

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta pedagogická
Katedra výtvarné kultury

Vrstvení

Bakalářská práce

Dalibor Jiříček

Vizuální kultura se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: PhDr. Vladimíra Zikmundová, Ph.D.

Plzeň 2016

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

V Plzni 11. dubna 2016

.....

Děkuji mé vedoucí PhDr. Vladimíře Zikmundové, Ph.D. za její rady a ochotu při zpracování této práce.

V Plzni 11. dubna 2016

.....

Obsah

Anotace	5
Úvod	6
Průběh tvorby	7
Jak tato práce zapadá do mého života	14
Vývoj práce	15
Co vše se dá vrstvit?	16
Co vidím ve svých obrazech	16
Kde v umění se objevuje podobné téma	16
Jak má práce zapadá do současného uměleckého světa	17
Pracovní postup	20
Výběr finálních prací	23
Smysl a význam mé práce	24
Závěr	24
Resumé	25
Seznam použité literatury	26
Příloha: 1. série návrhů	27 – 28
Příloha: 2. série návrhů	29
Příloha: 3. série návrhů	30
Příloha: 4. série návrhů	31
31 Příloha: 5. série návrhů	32
Příloha: Původní fotografie	33
Příloha: Finální obrazy	34

Anotace

Tato bakalářská práce pojednává o sérii uměleckých děl založených na procesu vrstvení, popisuje vývoj a postup práce, ukazuje různé možnosti pohledu na danou problematiku, vysvětluje autorův přístup a nabízí stručné vysvětlení funkce a významu obrazů vystavěných z běžných fotografií pomocí bitmapového editoru.

This Bachelor thesis discusses a series of artworks based on the layering process, describes the development and progress of the work, shows different ways of looking at the issue, explains the author's approach and provides a brief explanation of the function and importance of images built from conventional photographs with a bitmap editor.

Úvod

Při vybírání tématu své bakalářské práce jsem se zaměřil především na tři jednoduchá kritéria. Zaprvé jsem považoval za důležité, aby daný námět zapadl do mého výtvarného zaměření. Takže i když je mi blízká malba a mohl bych v této disciplíně svou závěrečnou práci vytvořit, počítačová grafika se zdála být lepším adeptem, protože jsem ji studoval a díky tomu s ním mám daleko více zkušeností a celkem se vyznám v potřebných grafických editorech.

Zásadnější ale bylo samotné téma. Všechna témata včetně těch, která spadala do malby, byla celkem striktně ohraničena a konkretizována. Téma vrstvení mě hned zaujalo svou otevřeností a vstřícností ke studentovi jako hlavnímu článku bakalářské práce, což vedlo k mému rozhodnutí, že ho zrealizuji.

Nakonec jsem chtěl, aby mě tvorba bavila, a já tak dokázal najít styčný bod, který by se stal smyslem celého projektu.

Průběh tvorby

Téma vrstvení mi jako jediné přišlo velice volné, vždyť je to taky jen jedno slovo, pod kterým si mohu představit spoustu věcí. Nekonkrétní pojetí vybízelo i k nějakému méně tradičnímu a abstraktnímu pojetí, a tak jsem začal přemýšlet, kterou cestou se dát.

Mé počáteční představy byly poměrně vzdálené od těch, které jsem získal v průběhu práce v procesu strádání informací, odkrývání nových možností a třídění lepších a horších návrhů.

Mé pohledy na danou problematiku byly původně tři: geometrické vrstvení prostoru ve stylu kaleidoskopu (1 – 10 viz příloha), pak velice konkrétní jakoby plakátová tvorba částečně vycházející z koláže hojně využívané u filmových posterů¹ (11 – 16, 21, 22), a nakonec doslovné uchopení tématu pomocí rozvrstvených tvarů připomínajících průřez cibulí (17 – 20), vlnající látku (23) nebo lesklé kovové kružnice (24 – 28).



Má poselství byla následující. Kaleidoskop rozvrstvující prostor do různorodých prolétajících se segmentů měl symbolizovat roztříštění a přetransformování jinak v jeden celek slitého a souběžného prostoru. Jako když proti sobě postavíme v různých úhlech co nejvíce zrcadel a sledujeme, co se stane. U některých návrhů dělaných v počítači jsem roztříštěnost omezil až na minimalistickou kostru kaleidoskopického systému (2, 3, 9, 10).

Návrhy částečně vycházející z plakátové tvorby a fotomanipulace² byly tematicky daleko pestřejší a z hlediska případné realizace i složitější (11 – 16, 21, 22). Musím podotknout, že právě tyto návrhy jsem považoval za nejlepší a byl jsem přesvědčený, že půjdu

1 Například u filmu „Star Wars: The Force Awakens“. Obrázek viděný výše byl převzatý z webu <<http://www.starwars.com/the-force-awakens>> dne 11.4.2016.

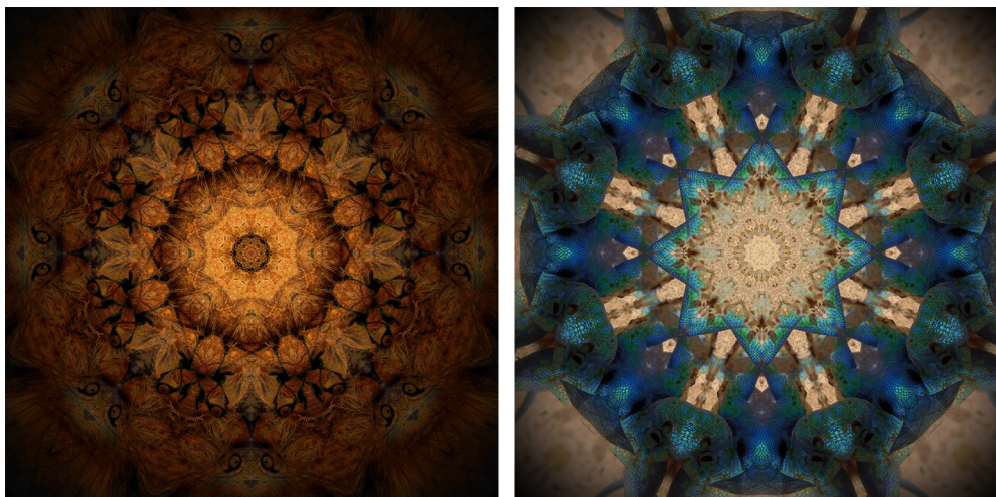
2 Fotomanipulace (Photomanipulation) je způsob práce s fotografiemi, který umožňuje pomocí retušování a skládání různých fotek do sebe vytvořit zcela nové fiktivní obrazy. Více informací zde <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Fotomanipulace>>.

v jejich stopách. Stopy to ale byly spíše ve sněhu a já se tak ve druhé a třetí sérii návrhů zabořil až po pás do prašanu kýče.

Příliš jedovatá barevnost a neoriginalita, kdy jsem neohrabaně pracoval s lidským a zvířecím tělem, z čehož vznikaly návrhy jak na tarotové karty nebo romantická zobrazení znamení zvěrokruhu plná barevných světél a hvězd (33, 39 – 45, 47), mě donutily k velké změně, která je patrná ve čtvrté sérii, jenž je téměř nefigurativní a navazuje na mé finální práce.

V první sérii návrhů jsem přemýšlel nad tím, co všechno bych mohl vrstvit, a dobral se k celkem jednoduchým pojmům, jako byly myšlenky (13), člověk (16), zvíře (30 – 32), člověk a zvíře (11, 12, 29), člověk a příroda (12) a nakonec i evoluce (21). Všechny tyto nápady jsem doslova, jak jsem je viděl ve své hlavě, převedl na papír bez abstrakce či nějaké stylizace, takže například myšlenka vypadá jako parazit pojidající jiného parazita (13), který je napojen na lidský mozek, nebo vztah člověk a zvíře zobrazuje krokodýlí tlama plná zubů s lidskou hlavou uvnitř (12). Líbila se mi na tom ta syrovost a doslovnost, kdy jsem z nějakých vztahových pojmů, nebo nekonkrétních nespécifikovatelných a nereálně vypadajících jevů udělal opravdový fyzicky vypadající vztah převedený do známých vzorců viděných v běžném životě, jako jsou zvířata, lidé, příroda nebo jiní vymyšlení tvorové, u kterých mě inspirovala fantasy literatura, filmy, sci-fi, ale také hry a svět concept artu.³

Photoshop, což je bitmapový editor, který jsem si zvolil ke své práci, měl ale spoustu dalších možností. Zkoušel jsem v něm pracovat s různými režimy vrstvení, a to nejdříve u jednoduchých tvarů vyplněných přechody (4) a posléze i u dvou fotografií, které zásadně ovlivnily celou moji tvorbu (31 a 32 viz níže).



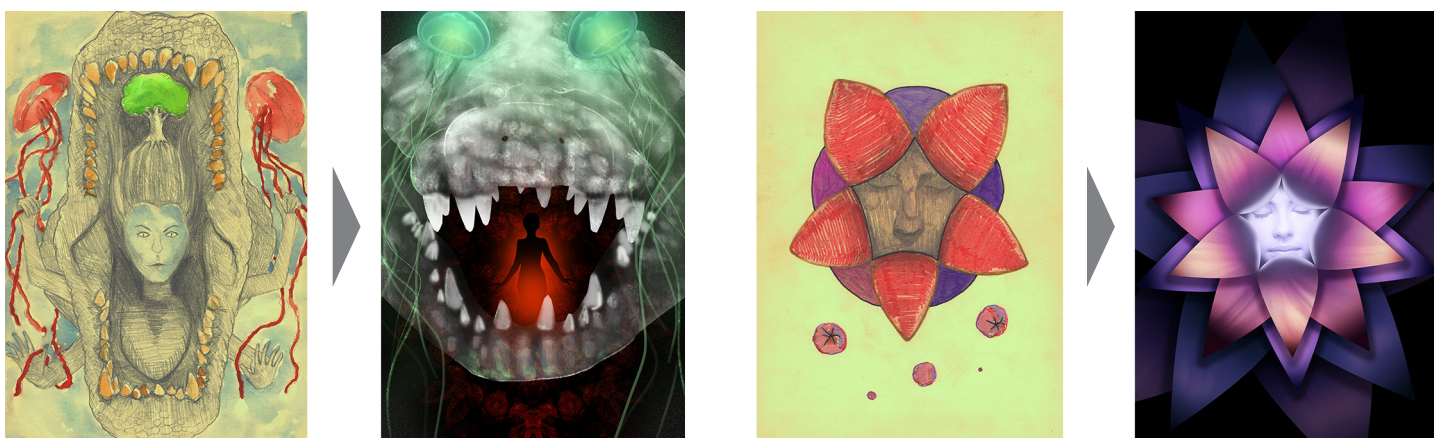
Vznikly tak dva naprosto odlišné návrhy, které mě velice překvapily svým nečekaným výsledkem, kdy vytvořily kompozici plnou zajímavých tvarů a prostupujících se struktur.

³ Concept art je hojně využívaný především v herní a filmové produkci a jeho cílem je zilustrovat postavy, lokace, architekturu a mnoho dalších objektů, které budou následně převedeny na filmové plátno nebo se podle nich vystaví celý herní svět. Využívá se k tomu především grafický tablet a 3D editory. Více informací zde <https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art>.

Přesto jsem nepočítal s tím, že bych tento postup nějak aktivně využil do budoucna. Možná jen jako podklad k vytvoření zajímavých kreseb a textur na dně jiných obrazů, ale ne jako samostatnou uměleckou formu. Byl to spíše jen takový vedlejší produkt a já si ještě pořádně neuvědomoval, jaké skýtal možnosti.

A tak se dostáváme ke druhé sérii návrhů vycházejících především z konkrétně pojatých, na plakátech založených zobrazení lidských a zvířecích vrstev líčících průhledy do jiných sfér, niter duší či ukazujících vztah člověka a zvířete. Jen v několika případech jsem ještě pracoval s geometrickými či cibulovitými propletenci (33 – 35).

Zde přišel důležitý zlom. Zdigitalizoval jsem předešlé ručně nakreslené návrhy z první série (viz níže), abych zjistil, jak přibližně by mohly vypadat, a narazil na zásadní problém.



Abych mohl zrealizovat své nápady, musel jsem používat přejaté fotky z internetu. Dlouhé hledání vyhovujících fotek ale nebylo ani pohodlné, ani pro mě osobně etické a já se rozhodl, že budu vycházet pouze a jen ze svých vlastních, i když méně kvalitních.

Nejzajímavějšího a vizuálně nejpřitažlivějšího výsledku jsem ve druhé sérii návrhů dosáhl u dvou konkrétních návrhů (37, 38) a to díky zpočátku podceňovanému způsobu vrstvení fotek (31, 32). Použil jsem tuto techniku jako podklad a vytvořil tak velice zajímavou kresbu, která se prolнула s fotografií lidské, lví a soví hlavy a vytvořila tak velice živou a reliéfní strukturu, která odhalila nové možnosti. Zaujalo mě, jak se ještěřčí kůže z podkladové fotografie vtiskla do lví i lidské hlavy, které náhle vypadaly, jako by byly pokryté šupinami. Rozhodl jsem se, že příště tento systém prolínání zkusím nějak více zhodnotit.

Skvělé na tom bylo, že jsem již mohl používat vlastní méně kvalitní fotografie, jejichž kvalita se správným převrstvením zlepšila, protože se zjemnily přechody a rozdrobily původní obrazce, které vytvořily další obrazce a ty dokázaly samy o sobě fungovat jako malé scénérie a nové obrazy.

Třetí série návrhů tak poprvé vycházela hlavně ze samotného technologického procesu vrstvení s jen občasným konkretizováním významu, které ve čtvrté řadě již téměř zmizelo a ve

keré šlo především o zachycení vrstvení jasným vizuálním vzorem, který vrstvení evokoval svou rozdrobeností a ne jen figurativně zobrazenou metaforou jako doposud. Přestože šlo ve čtvrté sérii z velké části o abstrakci, tak si myslím, že pojem vrstvení z těchto prací vyzařuje mnohem více právě díky jejich členitosti a rozdrobenosti (51 – 74).

Třetí vlna návrhů tedy pracuje v první řadě se systémem prolínání vrstev. Konkrétní témata, která jsem vymýšlel na počátku své tvorby, jsem upozadil, i když jsou stále patrná. Vznikly tak opět přebarvené a kýčovitě kreace, které ale byly propracovanější, než ty dosavadní, jelikož se skládaly z většího množství fotek a kresba tak byla výraznější a tvarová kompozice pestřejší (44 – 50). S tou správnou technikou šlo z daných kreseb vytáhnout potřebné kontury, aby vznikl co nejzajímavější obrazec lišící se od původních fotek a přesto byl chvílemi částečně rozpoznatelný a propojitelný s původním významem zachyceným na fotoaparát v reálném světě.

I když technikou si jsou návrhy třetí série podobné, vzhledově tomu tak není. Na různě navrstvený podklad jsem většinou přidával další významy, které byly skryté například pod lidskou lebkou nebo mou hlavou či můrou (44, 47, 48). Byly to významy, které značily vrstvení života a smrti nebo vztah mezi nimi.

Další možností bylo najít v prolnutých vrstvách nové konkrétní vzory, které by šlo nějakým způsobem doplnit a vytvořit tak například hadí hlavu (45). To se ale ukázalo zbytečné a příliš nepřirozené, jelikož bylo velice náročné zasáhnout do obrazu tak abych mu neublížil. Narušovalo to jinak zcela symetrickou kompozici, kterou jsem chtěl dodržovat, abych udržel čistotu a jednotu svých prací, které musely působit jako jedna celistvá série. Zbytečně to rozbíjelo jinak souměrný a opakující se rozklad tvarů, který sám os sobě působil dostatečně hodnotně. Proto jsem v tom nadále nepokračoval. Navíc bych nerad někomu bral možnost volby, kdy si každý divák může představit něco jiného, takže to bylo téměř naposled, co jsem do obrazu takovým způsobem zasáhnul.

Tvary, které se otáčením a převrstvením od okrajů ke středu zdobňovaly a především pak v páté sérii návrhů vytvářely kruhovou na střed zarovnanou kompozici, vykazovaly dobrý výpovědní potenciál.

Středová kompozice mne vždy dokázala oslovit, jelikož umožňovala vytvořit dokonalou souměrnost, vtahující hloubku a výraznou nápadnost. Kruhová kompozice obrazu se středovému zarovnání doslova nabízí, jinak by symetrický tvar tolik nevynikl. Navíc jsem chtěl odhalit celý obrazec a ne ho skrývat za rám obrazu, protože už tak si s divákem hraju na schovávanou a nepokládám za nutné vytlačovat další části obsahu ven z plátna. Chtěl jsem obrazy nechat zarovnané na střed a nechat je kulaté, abych podtrhnul mechaničnost a jakousi nepřirozenost. Myslím, že pak si divák může říct, že je s daným obrazem něco v nepořádku, což by ho mělo motivovat k hledání skrytých významů.

Technologie mi skvěle dopomohla a umožnila vystavět obsahovou formu mých prací, jejichž smyslem se pomalu stávalo hledání v obraze a rozpoznávání původního významu.

Od začátku jsem většinu návrhů dělal na výšku a to již kvůli zmiňované inspiraci plakáty, které jsou většinou dělané právě na výšku. Myslím, že formát na šířku je příhodnější spíše pro zachycení krajiny nebo nějakého děje. Výškový formát má portrétní a intimnější charakter, který divák může zkoumat i z blízka.

Přes mnohé výhrady hned čtyři obrazy ve třetí várce návrhů ovlivnily mou další tvorbu (45, 48 – 50).

Ve čtvrté sérii návrhů jsem vytvořil mnoho nefigurativních obrazců, které pracovaly s konkrétními objekty (strom, květ, list, kůra atd.), ale přetvářely je do úplně jiné podoby (51 – 60, 70 – 72). Surrealisticky magické pojetí jsem úplně vytěsnil a obsah skryl hluboko pod povrch soustředě se na dekor hledajíc další možnosti vrstevní.

Čtvrtá série vychází ze čtyř předchozích návrhů (45, 48 – 50), ve kterých jsem viděl potenciál a rozhodl se je očistit od přidaných významů a pracovat s nimi daleko jemněji. Už v první sérii návrhů jsem měl dva obrazy (31, 32), které byly založené na stejném principu, proč jsem v tom tedy nepokračoval?

Zkoušení různých variant je nutné k pochopení díla, z čehož je umělec schopný vyvodit potřebné závěry k vytvoření lepších výtvorů a může tak využít hermeneutický kruh, s jehož pomocí rozkládá dílo na jednotlivé prvky a následně je skládá opět dohromady (Slavík, 2004, s. 130). Musel jsem si zkrátka vyzkoušet, co všechno jsem schopný vyprodukovat, a až pak se naskytla možnost vrátit ke kořenům. Poté co jsem se snažil stále něco povědět více méně konkrétní cestou s ne příliš působivým výsledkem, který dostatečně neevokoval téma vrstvení a já s ním nebyl úplně spokojený, vypadaly napůl abstraktní vzorce jako by vystupující z obrazu mnohem lepší volbou. Mezitím jsem zdokonalil své znalosti zpracovávaného obsahu i využití technologií a už věděl, jak dosáhnout zajímavějších výsledků.

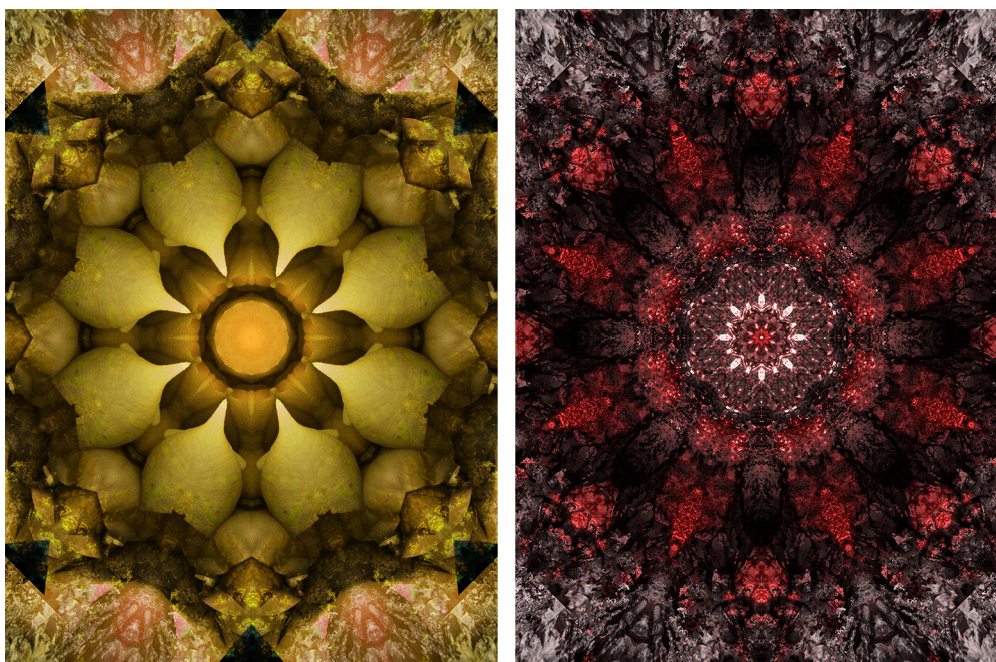
V některých návrzích jsem použil geometrické obrazce z první řady, pomocí kterých jsem v pár případech dokázal obraz výrazně prohloubit a vytvořit tak něco zajímavého (66 – 69), nicméně to byly spíš jen takové pokusy. Ostatní návrhy většinou vycházely pouze ze samotného vrstvení jedné až tří nebo i čtyř a více fotografií.

Na co musím upozornit, je barevnost, která se výrazně posunula směrem k přírodním odstínům žluté a zelené. Zbavil jsem se rušivého kontrastu a kýčovitých barev, které dříve mohly vyznít jedovatě a útočně, a naopak zvolil barvy klidné a vyrovnané tak, aby diváka přívětivě pozvaly k sobě a pomohly se mu uklidnit a v klidu přemýšlet a dívat se na obraz.

Dobrou volbou k pokračování se mi zdál obrazec s hadí hlavou složený z fotografie růže (45), kde jsem předtím hledal určitou podobnost a v neznámých vzorech objevoval konkrétní objekty (hada), které jsem nyní odstranil (61 – 63). Dále jsem vylepšil obrazec s můrou (48), kterou jsem také odstranil (56) a vlastně úplně všechna díla z předchozí série, kromě zeleného obrazu s lebkou jsem dále rozvíjel. Díky použití stejných fotek jako předtím jsem mohl srovnávat a zkoušet, co všechno snesou, nebo kdy vypadají líp.

V této fázi bylo zajímavé sledovat, jak moc je vhodné přetransformovat původní fotku v něco jiného, či dovolit aby divák rozpoznal původní význam. Hodně jsem experimentoval a zjistil, že vlastně nikdy nevím, jak přesně bude daný výsledek vypadat. Myslím, že když výsledek překvapil mne, mohl by překvapit i diváka, a to mě zaujalo. Hrozně důležité pro mě bylo objevování nových a neokoukaných vzorů, které by pozorovateli ukázaly, jak může vybraný výřez z reality vypadat a působit při mém způsobu přetransformování. Nový pohled na věc byl určující. Přirovnal bych to k běžícímu gepardovi, který je rozmazaný a jeho obrysy jsou skryté a nejasné. Když se ale zastaví, je jasně vidět jeho specifická postava a všechny detaily. Který gepard je zajímavější? Myslím, že běžící.

Čtvrtá série návrhů je z velké části kompozičně založena na systému „přesýpacích hodin“, kdy jsem fotky neotáčel, ale pouze umisťoval vedle sebe a přes sebe, takže vytvořily tvar podobný právě přesýpacím hodinám (51– 55, 58, 61 – 63). V páté řadě jsem se rozhodl dále pracovat už jen na kruhových kompozicích, které na mě působily nejlepším dojmem, za což mohly především dva konkrétní návrhy ze čtvrté série (56 a 57 viz níže). Mohlo by se zdát, že jsem se nikam neposunul, ale opak je pravdou. Na čtvrté řadě závisí finální



výsledek mé bakalářské práce, neboť mi krásně ukázala jak ano a jak ne. Dělal jsem hodně experimentů, ty ale nikdy nepřekonalý ony dva vzorce (56, 57), které jsem se chtěl pokusit napodobit, dále transformovat a posouvat dál v poslední várce návrhů. Ve čtvrté řadě na mě žádný z obrazů nepůsobil tak příjemně jako tyto dva. Vizuálně se mi zdály nejzajímavější a nejsmysluplnější, jelikož rozkládaly obraz přesně tak akorát a svou souměrností vytvářely onen vtahující prostor.

V poslední páté řadě jsem tedy pracoval už pouze s kruhovitým vzorcem, se kterým jsem nadále experimentoval a vymýšlel další a další možnosti, jak přes sebe fotky vrstvit a

vytvářet tak nečekané vzory, které by dokázaly přitáhnout pozornost diváka a pokud možno ho motivovaly k zamyšlení, z čeho jsou obrazy vzniklé. Pokud člověk nerozluští, z čeho obraz vznikl, tak alespoň prožije vizuální zážitek, a proto je formální stránka děl a vzhled u mých obrazů tak důležitý a hodně jsem se na něj soustředil. Zároveň jsem nemohl význam odhalit přespříliš, aby nebylo rozluštění původní fotky moc snadné. Stále jsem chtěl být na hranici mezi figurativním a nefigurativním.

Poslední návrhy spadající do páté série mi ukázaly, jak těžké je napodobit mé dva favo- rity (56, 57), a proto jsem se snad v polovině návrhů odchýlil úplně jiným směrem. Z toho důvodu jsem jich posléze veliké množství zavrhnul. Rozklad tvarů byl příliš velký a rozdrobený, což úplně zamezovalo rozluštění původního významu. Odbočil jsem příliš k samotnému vzhledu a dekoru. Soustředil jsem se na barevnost a opět magičnost. Vytvářel jsem portály do jiných dimenzí, což je sice taky zajímavý způsob vrstvení, ale nevím, kam by nás takový portál zanesl. Dosavadní smysl obrazů, které skrývají realitu pod vrstvou překrývajících se tvarů, byl dle mého schopný divákům ukázat jasnější cestu.

Musím zdůraznit důležitost samotné původní fotografie, neboť nevhodnou fotku neza- chrání ani ta nejlepší postprodukce. Fotografie by měly obsahovat pokud možno co nejkon- trastnější barevné a světelné přechody, jinak výsledek bude mdlý a vzor se slije dohroma- dy.

Přidal jsem mnohem více efektů, protože ani s velkým počtem zajímavých fotek ne- vznikalo dostatečně velké množství potřebně komplexních návrhů. Pátá série tak byla jednou z nejnáročnějších, jelikož jsem musel mnoha způsoby překrývání, úpravou barev, kontrastu a různých režimů vytáhnout a zvýraznit ty nejzajímavější vzory. Vznikly tak různorodé vějíře barev, které fotografie rozkládaly do myriády vzorů a zastíraly tak výřez z reality stejně jako zmíněný gepard v běhu zahalí své tělo za rozmazaný závoj, který zmizí, až když se zastaví.

Mé výtvo- ry se ale nikdy nezastaví, a tak divák nemusí původní obraz zachycený na čip fotoaparátu jediným stisknutím tlačítka vůbec nalézt. Proto jsou mé finální obrazy polože- né na hranici známého a neznámého a záleží na vnímavosti diváka, kterou stranou se vydá, anebo zůstane uprostřed a dokáže vidět obojí. Můj způsob zobrazení může vzbuzovat poci- ty tajemna, ale i motivovat k hledání a vzbudit zájem. Chci, aby pozorovatel přistoupil blíž a snažil se skrytý význam rozluštit, ale zároveň se dokázal na obraz podívat s odstupem a vnímat abstraktní ornament. Ať už divák objeví cokoliv, důležitý je i vizuál, který když už nic jiného, dokáže potěšit oko i mysl.

Toto je tedy má cesta, kterou jsem absolvoval, abych objevil svůj vlastní způsob vrs- tvení. Další návrhy už nebyly potřebné. Následná práce spočívala ve výběru těch nejlep- ších obrazců a jejich finálním ladění a úpravách, o kterých teď není třeba psát. Evoluce již nepokračovala, šlo jen o estetické a technické úpravy, o kterých se rozepíši dále.

Jak tato práce zapadá do mého života

Jako absolventa oboru grafický design mě toto téma lákalo více než ostatní, ale dlouho jsem se nemohl rozhodnout. Nakonec rozhodnutí padlo, a já si vybral téma vrstvení, které mi bylo po všech praktických stránkách nejbližší, a já byl přesvědčený, že právě zde budu moci nejlépe zúročit své zkušenosti.

Moje první nápady, jak toto téma uchopit, nebyly nijak komplikované. Od začátku jsem věděl, že je to téma otevřené a kreativní, nicméně jsem z toho příliš netěžil. Myslím, že způsob vrstvení, který můžeme vidět v mých finálních obrazech, je daleko sofistikovanější než ty počáteční. Okolní svět do nich spadá mnohem komplexněji a podle toho jsem se kolem sebe začal dívat a hledal něco v něčem. Uvědomil jsem si, jak je hledání tvarů plně neprozkoumaných míst, a cítil, že vytvářím něco nového.

Prolínání vrstev vidíme všude kolem nás jako systém opakování, každodennosti a systematičnosti, a má práce pojednává o jedné z možností, jak to vyjádřit pomocí vcelku jednoduchého a vizuálně lákavého vzorce.

Bez obav mohu říct, že k finálnímu výsledku mě dovedl celý můj život. Každý člověk, kterého jsem kdy potkal, každý podnět, který jsem vstřebal, všechno, co jsem kdy slyšel nebo viděl, mě dovedlo právě na tuto cestu. Do toho samozřejmě spadají i knihy, filmy a příroda. Má bakalářská práce je tedy součástí mé životní cesty, ale zároveň o ní i nějakým způsobem vypovídá. Vypovídá o mých pocitech a pohledu na svět. Celá tato práce pro mne pak byla zároveň i koníčkem, díky čemuž jsem do ní byl ochotný investovat více času a soustředění, než kdyby to byla jen povinnost.

Fotografie jsem vybíral především z letního období, kdy jsem hodně fotil květiny, přírodu a zvířata. Nic jiného téměř ani nefotím, takže i když jsem zkoušel fotit nějaké nové fotografie v průběhu celého roku, tak jsem je nevyužil, jelikož pocházeli z období, kdy příroda spí a není tak barevná a zajímavá a fotit například architekturu nebo lidi mi nepřijde tak zajímavé, i když z lidských obličejů nebo těl by mohly vzniknout zajímavé a morbidní deformace. Já se ale raději zaměřuji na líbivost a krásu. Hledal jsem fotografie, na kterých byl nějaký detail, který nebyl příliš členitý a měl zajímavé stíny a kontrast, což po převrstvení vytvořilo zajímavé vzory.

V zadání znělo, že by tato práce měla být vystavěna v bitmapovém editoru jako digitální koláž nebo fotomontáž. Pravděpodobně nejlepší software na práci v bitmapách je Photoshop, se kterým jsme pracovali na střední škole, a tak jsem s ním chtěl pracovat i tentokrát.

Fotografie v zadání vůbec nebyla, ale již před započítím práce jsem v hlavě přemýšlel právě nad ní. Digitální kompozice složené z různých tvarů a přechodů jsem využil až později. Problém byl v tom, že byly příliš minimalistické. Něco podobného by se dalo udělat ručně a mohla by v tom být hodnota, ale v počítači je to příliš chladné a neosobní.

Přestože jsem si fotografii původně zvolil, protože jsem chtěl doslova oživit nějaké fan-

tasy výjevy, které se mi vynořovaly v hlavě, jevila se mi fotka ideální i pro stávající finální obrazy, kdy jsem z rozmanitých textur, které skýtal okolní svět, mohl vytvářet další a další nepřeberné množství obrazců. Zkoušel jsem do některých návrhů dávat i své malby, ale nebylo to ono. Fotografie se tak stala nedílnou součástí mé tvorby, která pracuje s realitou – s fotkami.

Vývoj práce

Mé práce se postupně přesouvaly od konkrétních témat do nekonkrétních, méně ohraničených a méně čitelných – naopak více nefigurativních, abstraktních a založených na technologickém postupu. Postupně jsem se úplně oprostil od zpracování, které obsahovalo reálné objekty, a zaměřil se na skrytý význam.

Začal jsem více pracovat se samotným světlem a prostorem, který jsem se snažil prohlubovat a vytvářet tak v obraze nové scénérie. Z původní představy koláže složené z konkrétních fotografií, které dohromady vykreslovaly jeden konkrétní význam, jsem úplně upustil a dal přednost více kreativnímu řešení, které mi dovoľovalo příjemně popustit uzdu fantazii.

V průběhu práce jsem si uvědomil, kolik se toho za fotografickým zachycením reality skrývá. Tajemné obrazce mi propůjčily úplně jiný pohled na svět a mohly tak fungovat i samy o sobě bez jakéhokoliv nepřírozeného dokreslování pomocí dalších fotek. Čistota samotné vrstvicí se fotografie působila mnohem lahodněji pro oko a dovoľovala volnější interpretaci více pasující k pojmu vrstvení.

Kvůli zaměřenosti na fotografii, která musela mít specifické vlastnosti, aby byla co nejlépe využitelná, jsem si uvědomil, jak je důležitý už jen samotný proces focení. Správná fotka byla klíčem k úspěchu.

Hodně se změnilo i mé přesvědčení, kdy jsem se rozhodl, že nebudu používat cizí fotografie, přičemž jsem pocíval pocit umělecké solidarity. Navíc se ukázalo, že jsem schopný skvěle vyjít i z vlastních méně kvalitních fotografií.

Na počátku jsem měl několik konkrétně ohraničených témat a úplně jiný pohled na věc. Nyní mohu říct, že jedním z nejdůležitějších aspektů mé práce je samotný akt vrstvení a odlišný pohled na svět.

Co vše se dá vrstvit?

Mé úplně prvotní nápady byly vrstvení času, prostoru, emocí, lidí nebo zvířat. Každé téma zvlášť, nebo nějak dohromady. Myslím, že hodně z toho obsahuje i mé stávající řešení akorát musíme víc hledat.

Ať už se pojem vrstvení rozhodneme zobrazit jakkoliv, ve všech případech to bude správně, protože se vrství úplně všechno. Každá sekunda se nabaluje na další, každá myšlenka zapadá do vrstev mnoha dalších, vrství se zkušenosti a znalosti, dokonce i evoluci beru jako určitý systém vrstvení. Kdybych šel do extrému, tak můžu považovat za obraz zachycující vrstvení klidně desetimetrové plátno, na kterém bude jedna jediná tečka fixem – tečka se tak stane novou vrstvou na jinak neposkvřené tkanině.

Opravdu mnoho a mnoho věcí se rozděluje do skupin, poddruhů a vrstev – vrstvení všeho vnímaného nám pomáhá utřídit všechny podněty a znalosti – je to tak skvělý systém napomáhající pochopení a zapamatování.

Co vidím ve svých obrazech

Vidím nové druhy tvorů a bytostí, nové krajiny, podivné obličejy a také původní významy vystupující z výchozí fotografie nebo průhledy do jiných světů, kdy z fotky květiny lze udělat portál do jiného vesmíru.

Mohu hledat a objevovat cokoli nového, co vytvořila náhoda, a zvýraznit to nebo zamaskovat – existuje mnoho cest, kudy se může divák i tvůrce vydat. Důležité je ale přistoupit blíž a zkoumat detaily a drobné kresby, které se především uprostřed slučují dohromady a utvářejí další a další drobné výjevy. Naopak na krajích a především v rozích je nejvíce čitelný původní obraz.

Kompozice lotosového květu, které jsem docílil přirozeným systémem vrstvení bez jakýchkoli násilných úprav, divák zve, aby vstoupil a hledal nebo přemýšlel, nač se dívá.

Ve svých obrazech tedy vidím zcela nové obrazy i původní význam a divák může naleznout totéž a uvědomit si, jak je to zvláštní – nechat se zavést do jiného světa, který je vytvořen tím našim velmi dobře známým a hmatatelným.

Kde v umění se objevuje podobné téma

Podobnost můžeme vidět v různých sférách. Především ale ve vzhledu, tematice a pracovním postupu. Z toho je dle mého nejméně významný vzhled. Naopak nejdůležitější je pracovní postup a téma (poselství).

Proto do mého výběru patří Pollockova akční malba. Nedílnou součástí akční malby je náhoda. Takový způsob práce vyžaduje mnoho času a experimentování. Experiment je další důležité specifikum. Pollock sice mohl přesně namířit svým štětcem nebo plechovkou a vybrat si úhel máchnutí a místo dopadu barvy, ale nikdy nemohl vědět, jaký vzor mu to na plátně vytvoří – stejně jako já. Mohl pak ale použít špachtle a nože, tak jako já počítačovou myš a různé způsoby digitální úpravy, aby usměrnil a podle potřeb doopravil daný vzor. A nakonec i u něj šlo o vrstvení různých obrazců.

S náhodou a vrstvením pracoval i Max Ernst a to především pomocí frotáže. Ta se mé tvorbě blíží i budováním textur, kdy Ernst používal všelijaké drsné povrchy a ty přenášel na papír. Já jsem také vytvořil nové textury a snažil se je dále dotvářet a objevovat v nich významy přesně jako on.

Významově se pak částečně blížím ke kubistické perspektivě a deformaci, což umožňuje zcela nový pohled na realitu.

Vzhledově se mé práce mohou podobat mandalám a fraktálům. Skládacím a vrstvicím principem origami a jistě i mnoha dalším dílům, stylům a umělcům, kteří se zabývali podobnými způsoby zachycení světa.

V čem se má forma od těchto klasických děl liší, je především digitalizace. Ve výsledku je to velice důležitý rozdíl, protože jistá pohodlnost, reprodukovatelnost, čistota atd., kterou počítačová technika a fotoaparát dovolují, znatelně ovlivňuje daný výsledek.

Současná média, včetně počítačové grafiky, mají neuvěřitelně široké uplatnění a jistou podobu s mými obrazy můžeme vidět na mnoha místech – ať už se jedná o filmy, hudební klipy, hry nebo digitální malbu. Mnoho programů pracujících s videem (ale i obrazem a fotografií – Photoshop) využívá systému vrstev, díky čemuž lze do původního záznamu vložit nové nepůvodní objekty. V dnešní době je to již nedílnou součástí kinematografie a lze díky tomu zviditelnit do té doby nevidané. Filmy jsou tak plné kouzel, umělých výbuchů, umělého ohně, neexistujících bytostí a spousty dalšího.

Jak má práce zapadá do současného uměleckého světa

Již před sto lety vyvstal problém s vysvětlením, co je to umění. (Kulka, 2010, s. 12). Je má práce také umění? Myslím, že určitě a v dnešní době by se o to se mnou ani nikdo nepřel. Počítačová grafika je se světem umění již pevně propojena. Skutečnou krizi tenkrát ale způsobilo abstraktní umění (Kulka, 2010, s. 12). Já sám v abstrakci nalézám inspiraci a vidím ji jako šikovný prostředek k vyjádření pocitů z reality, čehož jsem využil i v této práci. Teoretici umění přesto dříve nechtěli abstrakci uznat jako plnohodnotné umění, jelikož by tím selhal koncept nápodoby (Kulka, 2010, s. 12). Dnes je ale nejdůležitější být především

originální a předat nějaké poselství nebo myšlenku. Navíc abstrakce také něco napodobuje, třeba nějaký pocit. Někteří filozofové ale spojovali umění čistě s líbivostí a krásou. Líbivost a krásu ale obsahují i jiné věci než umění a některé umění ani není líbivé či krásné (Kulka, 2010, s. 13). Právě proto dnes musíme jít mnohem více do hloubky a nad obrazy přemýšlet. Ale přestože krása již pro umění není tak důležitá, tak jsem se snažil, aby mé obrazy byly krásné a staly se tak přijatelné pro širší veřejnost.

Konceptuální umělci prosazovali názor, že podstatou umění je sdílení umělecké myšlenky a estetické kvality jsou nepodstatné (Kulka, 2010, s. 14). Přesně o to jsem se snažil i já u své bakalářské práce – zároveň jsem ale chtěl, aby vypadala dobře a byla tak přístupnější k více lidem. Zatímco někteří tvrdí, že umění tenkrát vykročilo špatným směrem, jiní mluví o „konci umění“, které je předurčeno splynout s filozofií (Kulka, 2010, s. 15). Umění dnes jistě s filozofií souvisí, ale rozhodně s ní nesplynulo a myslím, že ani nesplyne. Lidé na štětec nezanevrou. Klasické umění tak neskončilo, jen se rozšířilo o další možnosti, které jsem mohl využít v této práci.

Podle Platóna a Aristotela bylo umění především nápodobou přírody (Ciporanov, 2010, s. 23). Ve své práci se přírodě věnuji, ale rozhodně ji jen nenapodobuji. Pracuji s ní mnohem všestranněji a kreativněji. Snažím se s její pomocí objevovat nové věci a pochopit nově vytvořené vztahy. Umění bych tak popsal spíše jako transformaci přírody a ne její nápodobu. 18. století pak položilo základy „krásného umění“, kdy šlo hlavně o estetiku (Ciporanov, 2010, s. 26). Já krásu nevidím jen ve vizuálu, ale i ve smyslu nebo účelu. Umění je dnes zkrátka rozšiřováno o další a další možnosti a pojmy, čehož bychom měli využít. 19. století přináší fotografii a film, takže se musel výklad umění znovu pozměnit (Ciporanov, 2010, s. 27). Technologie tak navždy zapadla do procesu umění.

Jednou z nejpropracovanějších doktrín dvacátého století je estetický formalismus, který na umění nahlíží jako na recepci a autonomní proces, jenž je veden specifickými uměleckými zájmy. Vzniká tak alternativa pro nápodobu – exprese – emoce vyjádřené v uměleckém díle se stávají předmětem prožitku vnímatele nebo i objektem kolektivního myšlení (Ciporanov, 2010, s. 31). Přesně tak by mělo umělecké dílo fungovat. Již při konstruování prvních návrhů jsem přemýšlel nad divákem – o tom, co se mu chystám říct, jak na to bude reagovat, jak se mu to bude líbit, nebo jak to bude chápat.

Ohraničení pojmu umění výčtem pravidel může ohrozit svobodný umělecký projev (Ciporanov, 2010, s. 36). Ale určitá pravidla jsou nutná. Minimálně taková, abychom neohrožovali životy druhých nebo přírodu. Hamlet se Sokratem mluvili o umění jako o zrcadle nastaveném přírodě – podle Sokrata bylo umění jen kopií – podle Hamleta ukazovalo něco víc – například naši tvář lze vidět jen v zrcadle.⁴ Mé obrazy jsou také odrazy v zrcadle nastaveném přírodě, ale přitom vypadají zcela jinak. Jsou to transformace nikoliv

4 DANTO, Arthur. Svět umění. In: Co je umění? Praha: Pavel Mervart, 2010, s. 95. ISBN 978-80-87378-46-5.

kopie. Podle Bardsleyho je smyslem umění objevení významu umění.⁵ Význam umění je dnes tak mnohostranný a se vším související, až je neviditelný. Všechny produkty moderní společnosti byly nejdříve navrženy na papíře nebo v grafickém editoru, ale někteří lidé stále tvrdí, že umění je zbytečné. Bardsley dále tvrdí: „Umění je něčím, co je vytvořeno za účelem, aby bylo obdařeno schopností uspokojit estetický zájem.“⁶ Což je jistě pravda, ale uměním je možné uspokojit i další zájmy, jako je třeba duchovno nebo spirituálno, tak proč toho nevyužít. Novitz říká: „Od uměleckých děl očekáváme, že se jejich prostřednictvím budeme cítit více doma.“ – Určení, jestli něco je nebo není umělecké dílo, závisí na naplnění či zklamání tohoto očekávání.⁷ To dokazuje, jak je vnímání umění individuální a závislé na divákovi. Ostatně bez diváka by umění bylo spíše jen relaxační technikou pro daného umělce. S pomocí masy diváků ale může nabýt nevídaných účinků a to i díky tomu, že je každý rozdílný. Osobně tedy beru jako povinnost přemýšlet nad divákem, neboť právě pro něj vytvářím své obrazy.

Jedním z problémů, které řeší současný umělec, je originalita (Vančát, 2000, s. 23). Všichni chtějí být originální, což je někdy opravdu těžké. Umělec to ale nesmí vzdát a musí dál hledat nové způsoby zobrazení. Experiment nebo náhoda jsou také cesty.

Podle mnoha laiků je podstatou obrazu a fotografie zachycení skutečnosti bez vnějšího vlivu umělce (Vančát, 2000, s. 42). Umělec tu ale bude vždycky. I když fotoaparát bude držet robot. Robota sestrojil nějaký člověk, který tak ovlivní výslednou fotografii, stejně jako vynálezci grafických editorů nějakým způsobem ovlivnili výsledek mé práce. Asi bych je nenazýval umělci, ale vnějším vlivem ano.

Člověk vidí svět strukturovaněji než ostatní tvorové díky skvěle vyvinutému hmatovému a úchopovému aparátu (Vančát, 2000, s. 68). To je nesmírně zajímavé, a když se dívám na svou práci a prohlížím si vzniklé struktury, tak přemýšlím, nakolik mě můj hmat mohl ovlivnit. Vnější skutečnost má nekonečně mnoho tvarů a mysl je přetváří do určitého počtu organizačních norem, které vytváří postoje, jimiž organismus reaguje na své prostředí – to co vidíme, není skutečnost, ale jen interpretace skutečnosti (Vančát, 2000, s. 71). To znamená, že každý má interpretaci trošičku odlišnou. Já jsem ve svých pracích slučoval tvary stejně, jako to dělá náš mozek, aby je divák mohl následně rozebrat a opět sloučit. Je to takový hermeneutický kruh – nekonečné rozvrstvování a slučování výřezu reality. Obraz neobsahuje všechno, ale funguje i jako metafora a na další významy je odkazováno (Vančát, 2000, s. 92). Do svých obrazů jsem tak mohl umístit významy, bez kterých by fungovaly pouze jako formální a bezobsahové kreace bez hlubšího smyslu. Obraz a nahlížení na

5 BEARDSLEY, Monroe C. Estetická definice umění. In: Co je umění? Praha: Pavel Mervart, 2010, s. 238. ISBN 978-80-87378-46-5.

6 BEARDSLEY, Monroe C. Estetická definice umění. In: Co je umění? Praha: Pavel Mervart, 2010, s. 244. ISBN 978-80-87378-46-5.

7 NOVITZ, David. Spory o umění. In: Co je umění? Praha: Pavel Mervart, 2010, s. 374. ISBN 978-80-87378-46-5

něj ovlivňují také vnitřní zájmy diváka (Vančát, 2000, s. 98). Nazval bych to zjednodušeně vkusem. Při objektivních kritikách se jím nesmíme nechat příliš ovlivnit, ale jako řadoví diváci můžeme. Podle toho bychom měli zvolit téma a způsob své tvorby. Někdo chce zaujmout, jiný šokovat.

Díky grafickým editorům se umělec i ve světě fotografií může stát autonomním tvůrcem (Vančát, 2000, s. 127). Počítačová grafika umělci umožňuje pracovat na mnoho způsobů a stát se tak originálním. Současná umělecká díla často fungují jako experimenty, jež odhalují nové možnosti a obsahy (Vančát, 2000, s. 134). Má práce je také experiment. Nevěděl jsem, jak to nakonec dopadne, ale díky experimentování jsem vytvořil něco zajímavého a nečekaného. Míru originality určuje, jak moc dílo vychází z poznání reality a jak moc ji pozměňuje (Vančát, 2000, s. 136). Někdy ať přemýšlím, jak přemýšlím, tak zjišťuji, že všechno už někdo udělal a občas dokonce zjistím, že nějaká myšlenka, kterou jsem považoval za svou, mi vůbec nepatří. Experiment je jednou z nejlepších cest, jak se z toho vymanit. Nová média umožňují do té doby nevídané možnosti (Vančát, 2000, s. 161). Proto jsem byl rád, že mohu svou práci vybudovat pomocí grafických editorů.

Představy každého člověka jsou ovlivněné vnějším světem a dalece přesahují místa našeho pobytu a času (Thompson, 2004, s. 8). Pomocí knih a jiných způsobů šíření informací dokážeme vstřebávat nepřeborné množství informací, ze kterých může vycházet naše tvorba. Všichni lidé se odpradáвна věnují vyměňování informací – v dnešní době je to umocněno médii (Thompson, 2004, s. 15). Díky internetu lze hledat inspiraci v širém světě. Před nástupem nových médií nebylo možné vystoupit před tak velkým množstvím lidí (Thompson, 2004, s. 99). A proto je reklama tak mocným nástrojem. Umělec toho může využít a upozornit celý svět na vybranou problematiku a proslavit se. Vzniká tak fenomén zviditelňování se (Thompson, 2004, s. 111). Své práce tak může veřejnosti odhalit úplně kdokoli, čímž vzniká obrovská konkurence a je těžké být originální. Rozvoj médií měl zásadní vliv na utváření vlastního sebepojetí – hermeneutika – ze symbolických materiálů, které máme k dispozici, vytváříme své já (Thompson, 2004, s. 169). A z tohoto nepřeborného množství podnětů může umělec vytvářet nepřeborné množství uměleckých artefaktů. To množství navíc stále roste.

Do toho, jak má práce zapadá do současného umění, jsem výrazně zapojil sám sebe a svými názory se to pokusil vylíčit, neboť právě já jsem součástí své práce, která by bez mnou vykresleného uvažování nikdy nevznikla.

Pracovní postup

Po sériích pokusů, při kterých jsem získával zkušenosti a vymýšlel pokud možno co nejlepší proces stavby obrazu, kdy jsem si hrál s různými styly vrstvení a světelnými efekty, či výběry a maskami, jsem došel k celkem stálému způsobu vrstvení, který je ve spojení s vhodnou fotografií nejúčinnější.

Jakmile takový postup objevíme, můžeme ho mechanicky aplikovat na všechny fotografie a pak už jen podle individuálních vlastností výsledného obrazce ladit a vylepšovat finální výjev. Testování na mnoha fotografiích je časově i řemeslně náročné, jelikož objevování nových vzorců je i s prohlubujícími se znalostmi a vylepšeným odhadem opravdová archeologie, kdy odkrýváme neznámo zastřené náhodou, takže se musíme obrnit trpělivostí a zkoušet.

Nejdříve ale musíme získat fotografii. V mém případě jsem někdy kotal až daleko do minulosti, abych objevil hodící se snímky schované na harddisku, nebo šel ven a fotil. Ať tak či onak, fotografie by už sama o sobě měla mít jisté kvality – měla by mít zajímavé, ostře ohraničené textury, které nesmí být příliš drobné ani příliš jednoduché. Dále pak musí mít potřebnou kvalitu – sice jí pak dáme několikrát vedle sebe, čímž zvětšíme velikost, ale ucházející kvalita samotné fotky je přesto žádaná – již sama fotka by měla být uměleckým dílem.

Když máme potřebný snímek, který můžeme v tuto chvíli přirovnat k barvám, potřebujeme už jen nějaký štětec a tím nám bude Photoshop – konkrétně Photoshop CC 2015.

Fotku si tedy otevřeme ve Photoshopu a můžeme začít. Jistě lze použít i další bitmapové editory, ale Photoshop by měl být co nejpoužívanější a nejslavnější ze všech nejlepších.

Nejdřív se podíváme, jak je naše fotka velká <obraz – velikost plátna> a jednoduchým vynásobením výšky a šířky velikost plátna zečtyřnásobíme. Tím máme určenou konečnou velikost obrazu.

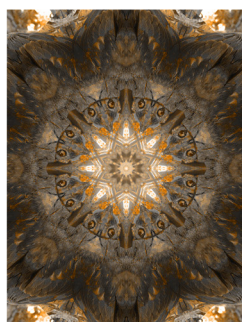
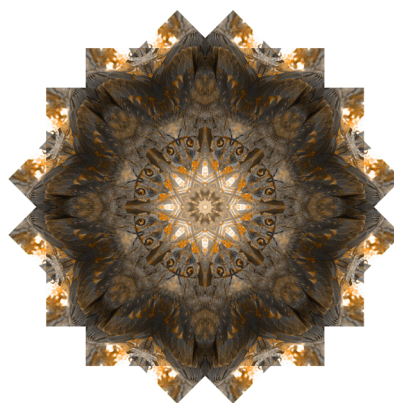
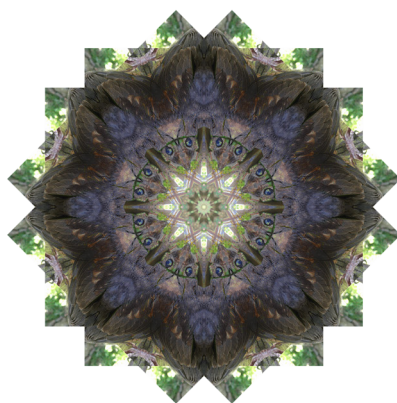
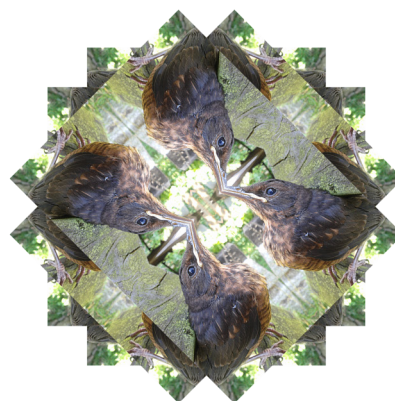
Teď vybranou fotografii musíme znovu vložit do dokumentu, jelikož z té původní se stalo pozadí. Tentokrát ji přesuneme přesně do rohu – je jedno jakého ale začněme levým horním. Pak ji zkopírujeme a kopii umístíme do protějšího rohu – pravého horního a zrcadlíme pomocí <obraz – otočení obrazu – převrátit obraz vodorovně>. Již teď můžeme být svědky utváření zajímavé kompozice. Označíme obě vrstvy, zkopírujeme je, a obě kopie přetáhneme dolů ke spodnímu okraji plátna. Zrcadlíme obě spodní vrstvy záraz – tentokrát svisle – a vznikne nám symetrický obrazec.

Jsme asi v půlce cesty. Teď už stačí jen celý soubor sloučit do jedné vrstvy <vrstva – do jedné vrstvy>, třikrát ho zkopírovat <pravým tlačítkem myši klikneme na miniaturu vrstvy – duplikovat vrstvu> a udělat následující (je jedno v jakém pořadí) – spodní vrstvu necháme tak jak je a tři zbylé otočíme o přesně dané hodnoty (musíme mít zaškrtnuté „ovladače transformací“) – jednoduše je myší pootočíme o 90°, 45° a -45°.

Nakonec všechny tři vrstvy označíme a nad jejich miniaturami zvolíme režim „ztmavit“. Tak a základní polotovar je hotový. Zkoušel jsem mnoho variant, ale režim „ztmavit“ nejvíce zachová původní kresbu a přesto obrazy dokonale prolné.

Teď si můžeme hrát s dalšími efekty a upravit například barvy. K tomu jsou nejlepší vrstvy úprav, které můžeme kdykoliv skrýt. Nikdy nedoporučuji upravovat samotnou fotografii – efekty je dobré „odkládat“ do samostatných vrstev. Já jsem nejčastěji používal „odstín a sytost“, kde jsem mohl buďto úplně změnit barevný odstín, nebo upravovat nevýraznou či naopak přesycenou sytost barev. Další vrstva úprav, která mi často pomohla, byla „jas a kontrast“, která jednoduše korigovala to, co nese v názvu.

Při manipulaci s fotkou především pomocí kontrastu zvyšujeme šum – na fotce tak vyvstanou barevné skvrny, které předtím nebyly vidět – z tohoto ale i dalších estetických důvodů jsem vždy udělal jednu zvláštní vrstvu vyplněnou jednou barvou a překryl s ní všechny ostatní v režimu „odstín“. Barevnost se nám tak zredukovala jen na jeden jediný odstín, díky tomu zmizely například nepřírozně modré stíny a celý obraz se barevně pročistil a sjednotil.



Problematická místa jsou většinou středy, které bývají slité dohromady, jelikož se tam fotky nejvíce nahustí – z toho důvodu jsem tam někdy umístil další, stejným způsobem vytvořený vzor, jež dané slabiny zjemnil a dokreslil. Pak už stačí jen zamaskovat, vyretušovat nebo jinak odstranit případné nežádoucí a rušivé tvary a máme hotovo.

Samozřejmě jsem na obrazech ještě dále pracoval, díval se na ně a přemýšlel, jak je vylepšit, nicméně základní proces je nastaven takto. Další způsoby úprav jsou závislé na individuálním obraze a samozřejmě původní fotce. Všechny pět obrazů jsem nakonec vytisknul na formát A1, který byl dostatečně velký, aby umožnil bližší zkoumání v dostatečné kvalitě.

Výběr finálních prací

Při výběru finálních prací jsem hleděl jak na významovou, tak na vizuální složku. Chtěl jsem, aby mé finální obrazy byly něčím výjimečné a působily originálně a zároveň nabízely zpětný pohled na původní fotografii. Rovnováha mezi abstrakcí a figurací musela umožňovat pohled na ornament i původní význam. Nemohl jsem úplně uhnout z reality, jelikož by mé práce postrádaly důležitý smysl.

O čitelnosti původní fotografie rozhodovala právě samotná fotka a já byl rád, že jsem vůbec objevil dostatečný počet fotografií, které po procesu vrstvení byly ochotné nabídnout vyvážený pohled na původní i nový význam. Spíše než výběr to tedy bylo hledání – archeologie. Vrstvení vycházející z fotografie musí na realitu nabídnout zpětný pohled, jinak je použití fotek pro smysl práce méně podstatné – fotka by tak fungovala jen jako barevná paleta.

Vizuál složený z barev a tvarů byl také důležitý. Tvar úzce souvisí s významem, neboť je to právě tvar, který určuje význam a ten v tomto případě opět silně závisel na použité fotografii. To ale neznamená, že jsem ho nemusel nejdříve najít, naopak, za nalézáním zajímavých tvarů stálo dlouhé objevování. Tvar ale nesměl ovlivnit požadovaný smysl práce, proto bylo důležité najít tu správnou rovnováhu. Kde jsem měl největší volnost, byla barevnost, která nedokázala tak výrazně ovlivnit daný význam, ale přitom na ní silně závisela poutavost a líbivost obrazu. Jako nejvhodnější se ukázaly odstíny červené, žluté, zlatavé, okrové a zelené symbolizující barvy přírody – působily přirozeně. Někdy působily dobře i odstíny modré, fialové a růžové, ale s těmi jsem musel být opatrný a patřičně u nich zjemnit sytost, aby nerušily. Pak záleželo na tom, jak chci, aby obraz působil. Červená barva může být agresivní, žlutá naopak uklidňující. Vyvážená barevnost by ale především měla zaujmout. Rozhodovala tak i líbivost a určitá magičnost, která by dokázala přitáhnout divákovu pozornost a motivovala ho k zamyšlení nad samotným významem.

Podle všech těchto preferencí jsem vytvořil ty nejvyváženější obrazy, které měly dostatečně podkrytý význam, unikátní tvarovou kompozici a poutavou barevnost.

Smysl a význam mé práce

Má práce pohlíží na svět pomocí mechanického procesu vrstvení a ukazuje tak neviditelné vzory, které jsou všude kolem nás. Pomocí přetransformování výřezu z reality oslavuji přírodu a ukazuji její božskost a nadpřirozenost. Skrze inspiraci fantasy a sci-fi světy jsem zpřístupnil své fantaskní pocity z našeho světa široké veřejnosti. Aby to bylo možné, musel jsem najít rovnováhu mezi figurací a abstrakcí. Musel jsem najít ideální mezník mezi dvěma světy. Vrstvy a vrstvení mi tak posloužily k zobrazení hranice mezi realitou a fantaskním světem neomezených tvarů a barev. Vytvořil jsem vlastní úplně novou vrstvu spadající přesně mezi vrstvu reálného a vrstvu nereálného. Pomocí sloučení obou těchto vrstev jsem vytvořil mezivrstvu, jež umožňuje pohled na oba dva světy.

Závěr

Má práce tedy spočívala ve vytvoření fantaskního objektu z něčeho konkrétního – z fotografie vyfocené v přírodě. Z nejdokonalejšího zachycení reality (kromě videa a 3D) jsem udělal něco imaginárního a neexistujícího pomocí vrstvení a změny barevnosti.

Hodnotu svých prací nevidím pouze v jejich finálním vzhledu, ale i v tom, kolik jsem se v procesu tvorby naučil nových věcí. Hodnota některých moderních děl často nebyla ani tak estetická, jako spíše průkopnická, kdy daná díla ukázala nové možnosti a způsoby zachycení reality a navždy ovlivnila umění. Já jsem sice svou prací nikoho neovlivnil, ale sám na sobě jsem jistě něco změnil a mnohému se přiučil.

Resumé

Tato bakalářská práce pro mne byla zároveň koníčkem a já jsem rád, že jsem měl tu možnost na ní pracovat. V jejím průběhu jsem si vyzkoušel mnoho nových věcí, které jistě zúročím do budoucna. Jsem rád, že jsem si toto téma vybral a mohl tak uplatnit své zkušenosti s grafikou a využít volnosti námětu.

Od začátku jsem pracoval na mnoha návrzích a přes konkrétní zachycení se dostal až k abstrakci, abych se následně mohl vrátit přibližně na půl cesty zpátky a vykreslit tak jakousi mezivrstvu.

Celá cesta plná experimentování a třídění myšlenek mě nakonec dovedla k zajímavému konci, kdy jsem vrstvení využil jako technologický proces pomocí bitmapového editoru a zároveň ho učinil i smyslem hovořícím o možnostech nahlížení na svět kolem nás, který se vrství, pohybuje a slučuje v nekonečném množství tvarů. Nakonec vzniklo pět rozdílných a přece si podobných obrazů, které spojují zajímavý vizuální styl s jednoduchým, ale promyšleným smyslem.

This thesis was also for me a hobby and I'm glad I had the opportunity to work on it. In the course I additionally tried many new things that certainly will pay off in the future. I'm glad I chose this topic and I was able to use my experience with graphics and use a free theme.

From the beginning, I worked on many drafts and through specific capture've got to abstraction, I was then able to return approximately halfway between these two equivalents and render a coherent interlayer.

The whole journey full of experimentation and the sort of ideas that made me ultimately led to an interesting end when I layering used as a working process with a bitmap editor while layering did the sense of speaking about possibilities of looking at the world around us, which is layered, moving and merging in the infinite number of shapes.

Finally created five different and yet similar paintings that combine an interesting visual style with simple but ingenious sense.

Seznam použité literatury

KULKA, Tomáš, CIPORANOV, Denis (ed.): Co je umění? Texty angloamerické estetiky 20. Století. 1. vyd. Praha: Pavel Mervart, 2010. 440 str. ISBN 978-80-87378-46-5

SLAVÍK, Jan, WAWROSZ, Petr: Umění zážitku, zážitek umění (teorie a praxe artefaktiky), 2. díl. Praha: Univerzita Karlova - Pedagogická fakulta, 2004, 303 str. ISBN 80-7290-130-3

THOMPSON, John B.: Média a modernita. Karolinum, 2004, 220 str. ISBN 80-246-0652-6, 2004

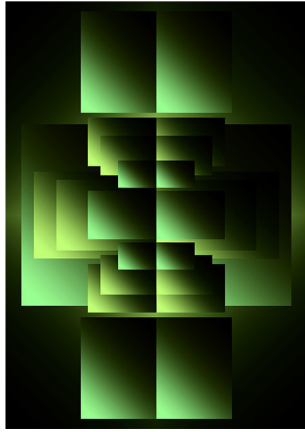
VANČÁT, Jaroslav: Tvorba vizuálního zobrazení: Gnozeologický a komunikační aspekt výtvarného umění ve výtvarné výchově. Karolinum, 2000, 167 str. ISBN 80-71849758

Příloha: 1. série návrhů

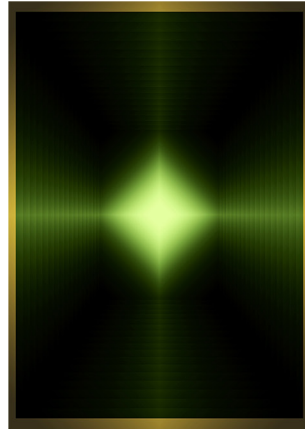
1



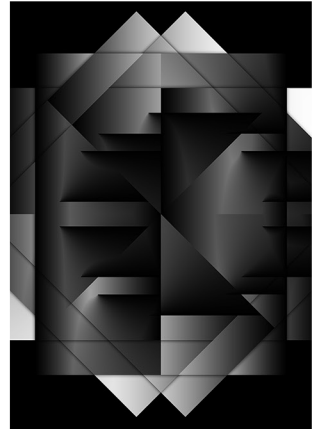
2



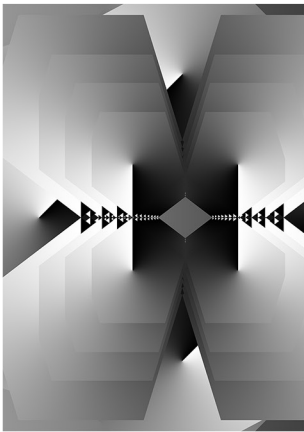
3



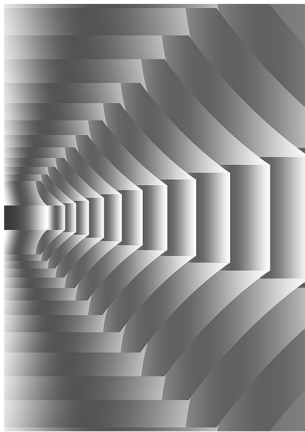
4



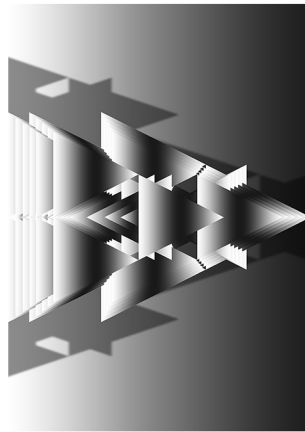
5



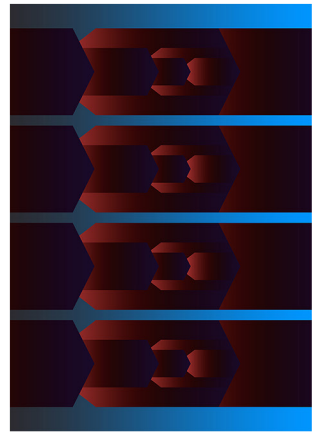
6



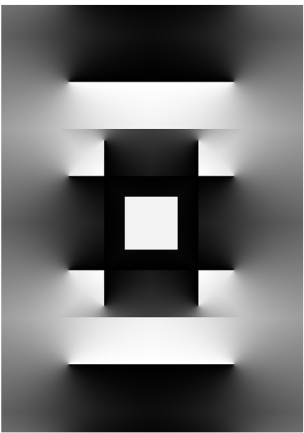
7



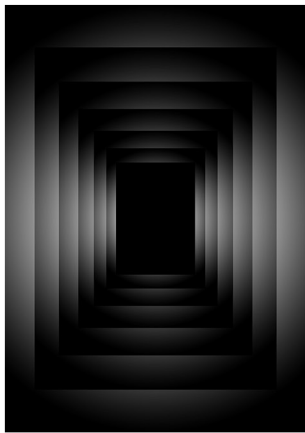
8



9



10



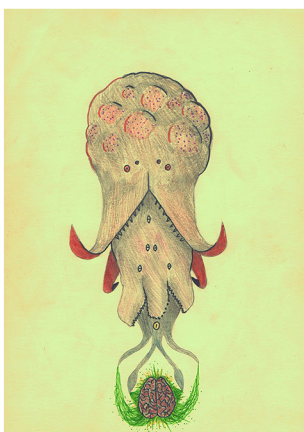
11



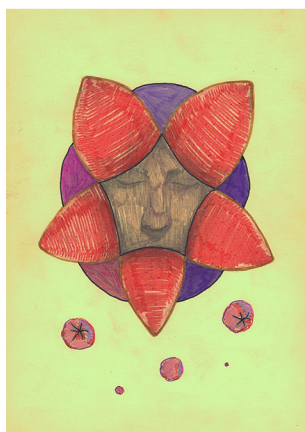
12



13



14



15



16



Příloha: 1. série návrhů

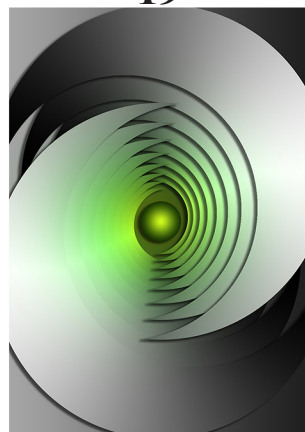
17



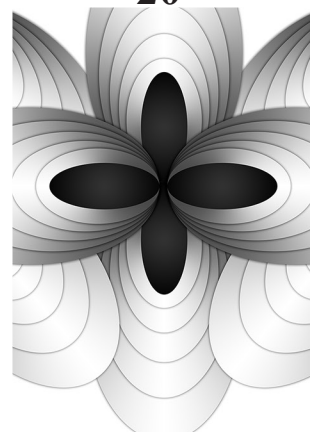
18



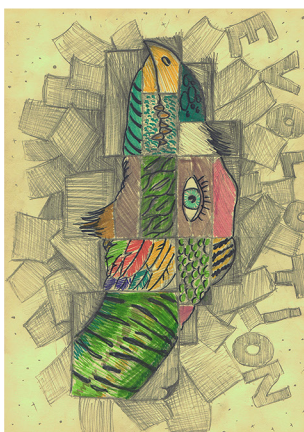
19



20



21



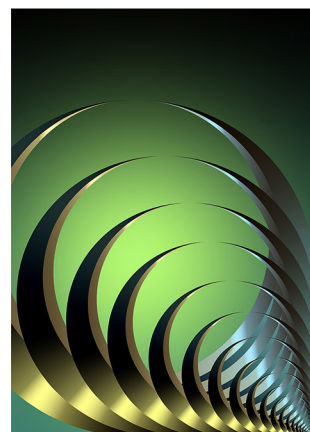
22



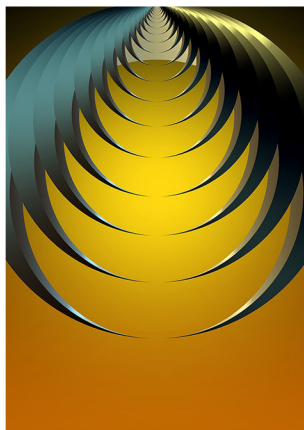
23



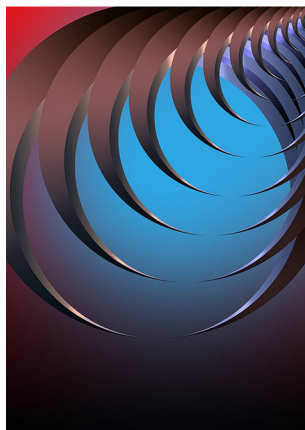
24



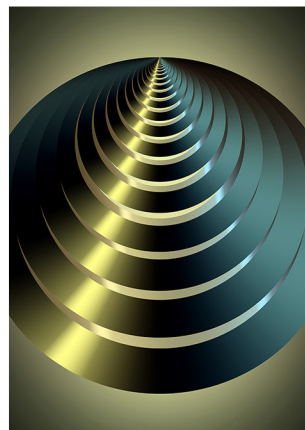
25



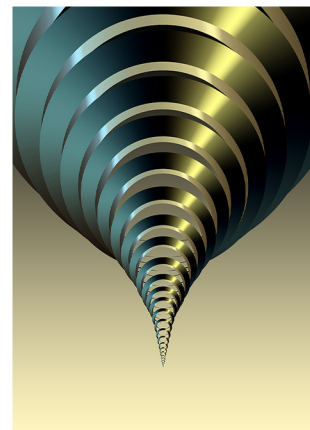
26



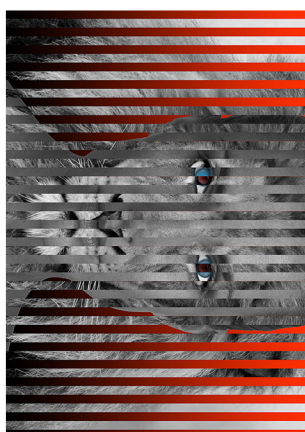
27



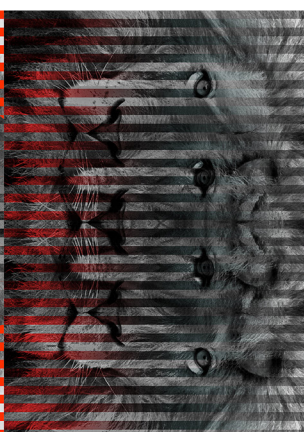
28



29



30



31

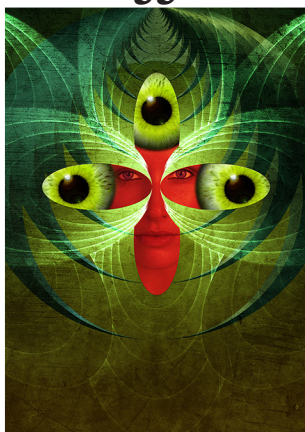


32

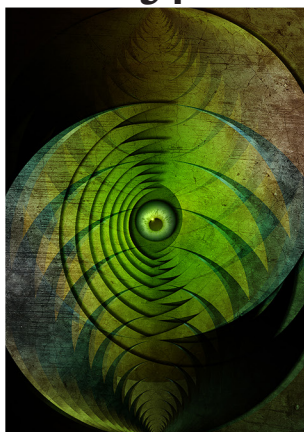


Příloha: 2. série návrhů

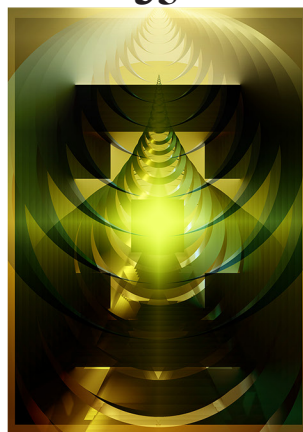
33



34



35



36



37



38



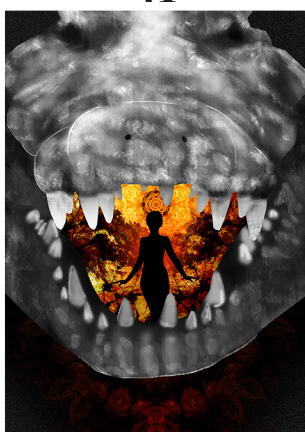
39



40



41



42



43



Příloha: 3. série návrhů

44



45



46



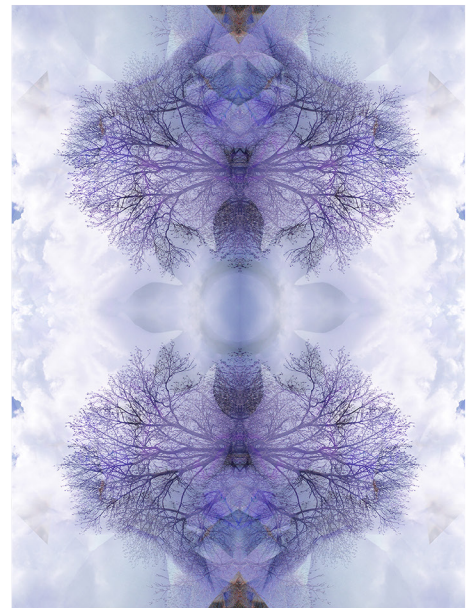
47



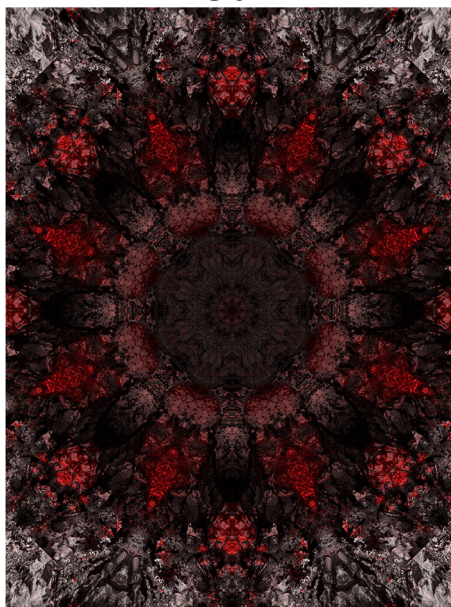
48



49



50



Příloha: 4. série návrhů

51



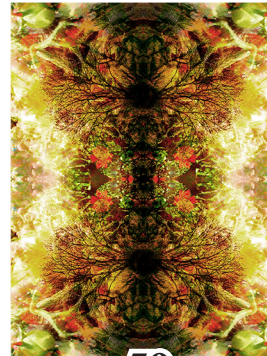
52



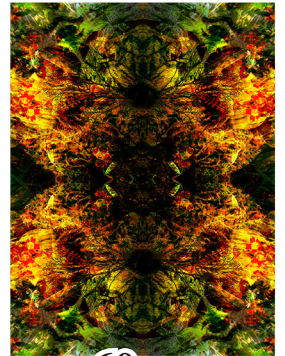
53



54



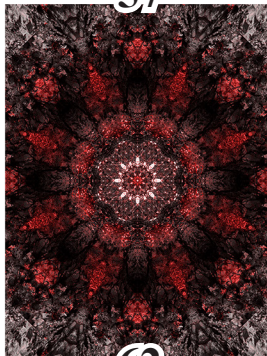
55



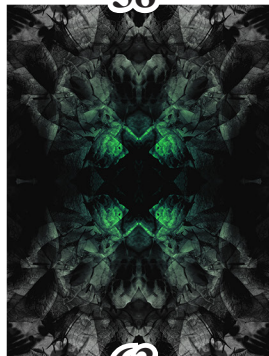
56



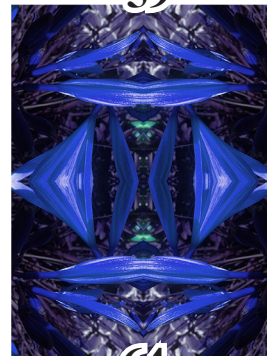
57



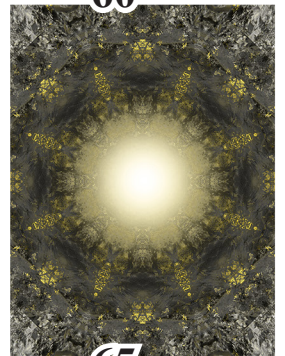
58



59



60



61



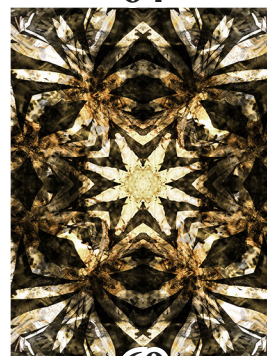
62



63



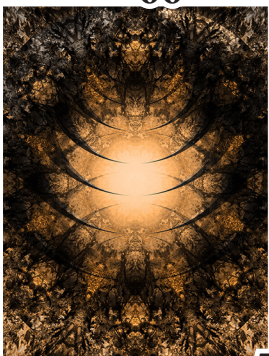
64



65



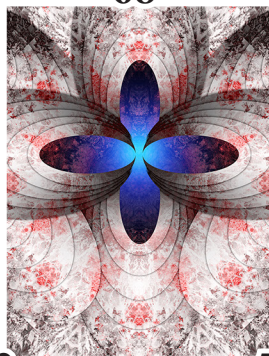
66



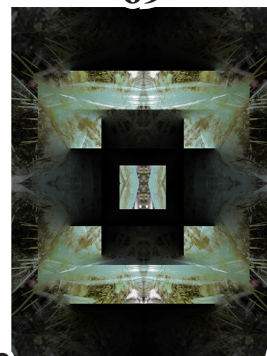
67



68



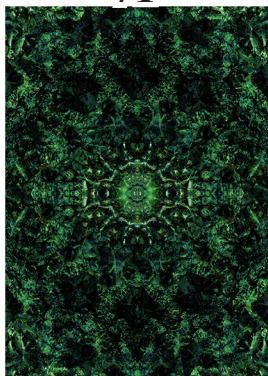
69



70



71



72



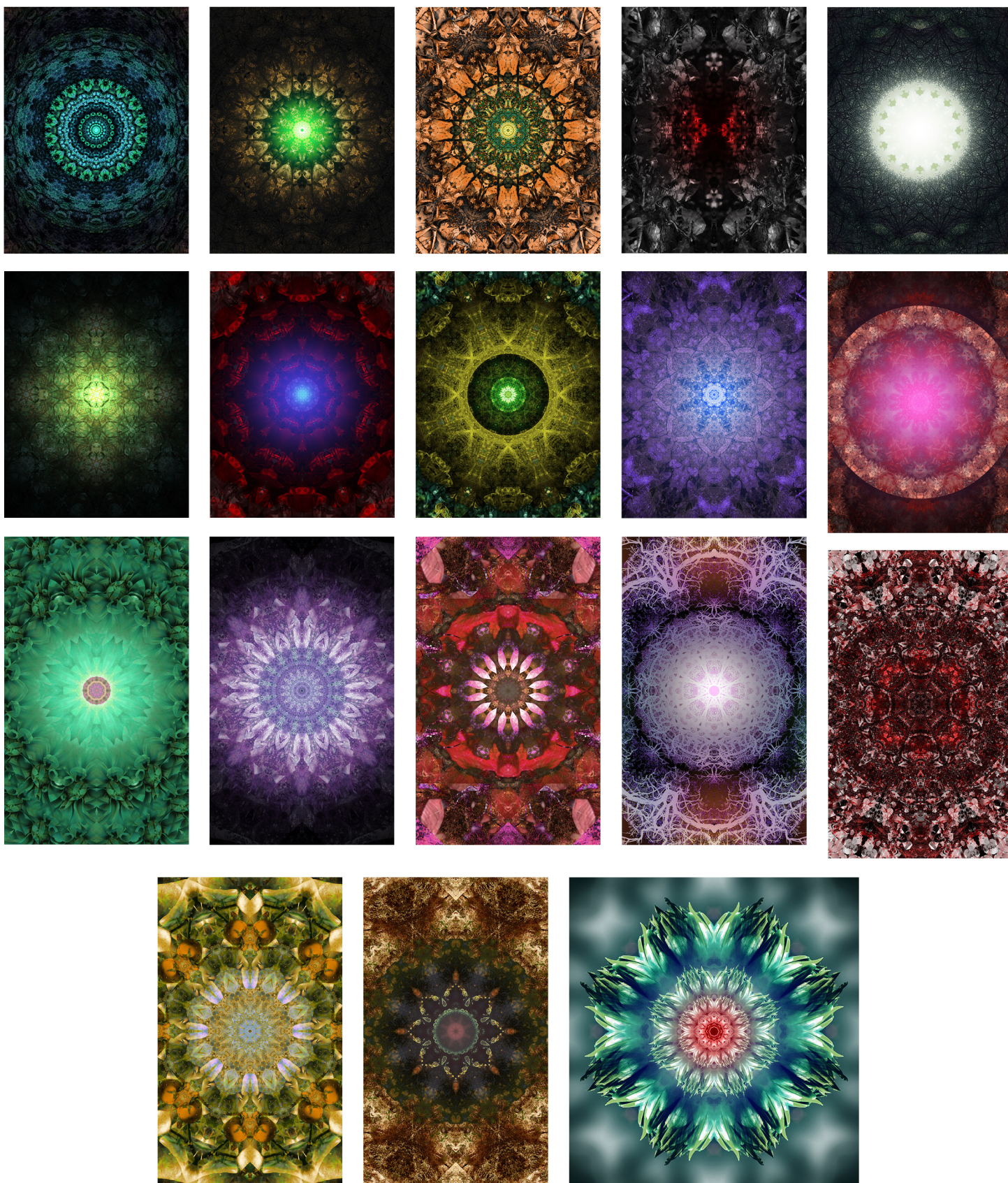
73



74



Příloha: 5. série návrhů



Příloha: Původní fotografie

A



B



C



D

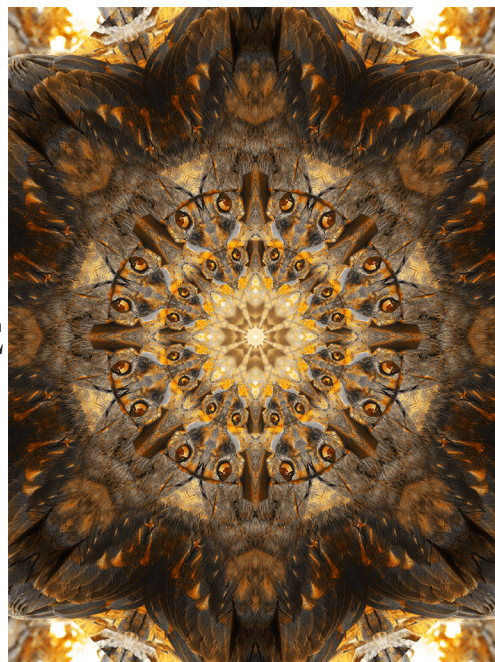


E

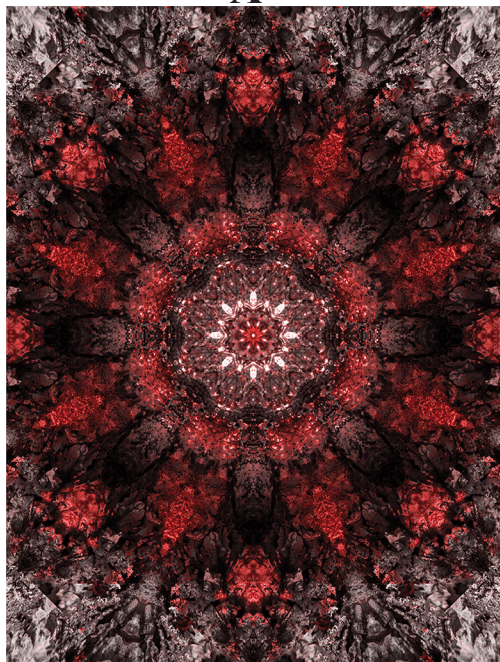


Příloha: Finální obrazy

E



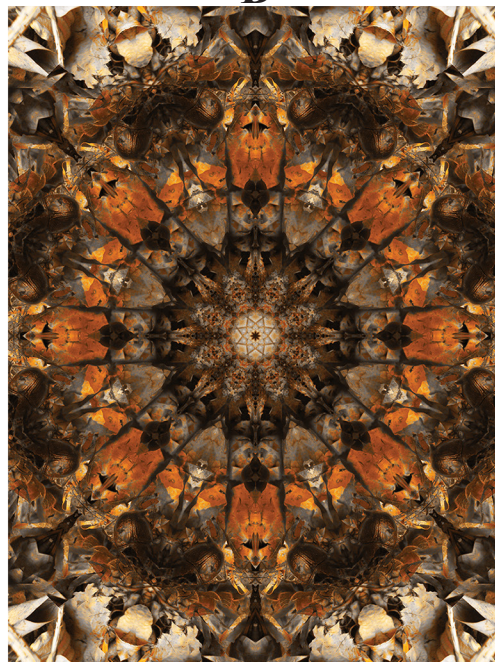
A



C



B



D

