

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Ústav umění a designu**

**Diplomová práce**

**2012**

**Štěpán Lenk**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Ústav umění a designu**

**Diplomová práce**

**NÁVRH PLAKÁTU**

Série plakátů pro Mezinárodní letní školu umění

ArtCamp

**Štěpán Lenk**

**Plzeň 2012**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Ústav umění a designu**

**Oddělení designu**

Studijní program Ilustrace a grafický design

Studijní obor Grafický design

**Diplomová práce**

**NÁVRH PLAKÁTU**

Série plakátů pro Mezinárodní letní školu umění

ArtCamp

**Štěpán Lenk**

Vedoucí práce: Prof. Ing. Zdeněk Ziegler

Oddělení designu

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2012**

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen  
uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2012

.....

podpis autora

## Obsah

<b>1.</b>	<b>Mé dosavadní dílo v kontextu specializace .....</b>	<b>1</b>
<b>2.</b>	<b>Téma a důvod jeho volby .....</b>	<b>8</b>
<b>3.</b>	<b>Cíl práce.....</b>	<b>10</b>
<b>4.</b>	<b>Proces přípravy.....</b>	<b>13</b>
<b>5.</b>	<b>Proces tvorby.....</b>	<b>16</b>
<b>6.</b>	<b>Technologická specifika .....</b>	<b>18</b>
<b>7.</b>	<b>Popis díla.....</b>	<b>20</b>
<b>8.</b>	<b>Přínos práce pro daný obor .....</b>	<b>33</b>
<b>9.</b>	<b>Silné stránky .....</b>	<b>36</b>
<b>10.</b>	<b>Slabé stránky .....</b>	<b>38</b>
<b>11.</b>	<b>Seznam použitých zdrojů.....</b>	<b>41</b>
	a) knižní a periodická literatura .....	41
	b) internetové zdroje .....	41
<b>12.</b>	<b>Resumé .....</b>	<b>42</b>
<b>13.</b>	<b>Seznam příloh.....</b>	<b>43</b>

## 1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Na začátek mi dovoluji malé ohlédnutí do mého dětství, kdy jsem pravděpodobně poprvé v životě nevědomě přišel do styku s grafickým designem, a to při pozorování mého otce při návrhování logotypu.

Přirozeně jsem neměl ani nejmenší ponětí, co to vlastně dělá, má dětská mysl si celý akt přetransformovala do prostého „hraje si s písmenkama“. Postavil jsem se vedle něj a s typickou dětskou neviností jsem začal podsouvat vlastní nápady grafického řešení (nevědomky jsem tak svému rodiči poskytl první odbornou konzultaci).

Bohužel jsem tenkrát byl celý pryč z v kinech právě promítaného hraného zpracování The Flintstones, tudíž má nejpřínosnější rada zněla asi takto: a proč nanakreslíš kost a nedáš ty písmenka dovnitř kosti?

Ale i když jsem byl jako konzultant pramálo platný, podvědomě jsem tušil, že tohle je přibližně to, co bych chtěl jednou dělat. Jen bych tam dal víc kostí.

Přibližně ve stejné době jsem se dostal k prvním komiksovým sešitům, které mě a moji tvorby ovlivnily velmi podstatně. A to jak tvorbu kreslířskou, tak grafickou, potažmo typografickou, kdy jsem v prvních nesmělých pokusech o vlastní komiksové příběhy vytvářel složitá filosofická díla o záchraně vesmíru. Kdo mohl tenkrát tušit, že barevné políčko s napísem „BOOM“ předznamenává nezbytnou součást mé budoucí specializace?

Vezmu-li v úvahu mé pochybné psací schopnosti, musel jsem mít tehdy svatou trpělivost, která mi teď v současnosti zoufale chybí.

Skrz základní školu jsem se prokreslil až na Střední školu uměleckopromyslovou v Praze na Žižkově, kde jsem se dostal už

k základům opravdového grafického designu či klasické a digitální grafiky. To byly v soupisu zásadních situací počátky mé grafické tvorby.

A současnost?

Mé současné dílo v kontextu specializace je na první pohled poněkud nevyhraněné. Na jednu stranu povětšinou inklinuji k minimalismu, hledám jednoduché tvary a čisté plochy, nepříliš složitou barevnost a pokud možno jasný, přehledný koncept s, na prvních pár pohledů, pochopitelnou ideou, na druhou stranu se leckdy nebráním i použití surové, neučesané a velmi skicovité kresby a libovolných kombinací fotografií, dokreslování, ignorování dobrého vkusu a pravidel toho, co jsem popsal v první části tohoto souvětí.

Pravda, mnohdy toto mé přesvědčení a vnímání určité hrubé estetiky sdílím víceméně sám, ale párkrát již se zadařilo a byl jsem spokojen nejen já, ale i náhodní přihlížející. Tudíž má malá revolta vůči strohému grafickému designu slavně neskončila v šuplíku, nebo snad přímo ve virtuálním koši mého PC, spolu s ostatními zavrženými návrhy.

Nejlepší je okamžik, kdy se mi podaří oba protipóly mé tvorby vhodně zkombinovat a vybalancovat. Ten moment vždy беру jako vrchol mého působení na poli grafického designu. Má kreativita se plácá po zádech a estetické cítění se rozplývá, jak jsme na to krásně vyžrali, všichni jsou šťastni a já si v duchu vybavuji všechny své bývalé profesory a s odhodláním a zařatou pěstí se rád ujišťuji, že jsem je nezklamal.

Žel bohu, nestává se to až tak často, jak bych si sám přál. Nutno podotknout, že tento fakt není pokaždé způsoben neschopností naplnit své vize, jako je poslední dobou velkou měrou ovlivněn právě přáním klienta, který, co čert nechtěl, danou problematiku vidí naprosto jinak. Nehledě na to, že všechny mé pokusy o neotřelé řešení hravě, s lehkou

hlavou a totální chladnokrevností smete ze stolu, ni brvou nehne a jede se nanovo.

Komunikace s klientem a nacházení rozumného kompromisu našich představ je vůbec zajímavá kapitola grafického designu obecně, bohužel příliš nezapadá do konceptu této kapitoly a co nevidět ji opustím. Dovolil jsem si teď spíše řečnický obrat a chvilkové pozastavení nad nedávno získanými zkušenostmi.

Co se reálných zakázek týče, přibližně za poslední rok mohu bez uzardění prohlásit, že se poměrně pravidelně dostávám k různým zakázkám, což je vítané zlepšení situace. Do té doby se vždy jednalo o pár náhodných nárazových počínů, které přišly a odešly a mezi další zakázkou nastalo celkem citelné období grafického sucha a tvoření do šuplíku volné tvorby.

Když ale zrovna doba přála a zakázky se mi sypaly k nohám, navrhl jsem logo pro firmu De Oro Design, jenž se specializuje na aplikaci křišťálů Swarovski na libvolné předměty a je první společností tohoto zaměření na českém trhu. Já osobně bych jejich služeb pravděpodobně asi nevyužil, ale jako zadání to působilo zábavně. Přišel jsem s ideou (podle mě) vizuálně přitažlivého symbolu, který by šel hezky využít pro nadcházející vizuální styl, ovšem bohužel pro mě k ničemu takovému již nedošlo. Spokojili se pouze s návrhem loga a jestli se nepletu, na rozpracování vizuálního stylu už nikdo po mne nepokračoval.

Dalším projektem, jež stojí za zmínění je návrh letáku pro neziskovou organizaci Rytmus, která poskytuje pracovní příležitosti lidem s postižením. Samotná práce byla sice za minimální honorář, nicméně mne celou dobu příjemně hřál pocit, že se jedná o dobrou věc.



Přesně se jednalo o nominační leták soutěže „Stejná šance – zaměstnavatel roku“, kde je cílem soutěže ocenit zaměstnavatele, kteří na volném pracovním trhu dávají lidem s postižením stejnou šanci jako ostatním a aktivně jim tak pomáhají žít normální život. Filantrop uvnitř mne radostí plesal.

Zhruba před půl rokem jsem se upsal jakožto externí grafická výpomoc pražské firmě Moris Design, která se primárně specializuje na výrobu prostředků pro podporu prodeje, jako například prodejních stojanů, ale v rámci zkvalitnění služeb se rozhodli zprovoznit pod svými křídly sesterskou reklamní agenturu.

V tento moment přišlo dost silné procitnutí do reálného světa reklamních agentur se všemi jeho plusy a mínusy. Ať už to byla mnohdy problematická komunikace s mými „nadríženými“, kteří mi leckdy dodali po dvou dnech práce „dodatek“ zadání, jenž postavilo na hlavu do puntíku vše, co jsem zatím na projektu udělal, tak naprosto šílené požadavky klientů, které nejenže z jakéhokoli úhlu nedávaly naprosto žádný smysl, ale klient jej navíc mnohdy tvrdošijně vyžadoval a dokud nebylo po jeho, hotová zakázka se nekonala. Toto vše bylo v ostrém kontrastu s pravidelným velmi slušným honorářem, takže jsem si popravdě nemohl stěžovat, místy jen stačilo zatnout zuby a v rámci klientových korektur popřít vše, co jsem se kdy stačil naučit o grafickém designu.

Paleta mých úkolů byla poměrně pestrá: od polepů aut, návrhů stránek omalovánek a samolepek, po tvorbu letáků a obalový design, dokonce i návrh potisku salámu! Většinu z toho pro firmu ACI, jenž se specializuje na sortiment karosářských dílů. Jen bylo poněkud nešťastné, že po nějakém mém předchůdci zůstal mizerný vizuál postavený na

komiksově ztvárněné, vnady značně vybavené „krasavici“, kterou jsem chtěl nechtěl musel nacpat naprosto všude.

Osobně nemám nic proti využívání ilustrace v grafickém designu a jsem přesvědčen, že se spojením obou oborů dají vytvořit působivé výsledky, ale lehce se mi přičilo myšlenkové podhoubí celého vizuálu, jehož vznik si představuji přibližně takto: „Hm, tak já nevím, musíme tam něco vymyslet, heleď, dáme tam prsatou ženskou v montérkách, to se bude těm mechanikům líbit. Pohoda, máme vymyšlíno, jdem na kafe.“

Dal bych ruku do ohně za to, že takto se to skutečně událo.

Ale abych jen slepě nehanil, určitě jsem v průběhu mého externího působení (které stále trvá, byť již není tolik intenzivní) ve firmě Moris Design získal několik cenných rad, poznatků a zkušeností, nahlédl do výrobních procesů a lépe pochopil kupříkladu předtiskovou přípravu.

Následujících pár řádků bych také rád věnoval ilustraci, jelikož počet reálných zakázek za posledních několik měsíců počtem značně převýšil projekty čistě grafického rázu. Nehledě na to, že název mého studijního oboru se jmenuje Ilustrace a grafický design, navzdory své grafické specializaci se tedy věnuji oběma oborům, pod které oficiálně spadám.

V rámci své ilustrační tvorby externě spolupracuji s několika reklamními agenturami, jmenovitě Euro RSCG, Young & Rubicam a Mark BBDO. Podílel jsem se na tvorbě storyboardů pro reklamní spoty Apetito, návrzích charakterů určených pro nejrůznější kampaně, ale i finálních ilustrací pro firmy Finlandia, Vodafone, Pepsi.

Mimojiné jsem autorem ilustrací pohádkové knížky O čertu Matesovi, která oficiálně vyšla přibližně před rokem, tedy na jaře 2011.

K této zakázce jsem přišel jako slepý k houslím a jelikož jsem nikdy předtím dětskou ilustraci nedělal, musel jsem se narychlo vykreslit a přijít se svébytným stylem, který zaujme děti od čtyř do osmi let.

Zkušenost to byla zábavná a osvěžující, ale myslím si, že v dětské ilustraci mám ještě hodně co zlepšovat.

V letní kolekci HorseFeathers pro sezónu 2013 by se měla objevit má malá série tři potisků triček, u kterých jsem měl zcela volnou ruku a mohl jsem si navrhnout takřka cokoli a doufat, že návrhy projdou sítím. K mé veliké radosti, tři prošly a čas, kdy budu možná pozorovat náhodné kolemjdoucí nesoucí na triku mé designy, se pomalu ale jistě blíží.

V současné době, v době, kdy píšu tyto řádky, čekám na finální verdikt, jestli si mne klient vybral z několika dalších ilustrátorů, a budu se moci pustit do kreslení dvou maskotů (mladá žena a muž v dobré kondici) fitness centra, kteří budou posléze použiti na nejrůznější propagační materiály.

Musím se přiznat, že mne zakázky čistě týkající se ilustrace velice bavily a kdybych si měl v budoucnu vybrat, jestli se vydat po cestě ilustrátora nebo grafického designéra, momentálně bych si pravděpodobně zvolil variantu ilustrátora. Bylo by to sice krásné, ale když se nad tím zcela racionálně zamyslím, pokud se po absolutoriu vydám na cestu freelancera, pravděpodobně mě v prvních několika letech čeká mix obou oborů, a to tak dlouho, než si zajistím dostatečnou pravidelnou klientelu a kontakty v takovém množství, abych si mohl dovolit vybírat a upřednost jeden nebo druhý obor.

Toto bylo pravděpodobně vše, co jsem v rámci této úvodní kapitoly chtěl vyslovit, nabízí se teď místo pro závěrečné shrnutí.

Myslím si, že od počátků mé tvorby v rámci současné specializace je vidět patrný posun v kvalitě finálních návrhů a vlastní sebejistotě.

Přirozeně doufám, že se posunuji tím správným směrem, tedy k lepšímu. Pokud ano, tak je to jistě způsobeno přibývajícimi zkušenostmi jak v rámci studia na UUD, tak v rámci působení na volné noze a vlastní snaze svoji tvorbu posunout zase o něco dál.

## 2. Téma a důvod jeho volby

Jako téma své diplomové práce jsem si zvolil sérii plakátů pro ArtCamp. Tedy minimálně deset plakátů pro Mezinárodní letní školu umění, kterou už osmým rokem pořádá Ústav umění a designu v Plzni.

Proč jsem si toto téma vybral? Momentálně si tuto otázku pokládám velice často a vzhledem k blížícímu se termínu odevzdání si sypu na hlavu popel rozpálený do běla (C=0, M=0, Y=0, K=0). Jak jsem si to nešikovně naběhl!

Ale když k sobě budu upřímný, pravděpodobně bych říkal to samé, i kdybych si vybral cokoli jiného. Ale je příjemné se psychicky ubezpečit, že mé nastávající problémy jsou způsobeny špatnou volbou tématu, nikoli mou vlastní neschopností.

Tím pravým důvodem, jenž mne vedl ke zvolení tohoto tématu, je především má záliba v plakátech brakových filmů převážně třicátých let 20. století, plakátech polských výtvarníků z let osmdesátých (jsem hrdým majitelem katalogu z 8. Mezinárodního bienále plakátu v roce 1980, čímž jsem byl podle mého názoru silně ovlivněn již při prvním letmém prolistování dané publikace) a konečně plakátech tvořených ve stylu art-deco.

Na tvorbě plakátu mě přitahuje rozloha plochy, se kterou se musím vypořádat, uspořádání jednotlivých prvků v oku lahodícím poměru, symbióza typografie a vizuálních motivů, celková kompozice. Především typografie, se kterou povětšinou zápasím více, než by mi samotnému bylo milé, mě k vybrání si plakátové série motivovala.

Přišlo mi vhodné zakončit svá studia něčím, o čem půjde s klidným svědomím prohlásit, „že z typografického hlediska je to (minimálně) dobré...“ Dalo by se tedy říci, že se výběr tématu zčásti podřídil mé osobní výzvě.

Dále mne na tématu přilákala sama problematika série. Soubor deseti plakátů jsem dělal v životě pouze jednou, shodou okolností jako bakalářskou práci, ovšem každý plakát se týkal vlastního tématu, nemusel jsem tedy jeho vizuální styl držet tak striktně v jedné linii a mohl si dělat v podstatě to, co se mi zlíbilo, ke každému plakátu přistupovat jednotlivě a s ohledem na jeho vlastní zaměření. U každého plakátu jsem mohl volit jiný font, jiné vizuální prvky, byl jsem svým pánem možností!

Při tvorbě deseti plakátů na jednu společnou akci se situace razantně mění: přizpůsobit všechny plakáty tak, aby fungovaly samostatně a zároveň přirozeně v rámci jedné série, to, volně řečeno, není žádná sranda. Pravděpodobně ta šance zkusit si v rámci studia naposledy něco nového mne definitivně přiměla k volbě tohoto tématu.

A po několika měsících práce na této sérii můžu s klidným svědomím konstatovat, že jsem úspěšně absolvoval novou zkušenost. Ovšem současně s tímto poznáním přichází i smutné uvědomění, že série plakátů je ještě o něco menší legrace, než jsem si myslel při vyplňování formuláře „Zadání diplomové práce“.

Mám co jsem chtěl, teď mi nezbyvá než se s touto problematikou svést souboj jako srdnatý rytíř grafického designu, jenž na konci této diplomové práce bude vítězně stát na plakátovém bojišti, přičemž na blankytně modrém nebi bude zářit duha v působivém gradientu.

A všichni budou šťastni. Já nejvíc.

### 3. Cíl práce

Při zvážení všech úskalí mého zadání diplomové práce jsem si stanovil několik základních cílů, které jestli se mi podaří splnit, budu nanejvýš spokojen.

Zcela zásadním cílem je dokončit a odevzdat celou práci v termínu a splnit všechny náležitosti (především u teoretické části), které v mých očích silně připomínají manuál ke startu raketoplánu. Nebo ještě něčeho složitějšího. Když uvážím datum dnešního dne, kdy píšu tyto odstavce, zdá se mi to poněkud nereálné. Ale spousta věcí vypadá nereálně, aby posléze bez větších problémů spatřila svá úspěšná dokončení. Možná na Vás tato věta může působit jako chlácholení sebe sama, ujišťuji Vás, že máte naprostou pravdu.

Opravdovým cílem mé práce z hlediska grafického designu je vytvořit funkční sérii deseti plakátů, z nichž každý plakát sám o sobě bude fungovat bez zbytku série, ať už bude umístěn ve volném prostoru na zastávkách hromadné dopravy nebo v citylightech, kdekoli. Těžko by se jednalo o funkční návrh, kdyby jeho funkčnost nebyla diskutabilní pouze v přítomnosti ostatních devíti kolegů. A čistě z praktického hlediska - těžko by se hledala plocha k umístění deseti plakátů formátu B1, tedy 100x70 centimetrů, dohromady čtverec takřka 10x10 metrů! Zároveň dalším logickým požadavkem od mé diplomové práce je přirozeně vytvoření fungující série plakátů. Aby z prvního pohledu bylo jasné, že plakáty patří k sobě. Definice slova série zní podle slovníku cizích slov takto: řada nebo větší počet něčeho, co má společné znaky a tvoří celek.

Musel jsem tedy na každém plakátu využít podobné prvky a principy, podobně řešenou typografii, abych dosáhl jednoho z mých cílů. Zatím se ovšem jedná o víceméně logické požadavky plynoucí přímo z podstaty mého zadání diplomové práce. Nebylo tedy potřeba tolik úsilí aby mi došlo, že tudy nejspíše povede cesta. Ačkoli mi chvíli trvalo, než jsem si utříbil některé myšlenky, a i když se samotný koncept série jeví poměrně jasně, nedalo mi to a minimálně několik hodin rešerše jsem problematice věnoval.

Mými hlavními cíly při tvorbě diplomové práce bylo vytvořit čistý grafický návrh plakátu, přehledný koncept a dobře čitelnou a výraznou typografii. Vyhnout se nepřehlednému množství vizuálních prvků, které posléze na plakátu tvoří zmatek a nepřehlednost, a držet se spíše v linii strohé, čistého grafického designu. Kombinovaného s kresbou.

Tímto dovětkem lehce popírám předchozí odstavec o čistém přehledném designu, nekomplikovaném přehrášlem vizuálních prvků a podobně. Pro větší autenticitu se Vám ale snažím přiblížit celý vývoj diplomové práce přibližně ve stejném pořadí dobrých a špatných nápadů, stanovení cílů a postupných přicházení nových ideí a konceptů.

Jak jsem zmínil v předminulém odstavci, v určitém momentě jsem si pomyslel, že by nebylo špatné (vzhledem k tomu, že kresba je má dávná láska a poslední dobou nápadně často koketuji s ilustrací) postavit celý vizuál na kresbách kombinovaných s výřezy z maleb. Víím, že takto stručně popsáno to zní naopak komplikovaně a nepřehledně, tedy už podruhé za velice krátký textový úsek popírám předchozí odstavec, které se najednou jeví prázdně a zbytečně, úzce to ale souvisí s mým dalším vystavějším cílem: postavit hlavní vizuální prvek na kresbě a stále zachovat grafickou čistotu a úspornost.



V podstatě se tímto přirozeně odvolávám na pasáž z předchozí kapitoly „Mé dosavadní dílo v kontextu specializace“ o dosažení ideální kombinace obou dvou protipólů mé tvorby. Kruh se tedy uzavírá a já se velice příhodně snažím úspěšně zakončit své studium na vysoké umělecké škole absolutním ideálem mého estetického cítění.

Když nad tím tak přemýšlím, je to vlastně příhodná doba. Konec studia se blíží a plnohodnotný život dospělého člověka se přibližuje mílovými kroky. Přibližně za čtvrt roku budu pravděpodobně zaměstnán v nějakém grafickém studiu či reklamní agentuře, kde, obávám se, na nějaké studentské blbnutí nebude nikdo moc zvědav.

Samozřejmě záleží na konkrétní firmě a její odvaze či potřebě odlišit se a vymezit oproti ostarním agenturám. Mám neblahé tušení, že čím větší reklamní agentura bude a bude spolupracovat pro větší a větší klienty, tím menší bude jejich chuť experimentovat a riskovat tak, že při divočejší kampani odradí své případné zákazníky s masovým vkusem.

Takže hurá do práce, dokud mám čas se vyblbnout!

#### 4. Proces přípravy

Mé první kroky stejně jako vždy neomylně směřovaly k rešerši a prvním rychlým skickám.

Začal jsem si schraňovat nejrůznější obrazové materiály, knihy, prolézal všechny možné blogy o grafickém designu, pročítal články, úryvky, prostě jsem sháněl vše, co by mi mohlo být v budoucnu nápomocno jako faktický zdroj informací, nebo inspirace.

Především jsem věnoval značnou část přípravy problematice typografie, kterou vnímám jako svoji Nemesis grafického designu.

Pročetl jsem, prolistoval, prohlédl za svoji „kariéru“ nespočet knih, článků, blogů, ale i přesto cítím, že v řešení typografie mám stále co dohánět. A ještě pár let to tak pravděpodobně bude. Ruku na srdce, typograf se ze mne nejspíše opravdu nikdy nestane. Ne, že by to byl přímo můj životní sen, navrhování fontů a liter s radostí přenechám talentovanějším a trpělivějším.

Jen bych byl v budoucnu rád, kdyby mne osvítil typografický duch a obdařil mne větší fantazií při nakládání s textovou částí plakátu, obálky či vnitřku magazínu. Nemluvě o zapamatování si většiny typografických pravidel. Kdyby mi to nabídl ďábel výměnou za mou duši, okamžitě bych mu podepsal jeho zákeřnou listinu červenou vytahovací tuší.

Samotný proces přípravy probíhal takřka klasicky. Od zmačkaných papírů válejících se v bezprostředním okolí odpadkového koše až po mojí osobu zoufale skučící na gauči pod vlivem záchvatu inspirační krize.

Na začátku se zpravidla snažím co nejdříve vymyslet koncept, za doprovodu hudby podporující mozkovou aktivitu sedím za stolem s hlavou v dlaních a přemýšlím nad problematikou z různých pohledů, pročítám si informace a vypisuji si hesla, která mi připadají v mém pohledu na věc relevantní.

V okamžiku, kdy se mi nedaří vymyslet nosnou myšlenku ve snesitelném časovém úseku, přicházím k poněkud akčnější metodě: popadám papír, nejbližší tužku nebo fix nebo cokoli co píše a bezmyšlenkovitě skicuji. Můžu si popsat papír milionem slov, ale stejně pro mě kresba zůstává nejrychlejším způsobem zaznamenání myšlenky. Textem svou vizi tak rychle nenapíšu, popřípadě pořízený záznam nebude natolik přesný, než jak jsem jej viděl ve svých představách.

Po několika listech pokreslených od shora dolů psací potřebu odkládám, čtvrtky nechávám na stole a odcházím se pokud možno projít, případně se chvíli věnuji čemukoli, co nemá s grafickým designem nebo skicováním nic společného. To abych získal lehký odstup, případně i ztracenou koncentraci.

Následuje pečlivé zkoumání mých kresebných výplodů a přirozená fascinace tím, co si opět mé podvědomí pro mne připravilo (mé skicování dosti často plymule přerůstá v automatickou kresbu osvobozenou od racionálního uvažování, surrealisté by ze mne měli radost). Když někde na papíře najdu náznak (ne-li snad přímo použitelnou skicu) něčeho, co by stálo za další rozpracování, nadále se věnuji pouze tomu. Jak moc je tato cesta správná se ukáže v následujících hodinách.

Jestli na pokreslených a popsáných listech nic nosného nevidím, celý předešlý postup opakuji do libosti.

Samotná fáze přípravy pro mne představuje spíše jakousi osobní meditaci nad danou problematikou, která leckdy může pro nezúčastněnou osobu působit jako čistá zahálka, ovšem opak je pravdou. Možná zrovna ležím na posteli, s hlavou obrácenou do polštáře vydávám děsivé zvuky, ovšem nespím a nepodléhám noční můře, ale právě absolvuji záchvat nedostatku nosných nápadů a mé tělo není schopno se s tím jinak racionálně vyrovnat.

Nespočetněkrát jsem byl přítelkyní osočen, ať se přestanu válet a konečně začnu něco dělat. Jaké nehorázné nařčení! Byl jsem přímo uprostřed složitých myšlenkových pochodů (Dobrá, neříkám, že jsem nikdy sám sebe nepřistihl při zahálce, ale jednalo se o minimum případů!) , ale vysvětluje z horizontální polohy svému okolí, že jste opravdu v plném pracovním nasazení, aby Váš příběh působil věrohodně. Není to snadné. Ale je to tak.

Každopádně, ať už z vertikální či horizontální polohy vzejde nějaký nápad, vytahuji tužku a zkusím, jak má myšlenka bude vypadat i na papíře v podobě pár čar. Samozřejmě se může přihodit nehezká situace, kdy se skica ukáže jako nehodná další důvěře. V takové chvíli se holt nedá dělat nic jiného než zatnout zuby a celý ten kolotoč s přemýšlením a skicováním opakovat v libovolném počtu a kombinacích tak dlouho, než se něco kloudného neurodí.

Když mám štěstí a vidím v nějaké skice potenciál, přichází na řadu další kapitola, příznačně nazvaná: proces tvorby.

## 5. Proces tvorby

Osobně můj proces tvorby počíná standardně vyhodnocením nejlepšího konceptu a skici a posléze nadšeným spouštěním Adobe Photoshop, Illustrator a InDesign při vidině hladkého průběhu a převratných grafických řešení.

Jak už to tak bývá, vidina se nanaplnila, hladký průběh se nedostavil a po přibližně dvou týdnech naprosté bezmoci se konečně začaly dostavovat první použitelné střípky. Záměrně používám slovo „střípky“, protože se v té době bohužel ještě opravdu nedalo mluvit o jakémkoli náznaku konceptu nebo větším úlomku nosného nápadu.

Jak se to běžně stává, tak to, co fungovalo na papíře v tužkové skice, na displayi notebooku už tak růžově nevypadalo, takže na řadu přišla mnou nenáviděná fáze, kdy zběsile za chodu upravuji, předělávám, hýbu vším možným, měním poměry tak dlouho, než se přiblížím návrhu, který se mi líbí a pokud možno se příliš neliší od původní skici.

Zajímavým aspektem tvorby je fakt (přirozeně teď mluvím za sebe), že i když mám sebelepší a dotaženější skicu, stejně v konečném návrhu dojdou k mnoha změnám, kdy z původní skici často moc nezbyde.

Vždy se najde nějaký prvek, který najednou působí rušivě, nebo v této pozici a velikosti nefunguje tak, jak jsem to původně zamýšlel v přípravných náčrtech.

Co naplat, takový je život začínajícího grafického designéra a nezbyvá, než se s tím vyrovnat.

Jsem zvědav, jestli někdy v mém životě dospěji do takové stupně profesionality a, řekněme, tvůrčí vyzrálosti, kdy mé skici budou takřka k nerozeznání od finálního výstupu. Nebude třeba nic měnit za pochodu,

vše bude fungovat od začátku až do konce. Otázkou je: je tento stav opravdu natolik žádoucí? Když přijde ten nezáviděníhodný moment a já se pomalu ale jistě začnu vzdalovat od své skici, nejsem z této fáze nijak nadšený, ale pořád se jedná o část tvůrčího procesu, o kterou se ochudit by byla věčná škoda. Protože co může napomoci opravdovému tvůrčímu růstu, než neustálé skicování, předělávání, upravování a reflexe sebe sama a svých návrhů?

Nemyslím si, že se můj proces tvorby nějak zásadně liší od mých kolegů v ateliéru. Domnívám se, že je takřka stejný u všech.

Jedná se o obvyklý mix téměř stoprocentního pracovního nasazení, dodatečného hledání inspirace, paniky, pravidelných konzultací s vedoucím práce, postupného ochabování morálky, ponocování do tří do rána nad rozpracovaným projektem, konzultací s kamarády, zoufalství, postupného znovu nalézání morálky a po odevzdání finálního návrhu v termínu i dlouho toužené úlevy.

## 6. Technologická specifika

Technologická specifika mé diplomové práce jsou následovná: dvanáct plakátů formátu B1 (100x70 cm), vytištěno technikou digitálního tisku na papír o gramáži 160 g/m<sup>2</sup>.

U digitálního tisku bych se teď rád na chvíli zastavil, jelikož jsem si o této technologii nedávno vyhledával pár informací a uznejte sami, že kapitola nazvaná „Technologická specifika“ přímo vybízí, abych je teď zde použil.

Za „klasický“ digitální tisk jsou dnes považovány dvě technologie. První je tisk z pevného toneru podobného tomu v laserových tiskárnách (technologie vyvinutá belgickou firmou Xeikon a používaná s malými obměnami např. ve strojích firem IBM, Nilpeter nebo přímo Xeikon).

Druhý pracuje se speciálně vyvinutým tekutým inkoustem (patentovaná technologie Elektro Ink izraelské firmy Indigo).

V obou případech se tisková forma tvoří elektrostatickým nábojem na hladkém tiskovém válci. Barva citlivá na elektrický náboj je potom přitahována k tisknoucím místům válce, kde se zachytí a později stejným způsobem přenesena na papír (případně na syntetickou fólii). Potiskované médium musí mít ovšem v daném okamžiku přesně stanovený náboj.

Z toho plyne, že technologie digitálního tisku je poměrně náročná, a není divu, že se zatím nenašla jiná další firma, která by vyvinula podobné zařízení.

Digitální tisk používá tisk pomocí čtyř základních barev CMYK. V případě strojů Indigo je rovněž možné použít i přímé barvy; vzhledem k tomu, že tyto přímé barvy není možné míchat jednoduchým

způsobem, zůstávají poměrně drahou a celkově méně využívanou variantou tisku.

Stroje využívající technologii Xeikon jsou koncipovány jako kotoučové, stroje Indigo tisknou na jednotlivé archy papíru. Největší výhodou digitálního tisku je pravděpodobně skutečnost, že „tisková forma“ se tvoří pro každou kopii znovu. Je proto možné, aby se jednotlivé kopie od sebe lišily, a to někdy i dost výrazně.

Toho využívá metoda tisku personalizovaných dokumentů (např. dopis, který má uvedenu adresu a jméno zákazníka, tedy údaje, které se na každém tisku mění).<sup>1</sup>

Co se týče klasických pracovních nástrojů, které jsem při tvorbě diplomové práce využil, jedná se o tyto: tužka, stohy papíru, tuš, fix, guma, propiska, notebook, tablet, skener, tiskárna, sada grafických programů Adobe Creative Suite 5.

Vizuální motivy jsem vytvořil na základě tužkové skici, kterou jsem posléze v programu Adobe Photoshop převedl do digitální kresby a zkombinoval s výřezy z klasických maleb.

Všechny vektorové prvky (větve, stromy) jsem připravil v programu Adobe Illustrator.

Konečnou podobu plakátů – kombinaci všech prvků dohromady včetně doplnění typografie – jsem vytvořil v Adobe InDesign, kde jsem také připravil tiskový výstup.

---

<sup>1</sup> zdroj: Tiskárenské technologie [online] 2009-03-09---[cit. 2012-04-7].

Dostupné z WWW: < <http://www.iplaneta.cz/clanky/tiskarenske-technologie/>>



## 7. Popis díla

Mou diplomovou prací je série deseti plakátů pro Mezinárodní letní školu umění ArtCamp. Než přistoupím k vysvětlení celého konceptu, rád bych se na chvíli pozastavil nad plakátem jako takovým, nad jeho významem a historií.

Plakát je tištěné médium, jehož účelem nebo smyslem je v první řadě: propagovat, přesvědčovat, interpretovat, sdělovat, či informovat. Je vystavován ve veřejném prostoru a s použitím textu, obrazu nebo obojího společně nabízí produkty, umělecké dílo či produkci, zábavu, názor a podobně. Plakáty jsou dnes i často objektem sběratelství.

Předchůdci plakátu pocházejí z Egypta, Řecka, Říma, kde byly texty původně tesány, nebo ryty do kamenných, či měděných desek a vystavovány na veřejných místech. První tištěné plakáty se objevovaly v Anglii přibližně od roku 1480 (převážně díky tiskaři W. Caxtonovi) a textové plakáty byly běžné už v sedmnáctém. století, například upoutávaly na představení her Williama Shakespeara.

Největší rozmach ale umožnil až vynález vhodné reprodukční techniky – litografie – Aloisem Senefelderem roku 1798. Na konci devatenáctého století vynikli svými plakáty Henri de Toulouse-Lautrec nebo Jules Chéret, na přelomu devatenáctého a dvacátého století ovlivnil umění tvorby plakátu svými díly i český malíř Alfons Mucha, V meziválečné době vzrostl význam politického plakátu, který za první i druhé světové války sloužil i k pozvednutí morálky či mobilizaci k odporu proti nepříteli.

Samostatnou kapitolou jsou pak plakáty propagandistické, hojně využívaný nástroj téměř všech totalitních režimů.

Za nejslavnější období českého plakátu se považují především šedesátá léta a filmové plakáty té doby.

Dnes je plakát jednou z nejrozšířenějších tiskovin, je vylepován na frekventovaných místech. Působí na širokou veřejnost, své zájemce si nevybírá (není pro úzkou skupinu), má upoutat pozornost, barevné provedení má být nápadné, výrazné, ale ne křiklavé, text pak stručný a výstižný (co, kde, odkdy - dokdy).

Životnost plakátu má být dostatečná, minimálně po dobu trvání akce. To znamená zajistit kvalitní tisk na kvalitní papír, kvalitními barvami - jako první bledne červená barva, další žlutá, zůstává modrá a červená.

Formáty vychází z normalizovaných forem (řada A, B), mohou být i prodloužené, či rozšířené velikosti. Od AO, A1 je rastr giganto (velké tiskové body), patrný pouhým okem, určený pro pohled z dálky (80-90 dpi). Tisková technika se volí podle náročnosti návrhu a podle počtu výtisků. Vyšší náklady jsou zpravidla tištěny ofsetem, nižší sítotiskem a knihtiskem (k dotisku bianco plakátu).

Jsou druhy dvoubarevné i plnobarevné (čtyři barvy = barvotisky) nebo dotiskované - speciální (zlatá, stříbrná). Při delším vystavení a působení povětrnostních podmínek se i lakují (tiskový lak - UV filtr)

Typografický plakát obsahuje pouze text, bývá tištěn dvěma až třemi barvami, většinou se využívá pro koncerty.

Grafický plakát je obraz doplněný textem a dalším vizuálním motivem, text je výstižný a stručný, tiskne se dvěma až šesti barvami, ofsetem či sítotiskem.

Fotografický plakát bývá čistá fotografie na fotografickém papíře i s exponovaným textem, vystavuje se spíše v interiérech, nebo slouží jako předloha pro grafický plakát.<sup>2</sup>

Těmito odstavci jsem v rychlosti a veliceobecně popsal historii, význam a technická specifika plakátu, čímž se mohu plynule přesunout k mým vlastním plakátům.

Když jsem se zamyslel nad svým tématem, tedy nad vizuální propagací ArtCampu, od začátku mi bylo jasné, že se budu chtít pokusit nějak vystihnout atmosféru, či podstatu, letní školy umění.

Nekonec jsem se rozhodl vycházet ze samotného názvu, tedy ze spojení „ArtCamp“, protože obsahuje vše potřebné a sám o sobě dobře vypovídá o atmosféře a podstatě celé akce.

Stěžejními se tedy pro mou diplomovou práci stala hesla „art“ a „camp“, která jsem se rozhodl pro potřeby svých plakátů spojit do jednoho funkčního celku. Vzal jsem tedy papír a počal jsem skicovat. Zároveň jsem přemýšlel, co si já osobně představím pod výrazem „camp“, případně kempování.

Přiznám se, že jsem nikdy nejezdil na tábory, neholduji nijak stanování, nebo snad tramské kultuře, jen párkrát jsem byl v rámci základní školy na škole v přírodě, kde jsme bydleli v chatách, takže o pravém kempování nemůže být řeč.

Jestli si dobře vzpomínám, jen jednou v životě jsem asi týden strávil pod stanem a byl to dost rozporuplný zážitek. Na jednu stranu

---

<sup>2</sup> zdroj: Plakát [online] 2012-01-06---[cit. 2012-04-11].  
Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Plak%C3%A1t>>

jsem se každé ráno probouzel do lůna přírody zelenajícího se víc než odstíny zeleně vzorníku Pantone, na druhou stranu jsem většinu dne strávil vyháněním ještěrek, brouků a všech možných havětí ze stanů, spacáků a batohů.

Na základě mé týdenní (a veskrze intenzivní) zkušenosti s kempováním jsem přemýšlel nad nějakým ultimátním symbolem, který by byl v rámci kempování nenahraditelný a jedinečný a dokonale by vystihoval podstatu.

Pro následující osobní brainstorming bych snad raději použil výraz „brainlightraining“, jelikož kadence nosných nápadů připomínala velice pozvolný příchod bouře: občas sice něco káplo na zem, ale člověk pořád nevěděl, jestli z toho vzejde něco většího.

Po několika úporných chvílích přemýšlení a skicování jsem konečně objevil, že to, co hledám a nenacházím, je batoh.

Prachobyčejný batoh? Možná si řeknete, že jsem se zbláznil, ale v mých očích je přímo esencí a nezbytnou součástí kempování. Hned vysvětlím.

Když se rozhodnete strávit pár dní v přírodě, někde v kempu, případně pod stanem, je téměř nulová šance, že se někam vydáte bez batohu. Kam si uschováte všechny potřebné věci? Ve spacáku asi těžko. I když technicky vzato, asi by to šlo.

Každopádně, batoh, nebo jakékoli příruční zavazadlo, se stává ve volné přírodě koncentrovanou výpovědí o Vaší osobě, včetně Vašeho aktuálního majetku, věcí osobního významu, předmětů nutných pro přežití v divočině a potravin. V civilním životě můžete být klidně milionář-filantrop, v drsném světě v kempu jste vždy jen to, co máte

v batohu. Dokud Vám batoh neukradnou zuřiví medvědi. Pak jste pravděpodobně nahraní.

Proto jsem viděl batoh jako základní symbol mé diplomové práce, dalo by se říci, že jsem se od něj odrazil a dál posouval svůj koncept.

Postupem času se paleta symbolů rozrostla na počet tří kusů. A to sice již výše zmíněný batoh, nadále stan a v neposlední řadě i lidé. Ti mi hezky zapadali jak do funkce účastníků letních kurzů umění, tak i do samotných nadšenců do kempování.

Jak jsem již zmiňoval v předešlých kapitolách, byl jsem pevně rozhodnut do své diplomové práce zahrnout i kresbu. Dalším logickým krokem bylo převést mé představy do kresby pomocí tabletu do PC v dostatečném rozlišení pro tisk.

Zbývalo jen poslední: jak toto celé propojím s uměním? Jak propojit dvě zdánlivě nesouvislé kultury a činnosti? Příznám se, tuto část se mi podařilo vyřešit se značným dílem náhody. Ale náhoda je leckdy ku žitku, Alexander Flemming by s jeho vynálezem penicilinu mohl vyprávět.

Jako symbol umění jsem použil klasických maleb převážně ze slohů baroku a renesance. Přemýšlel jsem a vyptával se lidí z různých sociálních vrstev, zaměření i povolání, co se jim vybaví společně s výrazem „umění“. Většina odpovědí jasně označila klasická díla typu „Mona Lisa Gioconda“ či autoportrét Vincenta Van Gogha, sítotisky Andy Warhola, převážně ale v odpovědích figurovaly malby renesančního či barokního charakteru.

Mým záměrně bylo vizuálně asociovat ArtCamp s uměním natolik, že i při letmém zavadění okem o plakát člověku, klidně i nevzdělanému

v dějinách umění, naskočí: „Hm, to bude asi něco s uměním...“ Přirozeně doufám, že další kroky našeho modelového člověka povedou blíže k plakátu, aby zjistil, o co přesně jde. A když se vše vydaří opravdu tak, jak má, půjde si podat přihlášku na nějaký z kurzů.

V této fázi jsem tedy věděl, s čím chci pracovat (kresba a klasické malby), jen jsem ještě nevěděl, jak.

Má první, takřka instinktivní, myšlenka byla vytvořit koláže za použití fotografií pořízených na táborech a podobných výpravách a jejich kombinací s renesančními a barokními malbami.

Bohužel, ač jsem se snažil, co mi mé kombinační síly stačily, vidět vedle sebe Zefyra vystříženého z obrazu mistra Botticelliho, jak na pozadí skutečného lesa nepronásleduje nymfu Chloris, alébrž skutečného táborníka, prostě působilo směšně za každých okolností a bohužel pro mne a celý ArtCamp ani trochu seriózně. Můj dobrý úsudek tedy rozhodl, že tudy cesta nepovede.

Zlom přišel v momentu, kdy se mi omylem ve Photoshopu překryly dvě vrstvy – vrstva s oskenovanou malbou a vrstva s kresbou batohu. Renesanční malba (rád bych zde uvedl, která to byla, ale později jsem ji nahradil jinou a od té doby ji za boha nemohu v knihách opět najít) mi na batohu vytvořila přirozený dojem vzorku podobnému kamufláži na kempingovém vybavení. Což bylo přesně to, co jsem celou dobu hledal.

Aby člověk v přírodě zapadl a pořádně se s ní sžil, přirozeně si vezme batoh s kamufláží. A když tento princip přenesu na své plakáty, mladý nadějný umělec lačnící po osobním růstu si zabalí své nástroje a pomůcky do batohu s uměleckou kamufláží, aby se mohl dokonale sžít s prostředím Mezinárodní letní školy umění ArtCamp.

Původně jsem zamýšlel na tomto principu postavit sérii deseti různých batohů deseti účastníků kempu, v pokročilejší fázi jsem si ale uvědomil, že by rozšíření motivů mé práci jen prospělo: dodatečně jsem tedy využil motivu stanů a přímo účastníků kempu, jak jsem již psal výše.

Výběr maleb jsem musel podřídit požadavku, aby samotná malba nebyla rozpoznatelná na úkor kresby a naopak. Tedy aby ani jedna složka nepotlačovala druhou. Spousta maleb, které jsem chtěl použít, bohužel ve výřezu působila zmateně a nepřehleně, musel jsem je tedy nahradit jinými. Stálo to trochu času a experimentování, výsledek ale snad stojí za to a ani jedna složka není potlačena na úkor druhé.

Nakonec jsem použil tyto malby:

Andy Warhol, *Marilyn*

Paul Gauguin, *Nafea faa ipoipo*

Leonardo Da Vinci, *Sv. Jeroným*

Piera della Francesca, *Portrét Federica Montefeltra*

Carravaggio, *Nemocný Bakchus*

El Greco, *Klanění pastýřů*

Camille Corrot, *Dívka s perlou*

Leonardo Da Vinci, *Dáma s hranostajem*

Botticelli, *Madona s knihou*

Vincent Van Gogh, *Slunečnice*

Vizuální motivy jsem tedy měl vyřešeny, zbývala pro mne nejtěžší část – vypořádat se s typografií a celou práci ucelit do fungujícího celku.

V rámci typografického řešení jsem přistoupil i k lehkému redesignu současného loga ArtCampu. Opravdu se jedná spíš o můj

vlastní výklad a estetické přizpůsobení původního současného loga, ze kterého jsem vycházel. Domnívám se, že kdybych zčista jasna přišel se zcela novou, vlastní verzí loga, po několikaletém používání předchozího logotypu by to mohlo být dost matoucí.

Současná podoba logotypu ArtCampu je typografie UUD Art Camp zastřešená červenou expresivní linkou ve tvaru stanu. Rozhodl jsem se onu červenou stříšku použít i v mém návrhu, tím dosáhnu vizuálního provázání s předchozí verzí logotypu a typografii posléze upravím podle svého nejlepšího přesvědčení.

Rozhodl jsem se v logotypu vynechat onu zkratku Ústavu umění a designu, jelikož tato informace bude uvedena přímo na plakátech v titulku. Ve značce tedy nadále pozbývá smyslu.

Samotný název ArtCamp se mi zdá údernější, výstižnější a samostatně naprosto vypovídající. Typografii jsem vysadil tučným řezem fontu Akzidenz-Grotesk, který hned po Gill Sans řadím mezi mé nejoblíbenější rodiny fontů a mezi nejkrásnější grotesky vůbec.

Slova „ART“ a „CAMP“ (ve verzálcích) jsem posadil na sebe a jejich velikost zarovnal do bloku, který jsem posléze přikryl červenou stříškou.

Nastal ovšem problém, kdy na jedné straně bloku byla ostrá hrana tvořená písmenem „T“, kde naproti tomu druhý roh tvořila skosená hrana písmene „A“, musel jsem tedy stříšku opticky vyvážit. Posunul jsem ji blíže doprava, kde protíná literu „T“, naopak samotného „A“ se vůbec nedotýká. Logotyp tak, i když není středově vyvážený, působí velice uceleně, což byl můj cíl.

V tento moment nastal dlouho očekávaný a nevyhnutelný zlom: nic už mi nebránilo přistoupit k řezání typografie. Myslím, že svůj komplikovaný vztah k typografii jsem na těchto stránkách již několikrát



popsal z různých úhlů, jistě si tedy dovedete představit, jak jsem se na tuto fázi těšil.

Typografii jsem se rozhodl oproti kresbám velikostně potlačit, abych vytvořil určitý kontrast a akcentoval tak hlavní kresby.

V rámci typografického řešení jsem se musel vypořádat s nadpisem „Mezinárodní letní škola umění“, dále pak s názvem „Ústav umění a designu“, datem konání celé akce, seznamem výtvarných kurzů, na které se můžete přihlásit, a v neposlední řadě také s adresou webových stránek. Samozřejmě také rozumně umístit logotypy města Plzně, samotného ArtCampu a UUD.

Nejtěžší na celé typografii bylo vyřešit vztah titulku složeného z názvů „Mezinárodní letní škola umění“, Ústav umění a designu, data konání akce s logem ArtCampu.

V titulku jsem akcentoval název akce „Mezinárodní letní škola umění“, který jsem vyrovnal do dvou řádků. Tím mi vznikl textový blok a hlavní prvek titulku plakátů. „Ústav umění a designu“ mi přišel jako druhotný údaj – název akce je dle mého názoru důležitější informace, než kdo akci pořádá. V menší velikosti jsem „UUD“ zarovnal na šířku předchozího bloku. Ve třetí řádce tohoto bloku je obsaženo i datum konání letní školy umění.

Logotyp jsem umístil do pravého rohu plakátu, opticky vyrovnal s titulkem v levém rohu a záhlaví bylo hotovo!

Musím uvést na pravou míru, že to, co jsem zde na pár řádcích popsal, mi zabralo několik měsíců zkoušení, posouvání, zmenšování a zvětšování. Nemluvě o zběsilém předělávání typografie tři dny před odevzdáváním diplomové práce. Evidentně jsem si tento semestr vybíral svoji slabší chvíli.

Jen pro doplnění: ve všech textech jsem pracoval s fontem Switzerland a Switzerland Condensed v řezech bold a regular, který dle mého názoru s čistými tvary grotesku Akzidenz použitým v logotypu funguje překvapivě dobře a obě písma spolu fungují v harmonii.

Chtěl jsem s textem pracovat co nejjednodušeji, stroze a čistě, vzhledem k mým kresebným motivům. Zkoušel jsem různé obtékání textu kolem použitých ilustrací, asymetrické kompozice a podobné manýry, ve výsledku se ale opět ukázala nejjednodušší cesta tou nejlepší. Klasicky jsem k tomuto poznání musel dospět na poslední chvíli, ale i takový je proces poznání.

Zbytek textů jsem nechal zarovnané na praporek a umístil je v jedné vertikální linii společně s krajem záhlaví.

Typografie tak nezasahuje do vizuálních motivů a nevzniká tak problém s její čitelností.

Čitelnost textu je pro každé grafické dílo samozřejmě naprosto klíčové a zásadní. Můžete vytvořit sebelepší plakát, leták, brožuru či knižní obálku, ale v momentu, kdy není možné identifikovat, na co se to vlastně díváte a co jsou ty zvláštní znaky, které nelze přečíst, něco je špatně. Proto jsem se snažil s textem nakládat co možná nejstřízlivěji.

Zcela do spodní části plakátů jsem umístil pomyslnou linii s logotypy ArtCamp, Ústav umění a designu a Plzeň 2015 Evropské město kultury společně s odkazem na webové stránky.

Vzhledem k tomu, že jak v mém předělaném logotypu ArtCampu, tak i v logotypu Ústavu umění a designu figurují trojúhelníky, rozhodl jsem se z této tvarové shody využít ve svůj prospěch: logotyp ArtCamp jsem otočil o devadesát stupňů, tím získalo stejný směr jako logo UUD.

Jelikož jsem potřeboval vizuálně oddělit logotypy od odkazu na web, vypůjčil jsem si onu „šipku“ z loga ArtCampu a umístil ji před zmíněný internetový odkaz. Šipky tak příjemně udávají směr celému řádku a zároveň zůstává příjemně konzistentní i přes dvě odlišné informace.

Dobrá, tímto by byla typografie vyřešena, samozřejmě toto není zcela definitivní stav, již jen z toho důvodu, že plakáty tvořím po pěti kusech v české a anglické textové verzi, tedy jsem ještě musel aplikovat podobné schéma na anglickou verzi, ale to už nebylo nic zvlášť komplikovaného.

Měl jsem tedy daný princip práce s textem, který zbývalo jen doladit v detailech.

Možná si teď říkáte, že jsem předchozí část o typografii rozsahově ošidil a nevěnoval ji tolik prostoru, kolik by si zasloužila, a asi máte částečně pravdu. Vysvětlil jsem to tak stručně, jak jen jsem to dokázal, ovšem proto, že jsem Vás chtěl ušetřit dalších odstavců plných mého pofňukávání o tom, jak je typografie zákeřná a přivádí mě k zoufalství. A také popisu toho, jak jsem každý týden a týden přicházel s novou variantou typografie a žádná pořádně nefungovala. Jistě si to dovedete sami představit a není třeba mých textových výjevů.

Na řadu přichází menší výčet – kresby mám hotové, logo předělané, koncept typografie konečně navržený. Zbývalo jediné. Dostat do čistě bílého pozadí trochu atmosféry, něco, co by podpořilo myšlenku mého tábornického pojetí.

Zpočátku jsem zvažoval varianty spíše charakteru ornamentální tapety, ale docházelo mi, že najednou využít tohoto motivu by nebylo v harmonii se zbytkem plakátů, od tohoto směru jsem tedy upustil. Ani

následké hrátky s čistými barevnými plochami, barevnými přechody, fotografií v pozadí, polotónovými vzorky nepřinášelo kýžené výsledky.

Jak jsem tak přemýšlel, uvědomoval jsem si, že se ve svých myšlenkách pohybuji v kruzích a stejně jsem pokaždé dospěl k pozadí načrtnutému hrubou kresbou .

Rychlá, skicovitá kresba v pozadí v lehkých barevných odstínech nebude kolidovat s ostatními vizuálními prvky nebo s textem. Nakonec i tím vnesu do své diplomové práce vtip a nadhled a získá tím opět o něco více charakter volné studentské práce.

Skicovitý charakter kresby pozadí jsem zvolil z toho důvodu, abych příliš nepotlačil hlavní motivy. Kdybych je kreslil více detailně, riskoval bych tak ztrátu kontrastu a zmatek.

Chtěl jsem pracovat s motivy přírody, abych lépe podtrhl mé kempingové pojetí plakátů a estetiku pobytu v přírodě, koneckonců jedná se o kemp, byť pouze v přeneseném významu.

Doufám, že nikdo na základě mých plakátů nenabyde dojmu, že Mezinárodní letní škola umění ArtCamp spočívá v tom v cestování kamsi do lůna přírody s notebookem a taškou plnou výtvarných potřeb. Protože jestli ano (a to bych opravdu nerad) kromě asi dvou kurzů v plenéru by mohl být šeredně zklamán.

Následně jsem tedy dokreslil ještě deset různých pozadí, pro každý plakát jedno. Škála motivů se pohybuje od jednoduchých od ptactva na obloze po ztvárnění lesa, luk, mýtin a divé zvěře.

Barvy pozadí jsem nechal ve velmi jemných odstínech většinou pastelových barev.

Samotná pozadí tedy nejsou příliš výrazná, spíše nenásilně vzbuzují dojem prostoru a doplňují celkovou atmosféru.

V rámci série jsem ještě vytvořil dva typografické plakáty v obou jazykových mutacích, bez hlavních kresebných motivů, jen s pozadím. Plakáty jsou vlastně čistě informatické, v kostce vysvětlující a popisující podstatu ArtCampu a nabídku nejoblíbenějších výtvarných kurzů.

Zní to neuvěřitelně, ale v tento moment mohu považovat praktickou část své diplomové práce za téměř dokončenou.

Jistě nemohu vyloučit pár minoritních změn a dodělávek na poslední chvíli, ale základní kostru, jak jsem Vám ji tu popsal na předchozím přibližně milionu stránek, již těžko změním.

Zbývá mi teď celou diplomovou práci dotáhnout a připravit pro tisk, pozorně vše prohlédnout a odhalit případné překlepy (což mě samozřejmě čeká i s textovou částí) a prokousat se několikastránkovým seznamem požadavků, které má diplomová práce obsáhnout.

## 8. Přínos práce pro daný obor

Co k tomuto bodu říci? Bylo by naivní si myslet, že zrovna má diplomová práce bude znamenat ve světě grafického designu nějaký zásadní průlom a během příštích deseti letch bude reprodukována v nespočetných publikacích pocházejících z různých koutů světa. Velmi pravděpodobně nebude.

Nejspíše se zařadí po bok (doufejme, že alespoň těch kvalitních) studentských diplomových prací, kde ale splyne s ostatními jako písmeno „e“ s ostatními písmeny na libovolné stránce náhodné knihy. Jen jednou další z mnoha.

Nepouštěl bych se raději do úvah na téma „přínos mé diplomové práce v rámci grafického designu obecně“, jelikož bych si ani v nejdivočejších snech nedovolil doufat, že mé plakáty přinesou nějaký aktuální přínos či viditelný dopad, jenž zvíří vlny nových postupů a přelomových řešení v tomto oboru. Spíše bych se zaměřil na přínos mé diplomové práce v rámci oboru grafického designu na Ústavu umění a designu v Plzni.

Největší přínos vlastní diplomové práce mému oboru vidím ve fungujícím propojení ilustrace s grafickým designem, typografie s kresbou, aniž by jeden nebo druhý prvek působil rušivě či nevhodně.

Nikdy bych si nedovolil říci, že se přede mnou nikdo v historii užitého umění odvážně nevydal na pole kombinace grafického designu s ilustrací, také by se jednalo o tvrzení absurdně troufalé a čistě nesmyslné, ale kupříkladu v rámci našeho ateliéru Grafického designu na Ústavu umění a designu si na mnoho ostatních studentských prací

využívajících podobného principu nevzpomínám. Jestli jsem teď někomu nevědomky ukřivdil, tak se omlouvám.

Domnívám se, že je to škoda. Přirozeně netvrdím, že nacpat při každé příležitosti všude kresbu je perspektivní cesta, pořád ale vnímám kresbu jako zajímavý výrazový prostředek a způsob vyjádření.

Vůbec mi přijde, že grafičtí designéři mé generace kresbu pomalu opouštějí. Většinu návrhů tvoří přímo v počítači, tužkou na papír jich skicuje čím dál méně. Je to přirozeně každého věc, nemá cenu všem ostatním do hlavy urputně vtoukat můj světonázor, jen mám pocit, že pořádné skice na papíře se máloco vyrovná. Možná tak skica v počítači pořízená za pomoci tabletu. Ale stejně tomu něco chybí, dle mého názoru.

I já jsem před pár lety v rámci okouzlení Illustratorem téměř upustil od klasických postupů a vše navrhoval rovnou v počítači.

A proč taky ne? Návrh vznikne hned v počítači, kde také okamžitě budu moci pokračovat ve finalizaci skici a já aspoň ušetřím čas, pochvaloval jsem si. Jen mi bylo divné, že mi práce nejde tak od ruky, jak jsem si představoval. Všechno mi trvalo nějak nápadně dlouho a samotným návrhům vždy jako by něco chybělo.

Z této cesty mne definitivně vysvobodil teprve až kamarád, který mi zaklapl notebook, dal mi do ruky tužku a pronesl, cituji: „Tohle je na nic, takhle nic neuděláš! Vem si tužku, papír a skicuj, ty vole.“ A já mu tímto upřímně děkuji, měl do posledního písmene pravdu. Po této zkušenosti jsem se urychleně vrátil ke starému dobrému skicování a musím říci, že si tuto činnost užívám víc a víc.

Takže nakonec reálný přínos této diplomové práce v rámci oboru grafického designu může znamenat třeba i to, že se někdo z mých

spolužáků po prohlédnutí těchto plakátů rozhodne víc kreslit a kresbou obohatí své výrazové prostředky.

To nakonec nezní tak špatně. Teď již mohu jen doufat.



## 9. Silné stránky

Tohle je zapeklité. Jak pokud možno co nejvíce vychválit svoji práci a neznít přitom vychloubačně či přespříliš sebejistě? Zřejmě budu muset objektivně popsat veškeré přednosti bez glorifikujících výkřiků typu: jsem nejlepší! A: Nikdo na mne nemá! A podobně. Ne, že bych si to tedy sám myslel.

Největší předností mé diplomové práce by měla být kresba, když už jsem na ní postavil celý vizuál a já si troufám říci, že se můj záměr vydařil tak, jak jsem původně zamýšlel.

Ilustrace fungují dle mého názoru na pohled zajímavě, vizuálně přitažlivě a mají velký potenciál k zaujetí oka kolemjdoucího náhodného občana a budoucího účastníka ArtCampu. Za sebe tedy mohu prohlásit, že jsem splnil svůj cíl.

Jako další silnou stránku mé diplomové práce bych rád vyzdvihl přehlednou typografii.

Plakáty obsahují všechny potřebné informace, jako je datum konání Mezinárodní letní školy umění, samozřejmě titulek, termín odevzdání přihlášek a seznam kurzů, na které je možno se přihlásit. Poměrně dost textu (zvláště seznam kurzů je poměrně rozsáhlý sloupek) na každý plakát, ale myslím, že se mi podařilo docílit dobré čitelnosti za všech okolností a zároveň typografické uspořádání nepůsobí zmateně a člověk se v něm lehce zorientuje.

Každá požadovaná informace je na dosah ruky v pouhopouhém okamžiku a nic Vám nebrání si ji v klidu a pohodlí přečíst. Co víc si od plakátu přát?

Abych tuto kapitolu nějak uzavřel (protože nemám rád vychvalování svých věcí a raději nechám ostatní, ať si na ně vytvoří svůj vlastní názor), domnívám se, že jsem vytvořil konzistentní sérii, kdy všech deset plakátů je soběstačných, ale pohromadě jsou neoddiskutovatelně součástí série.

To byla koneckonců i podstata zadání diplomové práce, takže i kdyby toto měla být jedna jediná silná stránka, byl bych spokojen.

Ne, že bych pak nadšením chodil s hlavou v oblacích, ale spokojen bych byl.

No dobrá. Kdyby se toto ukázalo jako jediná silná stránka mé několikaměsíční práce, slušně řečeno by mne to rozladilo.

## 10. Slabé stránky

S tímto bodem přichází zajímavé dilema jako u předchozí kapitoly, jen přesně obráceně.

Bud' mohu rezolutně tvrdit, že má diplomová práce je silná po všech stránkách, nebo se nabízí druhá varianta: objektivně se podrobit zdrcující sebereflexi a černé na bílém zde sepsat všechny nedostatky své diplomové práce, které objevím. Kudy ted'?

Přiznám se, že tomuto bodu osnovy moc dobře nerozumím. Samozřejmě chápu jeho smysl, jedná se o kritickou reflexi mé práce. Je třeba se objektivně zamyslet, zhodnotit své dílo, získat si potřebný odstup a nalézt jeho slabiny a popsat je.

Ale nechápu proč?

Proč bych Vás měl rovnou dopředu upozornit na nešvary své práce, když je naprosto jasně dokážete odhalit sami a pravděpodobně také za mnohem kratší dobu než já, jelikož já už jsem po několika měsíční práci lehce poznamenaný

Nerad bych Vás dopředu jakýmkoli způsobem ovlivňoval, náhodou třeba upozorním na nějaký triviální problém, který by mohl uniknout Vašemu zraku, nebo byste mu nepřikládali takovou důležitost, ale nakonec by mi u obhajoby třeba i pěkně zavařil.

Navíc se snažím dotáhnout svou práci podle svého nejlepšího svědomí, abych všechny potenciální slabé stránky eliminoval na naprosté minimum. Jestli se mi to povedlo, to už je jiná věc.

Momentálně si ale stojím za svojí prací (možná bláhově) a pokud nějaké slabé stránky má, nebojím se, že zůstanou neodhaleny.

Přesto si myslím, že největší slabinou mé diplomové práce je její teoretická část, respektive předepsaný rozsah čtyřiceti stran vlastního textu. Nerad bych se nějak navážel do předepsaných norem, ale přeci jen se mi tento počet zdá nepřiměřený.

Vždy jsem byl veden k tomu umět se stručně a pokud možno bez zbytečných oklik vyjádřit a vysvětlit podstatu své práce. Místo toho jsem teď nucen přemýšlet o tom, jak každou druhou větu natáhnout, abych splnil textový limit diplomové práce.

Co nadělám, zadání je zadání a nějaké výlevy v teoretické části jsou stoprocentně zbytečné, jen mi teď psaní lehce kazí informace, že od příštího roku je předepsaný rozsah teoretické části 10 stran pro bakalářskou a 15 stran pro diplomovou práci. To už mi zní mnohem rozumněji.

Škoda, že nejsem o rok mladší.

Vlastní textová část mé diplomové práce se pomalu chýlí ke svému konci. V nadcházejících odstavcích naleznete seznam použitých zdrojů, resumé v anglickém jazyce, seznam příloh a samozřejmě samotné obrazové přílohy.

Upřímně doufám, že jsem Vás svým textem nenudil, nedejbože neurazil či snad přímo nerozhněval, a bez újmy jste se pročetli až sem. Mým záměrem bylo popsat celý vývoj procesu tvorby diplomové práce včetně slepých uliček, neperspektivních nápadů a náhlých záchvatů zoufalství a všudypřítomných inspiračních krizí.

Chápu, že by se pravděpodobně lépe četlo, jak jsem po celou dobu posledního semestru v klidu pracoval bez větších zádrhelů, ale bohužel

by to byla kardinální lež a skončil bych za ni v pekle, kde bych do konce časů vyráběl typografická pravítka určená mým talentovanějším kolegům stále ještě chodícím po pevné zemi.

Nehledě na to, že dle mého názoru podobné stavy slepých uliček k jakékoli tvůrčí činnosti neodmyslitelně patří a byla by škoda je opomenout a nepřiznat je.

Teď už mi nezbývá nic jiného než Vám poděkovat, že jste mé práci věnovali několik hodin svého času a co nevidět se setkáme osobně u státní závěrečné zkoušky.

## 11. Seznam použitých zdrojů

### a) knižní a periodická literatura

1. SCHUBERT, Z. *Plakat polski*. 1. vyd. Warszawa: Krajowa Agencja Wydawnicza, 1979.
2. KOČIČKA, P., BLAŽEK, F. *Praktická typografie*. 2. vyd. Brno: Computer Press a.s., 2007. ISBN 80-7226-385-4.
3. FIELL, P., FIELL, CH. *Contemporary graphic design*. 2. vyd. Köln: Taschen GmbH, 2010. ISBN 978-3-8365-2136-9.
4. WIEDEMANN, J. *Illustration Now*. 1. vyd. Köln: Taschen GmbH, 2010. ISBN 978-3-8365-2138-3.
5. WILSON, H. *1000 způsobů zpracování písma*. 1. vyd. Praha: Slovart, 2006. ISBN 80-7209-882-9.
6. JANÁKOVÁ, I. (ed). *Ladislav Sutnar – Design in Action – Praha New York*. Praha: ARGO, 2003. ISBN 80-7203-515-0.

### b) internetové zdroje

1. Tiskárenské technologie [online] 2012-03-09---[cit. 2012-04-7]. Dostupné z WWW: < <http://www.iplaneta.cz/clanky/tiskarenske-technologie/>>
2. Plakát [online] 2012-01-06---[cit. 2012-04-11]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Plak%C3%A1t>>

## 12. Resumé

The main theme of my thesis is poster design: series of at least ten poster designs designated for one cultural venture. In my case it was for ArtCamp – International Summer School of Art, which is held by Institute of Art and Design.

When I was trying to invent the concept of my designs, I decided to focus on the word „Camp“ in the title. And the second main decision was, I wanted to involve an illustration into my designs. Illustration, art and camping aesthetics, those were my intentions.

I have worked with the classic camping equipment – tents, bags and backpacks, also people (camp participants), made in drawing. And to link these things with art, I covered it with cropped classic paintings. The effect of this action was simple. Paintings put over the drawings created a pattern very similar to camouflage used on camping equipment, only in my case it was very artistic camouflage.

In the final touch I added some rough, quick drawing of nature as a background, made in light color shades.

One of my goals, of course, also was to create a pure, simple poster design combined with illustration and readable typography.

Even though I have used so many visual elements, I truly believe I have succeeded. I hope you would like my thesis, as it is a proper conclusion of my attendance to Institute of Art and Design in Pilsen.

## **13. Seznam příloh**

### **Příloha 1**

Přípravné skici

### **Příloha 2**

Použité malby

### **Příloha 3**

Použité malby

### **Příloha 4**

Použité malby

### **Příloha 5**

Vlastní diplomová práce, duben 2012

### **Příloha 6**

Vlastní diplomová práce, duben 2012

### **Příloha 7**

Vlastní diplomová práce, duben 2012

### **Příloha 8**

Vlastní diplomová práce, duben 2012

### **Příloha 10**

Vlastní diplomová práce, duben 2012

### **Příloha 11**

Vlastní diplomová práce, duben 2012

### **Příloha 12**

Vlastní diplomová práce, duben 2012

### **Příloha 13**

Vlastní diplomová práce, duben 2012



#### **Příloha 14**

Vlastní diplomová práce, duben 2012

#### **Příloha 15**

Vlastní diplomová práce, duben 2012

#### **Příloha 16**

Vlastní diplomová práce, duben 2012

## Příloha 1

### Přípravné skici



## Příloha 2

Použité malby



V příslušném pořadí zleva: Andy Warhol, *Marilyn*; El Greco, *Klanění pastýřů*; Vincent Van Gogh, *Slunečnice*; Paul Gauguain, *Nafea faa ipoipo*.

### Příloha 3

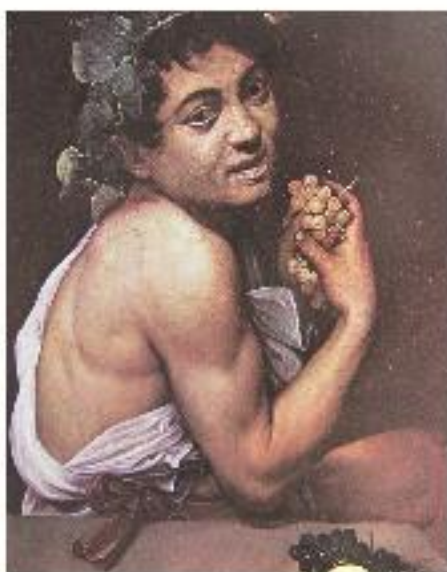
Použité malby



V příslušném pořadí zleva: Camille Corot, *Dívka s perlou*; Piero della Francesca, *Portrét Federica Montefeltra*; Leonardo Da Vinci, *Dáma s hranostajem*; Sandro Botticelli, *Madona s knihou*.

## Příloha 4

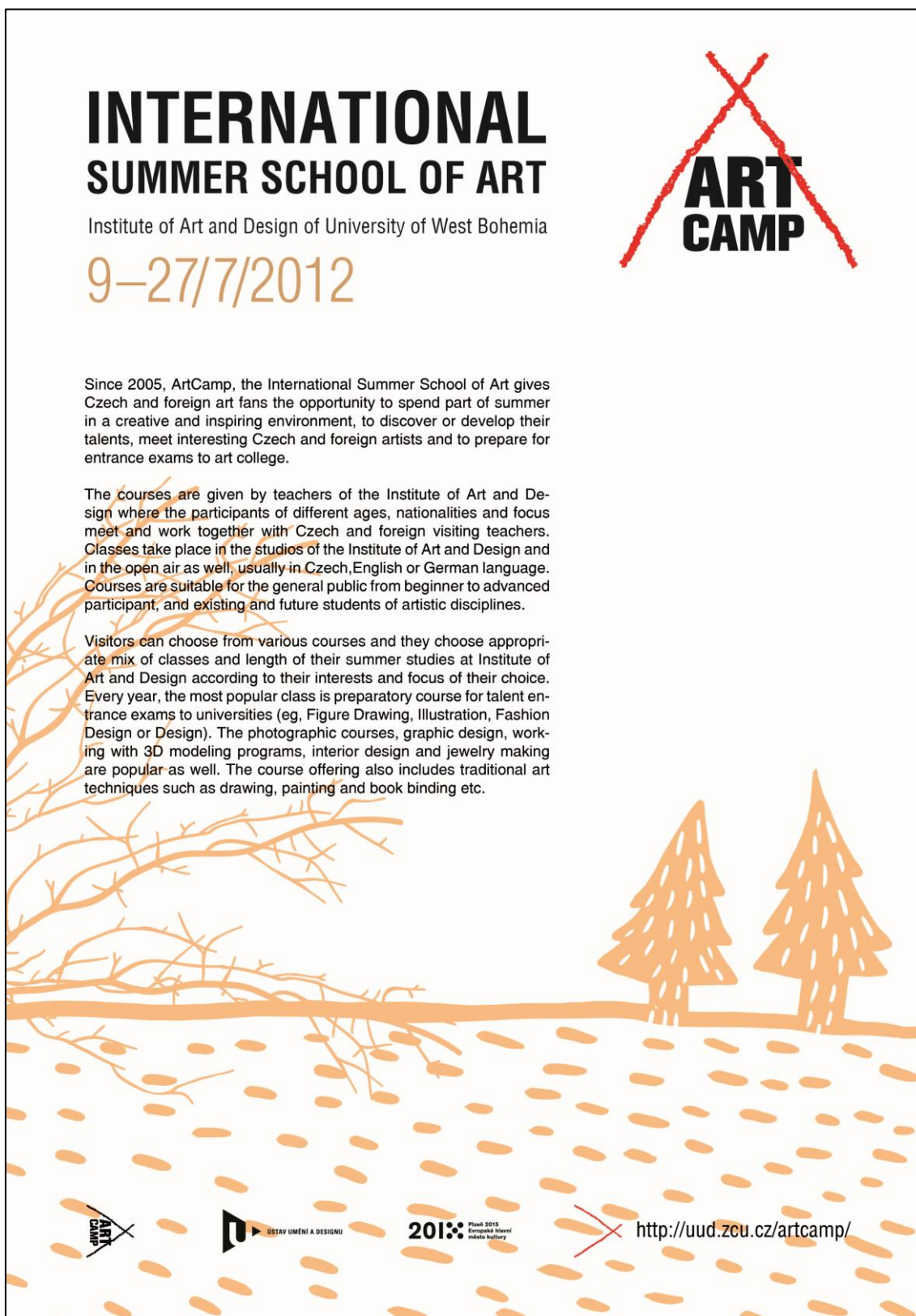
Použité malby



V příslušném pořadí zleva : Caravaggio, *Nemocný Bacchus*;  
Leonardo Da Vinci, *Sv. Jeroným*.

## Příloha 5

Vlastní diplomová práce, duben 2012



# INTERNATIONAL SUMMER SCHOOL OF ART






Institute of Art and Design of University of West Bohemia

## 9–27/7/2012

Since 2005, ArtCamp, the International Summer School of Art gives Czech and foreign art fans the opportunity to spend part of summer in a creative and inspiring environment, to discover or develop their talents, meet interesting Czech and foreign artists and to prepare for entrance exams to art college.

The courses are given by teachers of the Institute of Art and Design where the participants of different ages, nationalities and focus meet and work together with Czech and foreign visiting teachers. Classes take place in the studios of the Institute of Art and Design and in the open air as well, usually in Czech, English or German language. Courses are suitable for the general public from beginner to advanced participant, and existing and future students of artistic disciplines.

Visitors can choose from various courses and they choose appropriate mix of classes and length of their summer studies at Institute of Art and Design according to their interests and focus of their choice. Every year, the most popular class is preparatory course for talent entrance exams to universities (eg, Figure Drawing, Illustration, Fashion Design or Design). The photographic courses, graphic design, working with 3D modeling programs, interior design and jewelry making are popular as well. The course offering also includes traditional art techniques such as drawing, painting and book binding etc.



<http://uud.zcu.cz/artcamp/>

## Příloha 6

Vlastní diplomová práce, duben 2012

# MEZINÁRODNÍ LETNÍ ŠKOLA UMĚNÍ

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

9–27/7/2012



Mezinárodní letní škola umění ArtCamp dává už od roku 2005 českým i zahraničním příznivcům umění možnost strávit část léta v kreativním a inspirativním prostředí, objevit či rozvíjet svůj talent, potkat zajímavé české i zahraniční umělecké osobnosti a připravit se k přijímacím zkouškám na umělecké vysoké školy.

V kurzech vedených pedagogy Ústavu umění a designu i hostujícími českými a zahraničními lektory se setkávají a společně tvoří účastníci různých věkových skupin, národností i zaměření. Výuka probíhá v ateliérech Ústavu umění a designu i v plenéru, a to zpravidla v českém, anglickém nebo německém jazyce. Kurzy jsou vhodné jak pro širokou veřejnost od začátečníků po pokročilé, tak pro stávající i budoucí studenty uměleckých oborů.

Zájemci si mohou vybírat z pestré nabídky kurzů a dle svého zájmu a zaměření si sami zvolí vhodnou kombinaci kurzů a délku svého letního studia na UUD. Mezi nejoblíbenější patří každoročně přípravné kurzy k talentovým přijímacím zkouškám na vysoké školy (např. Figurální kresba, Ilustrace, Fashion design nebo Design). Stejně populární jsou i fotografické kurzy a v dnešní době také velice žádané kurzy grafického designu, práce s programy umožňujícími 3D modelování, design interiéru nebo tvorbu šperku. V nabídce nechybí ani tradiční výtvarné techniky jako je kresba, malba či knižní vazba apod.



2013 Plzeň 2016  
Evropské město  
umělecké kultury



<http://uud.zcu.cz/artcamp/>

## Příloha 7

Vlastní diplomová práce, duben 2012

# MEZINÁRODNÍ LETNÍ ŠKOLA UMĚNÍ

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

9–27/7/2012



**Výtvarné kurzy  
pro veřejnost:**

- Architektura
- Design
- Design interiéru
- Design obuvi
- Digitální fotografie / ateliér
- Digitální fotografie / plenér
- Digitální kresba a malba
- Figurální kresba
- Flash / digitální vyprávění
- Grafický design a plakát
- Ilustrace
- Knižní vazba
- Komiks
- Kresba
- Multimediální performance
- Nová média
- Participativní umění
- Rhinoceros/ 3D modelování
- Serigrafie
- Šperk

Termín odevzdání přihlášek je 15. května.



2013 Plzeň 2015  
Evropská hlava  
místní kultury



<http://uud.zcu.cz/artcamp/>



## Příloha 8

Vlastní diplomová práce, duben 2012

# MEZINÁRODNÍ LETNÍ ŠKOLA UMĚNÍ

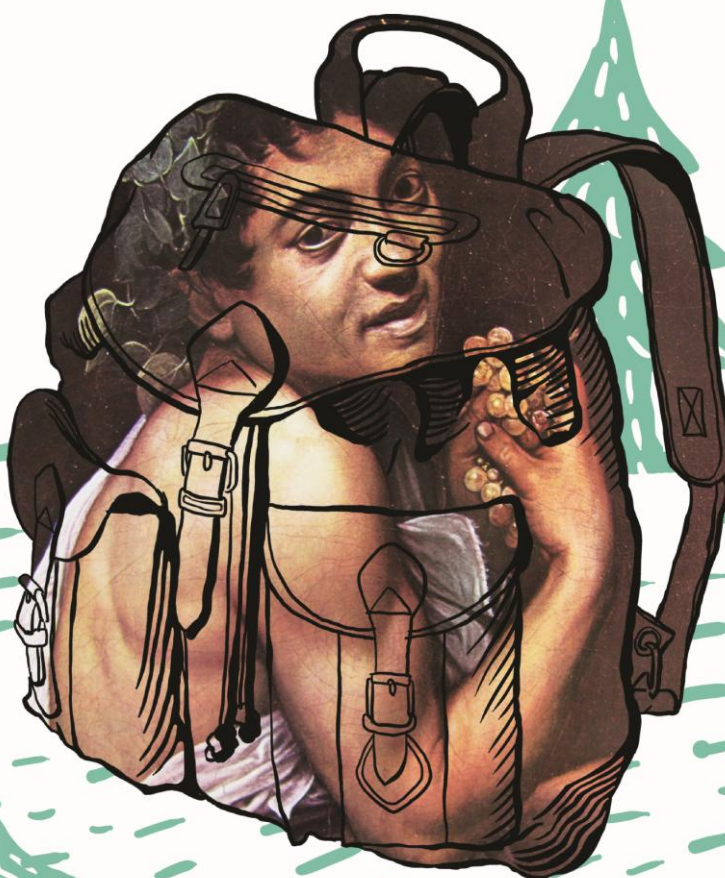
Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

9–27/7/2012



### Výtvarné kurzy pro veřejnost:

- Architektura
- Design
- Design interiéru
- Design obuvi
- Digitální fotografie / ateliér
- Digitální fotografie / plenér
- Digitální kresba a malba
- Figurální kresba
- Flash / digitální vyprávění
- Grafický design a plakát
- Ilustrace
- Knižní vazba
- Komiks
- Kresba
- Multimediální performance
- Nová média
- Participativní umění
- Rhinoceros/ 3D modelování
- Serigrafie
- Šperk



Termín odevzdání přihlášek je 15. května.



2013

Plzeň 2015  
Evropská Unie  
evropský kulturní dědictví



<http://uud.zcu.cz/artcamp/>

## Příloha 9

Vlastní diplomová práce, duben 2012

# MEZINÁRODNÍ LETNÍ ŠKOLA UMĚNÍ

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

9–27/7/2012



**Výtvarné kurzy  
pro veřejnost:**

- Architektura
- Design
- Design interiéru
- Design obuvi
- Digitální fotografie / ateliér
- Digitální fotografie / plenér
- Digitální kresba a malba
- Figurální kresba
- Flash / digitální vyprávění
- Grafický design a plakát
- Ilustrace
- Knižní vazba
- Komiks
- Kresba
- Multimediální performance
- Nová média
- Participativní umění
- Rhinoceros/ 3D modelování
- Serigrafie
- Šperk



Termín odevzdání přihlášek je 15. května.



2013 Plzeň 2015  
Evropská Unie  
a národní kultury



<http://uud.zcu.cz/artcamp/>

## Příloha 10

Vlastní diplomová práce, duben 2012



# MEZINÁRODNÍ LETNÍ ŠKOLA UMĚNÍ

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

9–27/7/2012

**ART  
CAMP**

**Výtvarné kurzy  
pro veřejnost:**

- Architektura
- Design
- Design interiéru
- Design obuvi
- Digitální fotografie / ateliér
- Digitální fotografie / plénér
- Digitální kresba a malba
- Figurální kresba
- Flash / digitální vyprávění
- Grafický design a plakát
- Ilustrace
- Knižní vazba
- Komiks
- Kresba
- Multimediální performance
- Nová média
- Participativní umění
- Rhinoceros/ 3D modelování
- Serigrafie
- Šperk

Termín odevzdání přihlášek je 15. května.

  **201**  Plzeň 2015  
Evropská Unie  
místní kultury

 <http://uud.zcu.cz/artcamp/>

## Příloha 11

Vlastní diplomová práce, duben 2012

# MEZINÁRODNÍ LETNÍ ŠKOLA UMĚNÍ

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni  
9–27/7/2012

**ART  
CAMP**

**Výtvarné kurzy  
pro veřejnost:**

- Architektura
- Design
- Design interiéru
- Design obuvi
- Digitální fotografie / ateliér
- Digitální fotografie / plenér
- Digitální kresba a malba
- Figurální kresba
- Flash / digitální vyprávění
- Grafický design a plakát
- Ilustrace
- Knižní vazba
- Komiks
- Kresba
- Multimediální performance
- Nová média
- Participativní umění
- Rhinoceros/ 3D modelování
- Serigrafie
- Šperk

Termín odevzdání přihlášek je 15. května.

  **2013** Plzeň 2015  
Evropské hlavní  
město kultury  <http://uud.zcu.cz/artcamp/>

## Příloha 12

Vlastní diplomová práce, duben 2012

# INTERNATIONAL SUMMER SCHOOL OF ART

Institute of Art and Design of University of West Bohemia

9-27/7/2012

**Art courses  
for public:**

- Architecture
- Design
- Interior design
- Shoe design
- Digital photography / studio
- Digital photography / plein air
- Digital drawing and painting
- Figural drawing
- Flash / digital narration
- Graphic design and poster
- Illustration
- Book binding
- Comics
- Drawing
- Multimedia performance
- New media
- Participatory art
- Rhinoceros/ 3D modelling
- Serigraphy
- Jewellery

The application hand in deadline is the 15th of May.

     <http://uud.zcu.cz/artcamp/>

## Příloha 13

Vlastní diplomová práce, duben 2012

# INTERNATIONAL SUMMER SCHOOL OF ART

Institute of Art and Design of University of West Bohemia

9–27/7/2012



### Art courses for public:

- Architecture
- Design
- Interior design
- Shoe design
- Digital photography / studio
- Digital photography / plein air
- Digital drawing and painting
- Figural drawing
- Flash / digital narration
- Graphic design and poster
- Illustration
- Book binding
- Comics
- Drawing
- Multimedia performance
- New media
- Participatory art
- Rhinoceros/ 3D modelling
- Serigraphy
- Jewellery



The application hand in deadline is the 15th of May.



2013 Ročník 2013  
Evropská Unie  
národní kultury



<http://uud.zcu.cz/artcamp/>

## Příloha 14

Vlastní diplomová práce, duben 2012

# INTERNATIONAL SUMMER SCHOOL OF ART

Institute of Art and Design of University of West Bohemia

9–27/7/2012

## ART CAMP

**Art courses  
for public:**

- Architecture
- Design
- Interior design
- Shoe design
- Digital photography / studio
- Digital photography / plein air
- Digital drawing and painting
- Figural drawing
- Flash / digital narration
- Graphic design and poster
- Illustration
- Book binding
- Comics
- Drawing
- Multimedia performance
- New media
- Participatory art
- Rhinoceros/ 3D modelling
- Serigraphy
- Jewellery

The application hand in deadline is the 15th of May.

  **2012** Plzeň 2012  
Evropské hlavní  
město kultury  <http://uud.zcu.cz/artcamp/>

## Příloha 15

Vlastní diplomová práce, duben 2012

**INTERNATIONAL  
SUMMER SCHOOL OF ART**

Institute of Art and Design of University of West Bohemia

9–27/7/2012

**Art courses  
for public:**

- Architecture
- Design
- Interior design
- Shoe design
- Digital photography / studio
- Digital photography / plein air
- Digital drawing and painting
- Figural drawing
- Flash / digital narration
- Graphic design and poster
- Illustration
- Book binding
- Comics
- Drawing
- Multimedia performance
- New media
- Participatory art
- Rhinoceros/ 3D modelling
- Serigraphy
- Jewellery

The application hand in deadline is the 15th of May.

   <http://uud.zcu.cz/artcamp/>



## Příloha 16

Vlastní diplomová práce, duben 2012



# INTERNATIONAL SUMMER SCHOOL OF ART

Institute of Art and Design of University of West Bohemia

9–27/7/2012

**Art courses  
for public:**

- Architecture
- Design
- Interior design
- Shoe design
- Digital photography / studio
- Digital photography / plein air
- Digital drawing and painting
- Figural drawing
- Flash / digital narration
- Graphic design and poster
- Illustration
- Book binding
- Comics
- Drawing
- Multimedia performance
- New media
- Participatory art
- Rhinoceros/ 3D modelling
- Serigraphy
- Jewellery

The application hand in deadline is the 15th of May.

  **2012** Plzeň 2015  
Evropské hlavní  
město kultury  <http://uud.zcu.cz/artcamp/>