OSBORNE, Richard a Dan STURGIS. *Teorie umění*. Ilustroval Natalie TURNER. Praha: Portál, 2008. Seznamte se—. s. 184. ISBN 978-80-7367-370-3.

SAMARA, Timothy. *Základy grafického designu: vizuální elementy, techniky a strategie pro grafiky*. V Praze: Slovart, 2013. s. 9 . ISBN 978-80-7391-698-5.

*Slovník cizích slov. 2., dopl. vyd.* Praha: Encyklopedický dům, 1996. ISBN 80-901647-8-1

VÝROST, J. *Sociální psychologie. 2., přeprac. a rozš. vyd. Editor Ivan Slaměník*. Praha: Grada, 2008. Psyché (Grada). ISBN 978-802-4714-288.

## ONLINE ZDROJE

*Online kurz - pro začátečníky: (Izrael Gárcia Vargas), 2017 [online].* domestikaorg. [cit. 22.6.2022]. Dostupné z: <https://www.domestika.org/> (překlad autora)

*Sémiopsychologické základy umělecké komunikace - Jiří Kulka, 2006 [online].* arcana.cz. [cit. 25.6.2022]. Dostupné z: <http://www.arcana.cz/>

*Matt Willey v New Yorku, 2017 [online].* pentagram.com [cit. 27.6.2022]. Dostupné z: <https://www.pentagram.com/> (překlad autora)

*Vzdělávací obor - Výtvarná výchova 2. stupeň, 2015 [online].* digifolio.rvp.cz [cit. 26.6.2022]. Dostupné z: <https://digifolio.rvp.cz/>

## **SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH**

- Obr. číslo 1 - FOTOGRAFIE
- Obr. číslo 2 - FOTOGRAFIE
- Obr. číslo 3 - FOTOGRAFIE
- Obr. číslo 4 - FOTOGRAFIE
- Obr. číslo 5 - FOTOGRAFIE
- Obr. číslo 6 - FOTOGRAFIE
- Obr. číslo 7 - FOTOGRAFIE
- Obr. číslo 8 - FOTOGRAFIE
- Obr. číslo 9 - FOTOKOLÁŽ: kpt. Olin senior
- Obr. číslo 10 - FOTOKOLÁŽ: Hraběnka ze Zbůchu
- Obr. číslo 11 - FOTOKOLÁŽ: Blesk alias Stauby
- Obr. číslo 12 - FOTOKOLÁŽ: Mili samaritánka
- Obr. číslo 13 - FOTOKOLÁŽ: Olin junior
- Obr. číslo 14 - FOTOKOLÁŽ: Anynka ze Staňkova
- Obr. číslo 15 - FOTOKOLÁŽ: Soptík
- Obr. číslo 16 - FOTOKOLÁŽ: Eli

## OBRAZOVÉ PŘÍLOHY

*Obr. číslo 1 - FOTOGRAFIE*



*Obr. číslo 2 - FOTOGRAFIE*



*Obr. číslo 3 - FOTOGRAFIE*





*Obr. číslo 4 - FOTOGRAFIE*



*Obr. číslo 5 - FOTOGRAFIE*



*Obr. číslo 6 - FOTOGRAFIE*



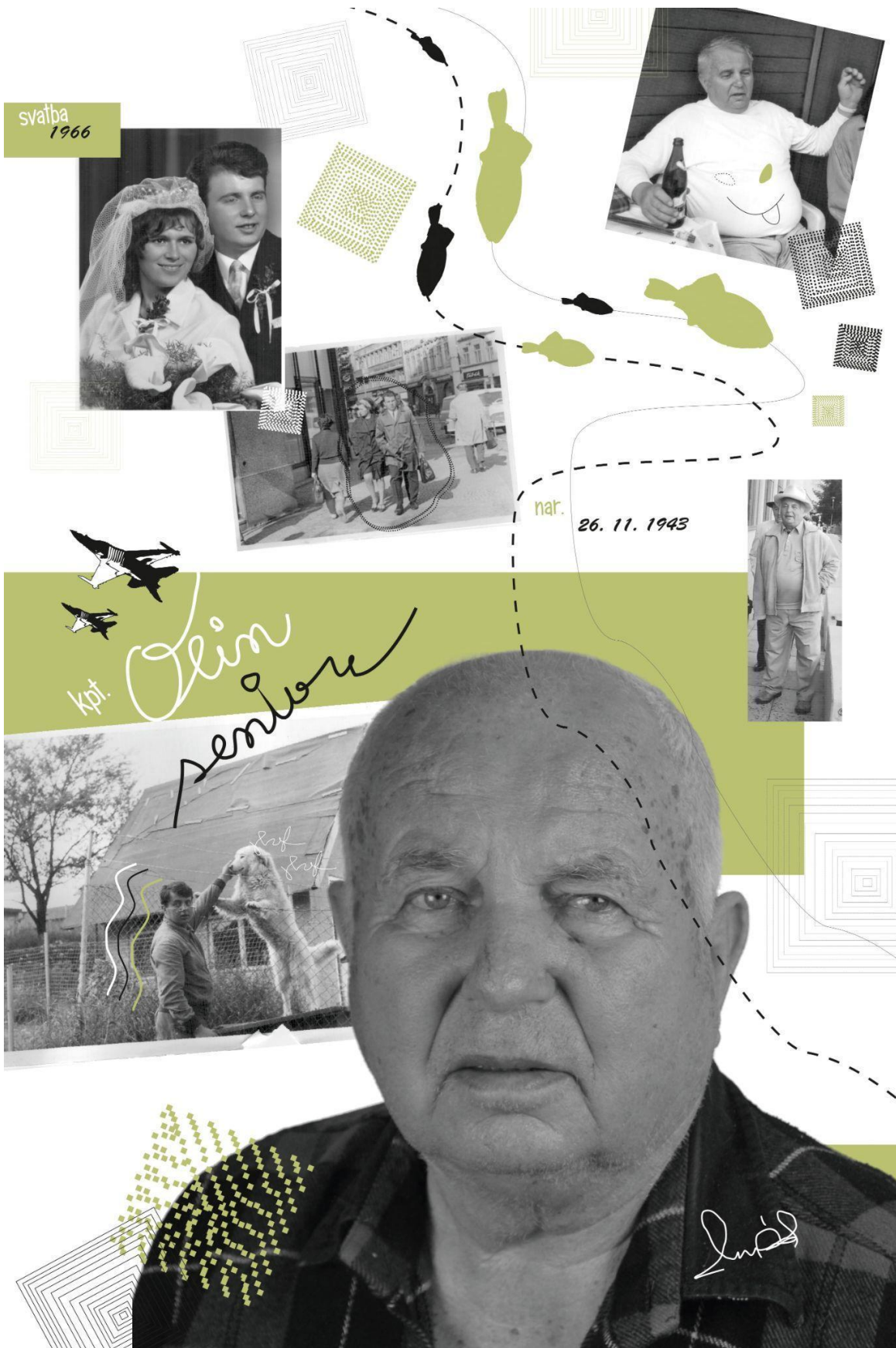
*Obr. číslo 7 - FOTOGRAFIE*



*Obr. číslo 8 - FOTOGRAFIE*



Obr. číslo 9 - FOTOKOLÁŽ: kpt. Olin senior



Obr. číslo 10 - FOTOKOLÁŽ: Hraběnka ze Zbůchu



Obr. číslo 11 - FOTOKOLÁŽ: Blesk alias Stauby





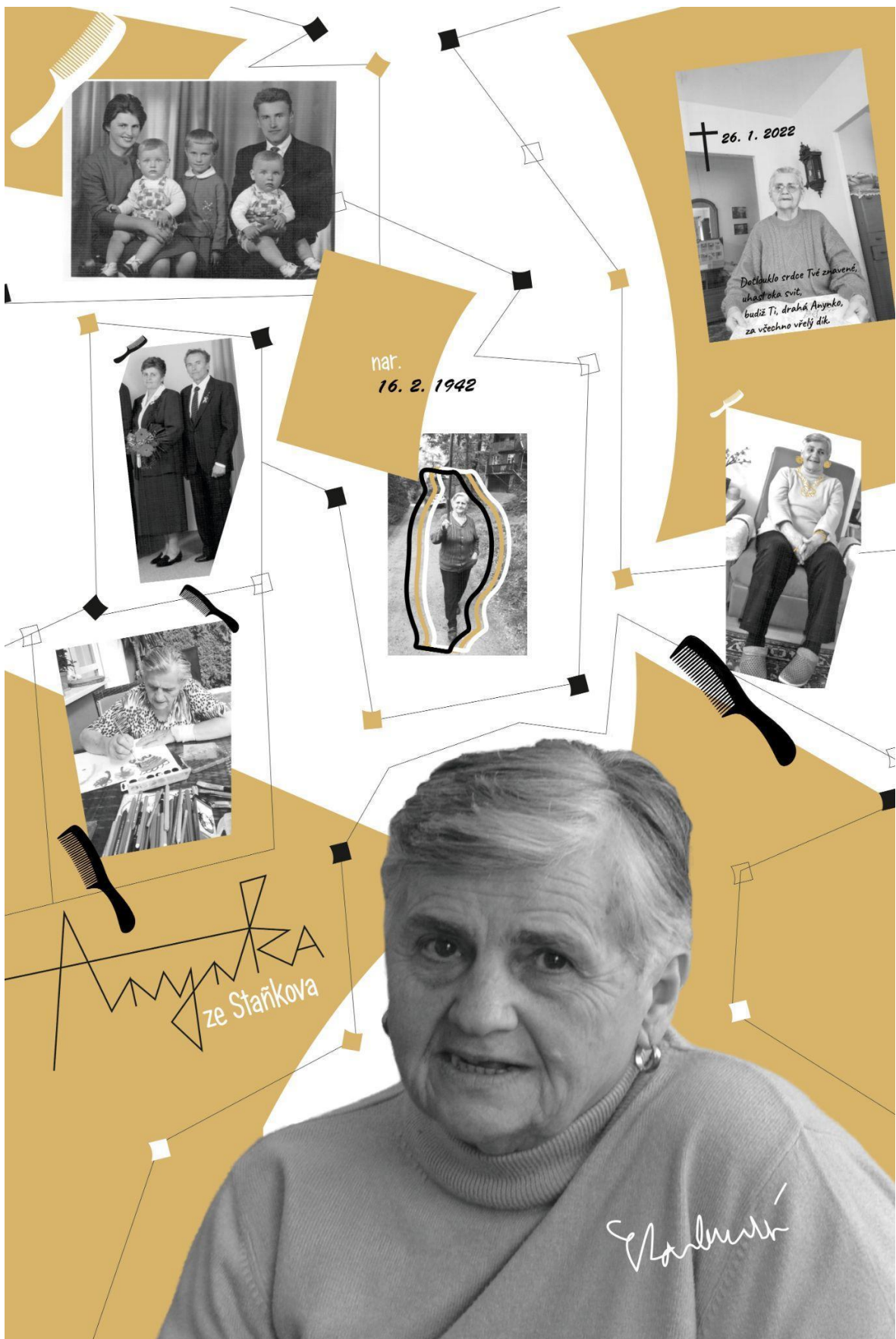
Obr. číslo 12 - FOTOKOLÁŽ: Mili samaritánka



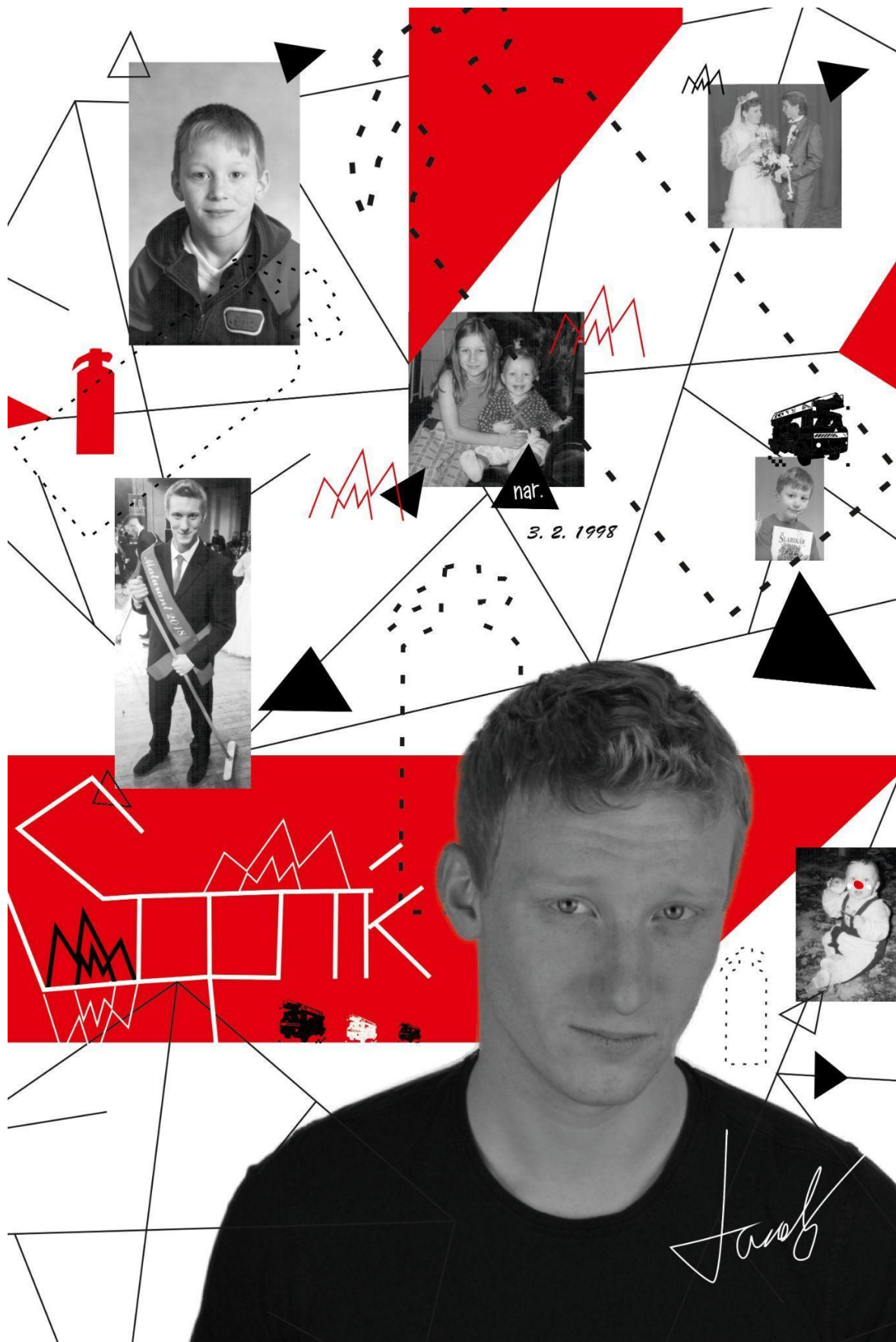
Obr. číslo 13 - FOTOKOLÁŽ: Olin junior



Obr. číslo 14 - FOTOKOLÁŽ: Anynka ze Staňkova



Obr. číslo 15 - FOTOKOLÁŽ: Soptík



Obr. číslo 16 - FOTOKOLÁŽ: Eli

