

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

SPOLEČENSKÁ HRA

VĚDOMOSTNÍ HRA O DĚJINÁCH VÝTVARNÉHO UMĚNÍ

BcA. Linda Trnková

Plzeň 2022

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Grafický design a ilustrace

Studijní obor Grafický design a digitální média / MgA.

Diplomová práce

SPOLEČENSKÁ HRA

VĚDOMOSTNÍ HRA O DĚJINÁCH VÝTVARNÉHO UMĚNÍ

BcA. Linda Trnková

Vedoucí práce: doc. akad. mal. Ditta Jiříčková
Katedra designu
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2022

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Linda TRNKOVÁ**
Osobní číslo: **D20N0056P**
Studijní program: **N0211A310007 Grafický design a ilustrace**
Studijní obor: **GI – specializace GD a digitální média / MgA.**
Téma práce: **Společenská hra**
Téma práce anglicky: **Desk game**
Zadávací katedra: **Katedra designu**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Vytvořit společenskou hru na téma výtvarné umění.

Způsob realizace: Sběr podkladů, skicování, ověřování optimálních návrhů, finalizace, využití digitálních aplikací pro zpracování grafických motivů a textů.

Cíl: Vytvoření společenské hry s mobilní aplikací.

Předpokládaný výstup: Desková hra v tištěné podobě s mobilní aplikací.

Rozsah: Herní deska, hrací karty, pravidla, mobilní aplikace.

Rozsah průvodní zprávy: 7 normostran.

Rozsah teoretické části: **min. 7 normostran**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

HOLLIS, Richard. *Stručná historie grafického designu*. V Praze: Rubato, 2014. Eseje (Rubato). ISBN 978-80-87705-27-8.
BERAN, Vladimír. *Aktualizovaný typografický manuál*. Osmé vydání. Praha: Kafka design, 2016.
PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. Vydání třetí, rozšířené. Brno: Host, 2017. ISBN 978-80-7577-040-0.
FIELL, Charlotte a Peter FIELL. *Graphic design for the 21st century / Grafikdesign im 21. Jahrhundert: 100 of the world's best graphic designers*. Köln: Taschen, 2003. ISBN 3-8228-1605-1.

Vedoucí diplomové práce: **Doc. akademický malíř Ditta Jiříčková**
Katedra designu

Datum zadání diplomové práce: **31. května 2021**
Termín odevzdání diplomové práce: **29. dubna 2022**

Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

L.S.

Doc. akademický malíř František Steker v.r.
vedoucí katedry

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně
a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2022

podpis autora

Poděkování

Ráda bych poděkovala své vedoucí diplomové práce doc. akad. mal. Dittě Jiříčkové za odborné vedení a cenné rady, které mi pomohly mou práci vytvořit.

Velké poděkování patří také mým dvěma programátorům Ing. Janu Tölgovi a Ing. Šimonu Greškovi, že se mnou šli do tohoto projektu a byli ochotni mi radit v oblasti aplikace i nad rámec svých povinností.

A v neposlední řadě patří poděkování mé rodině za obrovskou podporu, bez které bych tuto práci nemohla dokončit.

Obsah

- 1 | Úvod
- 2 | Výběr tématu
- 3 | Cíl práce
- 4 | Rešerše
- 5 | Téma hry
- 6 | Otázky do hry
- 7 | Určení hry
- 8 | Hra
- 8.1 | Obsah hry
- 8.1.1 | Příslušenství
- 8.1.2 | Cíl hry
- 8.2 | Název
- 8.3 | Typografie a vizuální styl
- 8.4 | Fyzická část hry
- 8.4.1 | Krabice
- 8.4.2 | Herní deska
- 8.4.3 | Galerie
- 8.4.4 | Karty
- 8.4.5 | Pravidla
- 8.5 | Aplikace
- 8.5.1 | Animace
- 8.6 | Vyhodnocení hry
- 9 | Hra bez aplikace
- 9.1 | Rozdíly ve hrách
- 10 | Perspektivnost hry
- 11 | Realizace
- 12 | Proces tvorby
- 13 | Popis díla
- 14 | Závěr
- 15 | Seznam použitých zdrojů
- 15.1 | Knižní zdroje
- 15.2 | Internetové zdroje
- 16 | Resumé
- 16.1 | Resumé v AJ
- 17 | Seznam příloh
- 17.1 | Obrazové přílohy
- 17.2 | Ostatní přílohy

1 | Úvod

Jako svou diplomovou práci jsem se rozhodla vytvořit vědomostní deskovou hru s aplikací. Vytvořila jsem plnohodnotnou maketu hry s webovou aplikací a plnohodnotnou maketu hry, která ukazuje, jak by hra vypadala a fungovala bez webové aplikace. Hra je zaměřena na dějiny výtvarného umění.

2 | Výběr tématu

Pro vytvoření stolní hry, zabývající se dějinami výtvarného umění jsem se rozhodla poměrně spontánně. Již při obhajobě mé bakalářské práce jsem uvažovala, že by bylo super, vytvořit jako diplomovou práci stolní hru. Postupně jsem začala uvažovat o tom, že by se hra mohla zabývat uměním. Hledala jsem na českém trhu hry, které by byly zaměřené čistě na dějiny výtvarného umění, či slavná díla a moc jich nenašla. Proto jsem se rozhodla takovou hru vytvořit.

Jelikož jsem se při svém magisterském studiu setkala s animací, která mě začala vážně bavit, chtěla jsem toho ve své závěrečné práci využít. Našla jsem způsob, jak vše skloubit dohromady a vymyslela jsem herní princip, kdy musí hráč používat mobilní telefon s aplikací, aby mohl hrát.

V dnešní době plné technologií a nejrůznějších novinek v oblasti elektroniky si myslím, že je vcelku přirozené, aby postupoval i vývoj deskových her v tomto směru. A proto jsem se rozhodla takovouto hru navrhnout a vytvořit.

Kvůli svému tématu hra není určena pro hráče mladší patnácti let. Dovoluji si tvrdit, že v dnešní době má mobilní telefon či tablet s připojením na internet již téměř každý člověk, straší patnácti let, proto by neměl být pro nikoho problém v hraní této hry.

3 | Cíl tvorby

Deskové hry mám celkově moc ráda a myslím, že je to skvělý způsob trávení volného času a nenásilného vzdělávání. Ovšem mým cílem bylo vytvořit hru, která na našem trhu možná trochu chybí. Vzdělávacích her je také nepřeberně mnoho, ovšem málo která se zabývá přímo dějinami výtvarného umění, a málo která je spojena s aplikací. Což může být pro některé zájemce poměrně atraktivní novinka.

4 | Rešerše

Než jsem se do své práce naplno pustila, hledala jsem na českém i zahraničním trhu hry, které by splňovaly mé podmínky. Tedy byly o výtvarném umění a měly aplikaci. Hru s oběma atributy jsem nenašla. Ovšem našla jsem několik her, jejichž princip byl založen na aplikaci a několik her o výtvarném umění.

Jednou z prvních her, která se mi dostala do rukou byla britská hra Manifesto The Art Movements Game¹. Hra je založena na stejném herním principu jako české kvarteto. Hra je ovšem zajímavá svým designem. Na všech hracích kartách jsou kreslené postavy nebo portréty, které ilustrovala Lauren Tamaki. Autoři jsou rozděleni do čtveřic podle období, ve kterém tvořili a hráč sbírá vždy čtveřici autorů z jednoho období, stejně, jako ve hře kvarteto.

Další hra, kterou jsem objevila je česká. Jmenuje se Hra Umění, s podtitulem Zábavná společenská hra². Tahle hra mě velice zklamala svým ztvárněním a designem. Autorem hry je Jan Madunický a hra je založena na principu kvízových otázek. Hráč si vytáhne kartu, ze které dalšímu hráči přečte otázku a ten si po správné odpovědi z dalšího balíčku karet vytáhne kartu s uměleckým dílem, kterou si dává do tzv. sbírky. Karty jsou označeny body a po nasbírání určitého počtu bodů hra končí.

Zklamalo mě, že jsou karty vytištěny na obyčejném lesklém křídovém papíře s gramáží přibližně 120g/m². Takže karty jsou velice měkké a ihned se ohýbají. Design karet je tvořen především oranžovými rámečky, které ohraničují každou kartu, jak tu s otázkou, tak i tu s dílem.

Dále jsem narazila na karetní hru Banksy³, která láká na díla světoznámého streetartového umělce. Karty jsou velice krásné především díky Banksyho dílům, ovšem tato hra je pouze obdoba karetní hry Prší, kde jsou tradiční postavy nahrazeny jeho díly.

1 Hra Manifesto The Art Movements Game
2 Hra Umění
3 Hra Banksy

Další hra o výtvarném umění, kterou lze koupit na našem trhu je hra Picasso – kreativní hra⁴. Tato hra je pro mladší hráče, než má hra. Dovolím si říct, že je to v celku dětská hra. V balení se nachází karty, na nichž jsou nakresleny různé věci. Za pomoci nejrůznějších barevných plastových tvarů musí hráč, který je na řadě, poskládat věc, kterou mu zadá karta. Tato hra tedy není vědomostní, ovšem zařadila jsem ji do své rešerše, jelikož se týká výtvarného umění.

Další vědomostní hry, které jsem zkoumala pro inspiraci ke své diplomové práci jsou deskové hry Zlaté Česko otázky a odpovědi⁵ a Český film premium⁶. Hry sice nejsou o výtvarném umění, ale jsou to vědomostní hry, kde je strategie postavena na principu hádání odpovědí na položené otázky. Tyto hry jsou si velice podobné, obě jsou od Albi a mají stejný princip hraní. V každé hře je přibližně 2 400 otázek na 400 kartách. Právě díky tomuto nepřebornému počtu otázek a karet, mě napadlo vytvořit k deskové hře aplikaci.

5 | Téma hry

Jak jsem již uvedla, téma hry jsou dějiny výtvarného umění, respektive malířství v dějinách výtvarného umění. Z počátku své práce jsem přemýšlela, jak pojmut dějiny umění celkově, ovšem zanedlouho mi došlo, že je to tak široký pojem, že to do jedné hry ani nelze vměstnat. Proto jsem se rozhodla především pro malířství. Vybrala jsem pro svou verzi 60 děl⁷ od slavných autorů, kteří určovali směr v dané době.

Ke každému autorovi jsem vybrala jedno až dvě díla, která jsou jeho nejznámější. Proto například Leonardo da Vinci má v mé hře obraz Mona Lisa i obraz Poslední večeře. Autory jsem rozdělila do tří období – umění do 19. století, umění 19. století a Moderní umění – převážně ve 20. století. Ke každému období tak připadá dvacet děl⁸. Ta jsou nadále ve hře s aplikací rozdělena po deseti ke každé galerii. Tato jednotlivá období jsou v obou hrách barevně rozdělena.

4 Hra Picasso
5 Hra Zlaté Česko otázky a odpovědi
6 Hra Český film premium
7 60 děl, která jsou ve hře
8 Zadní část karet - rozdělení

6| Otázky do hry

Hra obsahuje 240 otázek⁹ týkajících se uměleckých směrů, děl a autorů. Ke každému dílu jsou čtyři otázky, které mají vždy buď dvě nebo čtyři možnosti odpovědi. Všechny otázky ve hře jsem vymýšlela sama.

7| Určení hry

Má hra je určena pro dva až šest hráčů. Ideálně je hra zamýšlena jako pomůcka při studiu dějin umění na jakékoliv umělecké škole a nebo pro širokou veřejnost, kterou toto téma zajímá a chce se v něm dále vzdělávat. Troufám si říci, že je to dobrá pomůcka při učení se a studentům uměleckých oborů by hra mohla pomoci se zapamatováním si jednotlivých děl, období i souvislostí.

8| Hra s aplikací

8.1| Obsah hry

Hra obsahuje šest světových galerií, QR kód k načtení aplikace, 60 karet se slavnými obrazy, 6 hracích kostek, 6 hracích figurek, herní desku a pravidla hry¹⁰.

8.1.1| Kostky

Hra začíná losem kostky, kterých je ve hře hned šest druhů. Každý hráč si jednu vylosuje ze sáčku a postaví si hrací figurku na libovolné hrací pole na desce. Deska je uzpůsobena tomu, aby mohl mít každý hráč své vlastní tempo hry a nemusel soupeřit v předhánění se s dalšími hráči. Proto má každá kostka jiný počet stran¹¹. V sáčku tak můžeme najít kostku šestistěnnou, osmistěnnou, desetistěnnou, dvě dvanáctistěnné a dvacetistěnnou.

9 Otázky, které jsou ve hře

10 Celá hra

11 Příslušenství ke hře

Ačkoliv se může na poprvé zdát, že hráč se šestistěnnou kostkou je v nevýhodě, není tomu tak. Pro hru není rozdíl, pokud popojde hráč po hrací desce pět polí nebo sedmnáct, vždy totiž narazí na jedno ze čtyř políček, která se mírně nepravidelně střídají, avšak na hrací desce je všech vždy stejný počet.

Pokud hráč dojde na pole, ze kterého má možnost zamířit do dvou směrů, rozhoduje číslo, které hodil. Například, pokud hodí sudé číslo, jde doprava, pokud liché, jde doleva. Na třech místech na herní desce je cesta, která je vždy určena pro jednotlivé období. Pokud na takové místo hráč vstoupí se šestistěnnou kostkou, může být v nevýhodě, jestliže sbírá především jiný druh umění, než v jakém je období na desce. Ovšem pokud na tuto cestu vstoupí hráč s dvacetistěnnou kostkou, může to vypadat jako výhoda, protože tuto cestičku rychleji opustí. Jenomže, pokud tento hráč vstoupí na cestu pro období, které sbírá, opustí ji pravděpodobně mnohem rychleji, než hráč se šestistěnnou kostkou, který je tak nyní v mírné výhodě. Takže nelze říci, která z kostek je nejlepší nebo nejhorší, neboť všechny mají jistá pozitiva i negativa.

8.1.2| Cíl hry

Cílem hry je naplnit jako první galerii správnými obrazy. Každý obraz/dílo je pro jednotlivé hráče nějak ohodnocený. Hodnocení se mění podle galerie, za kterou každý hráč hraje. Pro každé, ze tří již zmíněných období (umění do 19. století, umění 19. století a Moderní umění), jsou určeny dvě galerie.

Obraz, který nepatří do hráčovy galerie je hodnocen pěti body. Obraz z období, do kterého sice hráčova galerie patří, ale nepatří přímo do té dané galerie je za deset bodů. A obraz, který je přímo označen jako obraz z hráčovy galerie je za patnáct bodů. Výjimku tvoří dílo Jamese Abbotta Aranžmá v šedé a černé, které je za 20 bodů pro všechny hráče.

8.2| Název

Jak jsem již uvedla v předchozí kapitole, a jak je poznat z názvu mé hry, který zní *Kdo je sakra Whistler*, se má hra mírně točí kolem tohoto díla.

Americký malíř James Abbott McNeil Whistler, je známý pod různými variantami jeho jména. Stejně tak i jeho nejznámější dílo.

Toto dílo, které je známé především pod pojmem Whistlerova matka se tak totiž vůbec nejmenuje. Správný název obrazu, na kterém je skutečně vyobrazena autorova matka Anna McNeil Whistler, je Aranžmá v šedé a čené: Portrét umělkovy matky. Olejomalba vznikla v roce 1871 a je to jedno z nejslavnějších amerických děl, které jsou vystaveny mimo Spojené státy americké. Konkrétně dílo můžeme najít v Pařížském Muzeu Orsay.

Pokud tedy použijeme správný název díla Aranžmá v šedé a černé: Portrét umělkovy matky a zkrácené jméno James Abbott, nastává otázka, kdo je Whistler? A právě proto se má hra takto jmenovat.

8.3 | Typografie a vizuální styl hry

Celá hra je vysázena především fontem Corbel. Ten se ve hře vyskytuje v celé písmové rodině. Název hry je vysázen fontem Black Space. Hledala jsem font, který by vypadal jako ručně psaný¹². Přemýšlela jsem, že by se font mohl odvíjet od faktu, kdy toto heslo, které tvoří název, někdo napíše na kus papíru. To se může stát například ve chvíli, kdy studenti ve škole toto dílo probírají.

8.4 | Fyzická část hry

8.4.1 | Krabice

Design obalu – krabice, je složený z digitálně překresleného díla Jamese Abbotta McNeil Whistlera a názvu hry¹³. Krabici jsem doplnila informacemi o hře, jaké téma může budoucí hráč očekávat, a že je hra spojena s aplikací. Též zde najdeme informaci, co balení obsahuje.

Na krabici se také vyskytují tři piktogramy, které udávají věk od kolika je hra vhodné hrát, přibližná doba hry a pro kolik hráčů je hra určena¹⁴. Přišlo mi vhodné udělat piktogramy stylizované do uměleckého světa. Proto v prvním piktogramu, který ukazuje pro kolik hráčů hra je, místo tradiční postavy sedí silueta Whistlerovy matky a v piktogramu, kde je informace o délce jednoho hracího kola, jsou hodiny z obrazu Salvadora Dalího Persistence paměti.

12 Ostatní možnosti fontu názvu

13 Čelo krabice s motivem Whistlerovy matky

14 Piktogramy

8.4.2 | Herní deska

Poměrně dlouho jsem přemýšlela, jak pojmout herní desku, aby do hry zapadala. Chtěla jsem něco, co souvisí s uměním a ještě lépe s malířstvím. Proto mě napadlo udělat herní desku ve tvaru malířské palety¹⁵. Podklad tvoří vlastní fotografie mé palety, na které zaschly akrylové barvy.

Herní deska má rozměr cca 60*40 centimetrů. Políčka jsou stylizované do kaněk nejrůznějších tvarů a jsou v barvách, které jsou určeny pro jednotlivá období a galerie. Výjimku tvoří bílé dvojité políčko, které je speciálně určeno pro akční karty. Viz kapitola 8.4.2.1.

Na herní desce se nachází také tři speciální odbočky, které mohou usnadnit i zkomplikovat hru. Zda hráč odbočí, či neodbočí na jakoukoliv z těchto třech speciálních cest zaleží na tom, jaké číslo mu padne na herní kostce. Pokud padne sudé číslo, jde hráč doprava a pokud liché, jde doleva.

8.4.2.1 | Zdvojené pole a karta akce

Pokud hráč vstoupí na zdvojené bílé políčko, vytáhne si kartu Akce. Zde se dozví akci, kterou musí provést přesně tak, jak je napsána v aplikaci nebo na kartě¹⁶.

8.4.3 | Galerie

Pokud hráč uhádne otázku, která se mu zobrazí k příslušné kartě v aplikaci, bere si kartu s dílem do své galerie¹⁷. Vybrala jsem šest největších světových galerií, které prezentují jako vektorové kresby. Hráči tak mají možnost vybírat z následujících galerií a muzeí: Pinacoteca di Brera v Miláně¹⁸, Ermitáž v Petrohradu¹⁹, Kunsthistorisches museum ve Vídni²⁰, Museum Louvre v Paříži²¹, Museum of Modern Art v New Yorku²² a nebo Tate Modern Gallery v Londýně²³.

-
- 15 Herní deska
 - 16 Zdvojené políčko a karty Akce
 - 17 Galerie
 - 18 Pinacoteca di Brera
 - 19 Ermitáž
 - 20 Kunsthistorisches Museum
 - 21 Louvre
 - 22 MoMa
 - 23 Tate Modern Gallery

Všechny galerie jsou vytvořeny podle skutečné architektonické podoby. Barvy vnitřních částí galerií jsou opět sladěné do barev, které jsou v mé hře určeny pro jednotlivá období. Cílem hry je naplnit jako první galerii šesti obrazy.

Aby se dala díla do galerie skutečně zavěsit na stěny, jsou v lepence, na kterých je potisk galerií nalepen, zabudované neodýmové magnety²⁴. Ve všech hracích kartách je mezi přední a zadní částí vlepený 0,10 milimetru silný kovový pásek, který společně s magnety funguje jako závěsný systém obrazů do galerií.

8.4.4 | Karty

Jak jsem již psala v předchozí kapitole, v kartách je vlepený kovový pásek²⁵. Tento pásek o velikosti cca 1*1 centimetr je přilepený na vyměřeném místě, aby se karty k magnetům přilepily vždy ve stejném bodě a nebyl problém například s překrýváním karet přes sebe.

Karty o velikosti 6*9 centimetrů mají na přední straně velice čistý design, kdy jsem nechtěla jednotlivá slavná díla narušovat jakýmkoliv dalším prvkem. Přišlo mi, že by to příliš narušovalo atmosféru díla. Všechny karty jsou orientovány na výšku, což sice trochu degraduje rozpoznání detailních prvků na obrazech, které jsou širokoúhlé, nicméně kvůli zavěšení do galerií jsem musela přistoupit k takovému řešení.

Na zadní straně karet jsou stylizované kresby galerií. Vektorové kresby jsem převedla do obrysů a upravila tak, aby nebyly jednotlivé galerie nepřehledné a na první pohled se šlo v kresbě orientovat i v takto malém rozměru. Kresby jsou doplněny o typografii, kde je vždy název galerie, do které jednotlivá díla patří.

Tato díla nejsou díla, která jsou ve skutečnosti v galeriích umístěna. Obrazy jsou rozděleny do tří skupin podle období, ve kterém byly vytvořeny a obrazy v těchto obdobích jsou dále rozděleny poměrně náhodně. Ke každé galerii vždy tedy přísluší deset děl.

24 Magnety v galeriích

25 Kov, který je vlepený v každé kartě

8.4.5 | Pravidla

První, co většina hráčů dělá před zahájením úplně první hry je, že si přečte pravidla, aby bylo jasné, jak se hra hraje. Proto i má hra obsahuje poučení, jak hru správně hrát.

Do pravidel jsem zanesla veškeré informace v bodech, jelikož si myslím, že takto lze potřebné náležitosti lépe pochopit, než kdyby byl text plynulý²⁶. Pravidla jsou opět barevně stylizována tak, aby vše ladilo s designem krabice i samotné hry. Jsou složené do malého formátu, aby se s nimi dalo lépe manipulovat pokud je již nepotřebují hráči před hraním číst.

Zvolila jsem formát A3, který je několikrát složený do formátu cca A6. Volila jsem mezi několika listovou knížičkou a takovýmto „plakátkem“. Nakonec vyhrál tento formát, jelikož se mi líbila přehlednost a to, že všechny body, které jsou pro hru důležité můžou hráči vidět najednou a kdykoliv se k nim vrátit bez jakéhokoliv listování.

Ze zadu pravidel jsem vytvořila mapu světa, kde jsou jednotlivými body označena místa, kde všech šest galerií můžeme skutečně navštívit a krátká informace o každé z nich.

Galerie jsou vyznačeny pouze orientačně a není podrobně označeno, která je která, jelikož si myslím, že každý nad patnáct let by měl vědět, kde se nachází New York, Itálie, Francie nebo například Petrohrad. Případně se vše dá dnes již pohodlně dohledat.

8.5 | Aplikace

Ve své práci jsem se rozhodla spojit deskovou hru s aplikací. Původně jsem chtěla ke hře tvořit mobilní aplikaci, ale poté, co jsem si začala zjišťovat, jak moc je tato cesta složitá, jsem byla přesvědčena, že webová aplikace bude lepší.

K použití aplikace je potřeba, aby při hraní každý z hráčů používal svůj chytrý mobilní telefon či tablet s připojením na internet. Případně můžou hráči mít jen jedno zařízení a postupně si ho mezi sebou půjčovat.

Aplikace je celkově velice složitá věc, a proto to dlouho vypadalo, že ji budu prezentovat jen teoreticky. V průběhu prosince a ledna jsem kontaktovala přibližně patnáct studií a firem zabývajících se programováním aplikací a dalších několik programátorů, na které jsem dostala kontakty od nejrůznějších známých, přátel či spolužáků. Vždy jsem se dozvěděla poměrně stejnou informaci, že se aplikace bude pohybovat v rozmezí 100 000 - 350 000 Kč a že tři měsíce jsou v tomto rozsahu velice krátká doba a nepůjde to stihnout. S tím, že mi bylo předem jasné, že než mi vůbec škola dá vyrozumění o schválení či neschválení grantu, uběhne další měsíc. Bylo mi to velice líto, jelikož jsem přesně věděla, jak chci, aby aplikace fungovala.

Nakonec jsem získala kontakt na Ing. Šimona Greška z Prahy, kterého má hra velice zajímala. V tu chvíli jsem především řešila, zda pro načtení karet do aplikace, ať už by byla webová nebo mobilní, potřebuju mít na kartách QR kódy, které jsem já z estetického hlediska nechtěla, ale které všichni oslovení programátoři do té doby na kartách nutně potřebovali, jelikož nevěděli, jak to udělat bez nich. Bohužel Šimon není programátor webových ani mobilních aplikací a na celý projekt si sám netroufl, ale skvěle se vyzná v umělé inteligenci, se kterou pracuje, a kterou vyvíjí. Ihned věděl, že by to šlo, a že pomocí umělé inteligence dosáhneme načítání karet bez QR kódů. Díky tomu jsem pár dnů před mezním termínem pro podání žádostí na grant dostala novou sílu shánět další programátory.

Šimon sháněl někoho ve svém okolí a já jsem opět kontaktovala různé firmy i jedince. Nakonec jsem se domluvila se skvělým panem Ing. Janem Tölgem z Involve s.r.o., která sídlí v Pražské ulici v Plzni. Po celodenním kole zpráv a telefonátů jsme do večera dali dohromady co bych vlastně chtěla, a jak by to mělo vypadat. Musela jsem trochu slevit z nároků a v tuto chvíli se aplikace stala čistě platformou pro hraní hry. Pro co konkrétně jsem ji ještě chtěla využít vysvětlím později.

Pan Tölg navrhl trochu jednodušší řešení, ale ve výsledku jsem ráda, že se dá hra pomocí aplikace hrát. Na programování se tedy nakonec podíleli oba dva programátoři. Společně jsme si pomocí videocallu stanovili, co kdo bude dělat a domlouvali, jak bude naše spolupráce vypadat a probíhat. Vytvořili jsme timeline, do kdy jaký krok musí být hotový a ihned druhý den od schválení grantu jsme na aplikaci začali pracovat.

Bylo potřeba koupit doménu a vytvořit rozhraní pro mobilní aplikaci. Stanovit struktury URL adresy, naprogramovat rozhraní pro administraci karet, vyvinout část aplikaci na které pracuje AI (umělá inteligence) a vytvořit a naprogramovat veřejnou část, která je vidět skrze webovou aplikaci. Tyto jednotlivé kroky byly předmětem práce programátorů. Většinou jsem se snažila

porozumět tomu, co zrovna dělají, avšak ne vždy se mi to dařilo. Nakonec bylo mým úkolem do aplikace přepsat veškeré otázky a odpovědi. Poté programátoři ještě stále pracovali na vývoji veřejné části aplikace. Jako poslední jsme řešili design všech částí aplikace²⁷.

Jak jsem již psala, představovala jsem si, že aplikace bude fungovat ve více rovinách. Chtěla jsem, aby samozřejmě fungovala pro hraní hry. Což, jak pevně v tuto chvíli doufám, se povedlo. Aplikace tedy funguje tak, že po načtení mé webové stránky www.lindagraphicdesign.cz se spustí webová aplikace, kde se hra dá hned hrát. Vše v aplikaci je pro uživatele velice jednoduché, intuitivní a po zobrazení webové stránky v mobilu se může začít hned hrát.

Dále jsem vymyslela, že by aplikace mohla fungovat i jako učební pomůcka pro jednotlivce. Pokud by si jednotlivec vzal balíček všech karet a po jedné je načítal, mohl by se tak učit jména autorů i děl. Aplikace by tak byla jako vzdělávací pomůcka, pokud by zrovna na hru nebyl čas nebo by se nenašel druhý hráč. Aplikace by také mohla po načtení obrazů spouštět otázky, které jsou normálně ke hře, ale opět by to byla pouze vzdělávací pomůcka pro jednotlivce. Pro lepší představu přidávám do přílohy dokumentaci²⁸, kde jsem se vše snažila popsat již ve chvíli, kdy jsem oslovovala programátory. Proto je v této prezentaci rozdílný název hry i design.

Pokud by se například má hra dočkala rošíření, či dalších verzí, mohl by si tak jednotlivec k procvičování otázek a jmen zvolit i období, která se chce učit. Mohla by potom být například hra samostatně o jednotlivých uměleckých směrech, nebo o architektuře či sochařství. Všechny hry by svazovala jedna aplikace, ve které by se vše dalo jednoduše procvičovat.

8.5.1 | Animace

Aplikaci jsem od začátku chtěla doplnit animacemi. Proto jsem ke všem šedesáti dílům vytvořila krátká, tří vteřinová videa, která se přehrají po načtení díla do aplikace. Animace většinou zdůrazňuje nebo vysvětluje lépe dílo. Může být nápomocná pro zapamatování si jednotlivých děl a klidně i jejich detailů. Veškeré animace jsem vytvořila v Adobe After Effect. Pro prohlédnutí všech animací můžete načíst QR kód z přílohy²⁹ nebo si je případně pustit z CD, které je umístěno na zadní straně desek.

27 Aplikace ukázka

28 Prezentace pro programátory

29 QR kód s odkazem na animace

8.6 | Vyhodnocení hry

Hra končí ve chvíli, jakmile jeden z hráčů nasbírá šest obrazů do své galerie. Ovšem, tento hráč nemusí být vítěz, pouze tím zastaví hru. Jednotlivá díla jsou pro každého hráče nějak obodována.

Díla, která přísluší galerii, za kterou hráč hraje, čili mají na zadní straně karty označení dané galerie, jsou pro hráče za 15 bodů. Díla, která jsou ze stejného období, jako galerie hráče, ale nejsou přímo z té jeho galerie, jsou za 10 bodů, například pokud hráč hraje za MoMA v New Yorku, jsou to pro něho díla z Tate Modern Gallery v Londýně.

Ostatní díla jsou pro hráče za 5 bodů. Výjimku tvoří pouze obraz Jamese Abbotta McNeil Whistlera Aranžmá v šedé a černé: Portrét umělkovy matky, který je pro všechny hráče za 20 bodů a je jedno, zda patří či nepatří do galerie.

S tímto bodováním nemusí nutně vyhrát hráč, který hru zastaví, ale může to být hráč, který například sbírá jen díla ze své doby a má zatím jen čtyři.

9 | Hra bez aplikace

Když jsem v lednu neúspěšně sháněla programátora, vymyslela jsem způsob prezentace, kdy bych využila deskovou hru, která by byla plně funkční i bez aplikace. Naštěstí se nakonec vše povedlo, ale tuto verzi hry, jsem se nakonec rozhodla vytvořit v rámci mé diplomové práce také. Proto mám tedy nyní obě dvě verze³⁰.

9.1 | Rozdíly ve hrách

Tato verze hry má v balení celkem 265 karet, tedy jedna karta pro každou otázku. Karty jsou opět rozděleny do tří skupin podle uměleckých období – umění do 19. století, umění 19. století a Moderní umění. Na každé kartě je v pravém dolním rohu umístěn barevný puntík, který umožňuje rozeznávat tato období i pokud jsou karty touto stranou nahoru, což je ve hře velice důležité.

30 Celá hra bez aplikace

Poměrně velkou změnou je, že každou otázku musí hráči, který je momentálně na řadě přečíst jiný hráč³¹. Karty jsou na stole položené obrázy nahoru, aby nešlo předem číst otázky, proto hraje velkou roli ve své funkci barevný puntík³².

Další změnou je bodování a rozdělení karet. Karty zde nejsou rozděleny přímo do galerií, ale jen do období. Proto jsou obodovány jen 10 nebo 5 body. 10 bodů za kartu z období, do kterého je galerie zařazena, 5 bodů za ostatní díla. Obraz Jamese Abbotta je zde za 15 bodů.

10 | Perspektivnost hry

Hru s aplikací jsem dělala s nápadem, že by posléze šlo dodělat různé edice hry. Například hra tématicky laděná pouze do sochařství, architektury nebo zabývající se hlouběji jednotlivými obdobími – baroko, moderní umění atd.

Stejně tak by kdykoliv šlo mou hru o malířství rozšířit o více děl. Stačí přidělat karty a pokud by se hra prodávala na trhu, stačilo by prodávat rozšiřující balíček karet a otázky s rozšířením by se dodělali při aktualizaci aplikace.

11 | Realizace

Realizace hry byl zdlouhavý a poměrně složitý proces. Veškeré dokončovací práce jsem si na obou hrách dělala sama. Bylo potřeba přilepit herní desku a galerie na šedé, kartonové lepenky. V těchto dvou věcech je lepenka o síle 2 milimetry. Herní deska je navíc, kvůli lepší odolnosti při skládání, zespodu chráněna knihařským plátnem. Do všech lepenek, které jsou v galeriích jsem pomocí kladiva a kovových raznic vyrazila kulaté otvory, do kterých jsem umístila neodymové magnety odpovídající velikosti.

Veškeré karty v obou hrách jsou vždy slepené z přední a zadní části. Mezi tyto dva papíry je vlepen čtvereček kovu, aby karty držely v galeriích na stěnách. V krabici jsou karty zajištěny papírovými pruhy s názvem hry, které se zapínají pomocí magnetického papíru³³.

31 Karty s otázkami

32 Karty pro hru bez aplikace zepředu

33 Proužky na zajištění karet

Krabice je vytvořena z 1 milimetrové kartonové lepenky a polepena potištěným papírem. Uvnitř je především kvůli estetické stránce krabice vylepena žlutým papírem. Ve verzi s aplikací je uvnitř na víku krabice umístěn QR kód pro rychlejší načtení stránky s aplikací³⁴. Krabice se zavírá opět na magnety.

12 | Proces tvorby

Již po zadání práce, koncem loňského letního semestru jsem promýšlela, jak hru pojmut a udělat. Přes léto jsem vymýšlela systém hry a strategii a stále dokola hledala nějaký systém, jak se hra bude hrát, a co vše bude její součástí. Od září jsem shromažďovala informace, vymýšlela a psala otázky do hry. V listopadu jsem začala pořizovat materiály pro hru a ladila herní strategii.

Během ledna a února jsem vytvořila všech šedesát animací, které jsou použity v aplikaci. Již od poloviny ledna jsem také pracovala na designu všech tiskovin, které jsou pro hru nutné. V únoru také začala spolupráce s programátory, která trvala až do dne odevzdání.

Začátkem dubna jsem začala dělat zkušební tisky. Poslední tři týdny jsem celé hry tvořila a kompletovala.

13 | Popis díla

Pro tisk veškerého tiskového materiálu jsem zvolila papír Top Color v gramážích 120, 130 a 160g/m².

Hmotná část mého díla tedy obsahuje dvě deskové hry, z nichž každá má krabici, herní desku, šest galerií, šest hracích kostek a šest figurek. Hra bez aplikace má 265 karet a hra s aplikací 61. Dále je součástí mé práce webová aplikace, která funguje na stránce www.lindagraphicdesign.cz.

34 QR kód na víku hry

14 | Závěr

S výsledkem své práce jsem velice spokojená. Myslím, že jsem dodržela svůj původní záměr a ještě ho trochu rozšířila o hru bez aplikace. Vytvořila jsem deskovou hru, která je nová, inovativní, odlišná, vzdělávací a zábavná.

15 | Seznam použitých zdrojů

15.1 | Knižní zdroje

PECINA, Martin. *Knihy a typografie*. 2. vyd., rozš. Brno: Host, 2012. ISBN 978-80-7294-813-0.

Slavné obrazy: mistrovská díla v souvislostech. Přeložil Tomáš NEDVĚD. Praha: Euromedia Group, 2019. Universum (Euromedia Group). ISBN 978-80-7617-785-7.

HOLLIS, Richard. *Stručná historie grafického designu*. V Praze: Rubato, 2014. Eseje (Rubato). ISBN 978-80-87705-27-8.

BERAN, Vladimír. *Aktualizovaný typografický manuál*. Osmé vydání. Praha: Kafka design, 2016.

FIELL, Charlotte a Peter FIELL. *Graphic design for the 21st century / Grafikdesign im 21. Jahrhundert: 100 of the world's best graphic designers*. Köln: Taschen, 2003. ISBN 3-8228-1605-1.

GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Přeložil Miroslava TŮMOVÁ. Praha: Mladá fronta, [1997]. ISBN 978-80-7203-143-6.

PHILLIPS, Sam. *--ismy*. V Praze: Slovart, 2013. ISBN 978-80-7391-762-3.

LITTLE, Stephen. *--ismy*. V Praze: Slovart, 2005. ISBN 80-7209-751-2.

BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník : (malířství, sochařství, grafika)*. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0609-5.

15.2 | Internetové zdroje

Google Arts & Culture. *Google Arts & Culture* [online]. Copyright © Pollock [cit. 11.04.2022]. Dostupné z: <https://artsandculture.google.com/>

Louvre Museum Official Website. *Site officiel du musée du Louvre* [online]. Copyright © RMN [cit. 11.04.2022]. Dostupné z: <https://www.louvre.fr/en>

MoMA. *MoMA* [online]. Copyright © 2022 The Museum of Modern Art [cit. 11.04.2022]. Dostupné z: <https://www.moma.org/>

Kunsthistorisches Museum: Kunsthistorisches Museum Wien. Kunsthistorisches Museum: Kunsthistorisches Museum Wien [online]. Copyright © KHM [cit. 11.04.2022]. Dostupné z: <https://www.khm.at/>

Pinacoteca di Brera | Official Website. Pinacoteca di Brera | Official Website [online]. Copyright © 2021 Pinacoteca di Brera. [cit. 11.04.2022]. Dostupné z: <https://pinacotecabrera.org/en/>

301 Moved Permanently. 301 Moved Permanently [online]. Dostupné z: <http://www.hermitagemuseum.ru>

Tate Modern | Tate. Tate [online]. Copyright © Yinka Shonibare. Co [cit. 11.04.2022]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/visit/tate-modern>

Top 7 kooperativních deskových her | CMUS.cz. Magic the Gathering | CMUS.cz [online]. Copyright © 2022 CMUS.cz [cit. 12.04.2022]. Dostupné z: https://www.cmus.cz/rubriky/top-7-kooperativnich-deskovych-her_11654.html

16| Resumé

Jako svou diplomovou práci jsem si zvolila stolní hru. Hra je zaměřena na dějiny výtvarného umění. Snažila jsem se vytvořit vzdělávací zábavnou hru, která by usnadnila studentům učení se dějin umění a zároveň s uměním seznámila širokou veřejnost. Vytvořila jsem dvě verze hry, z nichž jedna se hraje za pomoci mobilu s aplikací. Hra obsahuje herní desku, šest galerií, karty, šest kostek a hracích figurek a pravidla hry. Cílem hry je naplnit svou galerii šesti slavnými obrazy. Má hra by měla především hráče učit znalosti z dějin umění novou formou. K mé hře vznikla také webová aplikace s animacemi, která je důležitá pro hru. Aplikaci jsem zvolila hlavně z důvodu, aby šly otázky aktualizovat a přidávat stále nové.

16.1| Resumé v AJ

I choose desk game as my master's thesis. The game is focused on the history of arts. I try to make entertaining educational game which will help student and public with learning of arts history. I create two game version which one of them works with mobile application. The game contains game board, six art galleries, cards, six game dice and six playing figures and game rules. The goal of this game is collect six famous works into your gallery. My game should be educational at first and that in new way. Main part of my game is web application with animations. I choose application mainly for the reason of actualization of questions.

17 | Seznam Příloh

17.1 | obrazové přílohy

Příloha 1	Hra Manifesto The Art Movements Game
Příloha 2	Hra Umění
Příloha 3	Hra Banksy
Příloha 4	Hra Picasso
Příloha 5	Hra Zlaté Česko otázky a odpovědi
Příloha 6	Hra Český film premium
Příloha 7	60 děl, která jsou ve hře
Příloha 8	Zadní část karet - rozdělení
Příloha 10	Celá hra
Příloha 11	Příslušenství ke hře
Příloha 12	Ostatní návrhy fontu názvu
Příloha 13	Čelo krabice s motivem Whistlerovy matky
Příloha 14	Piktogramy
Příloha 15	Herní deska
Příloha 16	Zdvojené políčko a karty Akce
Příloha 17	Galerie
Příloha 18	Pinacoteca di Brera
Příloha 19	Ermitáž
Příloha 20	Kunsthistorisches Museum
Příloha 21	Louvre
Příloha 22	MoMA
Příloha 23	Tate Modern Gallery
Příloha 24	Magnety v galeriích
Příloha 25	Kov, který je vlepen v každé kartě
Příloha 26	Pravidla
Příloha 27	Aplikace ukázka
Příloha 28	Prezentace pro programátory
Příloha 30	Celá hra bez aplikace
Příloha 31	Karty s otázkami
Příloha 32	Karty pro hru bez aplikace zepředu
Příloha 33	Proužky na zajištění karet
Příloha 34	QR kód na víku hry

Příloha 1 Hra Manifesto The Art Movements Game



Zdroj: vlastní foto

Příloha 3 Hra Banksy



Zdroj: vlastní foto

Příloha 4 Hra Picasso



Zdroj: <https://www.svet-her.cz/spolecenske-hry/picasso>

Příloha 5 Hra Zlaté Česko otázky a odpovědi



Zdroj: vlastní foto

Příloha 6 Hra Český film premium



Zdroj: vlastní foto

Příloha 8 Zadní část karet - rozdělení



Zdroj: vlastní foto

Příloha 10 Celá hra



Zdroj: vlastní foto

Příloha 11 Příslušenství ke hře



Zdroj: vlastní foto

Příloha 12 Ostatní návrhy fontu názvu



Zdroj: vlastní foto

Příloha 13 Čelo krabice s motivem Whistlerovy matky



Zdroj: vlastní foto

Příloha 14 Piktogramy



Zdroj: vlastní foto

Příloha 15 Herní deska



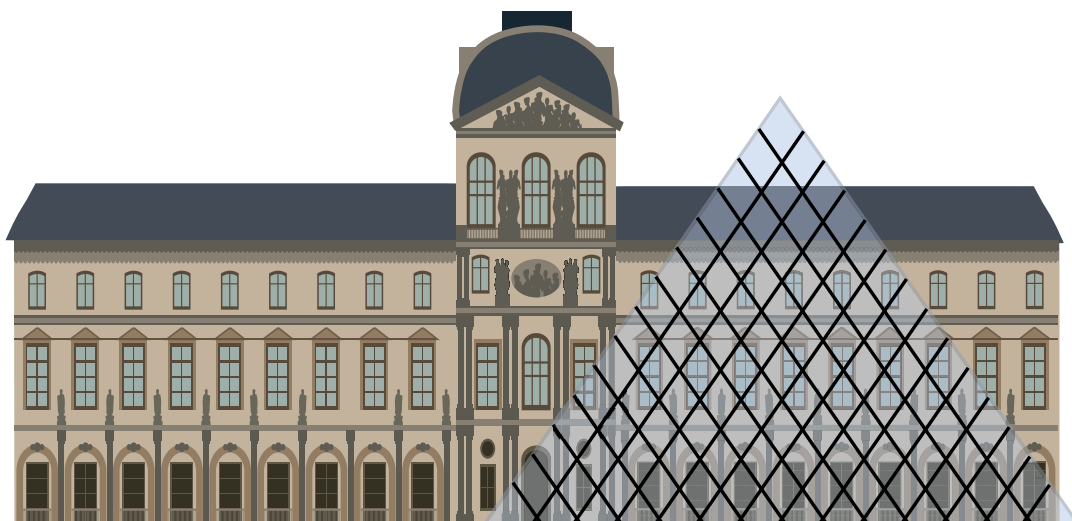
Zdroj: vlastní foto

Příloha 16 Zdvojené pole a karty Akce

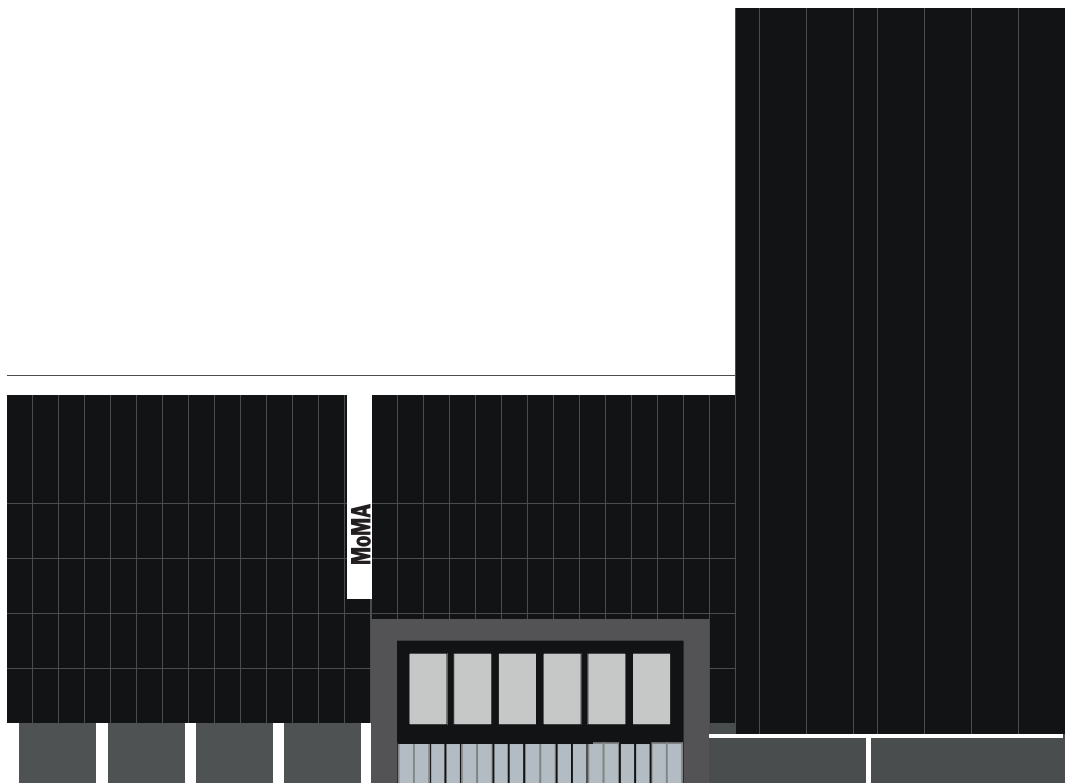
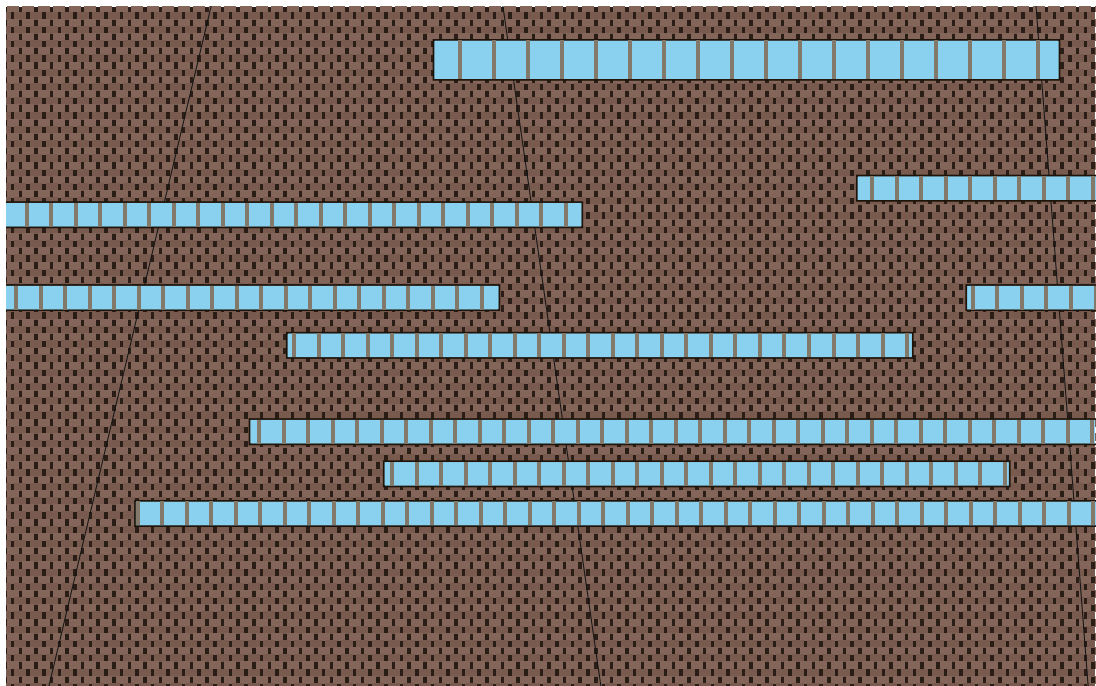


Zdroj: vlastní foto

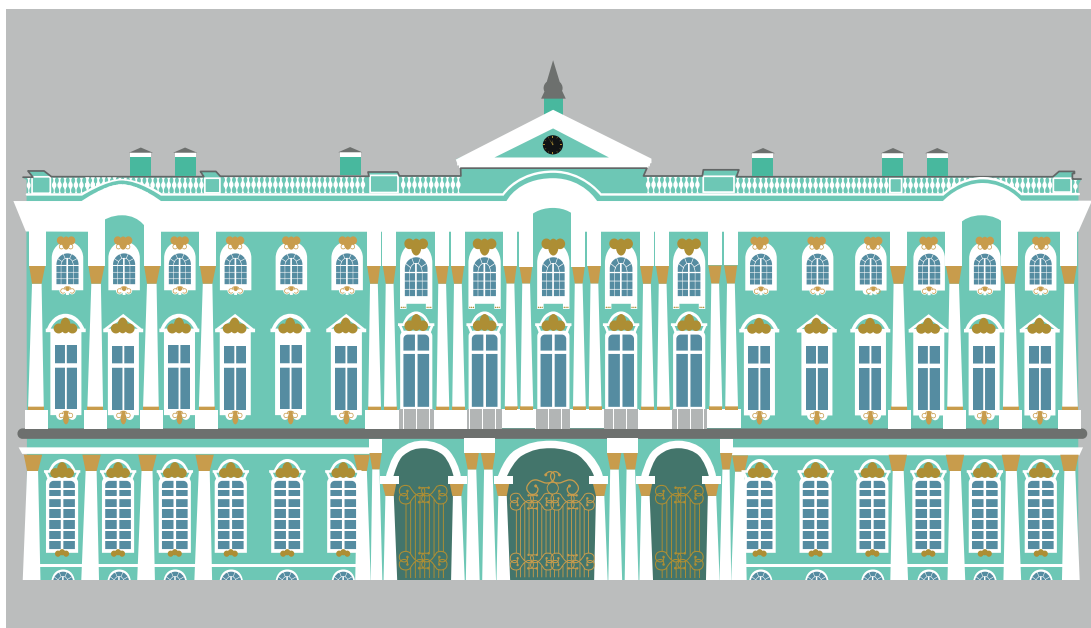
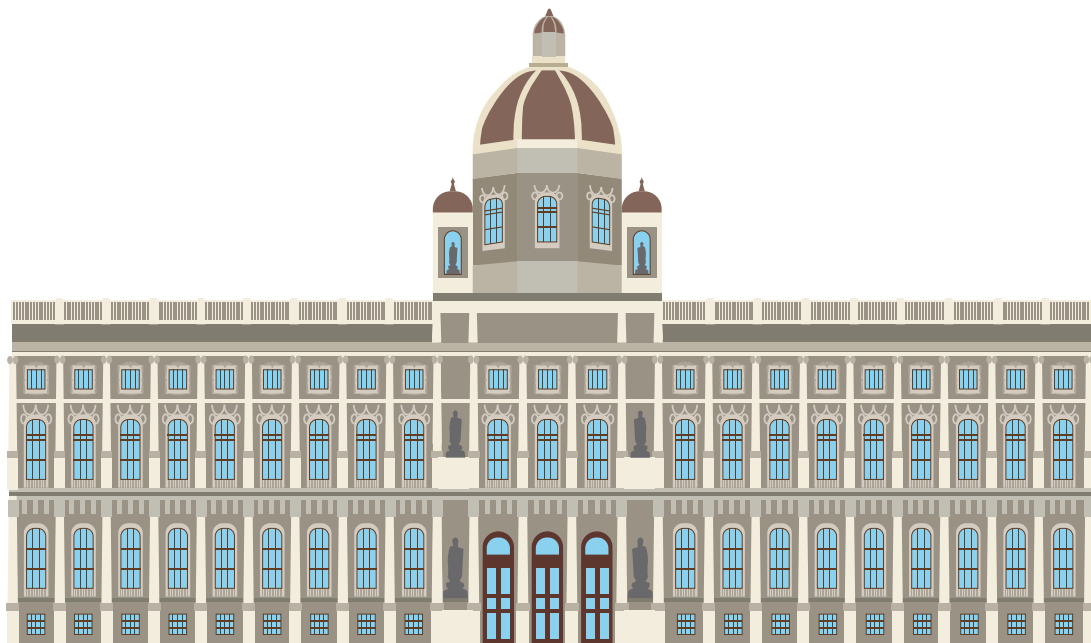
Příloha 17 Galerie



Zdroj: vlastní kresba



Zdroj: vlastní kresba



Zdroj: vlastní kresba

Příloha 18 Pinacoteca di Brera



Zdroj: vlastní foto

Příloha 19 Ermitáž



Zdroj: vlastní foto

Příloha 20 Kunsthistorisches Museum



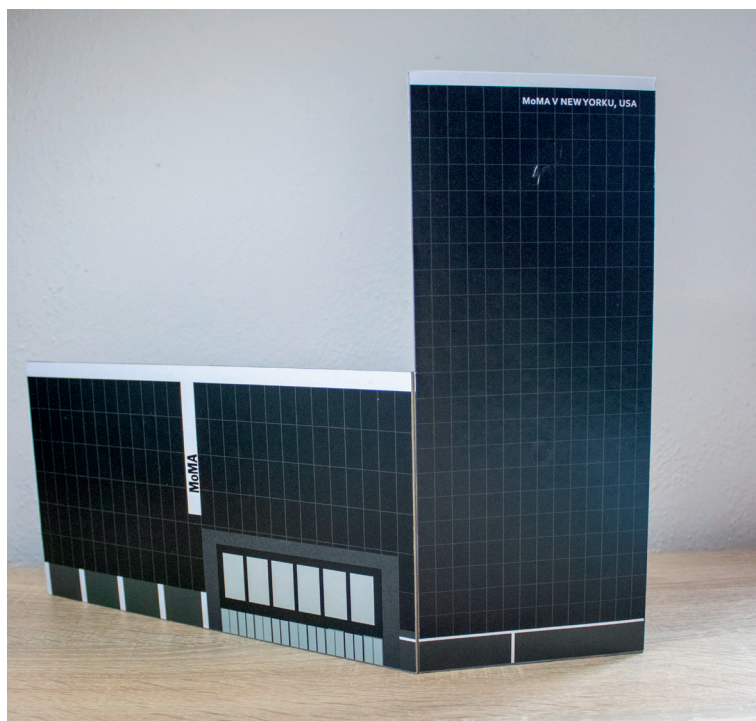
Zdroj: vlastní foto

Příloha 21 Louvre



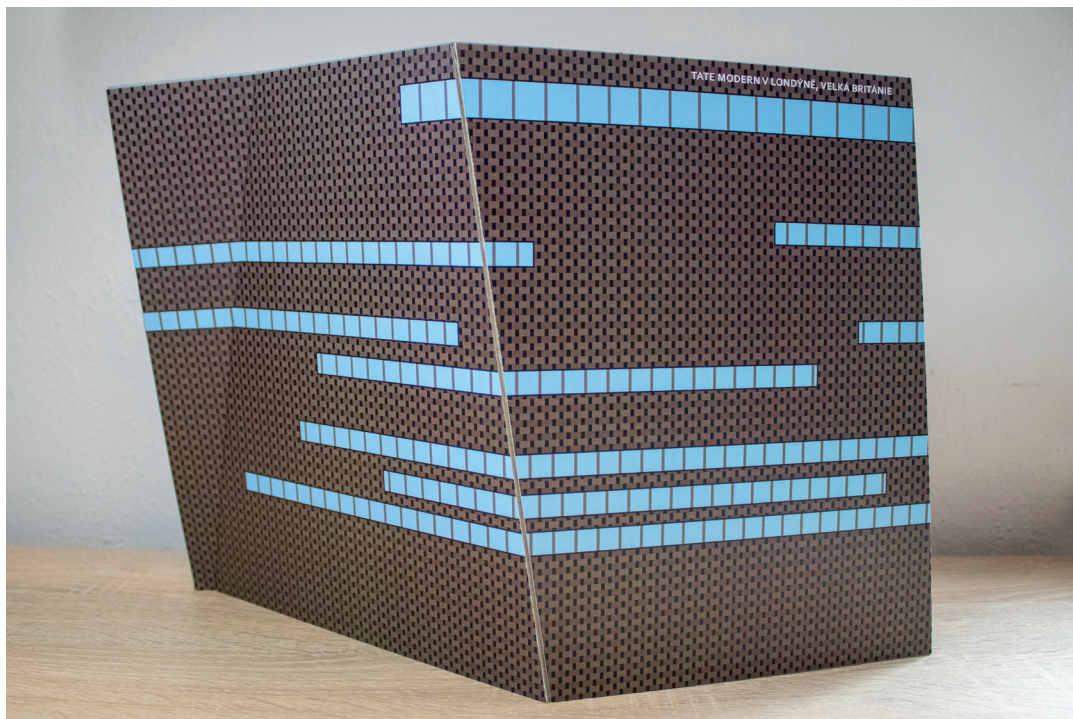
Zdroj: vlastní foto

Příloha 22 MoMA



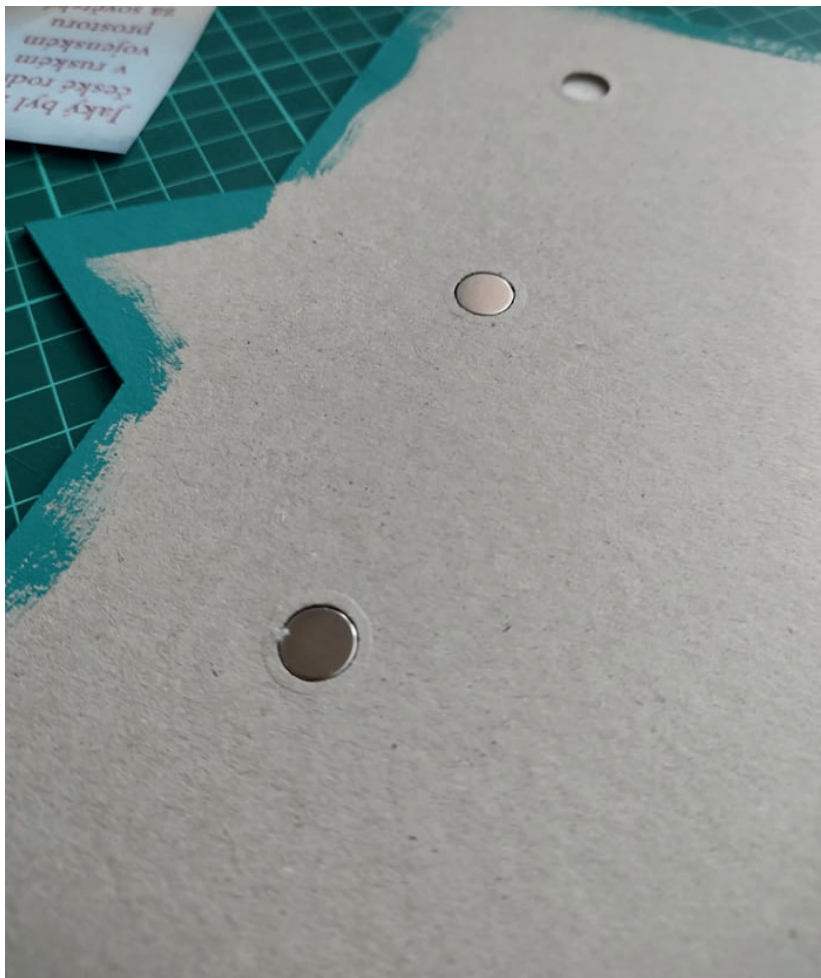
Zdroj: vlastní foto

Příloha 23 Tate Modern Gallery



Zdroj: vlastní foto

Příloha 24 Magnety v galeriích



Zdroj: vlastní foto

Příloha 25 Kov, který je vlepený v každé kartě



Zdroj: vlastní foto



CO JE TOHLE SAKRA ZA HRU?

Hra, kde se naučíš poznávat významná umělecká díla, umělce i místa.

Hra, která ti dokáže, že fontána není vždy fontána.

Hra, kde se i hodiny můžou roztéct.

Hra, kde zjistíš, že Mona Lisa nebyla vždy na svém místě.

Hra, která ti dokáže, že není modrá jako modrá, a že i modrá barva se dá patentovat.

A konečně hra, kde se dozvíš, kdo je sakra Whistler?

PRŮBĚH HRY

- Hráč, který je na řadě, hodí svou kostkou a postupuje příslušný počet políček po směru hodinových ručiček (směr šipek).
- Podle barvy pole, na kterém hráč zastaví, si vezme kartu. Tu mu přečte hráč sedící přímo naproti němu.
- Pokud hráč odpoví správně, získává kartu do své galerie.
- Pokud odpoví špatně, karta se vrátí do spodu příslušného balíčku a hraje další hráč.

KONEC HRY A BODOVÁNÍ

- Díla v této hře jsou rozdělena podle historických období. Žlutá — umění do 19. století Modrá — umění 19. století Šedá — Moderní umění
- Pokud jeden z hráčů naplní svou galerii šesti obrazy, hra končí.
- Obrazy, které patří do období, pro které je v naší hře určena tvá galerie, jsou za 10 bodů.
- Obrazy z ostatních období, tedy i galerii, jsou za 5 bodů.
- Jedinou výjimku tvoří obraz Jamese Abbotta McNeile Whistlera Aranžmá v šedé a černé: portrét umělovcovy matky, známé též pod hovorovým názvem Whistlerova matka. Toto dílo je za 15 bodů.

PŘÍPRAVA HRY

- Připraví se karty podle barev vedle sebe, otázkami dolů.
- Každý z hráčů si vybere svou galerii.
- Každý z hráčů si vylosuje ze sáčku svou hrací kostku.
- Každý hráč si se svou figurkou stoupne na naprosto libovolné políčko na herní desce.
- Rozhodněte, kdo bude začínat. (Například hráč s nejdelšími vousy, největší drzoun nebo největší šprt.)

DVOJITÉ POLÍČKO A KARTA AKCE

Karty, na kterých nejsou žádná díla, ale část barev z palety, jsou karty akce.

Pokud hráč stojí na bílém, zdvojeném políčku, musí si vzít tuto kartu a postupovat přesně podle jejich pokynů.

Pokud se hráč ocitne na křížovce polí na herní desce, rozhoduje číslo, které hodí. Doprava jde, pokud je číslo sudé a doleva pokud je číslo liché.

STRATEGIE

Pokud chceš trochu taktizovat, máš možnost odložit dílo, které ti padne.

Před přečtením otázky můžeš říct, že o dílo z období, které ti zrovna padlo, nestojíš. Nepotřebuješ ho do své galerie a počkáš si na další hod. V tomto případě jsou na řadě další hráče a hraje opět v dalším kole.

Přeju ti ovšem hodně štěstí, aby nějaký z tvých spoluhráčů do té doby nenasbíral svých šest děl a nezastavil hru dřív, než se dostaneš k dalším hodům.

KDO SAKRA VYHRÁL?

- Hru vyhrává hráč, který má po ukončení hry nejvyšší počet bodů.
- Pokud tedy hráč, který ukončí hru, má v galerii šest obrazů a je kurátorem v MoMa, New York, ale ani jeden obraz nepatří k modernímu umění (šedá), nasbírá tak pouze 35 bodů.
- Další hráč může mít ve své galerii jen pět děl, ale tři díla patří do období, ke kterému je jeho galerie přiřazena (tedy tři obrazy za 10 bodů), a k tomu dva obrazy za 5 bodů z jiných období. Získává tak celkem 40 bodů a vyhrává.
- Pokud bude hráčů se stejným počtem bodů více, vyhrává ten, který má více děl z období jeho galerie. Pokud je výsledek stále nerozhodný, vyhrává ten, kdo má celkově více děl v galerii.

UPOZORNĚNÍ

Galerie, do kterých jsou jednotlivé obrazy v této hře přiřazeny, nejsou galerie, ve kterých ve skutečnosti díla můžeme vidět.

Některé obrazy jsou v soukromých sbírkách a většina galerií vystavuje díla napříč celou historií.

MoMA, New York, Spojené státy americké

Muzeum moderního umění v New Yorku je soukromá muzejní instituce založená v roce 1929. Obsahuje 1200 obrazů od 500 umělců z 39 zemí.

Tate Modern, Londýn, Velká Británie

Tate Gallery je síť čtyř britských galerií: Tate Britain, Tate Liverpool, Tate St Ives a Tate Modern. Galerie se nachází v budově původní elektrárny Bankside, jejímž tvůrcem byl sir Giles Gilbert Scott.

Ermitáž, Petrohrad, Rusko

Ermitáž v Petrohradu je jedno z největších a nejznámějších muzeí v Rusku i v celém světě. Sbírkou byly založeny roku 1764 carevnou Kateřinou II. Velikou, veřejnosti byly plně zpřístupněny až v roce 1922.



Louvre, Paříž, Francie

Muzeum umění Louvre na ploše 72 tisíc m² vystavuje přes 35 tisíc exponátů (z celkové sbírky asi 554 tisíc) z dob od pravěku po 19. století. Co do výstavní plochy je třetím největším na světě, po Metropolitan muzeum umění v New Yorku a petrohradské Ermitáži.

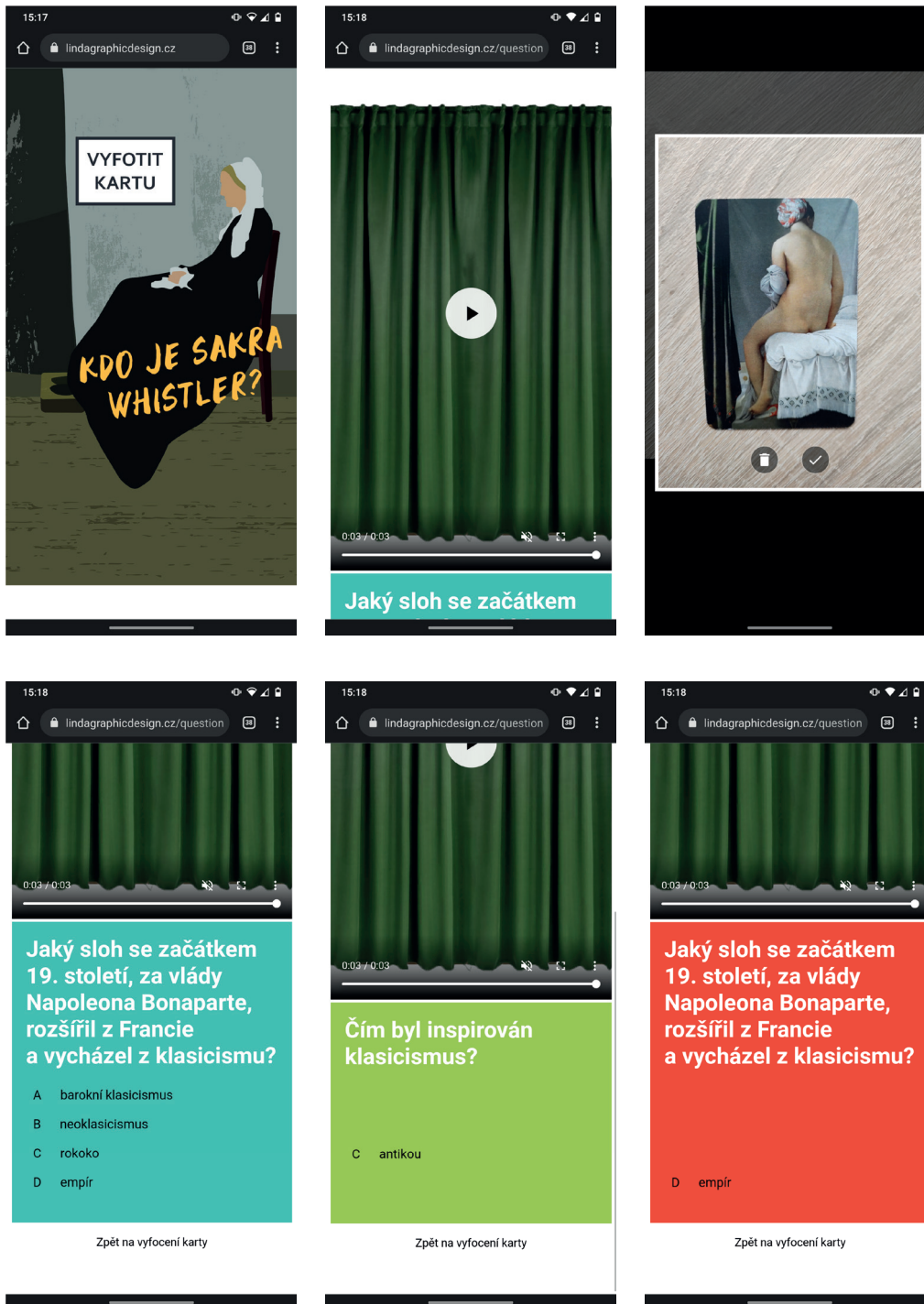
Pinacoteca di Brera, Miláno, Itálie

Hlavní veřejná galerie obrazů v italském Miláně. Obsahuje jednu z nejvýznamnějších sbírek italských obrazů, která vyústila v kulturní program Akademie Brera, která sídlí v paláci Palazzo Brera.

Kunsthistorisches Museum, Vídeň, Rakousko

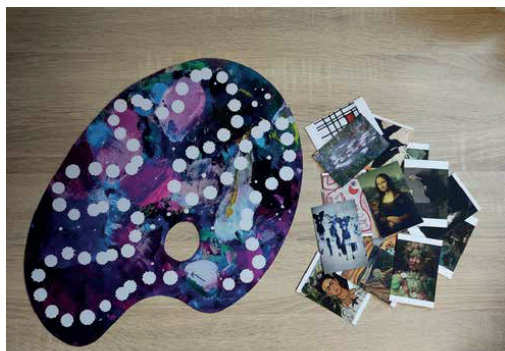
Uměleckohistorické muzeum ve Vídni patří mezi nejvýznamnější muzea umění v Evropě. Už za vlády císaře Františka Josefa I. soustředilo císařskou klenotnici, obrazárnu, sbírky zbraní, starožitností a mincí, zlaté poklady nalezené v Uhrách a další sbírky.

Příloha 27 Aplikace ukázka



Zdroj: vlastní

Příloha 28 Prezentace pro programátory



Tohle je jedna z galerií

DESKOVÁ HRA

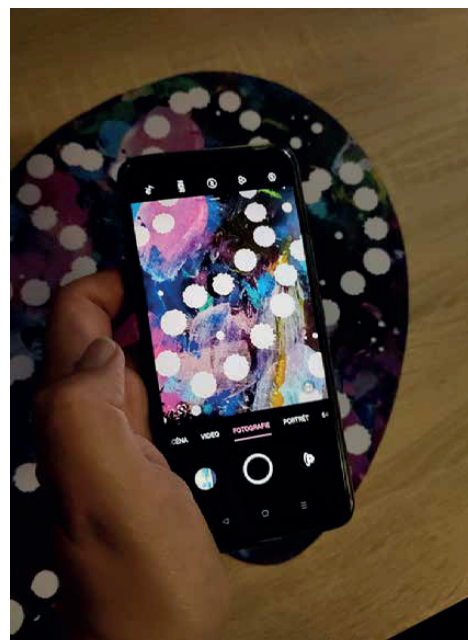
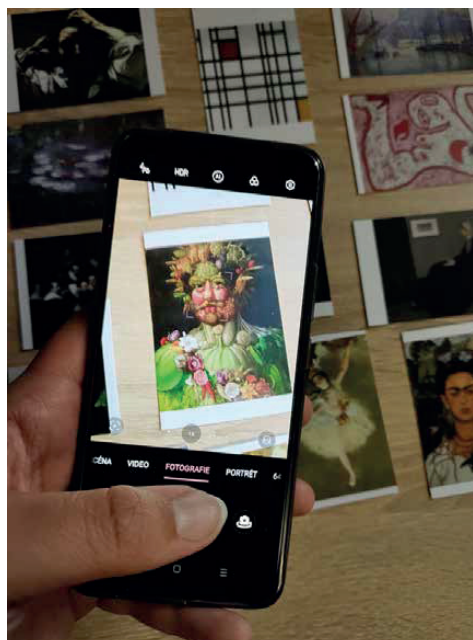
- herní deska — paleta
- 60 herních karet s motivy slavných obrazů
- 6 herních desek se známými galeriemi

Hráč jde po herní desce a postaví se na políčko. Buď to bude políčko, kde si vezme obraz nebo na dvojpolíčko s bonusem.

Cílem hry, je naplnit galerii šesti obrazy.

V případě stoupnutí si na políčko, načte hráč obraz z první karty na hromádce do aplikace. To spustí náhodně vybranou otázku k danému obrazu.

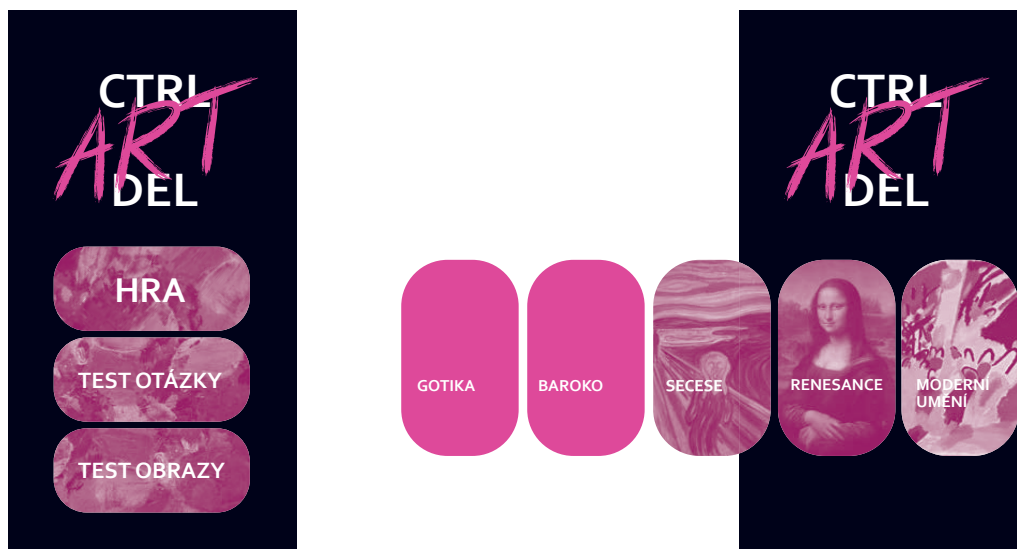
V případě stoupnutí si na dvojpolíčko, načte hráč herní desku do aplikace. To spustí náhodně vybraný bonus.



Zdroj: vlastní

APLIKACE

Po spuštění aplikace by mělo jít vybrat, zda chcete hrát hru, procvičovat si náhodně otázky nebo procvičovat jména autorů obrazů.
HRA — spustí se hra.
TEST OTÁZKY — podle období půjde procvičovat jednotlivé otázky ze hry.
TEST OBRAZY — načtením jednotlivých karet s obrazy se vždy ukáže jméno autora a název díla.



HRA



V případě dvojpolička, kdy hráč načte do aplikace herní desku — paletu, se zobrazí nějaký herní bonus (například, díky požáru musíš jeden obraz vrátit, nebo — do galerie ti přivezli jeden obraz navíc, hraj ještě jednou). V tom případě by se jen náhodně zobrazil jeden bonusový úkol.

Zdroj: vlastní

Příloha 30 Celá hra bez aplikace



Zdroj: vlastní foto

Příloha 31 Karty s otázkami



Zdroj: vlastní foto

Příloha 32 Karty pro hru bez aplikace zepředu



Zdroj: vlastní foto

Příloha 33 Proužky na zajištění karet



Zdroj: vlastní foto

Příloha 34 QR kód na víku hry



Zdroj: vlastní foto

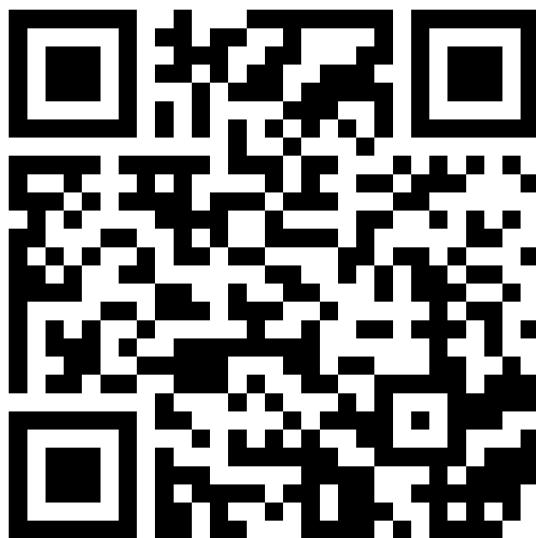
17 | Seznam Příloh

17.2 | ostatní přílohy

Příloha 29 QR kód s odkazem na animace

Příloha 9 Otázky ke hře

Příloha 29 QR kód s odkazem na animace



Zdroj: <https://www.the-qrcode-generator.com/ru/>

Příloha 9 Otázky ze hry

GIUSEPPE ARCIMBOLDO

- Pojmem manýrismus označujeme přechodovou fází mezi:
 - **renesancí a barokem**
 - gotikou a renesancí
 - barokem a rokokem
 - barokem a klasicismem
- Arcimboldo tvořil tzv. reverzní zátiší, co to znamená?
 - **otočením o 180° se zátiší změní v portrét**
 - na obarže bylo vyobrazeno zátiší i se svým odrazem
 - tvořil zátiší pouze sestavené z kuchyňského náčiní
 - zátiší byla sestavena pouze z květin
- Giuseppe Arcimboldo byl:
 - **italský malíř**
 - francozský malíř
 - německý malíř
 - španělsý malíř
- V případě obrazů ročních období se náměty lišily vzhledem k charakterům jednotlivých období.
 - **ano**
 - ne

CARAVAGGIO

- Cavaraggiiovi obrazy vynikají především:
 - **ztvárněním emocí**
 - pestrými barvami
 - používáním zlaté barvy
 - ztvárněním zhrzených žen
- Základním principem jeho obrazů je modelování světla.
Tento princip se nazývá:
 - **šerosvit**
 - světlosvit
 - stínosvit
 - šedosvit
- Temnosvit je založený na principu nasvícení obrazu:
 - **z nevelkého, často skrytého zdroje světla - svíčka**
 - z okna, které bylo vždy alespoň s částí zobrazeno v obraze
 - vždy zepředu, jakoby obraz ozařoval sám malíř
 - z pravé strany tak, aby vynikali veškeré tváře na obraze
- Co je naturalismus?
 - **zobrazení světa s minimálním množstvím abstrakce**
 - zobrazení jen krajiny
 - zobrazení okolního světa jen v odstínech jedné barvy
 - zobrazení pouze nočního života

ALBRECH DÜRER

- Mezi Dürerovi nejznámější obrazy patří:
 - **autoportréty**
 - krajiny
 - zátiší
 - světské motivy
- Albrecht Dürer jako první německý umělec kreslil:
 - **akty podle živých modelů**
 - prostitutky
 - abstraktní krajiny
 - zvířata
- Německý malíř Albrecht Dürer tvořil především v době:
 - **renesance**
 - baroka
 - gotiky
 - klasicismu
- Kdo je autorem tohoto obrazu?
 - **Albrecht Dürer**
 - Rembrandt
 - Leonardo da Vinci
 - Tizian

JAN VAN EYCK

- Charakteristikou malby Jana Van Eycka je:
 - **neuvěřitelná detailnost a jemnost**
 - hrubé tahy štětce
 - nepoužívání perspektivy
 - používá temnosvit
- Kdo je vynálezcem perspektivy?
 - **nikdo**
 - Jan van Eyck
 - Leonardo da Vinci
 - Michelangelo Buonarrotti
- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Jan van Eyck**
 - Lorenzo Lotto
 - Cavaraggio
 - Donatello
- V jaké době Jan Van Eyck především tvořil?
 - **pozdní gotika**
 - rané baroko
 - renesance
 - románský sloh

GIORGIONE

- Giorgione ve svých obrazech upřednostňoval spíše:
 - **přírodu**
 - zvířata
 - člověka
 - techniku
- Co je trecento, quattrocento a cinquecento?
 - **období italské renesance**
 - druhy novověké měny
 - latinské názvy uměleckých směrů
 - umělecké techniky
- Kdo je autorem tohoto obrazu?
 - **Giorgione**
 - Jan van Eyck
 - Hieronymus Bosch
 - Tizian
- Ve kterém století vznikla a odkud se rozšířila Renaissance?
 - **14. století z Itálie**
 - 16. století z Francie
 - 12. století z Itálie
 - 14. století z Francie

RAFFAEL SANTI

- Kteří dva filozofové jsou vyobrazeni na obrazu Athénská škola?
 - **Platón a Aristoteles**
 - Sofokles a Platón
 - Sokrates a Sofokles
 - Aristoteles a Sokrates
- Je na tomto obraze vyobrazen sám autor, Raffael Santi?
 - **ano** (sám sebe ztvárnil jako Apella, a je to postava nejvíce v pravo nahoře.)
 - ne
- Jak se jmenuje obraz na kartičce a kdo ho namaloval?
 - **Anthénská škola, Raffael Santi**
 - Bémská škola, Lorenzo Lotto
 - Vlámská škola, Carolus Clusius
 - Italská škola, Giorgione
- Jakými obrazy se Raffael Santi především proslavil?
 - **obrazy madon**
 - obrazy přírody
 - byl první malíř realistických zvířat
 - obrazy dětí

LORENZO LOTTO

- Co je to tryptych?
 - **umělecké dílo rozdělené na tři části**
 - koberce, které se věšeli na stěny
 - označení pro část kostela
 - speciální kalich, který se používal jako nádoba na barvy

- Kdo je autorem tohoto obrazu?
 - **Lorenzo Lotto**
 - Tizian
 - Giorgione
 - Michelangelo
- Lorenzo Lotto byl:
 - **benátský malíř**
 - nizozemský malíř
 - madridský malíř
 - francozský malíř
- Lorenzo Lotto byl jedním z nejvlivnějších autorů konce 15. století. Jaký umělecký styl, přicházející v 16. století ovlivnil?
 - **renesanci**
 - rokoko
 - klasicismus
 - baroko

RAMBRANDT

- Rembrandt byl:
 - **nizozemský barokní malíř**
 - italský renesanční malíř
 - německý barokní malíř
 - francozský gotický malíř
- Rembrandt ve svých dílech používal techniku šerosvitu,
 - **ano**
 - ne
- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Rembrandt van Rijn**
 - Leonardo da Vinci
 - Tizian
 - Carravaggio
- Která z těchto děl patří Rembrantovi?
 - **Noční hlídka, Hodina anatomie doktora Tulpa**
 - Nemocný Backhus, Hlava Medúzy
 - Zrození Venuše, Primavera
 - Bouře, Spící Venuše

PAUL RUBENS

- Na území kterého státu, se nachází Vlámsko?
 - **Belgie**
 - Německo
 - Nizozemí
 - Francie
- V jaké disciplíně byl Peter Paul Rubens ve své době nepřekonatelný?
 - **v zobrazení lidské pleti**
 - v zobrazení očí
 - v zobrazení krajiny
 - v zobrazení mnichů

- Kdo je autorem tohoto díla?

- **Peter Paul Rubens**
- Rembrandt
- Michelangelo
- Raffael Santi

- Jak se nazývá tento obraz?

- **Hlava Medusy**
- Hadi a Medusy
- Hlava mezi hady
- Požírání umělce

DIEGO VÉLAZQUEZ

- Diego Vélazquez se proslavil především jako:

- **portrétista španělské královské rodiny**
- portrétista nizozemské královské rodiny
- autor mnoha krajinomaleb
- autor významných grafických listů

- Diego Vélazquez byl:

- **španělský barokní malíř**
- italský renesanční malíř
- nizozemský barokní malíř
- francouzský renesanční malíř

- Baroko vzniklo v:

- **Itálii**
- Řecku
- Francii
- Španělsku

- Je malíř (postava úplně vlevo) na obraze sám autor Diego Vélazquez?

- **ano**
- ne

LEONARDO DA VINCI

- Ve které galerii si můžete prohlédnout obraz Mona Lisa?

- **v pařížském Louvru**
- v MoMA v New Yorku
- v Petrohradské Ermitáži
- v Paříži na zámku Versailles

- Co je to sfumato?

- **druh malířské techniky**
- hmota, se kterou pracují sochaři
- architektonický prvek
- přezdívkou pro renesanční malíře

- Leonardo da Vinci položil již v 15. století myšlenku jedné, dnes využívané věci, víte které?

- **padák**
- náramkové hodinky
- brýle
- větrák

- Víte, kolik postav je celkem vyobrazeno na obrazu Poslední večeře?
 - **13**
 - 12
 - 15
 - 14
- Značnou část svého života věnoval Leonardo da Vinci především studiu:
 - **anatomie**
 - mechanizace
 - meteorologie
 - botaniky
- Astronom, hudebník, básník, anatom, chemik, fyzik, zoolog, projektant, botanik nebo polyhistorik. Byl Leonardo da Vinci kromě malíře také všemi těmito povoláními?
 - **ano**
 - ne
- Co je freska?
 - **nástěnná malba zhotovená na vlhké omítce**
 - nástěnná malba zhotovená na suché omítce
 - každá nástěnná malba
 - nástěnná malba, která je větší než dva metry
- Jak Leonardo da Vinci získával své znalosti o anatomii lidského těla?
 - **konal četné pitvy**
 - podrobně studoval své tělo
 - z poznatků z knihy
 - pozoroval těla svých známých

TINTORETTO

- V čem vynikalo benátské malířství?
 - **upřednostňovalo barvu před kresbou**
 - kladlo důraz na linie
 - položilo základy abstrakci
 - používalo jen omezenou paletu barev
- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Tintoretto**
 - Tizian
 - Lorenzo Lotto
 - Masaccio
- Co je charakteristickým znakem baroka?
 - **dynamika**
 - barevnost
 - neosobnost děl
 - jednoduchost
- Tintoretto byl jedním z nejvlivnějších malířů v 16. století. Jaký umělecký styl, přicházející v 17. století ovlivnil?
 - **baroko**
 - rokoko
 - klasicismus
 - renesanci

HIERONYMUS BOSCH

- Čím se vyznačují obrazy Hieronyma Bosche?
 - **vyšokou mírou fantazie**
 - realným znázorněním světa
 - položením základů abstrakci
 - dokonalým ztvárněním lidského těla
- Víte, co vyobrazuje levý a pravý panel tryptychu na kratičce?
 - **Boha s Adamem a Evou a peklo - zatracení**
 - ráj a peklo
 - život po smrti a před ní
 - ctnosti a hříchy
- Jak se jmenuje obraz Hieronyma Bosche na kartě?
 - **Zahrada pozemských rozkoší**
 - Rajská zahrada
 - Zahrada sexuálních hrátek
 - Zahrada hříchů
- Co znamená, pokud je dílo alegorické?
 - **smysl díla je skrytý**
 - jasně vyjadřuje, co znamená
 - zobrazuje pouze duchovní motivy
 - poukazuje na problém doby

MICHELANGELO

- Jak se jmenuje nejslavnější socha Michelangela?
 - **David**
 - Adam
 - Goliáš
 - Michael
- Michelangelo dostal za úkol, vyzdobit strop jedné kaple, jak se tato kaple jmenuje?
 - **Sixtinská kaple**
 - Vatikánská kaple
 - Baptisterium San Giovanni
 - Kaple Pazziů
- Michelangelo byl posedlí dokonalostí a snahou být nejlepší. Proto, když s dílem nebyl spokojen zničil ho. Je toto tvrzení pravdivé?
 - **ano**
 - ne
- Jaký motivy ztvárnil Michelangelo na freskách v Sixtinské kapli?
 - **biblické motivy**
 - hříchy
 - posmrtný život
 - motivy z každodenního života
- Kolik postav je přibližně zobrazeno na stropě v Sixtinské kapli?
 - **300**
 - 100
 - 500
 - 200

- Jak se jmenuje obraz na kartě a kde se nachází?
 - **Poslední soud v Sixtínské kapli**
 - Svaté přijímání ve Florentském domě
 - Zrození hříčů v Sixtínské kapli
 - Zrození v Baptisteriu san Giovanni
- V jaké době Michelangelo především tvořil?
 - **vrcholná italská renesance**
 - vrcholné baroko
 - rané baroko
 - pozdní italská gotika
- Jak se nazývá nejznámější Michelangelova malba, která je vyobrazena na stopě Sixtínské kaple?
 - **Stvoření Adama**
 - Bůh, Adam a Eva
 - Dotyk
 - Ruce

TIZIAN

- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Tizian**
 - Lorenzo Lotto
 - Caravaggio
 - Michelangelo
- Co bylo nejdůležitější na Tizianově malbě?
 - **práce s barvou**
 - pozadí
 - znázornění hříčů
 - zaznamenání okamžiku
- Jak se nazývá tento obraz?
 - **Apollo a Marsyas**
 - Upálení za živa
 - Melanie a Carl
 - Achilles a Marsyas
- Tento obraz je nejcenějším dílem na území České republiky. Je toto tvrzení pravdivé?
 - **ano**
 - ne

SANDRO BOTICELLI

- Tento obraz je nejcenějším dílem na území České republiky. Je toto tvrzení pravdivé?
 - **ne** (tento obraz je umístěn v Uffizi ve Florencii)
 - ano
- Sandro Boticelli byl představitelem školy, která vyniká smyslem pro perspektivu, plastičnost a správné zachycení anatomických proporcí lidské postavy. Která škola to byla?
 - **Florentská škola**
 - Benátská škola
 - Bauhaus
 - Pařížský škola

- Kdo je postava uprostřed obrazu?

- **Venuše**
- Primavera
- Afródite
- Athéna

- Kdo je autorem tohoto díla?

- **Sandro Boticelli**
- Raffael Santi
- Leonardo Da Vinci
- Michelangelo Buonaroti

MASACCIO

- Jaké je pravé jméno tohoto autora?

- **Tommaso di Giovanni di Simone Guid**
- Michelangelo Merisi
- Donato di Niccolò di Betto Bardi
- Pieve di Cadore

- Za zakladatele kterého malířství je považován Masaccio?

- **renesančního malířství**
- benátského malířství
- barokního malířství
- florentského malířství

- Kdo je autorem tohoto díla?

- **Masaccio**
- Tizian
- Donatello
- Caravaggio

- Kde se nachází Florencie?

- **v Toskánsku**
- v Monaku
- v Římě
- v Alpách

FILLIPO LIPPI

- Kdo je autorem tohoto díla?

- **Fillipo Lippi**
- Fillipo Brunelleschi
- Fra Angelica
- Donatello

- Fillipo Lippi je:

- **italský renesanční malíř**
- gotický malíř
- klasicistní malíř
- francouzský renesanční malíř

- Kterými obrazy se především proslavil Fillipo Lippi?

- **Madony**
- příroda
- architektura
- autoportréty

- Ve kterém století žil renesanční malíř Filippo Lippi?

- **15. století**
- 14. století
- 13. století
- 19. století

YVES KLEIN

- Yves Klein si nechal patentovat svůj odstín jedné barvy a používal ji pod zkratkou IKB, jak se tato barva jmenuje?

- **ultramarínová modrá**
- azurová modrá
- korálová modrá
- blankitná modrá

- Co znamená grisaille nebo-li monochromní malba?

- **malba jen jednou barvou**
- malba jen jedním štětcem
- malba, na které se podílí více autorů
- malba na kov

- Jak se jmenuje autor tohoto díla?

- **Yves Klein**
- Piet Mondrian
- Jean DeBuffet
- Paul Klee

- Jak nazýváme styl umění, kdy je důležitější myšlenka, než vytvořené dílo?

- **konceptualismus**
- pointilismus
- fluxus
- neoexpresionismus

JEAN DEBUFFET

- Jak nazýváme tzv. syrové umění, umění nevzdělaných tvůrců - vězňů, dětí, psychicky nemocných...

- **art brut**
- tachismus
- anti-art
- iluzionismus

- Jakým jiným termínem označujeme umění Art Brut? (Umění bláznů, dětí a nevzdělaných umělců)

- **informel**
- anti-art
- umění bez pravidel
- divisionismus

- Kdo je autorem tohoto díla?

- **Jean DeBuffet**
- Kazimir Malevič
- Pablo Picasso
- Henri Matisse

- Jak se nazývá styl abstraktní malby, pro něhož je typická spontánní práce s štětcem blízka akční mlabě?

- **tachismus**
- kinetismus
- expresionismus
- orfismus

KAZIMIR MALEVIČ

- Kolik barev Malevič nejméně použil na svůj obraz?
 - **jednu**
 - dvě
 - tři
 - čtyři
- Co Malevič používal jako svůj podpis?
 - **malý čtverec**
 - písmeno M
 - malý kruh
 - své obrazy nepodepisoval
- Zakladatelem kterého abstraktního stylu je Kazimir Malevič?
 - **suprematismus**
 - tašismus
 - vorticismus
 - konstruktivismus
- Co je základem malby Kazimira Maleviče, kterým se snažil vyvolat „čistý pocit“?
 - **geometrické tvary**
 - amorfnní tvary
 - použití zářivých barev
 - malba pouze na vlhká plátna

PIET MONDRIAN

- Za zakladatele kterého stylu, považujeme Pieta Mondriana?
 - **neoplasticismus**
 - surrealismus
 - dadaismus
 - suprematismus
- Se kterými barvami Mondrian primárně pracoval?
 - **modrá, žlutá, červená, černá**
 - zelená, modrá, šedá, černá
 - žlutá, oranžová, červená, šedá
 - hnědá, zelená, modrá, bílá
- Jak se nazývá nizozemské umělecké hnutí, které vydávalo svůj časopis, a které tvrdilo, že umění založené na geometrickém řádu a spirituální harmonii, bude šířit mír a pozitivitu?
 - **DeStijl**
 - Les Nabis
 - Nová Věcnost
 - Bauhaus

- Na čem je založen Neoplasticismus?
 - **na abstrakci, odpovídající matematickému vyjádření skutečnosti**
 - na hře s barvami
 - na vyvracení spirituálnosti a plochosti
 - na zachycení skutečných tvarů tak, jak je vidíme

ALEXANDR RODČENKO

- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Alexandr Rodčenko**
 - El Lisickij
 - Mark Rothko
 - Pablo Picasso
- V čem vynikal Alexandr Rodčenko?
 - **ve fotografii a typografii**
 - v typografii a malbě
 - v keramice a textilu
 - v textilu a architektuře
- K nejvýznamějším úspěchům hnutí Konstruktivismus patří fotomontáže, plakáty a grafická úprava časopisů. Kdo je autorem těchto úprav?
 - **Alexandr Rodčenko**
 - Naum Gabo
 - Vladimir Tatlin
 - El Lisickij
- Přesnost a dokonalost. Umělec inženýr. žádný rukopis, žádný emoce. O kterém tylu je řeč?
 - **konstruktivismus**
 - dadaismus
 - rayonismus
 - precizionismus

PAUL KLEE

- Jak se nazývá škola výtvarného umění, která vznikla v roce 1919 v Německu?
 - **Bauhaus**
 - Výmarská škola
 - Baumax
 - Der Balue Reiter
- V jakém městě se nacházela výtvarná škola Bauhaus a kam se později přestěhovala?
 - **ve Výmaru, přesídlila do Dessau**
 - v Düseldorfu, přesídlila do Lena
 - v Berlíně, přesídlila do Curychu
 - v Mnichově, přesídlila do Düseldorfu
- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Paul Klee**
 - Vasilij Kandinskij
 - Henri Mattise
 - Pablo Picasso
- Ve kterém roce byla v Německu založena výtvarná škola Bauhaus?
 - **1919**
 - 1942
 - 1900
 - 1938

FRANTIŠEK KUPKA

- Jaký směr se zajímal více o barevnost a abstraktní tvary, než přesnost zobrazeného objektu?
 - **orfismus**
 - realismus
 - tašismus
 - pop art
- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **František Kupka**
 - Michail Larionov
 - Man Ray
 - Paul Klee
- K jakém uměleckému stylu by se dal přiřadit Kupkův podpis?
 - **secese**
 - kubismus
 - konstruktivismus
 - neoplasticismus
- Které národnosti byl František Kupka?
 - **české**
 - polské
 - slovenské
 - německé

MICHAIL FJODOROVIČ LARIONOV

- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Michail Larionov**
 - František Kupka
 - Natalia Gončarová
 - Robert Delaunay
- Kteří dva představitelé jsou průkopníky rayonismu?
 - **Michail Larionov a Natalia Gončarová**
 - Sonia Delaunayová a Robert Delaunay
 - George Braque a Juan Gris
 - Juan Gris, Man Ray
- Průnik rovných linií a ostrých úhlů, které představují paprsky odrážející se od objektů. Jak se tento směr nazývá?
 - **rayonismus**
 - orfismus
 - vorticismus
 - suprematismus
- Poznáte z obrazu Michaila Larionova, o co se primárně zajímal?
 - **světelné paprsky**
 - geometrické tvary
 - odlesky
 - písmeno x

FRIDA KAHLO

- Víte, z jaké země pocházela malířka Frida Kahlo?
 - **Mexiko**
 - Gruzie
 - Spojené Státy Americké
 - Indie
- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Frida Kahlo**
 - Natalia Gončarová
 - Jenny Holzerová
 - René Magritte
- Frida Kahlo za svůj život namalovala stovky děl, z nich většina měla jisté zaměření, víte které?
 - **autoportréty**
 - své sny
 - portréty přátel
 - svého milence
- Frida Kahlo byla důležitá jako průkopnice:
 - **feministického hnutí**
 - surrealismu
 - patriarchální společnosti
 - mexického hnutí k ochraně přírody

ANDY WARHOL

- S kterým uměleckým stylem je spojováno jméno Andyho Warhola?
 - **pop-art**
 - op-art
 - kinetismus
 - psychedelia
- Co z následujících vět není definicí pop-art?
 - **díla, která se pomocí reklam snažili upozornit na environmentální problémy**
 - díla inspirována populární kulturou a konzumním způsobem života
 - koláže zachycující slečny z plakátů, celebrity, kreslené postavičky nebo obrázkové reklamy
 - přivlastnění si „nízkého“ umění, jež bylo převzato z reklam, masmédií, komiksů nebo filmů
- V jaké zemi převážně tvořil Andy Warhol?
 - **Amerika**
 - Velká Británie
 - Kanada
 - Německo
- Pop-art bylo umění, které bylo často vytvářeno se záměrem působit na masy lidí.
 - **ano**
 - ne

PABLO PICASSO

- Jak se nazývá umělecký styl, kdy je zobrazený předmět zobrazen z několika pohledů současně?
 - **kubismus**
 - orfismus
 - fauvismus
 - expresionismus

• Jak se nazývá styl, kdy zobrazovaný předmět byl rozkládán až na nejjednodušší geometrické tvary, které byly pak pomocí fantazie skládány do obrazu, a které se objevují zároveň z několika pohledů?

- **kubismus**

- pointilismus

- tašismus

- futurismus

• Kdo je autorem tohoto obrazu a jak se jmenuje?

- **Pablo Picasso - Avignonské slečny**

- Pablo Picasso - Harlekýnky

- George Braque - Kurtzány

- George Braque - slečny z Arkasu

• Pablo Picasso byl:

- **španěl**

- ital

- francouz

- švýcar

JACKSON POLLOCK

• Kdo je autorem tohoto díla?

- **Jackson Pollock**

- Mark Rothko

- Jen Debuffet

- Franz Kline

• Jakou technikou maloval Jackson Pollock na svá plátna?

- **lil barvu přímo z plechovek**

- rozmetal barvu koštětem

- cákal barvu na plátna štětcem

- procházel se po plátnech a nohama ronášel barvu

• Představitelem kterého uměleckého stylu je Jackson Pollock?

- **abstraktní expresionismus**

- tašismus

- neodadaismus

- existencialismus

• Abstraktní expresionismus se rozděluje na dva druhy malby, podle způsobu jejich vyjádření. Na jaké?

- **akční malíři a colorfield malíři**

- abstrakci a expresi

- Die Blaue Reiter a Die Brücke

- nerozděluje se

MARK ROTHKO

• Mark Rothko patří mezi tzv. Colorfield malíře Abstraktního expresionismu. Co to znamená?

- **Že kladl důraz především na barvu**

- Že kladl důraz na akčnost malby

- Že pracoval jen s jednou barvou

- Že maloval pouze velkoformátové obrazy

- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Mark Rothko**
 - Salvador Dalí
 - Jackson Pollock
 - Barnett Newman
- Co vyjadřují obrazy Marka Rothka?
 - **výrazné emoce**
 - stylizovanou krajinu
 - není známo co vyjadřují
 - vyjadřují smrt
- Do kterého uměleckého stylu řadíme tohoto autora?
 - **abstraktní expresionismus**
 - expresionismus
 - tašismus
 - suprematismus

VASILIJ KANDINSKY

- Jak se jmenuje autor tohoto díla?
 - **Vasilij Kandinskij**
 - Paul Gauguin
 - Ernest Ludwig Kirchner
 - Edvard Munch
- Jak se nazývá umění, které vyjadřuje prožitky a pocity bez ohledu na jakékoli konvence?
 - **expresionismus**
 - primitivismus
 - fauvismus
 - futurismus
- Na jaké dvě umělecké skupiny se dělí expresionismus?
 - **Die Blaue Reiter a Die Brücke**
 - akční malíři a colorfield malíři
 - spiritismus a orfismus
 - Bauhaus a DeSijl
- Jaké narodnosti byl Vasilij Kandinskij?
 - **ruské**
 - německé
 - francouzské
 - polské

MARCEL DUCHAMP

- Jak se jmenuje autor tohoto díla?
 - **Marcel Duchamp**
 - Kurt Schwitters
 - Man Ray
 - Jean Arp
- Co je podstatou dadaismu?
 - **provokace, absurdita a iracionálnost**
 - rozumnost, gramotnost
 - provokace, racionalita
 - odůvodnění, smyslnost a provokace

• Jak se nazývá hnutí, ve kterém umělci používali předměty denní potřeby a bez jakékoliv úpravy je vystavovali a tvrdili, že je to umělecké dílo?

- **ready-made**
- ready-heavy
- agent provocateur
- anti-art

• Jak se nazývá toto dílo?

- **fontána**
- pisoár
- váza
- bidet

HENRI MATISSE

• Kdo je autorem tohoto díla?

- **Henri Matisse**
- Pablo Picasso
- René Magritte
- Paul Cézanne

• Zakladatelem jakého uměleckého směru byl Henri Matisse?

- **fauvismus**
- expresionismus
- primitivismus
- orfismus

• Jak se nazývá umělecký styl, který využíval hrubé tahy štětcem, a jehož barevnost korespondovala s malířovým emocionálním nalazením, nikoli se skutečnými barvami zobrazovaných objektů?

- **fauvismus**
- suprematismus
- neoplasticismus
- postimpresionismus

• V jaké zemi působila skupina Fauves, která praktikovala použití kaleidoskopických, výrazných barev a založila fauvismus?

- **Francie**
- Německo
- Španělsko
- Nizozemí

MAN RAY

• Kdo je autorem tohoto díla?

- **Man Ray**
- El Lissitzkij
- Marcel Duchamp
- Kurt Schwitters

• Jak se nazývá výtvarná technika při níž se na podklad lepí jiný materiál? Většinou vytržený v záměrně jiných souvislostech?

- **koláž**
- dekopáž
- montáž
- koncepce

- Jak se nazývá umělecká technika, která proslavila Man Raye a již je vynálezcem?
 - **rayogram**
 - fotoabstrakt
 - mangram
 - fotolight
- Man Raye proslavili především tzv. fotografie bez kamery. Jak se tento styl umění nazývá?
 - **fotogram**
 - nonphoto
 - camera obscura
 - ikonoklasmus

SALVADOR DALÍ

- Jak se nazývá autor tohoto díla?
 - **Salvador Dalí**
 - Max Ernst
 - René Magritte
 - Joan Miró
- Co je asambláž?
 - **trojrozměrná obdoba koláže**
 - jiný název pro koláž
 - koláž z fotografií
 - koláž z jednoho druhu předmětu
- Představitelem kterého uměleckého stylu je Salvador Dalí?
 - **surrealismus**
 - dadaismus
 - expresionismus
 - impresionismus
- Co z následujících není typické pro surrealismus?
 - **odpor ke všemu strašnému, podpora technologií**
 - klid, meditace, otevřená mysl
 - sny, fantazie, strachy, noční můry
 - erotika, felace, úzkost ze sexuálních aktivit

RENÉ MAGGRITTE

- Jaké národnosti byl René Magritte?
 - **belgičan**
 - němec
 - francouz
 - nizozemec
- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **René Magritte**
 - Salvador Dalí
 - Max Ernst
 - André Masson
- Který styl nejvíce vystihuje umění Reného Magritte?
 - **surrealismus**
 - futurismus
 - realismus
 - dadaismus

- Jedno z nejslavnějších děl Reného Magritte La trahison des images (Zrádnost obrazů) je malba dýmky, pod kterým je nápis: „Toto není dýmka“.
 - **Tento obraz si neprotiřečí, jelikož na obraze je malba dýmky, nikoli dýmka samotná.**
 - Tento obraz si protiřečí, jelikož na obraze je vyobrazená dýmka.
 - Tento obraz si neprotiřečí, jelikož na obraze je úplně jiný nápis.
 - Tento obraz si protiřečí, jelikož na obraze je úplně jiný název.
- Co René Magritte hledal ve svých dílech?
 - **filozofickou myšlenku**
 - lásku
 - obdiv k přírodě
 - reklamní sdělení
- Co je napsané na tomto obraze?
 - **Toto není dýmka**
 - Toto není obraz.
 - Kouření škodí zdraví.
 - Začněte kouřit dýmky.
- Mohli se během života setkat René Magritte a Slavdor Dalí?
 - **ano, byli přátelé**
 - ne, každý žil v jiném století
- Jak se jmenuje tento obraz?
 - **Zrádnost obrazů**
 - Fajfka
 - Slavná dýmka
 - Chvála dialektiky

EDVARD MUNCH

- Kdo je autorem tohoto obrazu?
 - **Edvard Munch**
 - Paul Gauguin
 - Claude Monet
 - Edgar Degas
- Jak se jmenuje tento obraz?
 - **Výkřik**
 - Křik
 - Jekot
 - Děs
- Jaké národnosti je Edvard Munch?
 - **norské**
 - německé
 - francouzské
 - české
- Ve kterém uměleckém směru maloval svá díla Edvard Munch?
 - **symbolismus**
 - expresionismus
 - surrealismus
 - syntetismus

JEAN AUGUSTE INGRES

- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Jean Ingres**
 - Gustav Coubert
 - Auguste Rodin
 - Eugène Delacroix
- Čím byl inspirován klasicismus?
 - **antikou**
 - románským slohem
 - byzantským uměním
 - gotikou
- Jak se jmenuje sloh, který se rozšířil počátkem 19. století, za vlády Napoleona Bonaparte, z Francie a vycházel z Klasicismu?
 - **Empír**
 - Rokoko
 - Neoklasicismus
 - barokní klasicismus
- Jak se nazývá první fáze Klasicismu, kdy se prvky baroka mísili s prvky klasicismu?
 - **barokní klasicismus**
 - raný klasicismus
 - pozdní baroko
 - klasicistní barok

EUGÉNE DELACROIX

- Eugène Delacroix ilustroval také knihy soudobých autorů. Které z následujících to mohli být?
 - **Johann Wolfgang Goethe, William Shakespeare, Walter Scott**
 - Edgar Allan Poe, Oscar Wild, Charles Baudelaire
 - Jonathan Swift, Daniel Defoe, Molière
 - Charles Bukowski, Allen Ginsberg, Jack Kerouac
- Eugène Delacroix se do dějin umění zapsal především jako kolorista. Který umělecký směr tím ovlivnil?
 - **impresionismus**
 - romantismus
 - realismus
 - klasicismus
- Ve kterém uměleckém stylu tvořil Eugène Delacroix?
 - **romantismus**
 - baroko
 - klasicismus
 - realismus
- Co je typické pro romantismus?
 - **melancholie, stesk, splín, boj proti společnosti**
 - euforie, oslava, veselí, štěstí, radost
 - pevně daná forma, řád, rytmus, pravidla
 - sny, noční můry, erotika, fantazie

GUSTAV COUBERTE

- Autor tohoto díla je považován za vůdčí osobnost francouzského malířského realismu. Jak se jmenuje?
 - **Gustav Couberte**
 - Edgar Degas
 - Paul Sinac
 - Auguste Rodin
- Jak se nazývá umělecký směr, který je založen na skutečnosti, objektivitě a pohledu na svět bez fantazie nebo iluzí?
 - **realismus**
 - naturalismus
 - novorenesance
 - empír
- Na počátku jakého století vznikl realismus?
 - **19. století**
 - 20. století
 - 18. století
 - 17. století
- Z jaké země pocházel Gustav Coubert?
 - **Francie**
 - Itálie
 - Belgie
 - Španělsko

EDOUARD MANET

- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Edouard Manet**
 - Cloude Monet
 - Auguste Rodin
 - Auguste Renoir
- Edouard Manet je významná osobnost. Tvořil v jednom stylu, který posléze přeměnil v jiný styl. K jakému?
 - **realismu k impresionismu**
 - romantismu k realismu
 - rokoka k empíru
 - klasicismu k realismu
- Od kdy datujeme počátek moderního umění?
 - **od konce 19. století**
 - od počátku 20. století
 - od druhé poloviny 20. století
 - pouze v první polovině 20. století
- Co je na tomto obraze špatně perspektivně vyobrazeno?
 - **žena koupající se v řece**
 - krajina
 - noha ženy v popředí
 - piknikový koš

CLAUDE MONET

- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Claude Monet**
 - Edouarde Manet
 - Edgar Degas
 - Egon Schiele
- Za zakladatele kterého umělecké stylu je považován Claude Monet?
 - **impresionismus**
 - symbolismus
 - romantismus
 - realismus
- Co se snaží zachytit impresionisté?
 - **okamžitou atmosféru v dané chvíli, neopakovatelný dojem**
 - fantazii a sny
 - konzumní život
 - městský život
- Kde převážně impresionisté malovali?
 - **v přírodě (plenér)**
 - ve městech
 - v interiéru ve svém ateliéru
 - na půdě uměleckých škol

AUGUSTE RENOIR

- Impresionismus navazuje na:
 - **realismus**
 - klasicismus
 - romantismus
 - symbolismus
- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Auguste Renoir**
 - Claude Monet
 - Edgar Degas
 - Paul Cézanne
- Podle čeho se poznají typické impresionistické obrazy?
 - **jsou tvořeny krátkými tahy štětce**
 - jsou kresleny pouze odstíny jedné barvy
 - na obraze vždy jsou alespoň dvě postavy
 - na obrazech jsou pouze západy slunce
- V jaké zemi vznikl impresionismus?
 - **Francie**
 - Itálie
 - Nizozemí
 - Španělsko

EDGAR DEGAS

- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Edgar Degas**
 - Toulous Lautrec
 - George Seurat
 - Auguste Rodin
- Jaký byl oblíbený motiv, který maloval Edgar Degas ve svých obrazech?
 - **baletky**
 - krajiny
 - harlekýnky
 - zvířata
- Co fascinovalo Edgara Degase a snažil se to zachytit?
 - **postava v pohybu**
 - město v noci
 - krajina za úsvitu
 - západy slunce
- Ve kterém uměleckém stylu tvořil Edgar Degas?
 - **impresionismus**
 - romantismus
 - realismus
 - klasicismus

PAUL CÉZANNE

- Tento autor, je často nazýván „otec moderního umění“. Kdo je to?
 - **Paul Cézanne**
 - Vincent Van Gogh
 - Claude Monet
 - Paul Signac
- Která výtvarná forma usiluje o zachycení dokonalé fyzické reality?
 - **realismus**
 - romantismus
 - naturalismus
 - vorticismus
- Ve které zemi se zrodila krajinomalba?
 - **Holandsko**
 - Anglie
 - Francie
 - Belgie
- Jak se nazývala skupina francouzských malířů, kteří se v letech 1830-1870 usídlili u vesnice Barbizon a zaměřili na krajinomalbu?
 - **Barbizonská škola**
 - škola Fontaineblau
 - plenér
 - Peinture de paysage

VINCENT VAN GOGH

- Který známý umělec, namalovat obraz Vincent Van Gogh maluje slunečnice?
 - **Paul Gauguin**
 - Toulous Lautrec
 - Edgar Degas
 - Paul Signac
- Jak se nazývá tento obraz?
 - **Slunečnice**
 - Květiny
 - Žluté květiny
 - Váza
- Mohli se za svůj život setkat Vincent Van Gogh a Paul Gauguin?
 - **ano, dokonce byli přátelé**
 - ano, ale nikdy se nesetkali
 - ne, žili v jinou dobu
- Kterou část svého těla si uřízl Vincent Van Gogh, jelikož trpěl psychickou nemocí?
 - **lalůček levého ucha**
 - celé pravé ucho
 - malíček levé ruky
 - malíček pravé nohy
- Jak se jmenuje tento autor?
 - **Vincent Van Gogh**
 - Paul Signac
 - Paul Gauguin
 - Edgar Degas
- Jak zemřel Vincent Van Gogh?
 - **zastřelil se**
 - skočil ze skály
 - stářím
 - utopil se
- Jak se jmenuje nejslavnější Van Goghův obraz?
 - **Hvězdná noc**
 - Noční obloha
 - Noc plná hvězd
 - Polární záře
- Vincent Van Gogh byl:
 - **nizozemský malíř**
 - francouzský malíř
 - německý malíř
 - španělský malíř
- Představitel především kterého stylu, byl Vincent Van Gogh?
 - **postimpresionismus**
 - divizionismus
 - symbolismus
 - impresionismus

GEORGE SEURAT

- George Seurat používal a vynalezl techniku, která se zakládala na skládání obraz z malých barevných bodů. Jak se tato technika jmenuje?
 - **pointilismus**
 - bodová technika
 - impresionismus
 - žádnou takovou techniku nevynalezl
- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **George Seurat**
 - Paul Signac
 - Vincent Van Gogh
 - Paul Gauguin
- Pro který umělecký styl je typický divizionismus?
 - **neopresionismus**
 - art brut
 - performance
 - realismus
- Co bylo podstatou pointilismu a zároveň tak Seuratovi malby?
 - **hledání vnitřních zákonitostí pro umístění barev v obraze**
 - prostě namalovat obraz
 - co nejlépe vyjádřit stínování figur
 - co nejlépe vystihnout materiál a textury zaznamenávaných věcí

PAUL SIGNAC

- Jak se nazývá technika malby, která kombinací malých od sebe vzdálených bodů základních barev vytváří dojem složité barevnosti.
 - **pointilismus**
 - impresionismus
 - neopresionismus
 - symbolismus
- Společně s kterým umělcem vyvinul Paul Signac pointilistický styl?
 - **Georgem Seuratem**
 - Vincentem Van Goghem
 - Paulem Gauguinem
 - Paulem Cézannem
- Co bylo hlavním motivem obrazů Paula Signaca?
 - **přístavní města**
 - jeho manželka
 - hory
 - sny a fantazie
- Albert Dubois-Pillet, Odilon Redon, Georges Seurat a Paul Signac, to jsou jména zakladatelů jedné umělecké společnosti, která organizovala velké výstavy v Paříži od roku 1884 a jako slogan si ustanovila „sans jury ni récompense“ („bez poroty a bez odměny“). Jak se tato společnost jmenovala?
 - **Salón nezávislých**
 - Nabis
 - Salón krajinářů
 - Umělci Imprese

PAUL GAUGUIN

- Víte, co znamená označení Les Nabis?
 - **skupina francouzských malířů**
 - malířská technika z Francie
 - název obrazu Paula Gauguina
 - označení pro speciální štětec
- Víte, jak se správně vyslovuje jméno Paul Gauguin?
 - **Pol Gogen**
 - Paul Gogén
 - Pal Gougén
 - Poul Gaugén
- Kdo je autorem tohoto díla?
 - **Paul Gauguin**
 - Vincent Van Gogh
 - Toulouse Lautrec
 - Paul Signac
- Jaké národnosti byl Paul Gauguin?
 - **francouzské**
 - indonézké
 - nizozemské
 - švýcarské

HENRI DE TOULOUS-LAUTREC

- Toulouse-Lautrec byl kromě malíře i významný:
 - **grafik**
 - novinář
 - filmař
 - fotograf
- Víte, co je to litografie?
 - **tisk pomocí kamene**
 - vyřezávání do odlitých destiček
 - stroj, který zaznamenává počasí
 - tisk z papírové šablony
- Toulouse-Lautrec vytvořil pro světoznámý kabaret Moulin Rouge jednu tiskovinu, která ho velice proslavila. Víte, která to byla?
 - **plakát**
 - vstupenky
 - kulisy
 - program
- Víte, jak se nazývá japonské umění, které Toulouse-Lautrec na svých obrezích často používal?
 - **deskotisk**
 - dřevoryt
 - svitky
 - Kincugi

ALFONS MUCHA

- Kdo je autorem tohoto obrazu?
 - **Alfons Mucha**
 - Gustav Klimt
 - Egon Schiele
 - Aubrey Breadsley
- Z jaké země pocházel Alfons Mucha?
 - **Česká republika**
 - Německo
 - Slovensko
 - Francie
- Slovanská epopej je cyklus dvaceti velkoformátových obrazů Alfonse Muchy. Víte, co tato sbírka zobrazuje?
 - **dějiny slovanských národů**
 - slovanské lidové tradice
 - zachycuje města v době secese
 - momenty z druhé světové války
- Cyklus Slovanská epopej je namalována na velkoformátových plátnech, z nichž některé byly velké až 8x6 metrů. Víte, kde autor bral plátna pro své malby?
 - **maloval na lodní plachty**
 - nechával si je vytvořit na zakázku
 - takto velká plátna šli v pohodě sehnat
 - sám si je tvořil sešitím menších formátů

AUBREY BEARDSLEY

- Z přelomu kterého století je mezinárodní umělecký sloh, zvaný secese?
 - **19.-20. století**
 - 18.-19. století
 - 17.-18. století
 - 16.-17. století
- Křivky, květinové vzory, zlato, ornamenty, záliba v neobyčejných barvách a rozličných materiálech. Tímto se vyznačuje jeden umělecký styl, který?
 - **secese**
 - rokoko
 - romantismus
 - symbolismus
- V jakém období tento autor tvořil?
 - **secese**
 - baroko
 - rokoko
 - romantismus
- Aubrey Beardsley byl anglický secesní malíř. Knihy kterých autorů za svůj život ilustroval?
 - **Edgara Allana Poa a Oscara Wilda**
 - William Shakespeare, Walter Scott
 - Jonathan Swift, Daniel Defoe
 - Charles Bukowski, Allen Ginsberg

JAMES ABBOTT

- Tento obraz se nazývá Aranžmá v šedé a černé: Portrét umělcovy matky. Víte, pod kterým jiným názvem je známý?
 - **Whistlerova matka**
 - Abbottova matka
 - Jamesova matka
 - McNeillova matka
- Kdo je autorem tohoto obrazu?
 - **James Abbott**
 - Egon Schiele
 - John Ruskin
 - Gustav Klimt
- James Abbott se zasloužil o rozvoj jedné techniky tisku z hloubky. Jaká technika to mohla být?
 - **lept**
 - sítotisk
 - akvatinta
 - litografie
- Sklony k okultismu, extrémní podoby náboženství, drogy, nezávazný sexuální život. Jak se tento styl života nazývá?
 - **dekadence**
 - anarchie
 - romantismus
 - surrealismus

EGON SCHIELE

- Jak se nazývá autor tohoto díla?
 - Egon Schiele
 - James Abbott
 - Evadr Munch
 - Paul Klee
- Víte, ve kterém české městě Egon Schiele často pobíval a několikrát ho i zachytil na svých malbách?
 - Český Krumlov
 - Brno
 - České Budějovice
 - Znojmo
- Většinu Schielových prací tvořil jeden druh malby a kresby, který?
 - autoportréty
 - krajiny
 - zvířata
 - města z nadhledu
- Schieleho kreslířská linie se zdá křehká a stažená, je často útržkovitá, málokdy rovná nebo dokonce kulatá, je přerušovaná, slábne či sílí v závislosti na důrazu kladeném na různé detaily, zůstává však vždy jistá a zvládnutá. Je toto tvrzení pravdivé?
 - ano
 - ne

GUSTAV KLIMT

- Ve kterém českém městě, je divadlo, v níž můžete i dnes, vidět oponu malovanou Gustavem Klimtem?
 - v Liberci
 - v Praze
 - v Opavě
 - v Plzni
- Kdo je autorem tohoto díla?
 - Gustav Klimt
 - Egon Schiele
 - Alfons Mucha
 - Aubrey Breadsley
- Představitelem kterého uměleckého stylu byl Gustav Klimt?
 - secese
 - romantismus
 - expresionismus
 - ruská avantgarda
- Jak se nazývá tento obraz od Gustava Klimta?
 - polibek
 - žlutá hora
 - pusa
 - láska v nás

KARTY AKCE

Galerie Louvre slaví výročí 230 let a shromažďuje své obrazy. Pokud máš nějaký obraz z galerie Louvre, jeden předej kurátorovi s touto galerií.

Vincenzo Peruggia navštívil i tvou galerii. Bohužel si odnesl tvůj nejvzácnější obraz. Vrať obraz s nejvyšší hodnotou zpět na hromádku.

Tvá galerie hoří! Bohužel, než přijeli hasiči, shořel i jeden z tvých obrazů v levém křídle. Jeden obraz z levého křídla vrať na hromádku.

Při vernisáži jeden z hostů otevíral šampaňské a korkovým špuntem protrhl jedno z tvých vzácných pláten. Jeden obraz vrať na hromádku.

Jeden z návštěvníků omylem převrhl kávu na tvůj obraz. První obraz z pravého křídla vrať na hromádku.

Řidič, který vezl tvé obrazy si spletl galerie. Tvůj nejvzácnější obraz dej kurátorovi po tvé pravé straně.

Uklízečka bohužel nepoznala, že se jedná o moderní umění a obraz vyhodila. Pokud máš obraz z galerie MoMA, vrať ho na hromádku.

Vincenzo Peruggia oběhl všechny galerie a hledal svou vysněnou Monu Lisu. Kurátor, který má tento obraz ho musí hned vrátit zpět na hromádku.

Mr. Bean proběhl všechny galerie a hledal svůj vysněný obraz Whistlerova matka. Kurátor, který má tento obraz ho musí ihned vrátit zpět na hromádku.

Kunsthistorisches Museum bude slavit výročí 140 let a shromažďuje své obrazy. Pokud máš nějaký obraz z Kunsthistorisches Museum, jeden předej kurátorovi s touto galerií.

Galerie MoMA bude slavit výročí 100 let a shromažďuje své obrazy. Pokud máš nějaký obraz z galerie MoMA, jeden předej kurátorovi s touto galerií.

Galerie Ermitáž bude slavit výročí 260 let a shromažďuje své obrazy. Pokud máš nějaký obraz z galerie Ermitáž, jeden předej kurátorovi s touto galerií.

Tate Modern Gallery bude slavit výročí 130 let a shromažďuje své obrazy. Pokud máš nějaký obraz z Tate Modern Gallery, jeden předej kurátorovi s touto galerií.

Pinacoteca di Brera bude slavit výročí 250 let a shromažďuje své obrazy. Pokud máš nějaký obraz z Pinacoteca di Brera, jeden předej kurátorovi s touto galerií.

Výstava ve tvé galerii měla takové ohlasy, až praskala ve švech. Bohužel návštěvníci poničili jeden z tvých obrazů. Jeden obraz vrať na hromádku.

Soukromý majitel obrazů byl tvou výstavou tak unesen, že se rozhodl půjčit ti obraz navíc. Hraj ještě jednou.

Díky tvé slabosti pro obrazy Vincenta Van Gogha máš dokonalý přehled, v jaké galerii se nyní vystavuje. Pokud víš, který kurátor ve své galerii má tento obraz, řekni jeho jméno nahlas a on ti svůj obraz musí dát. Pokud se spleteš, hraje se od kurátora, kterého jsi oslovil.

Díky tvé slabosti pro obrazy Leonarda Da Vinci máš dokonalý přehled, v jaké galerii se nyní vystavuje. Pokud víš, který kurátor ve své galerii má tento obraz, řekni jeho jméno nahlas a on ti svůj obraz musí dát. Pokud se spleteš, hraje se od kurátora, kterého jsi oslovil.

Díky tvé slabosti pro obrazy Alfonse Muchy máš dokonalý přehled, v jaké galerii se nyní vystavuje. Pokud víš, který kurátor ve své galerii má tento obraz, řekni jeho jméno nahlas a on ti svůj obraz musí dát. Pokud se spleteš, hraje se od kurátora, kterého jsi oslovil.

Díky tvé slabosti pro obrazy Jacksona Pollocka máš dokonalý přehled, v jaké galerii se nyní vystavuje. Pokud víš, který kurátor ve své galerii má tento obraz, řekni jeho jméno nahlas a on ti svůj obraz musí dát. Pokud se spleteš, hraje se od kurátora, kterého jsi oslovil.

Díky tvé slabosti pro obrazy Salvadora Dalího máš dokonalý přehled, v jaké galerii se nyní vystavuje. Pokud víš, který kurátor ve své galerii má tento obraz, řekni jeho jméno nahlas a on ti svůj obraz musí dát. Pokud se spleteš, hraje se od kurátora, kterého jsi oslovil.

Ve tvé galerii prasklo potrubí a voda rozpyla barvy na plátnech. Jeden z obrazů vrať na hromádku.

Návštěvníkům se natolik líbí tvá výstava, že se jdou podívat už po několikáté. Hraj ještě jednou.

Tvá galerie musí být na několik dnů uzavřena, kvůli natáčení nového historického dramatu. Pokud máš Louvre nebo Ermitáž, jedno kolo nehraješ.