

Vizuální formy v prostředí dítěte

ZAVK - Základy výtvarné kultury

Prezentace k přednášce - není určena k volnému šíření, je použitelná pouze jako studijní materiál v přípravě na zkoušku!

umělecké řemeslo užité umění umělecký průmysl

- **umělecké řemeslo** - rozvíjené již od pravěku a starověku, v některých odvětvích rozšířené dodnes (zlatnictví, šperkařství, krajkářství). Základem uměleckého řemesla je rukodělná výroba v dílně vedené mistrem;
- **užité umění** - umění, jehož základní význam spočívá v užitnosti a užitné hodnotě. Zahrnuje široký komplex umělecké tvorby, od jedinečného díla (originální váza) až po předměty denní potřeby, v nichž se prolíná funkce užitná s funkcí estetickou. Po organizační stránce vychází z dobových výrobních podmínek, umělecky je ovlivněno dobovými uměleckými styly. Historicky lze rozlišit:
- **umělecký průmysl** je charakteristický větší koncentrací pracovních sil a dělbou práce. Předstupněm byly císařské dílny v Byzanci, vlastní rozvoj je spojen s manufakturní výrobou v 16. a 17. století. Manufaktura měla vlastního návrháře nebo spolupracovala s významnými umělci. V 19. století umělecký průmysl přerostl v tovární velkovýrobu, často provázenou oslabením estetické funkce výrobků. Od poloviny 19. století se projevovala snaha o obnovení estetického aspektu tovární výroby i o znovuoživení starých uměleckých řemesel. **Novým odvětvím užitého umění ve 20. století se stalo průmyslové návrhářství (design).**

Průmyslový design

průmyslový design [*dyzajn*] (anglicky záměr),
průmyslové návrhářství, průmyslové výtvarnictví

Podle Encyklopedie výtvarného umění (Leda 1999, CD)

- původně vzorování výrobku, nebo díla (textilie), zvláště jeho povrchu plasticky, barevně i strukturálně. Dnes především celkové tvarování výrobku; vychází z jeho účelové funkce a je v průmyslovém výtvarnictví a užitém umění směřováním k estetickému utváření a dotváření celkového životního prostředí. Týká se především tvarování strojů, přístrojů, obalové techniky i předmětů denní potřeby.

Podle Akademického slovníku cizích slov (Praha: Academia 1998):

- kresba, nákres, návrh průmyslového výrobku, určeného k další výrobě
- celkové tvarování výrobku vycházející z účelové funkce a estetického dojmu; povrchová úprava vůbec
- odvětví výtvarného umění zabývající se estetikou spotřebních předmětů, pracovních i výrobních nástrojů a architektonických prvků, designérství, průmyslové návrhářství, průmyslové výtvarnictví.

Design

- *podle doc. F. Crháka*, který působil ve škole připravující budoucí designéry - ve Zlíně:

činnost, tj. *navrhování předmětných forem, projektování průmyslových výrobků*

výsledek této činnosti, tj. *návrh, hotové dílo - výrobek*

obor, *druhové umělecké specifikum (podobně jako architektura, hudba atp.)*

Průmyslový design/produktový design



<http://designmuseum.org/>



**GRAPHIC
DESIGN**



ABY MOHLO BYT NEJAKE VITANI, MUSI BYT NAPRED LOUČENI

SVĚRÁK VRATNÉ LAHVE



DIREKTOR JAN SVĚRÁK A PORTOFELLO PICTURES PREZENTUJÍ FILM VRATNÉ LAHVE

V Hlavních rolích: JIŘEN SVĚRÁK, DANIELA NEJEDLIKOVÁ, TATJANA VILHEIMOVÁ, JIŘÍ MAJKAČEK, IAN BOGÁN A PAVEL LANDOUBET
Námět a scénář: JIŘEN SVĚRÁK Režie: VLADIMÍR ŠMIDTÝ Účinkují: ALDIS VÍŠŤEK, JIŘÍ JARON ČECH A PAVEL VEJNOLČEK
Hudba: OBRÁZÍK ZDROUPEK Výtvarník: JAN VLASAK Kostýmy: SIMONA VYŠŤENKOVÁ Maska: JOSEF ALINA Stylista: S.P.O. PICTURES

Producenti: JAN SVĚRÁK A ERIC ARONSON Věříme, že Jan Svěrák

www.motul.cz



Jednotný vizuální styl

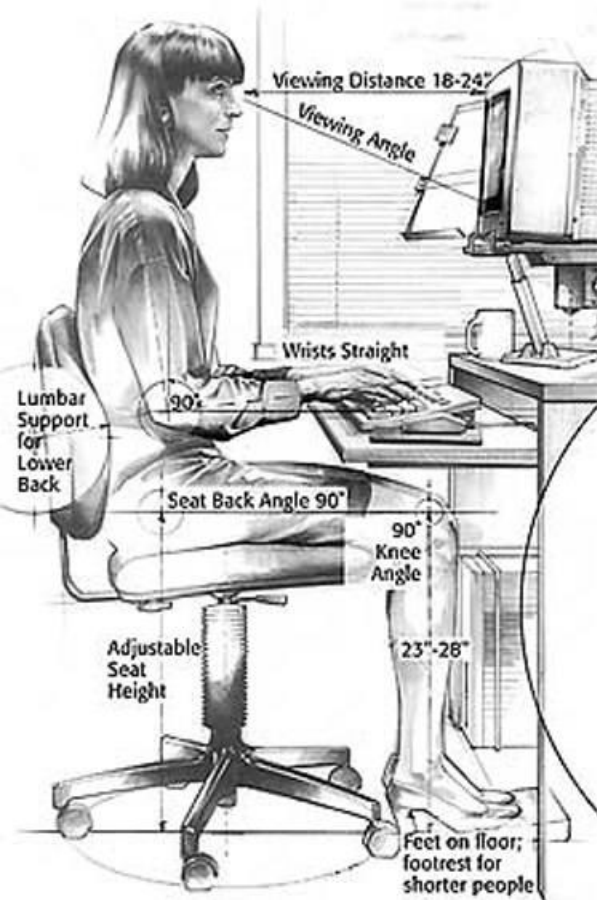


Jednotný vizuální styl (JVS, anglicky Corporate Design) je koncept jednotlivých prvků vizuální prezentace společnosti. Spolu s firemní komunikací, firemní kulturou a produktem je součástí firemní identity (Corporate Identity).

http://cs.wikipedia.org/wiki/Jednotný_vizuální_styl

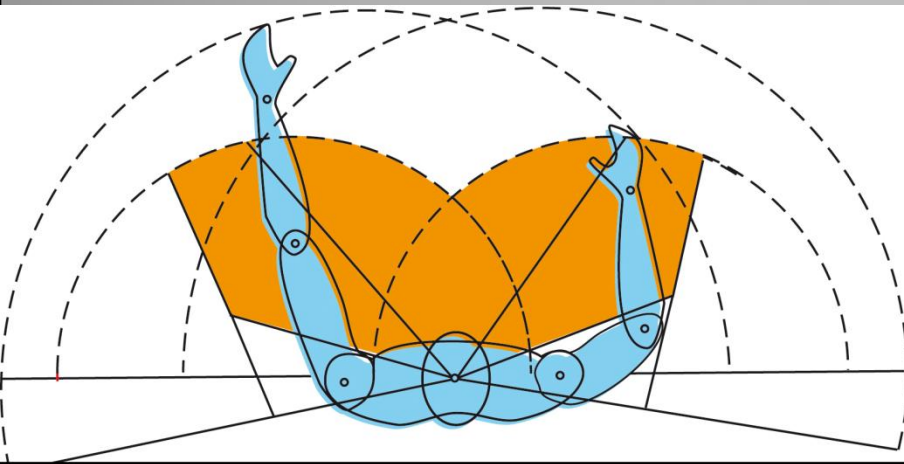
Ergonomie

(z řečtiny *ergon* práce a *nomos* zákon) je věda zabývající se optimalizací lidské činnosti, a to zejména vhodnými rozměry a tvary nástrojů, nábytku a jiných předmětů. Odtud **ergonomický** - přizpůsobený ergonomickým požadavkům.



Podle definice je ergonomie mezioborová disciplína, jejímž cílem je dosáhnout přizpůsobení pracovních podmínek výkonnostním možnostem člověka; tento vědní obor integruje a využívá poznatky humanitních věd (zejména psychologie práce, fyziologie práce, hygieny práce, antropometrie, biomechaniky) a věd technických (např. vědy o řízení, kybernetiky, normování atd.).

Cílem je, aby používané předměty a nástroje svým tvarem co nejlépe odpovídaly pohybovým možnostem případně rozměrům lidského těla. Například vhodně navržená židle má tvarem sedáku sedícímu napomoci, aby seděl vzpřímeně, a předcházet tak křivení páteře. Podobný význam může mít i výška židle atd. Ergonomie se například zabývá velikostí pracovního stolu či šířkou eskalátorů, umístěním a tvarem ovládacích prvků strojů a zařízení. Pro optimalizaci práce s počítačem stanovuje například vhodný maximální počet pohybů prstů při ovládání klávesnice a zabývá se i uspořádáním prvků na obrazovce. Oblast ergonomie je ovšem ještě širší, než je zde naznačeno, a zahrnuje i návrh pomůcek pro postižené a podobně.



Ilustrace

*Ilustrace je výtvarný doprovod knihy, který má text osvětlit a vysvětlit, učinit srozumitelnějším (lat. lustrare osvětlit, it. illustrare vysvětlit). Ilustrace mívá většinou podobu kresby (perokresby, kolorované kresby), méně malby (bez kontur), ale velmi časté jsou také vhodné grafické techniky, případně koláže. V poslední době se hojně využívá i počítačová grafika. Ilustrace dává knize, která je jakýmsi světem zhuštěným do několika potištěných archů papíru její jedinečnou podobu. Kniha se nám dostane do rukou jako výsledek kolektivní práce, na které se kromě spisovatele podílí také grafik, tiskárna a ilustrátor. Ilustraci se věnuje hodně umělců, kteří se vedle ilustrace zabývají také volnou tvorbou a ilustraci zapojují do vývojového kontextu umění, rozšiřují její interpretační funkci a výrazové možnosti. Někteří ilustrátoři začínali nebo působili jako novinoví kreslíři a karikaturisté, užívali pak v knize výraznou řeč úsporné čáry, která charakterizovala humornou či satirickou nadsázku. Ilustrace je převážně reprodukováný obrazový doprovod tištěného textu, zejména knižního, ale také časopiseckého a propagačního (letáků, katalogů aj.). Pojem je v dnešním slova smyslu užíván asi od roku 1840. V širším významu je do něj zahrnuta i knižní výzdoba (iniciála) a iluminace (jednotlivé kresebné nebo malované vyobrazení rukopisů, případně tištěných textů). **Cílem vědecké ilustrace je věcné, instruktivní a názorné ozřejmění závažných textových míst vědeckého spisu kresbou, fotografií apod. Cílem umělecké ilustrace je vnést do literárního díla výtvarný zážitek textu, který může také být vůči ní velmi volnou výtvarnou paralelou.***

Příklad vědecké ilustrace

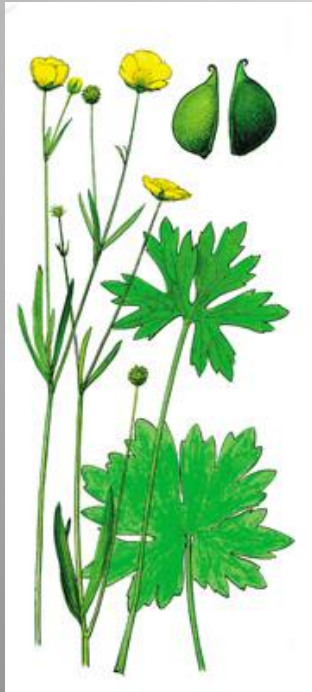
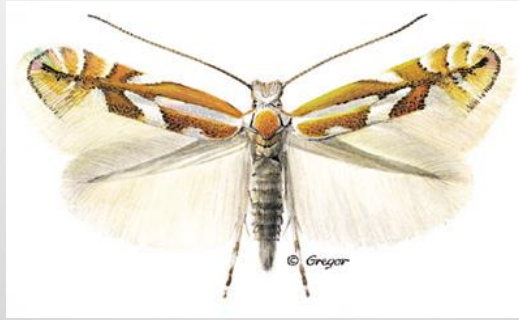
Entomolog a ilustrátor
FRANTIŠEK GREGOR

*Dr. Ing. František Gregor, CSc. (*1926), absolvent Lesnické fakulty Vysoké školy zemědělské v Brně a nositel čestného doktorátu Mendelovy zemědělské a lesnické univerzity, je profesí entomolog a vedle toho mnohaletý ilustrátor publikací hmyzu i rostlin. Odborně se celý život věnuje dvoukřídlým (Diptera) a kromě řady cenných poznatků o jejich způsobu života přispěl i popisy několika nových druhů, např. mouchy *Thricops tatricus*, peřivky *Meoneura milleri* a dalších. S nadšením a důkladností se však věnuje i motýlům. Jeho akvarely vzbudily ve vědeckých kruzích pozornost již během 50. let. Světovou proslulost si získal zejména sérií monografií *Microlepidoptera Palaearctica* vycházející v Rakousku a později v Německu. Z novějších publikací stojí za zmínku dílo *Zygaenid Moths of Australia* vydané v Austrálii nakladatelstvím CSIRO. Celkem je autorem více než 4000 vědeckých barevných vyobrazení hmyzu, kromě toho ilustroval některé botanické publikace, rád maluje také orchideje a krajiny.*

Jak se vědec stane úspěšným a ceněným ilustrátorem vědeckých knih?

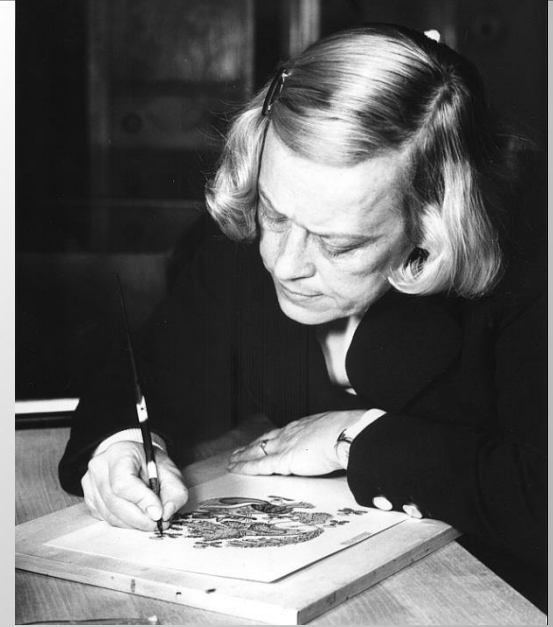
„Přidám na vysvětlenou trochu historie. Jsem autodidakt. Mám sice vysvědčení z kurzu kreslení, ale tím byla figuralistika u profesora Františka Ketzeka v Praze. Jako školák jsem znal a vášnivě kreslil auta všech našich značek a typů - je tu velká podobnost s biologickými rody a druhy! Pak přišla na řadu letadla a současně přírodniny i "krajinařství". Některé z prací jsem po maturitě, již po smrti otce, v doprovodu své matky předložil malíři Janu Konůpkovi, jejímu strýci. Mistr Konůpek, sám symbolista, mystik, ilustrátor, se nedal mým realismem zmást a poradil mi, abych studoval přírodní vědy a tam uplatnit své kreslířské vlohy lépe než při opačné kombinaci. Tím zásadně a správně rozhodl o mé budoucnosti.

Moje první odborná ilustrace vznikla když mi bylo 18 let, její detail najdete v letošní Živě, v čísle 7. Měla jediný cíl: dosáhnout fotografické dokonalosti. Záhy jsem pochopil, že nestačí interpretovat, co vidím, že musím kreslit také to, co o objektu vím - a toho není nikdy dost. Potřebuji vědět a uvážit mnoho okolností, než začnu tvořit, ale směřuji tím k jedinému cíli: dosáhnout maximální pravdivosti zobrazených viditelných znaků, aby výsledek měl stejnou hodnotu, jakou má slovní popis, diagnóza. Výtvarná složka je jen technickým prostředkem, pro případný umělecký výraz nesmí zůstat ani kousek prostoru. Tak to vidím já a jestliže je v mých pracích něco "navíc", tj. umění, sám posoudit nemohu, dostalo se to tam bez mého úmyslu a vědomí.“



Ilustrace v literatuře pro děti

František Holešovský



Helena Zmatlíková



Hračka

Hra

Hra je činnost jednoho či více lidí, která nemusí mít konkrétní smysl, ale přitom má za cíl radost či relaxaci. Je to činnost, která má svá pravidla a je vykonávána pro hru samotnou. Hry se hrají především pro zábavu, ale mohou také sloužit například ke vzdělávání. Rolí hry ve společnosti se zabývá věda zvaná ludologie.

http://ona.idnes.cz/mohou-byt-pocitacove-hry-pro-deti-prinosne-f29-/deti.aspx?c=A131223_112422_deti_haa

Hračka

Hračka je předmět používaný ke hře dětí, ale občas i dospělých. Slouží k upoutání pozornosti dítěte, jeho zabavení, ale také k rozvíjení jeho motorických a psychických schopností. Hračky existují již po tisíce let. Panenky, zvířátka, vojáčky a miniaturní nástroje dospělých jsou nacházeny v archeologických vykopávkách od nepaměti. Inkové kupříkladu měli hračku na kolech i přesto, že jejich kultura dospělých kolo nepoužívala. Až do devatenáctého století patřilo k základní surovině pro výrobu hraček dřevo. Postupem času přibývaly hračky z kovu, porcelánu apod. S vynálezem moderních syntetických materiálů po druhé světové válce, se objevují panenky a další hračky z umělých hmot.

Za zlatou éru hračkářského průmyslu je označován přelom 19. a 20. století. Holčičky dostávaly dárky, jako jsou různé typy panenek, kuchyňek nebo pokojíčků a dalších hraček, které mají děvčata připravit na budoucí úlohu hospodyněk a maminek. Pro chlapce se vyráběly hračky zaměřené technickým nebo vojenským směrem, např. vojáčky, vozíky, autíčka nebo konstrukční stavebnice.



http://bonusweb.idnes.cz/pocitacove-hry-a-umeni-machinarium-je-dukaz-ze-to-ide-f95-/Recenze.aspx?c=A091101_101351_bw-pc-recenze_srp

Machinarium

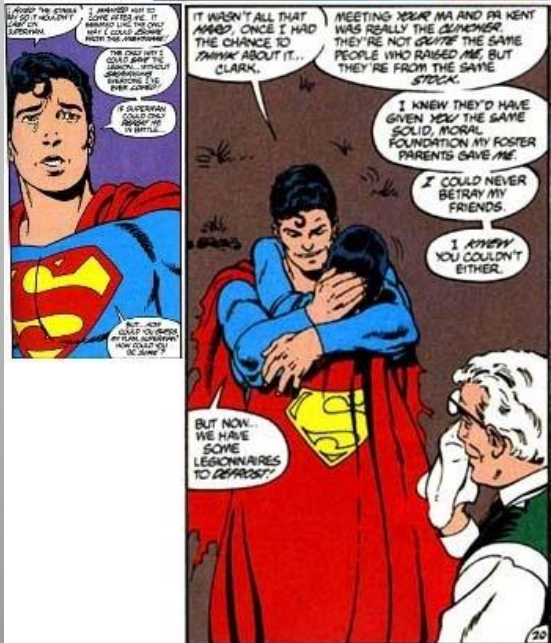


<http://zpravynovinky.cz/index.php/482-pocitacove-hry-z-nas-delaji-lepsi-lidi-plati-to-i-pro-drsne-strilecky.html>

Komiks



© 2000 Editions Albert René / Cosmiche - Ullstein



McCloude

Definice komiksu:

„juxtaponované pikturální a jiné obrazy v záměrném pořadí, jejichž funkcí je zprostředkovávat informace a/nebo vytvářet (u příjemce) estetickou odezvu“.

juxtapozice – umístění na ploše těsně vedle sebe

Kategorie přechodu panelu na panel:

- 1. přechod z momentu na moment**
- 2. přechod z akce na akci**
- 3. přechod ze subjektu na subjekt**
- 4. přechod ze scény na scénu – přechod v čase a prostoru**
- 5. přechod z aspektu na aspekt**
- 6. přechod bez logického opodstatnění (non sequitur) –**
McCloud se domnívá, že tento typ neexistuje, protože určitou byt' i naprosto pramalou souvislost můžeme najít všude.

Groensteen

Definice komiksu

„vyprávění v obrazech, narativní druh s vizuální dominantou.“

Groensteen zavádí do analýzy komiksu jako systému nové makrosémantické koncepty, které nově pojmenovává:

spaciotopika - zkoumá obraz jako těleso a snaží se sjednotit koncept prostoru a místa (termíny: *tvar, plocha, poloha*);

artrologie – popisuje různé vztahy mezi obrázky v komiksu a zkoumá komiks jako znak (termín je odvozen ze starořeckého *arthern*=kloub, spoj); ***splétání*** – operace, jejímž výsledkem je přemostění mezi vinětami.

Uvnitř komiksového obrázku se sdružují kódy a ve spolupráci *artrologie* a *spaciotopiky* nabývá obraz komiksu narativnosti a tato narace prochází obrázky.[GROENSTEEN,2005:24]

Postava

Text

Viněta

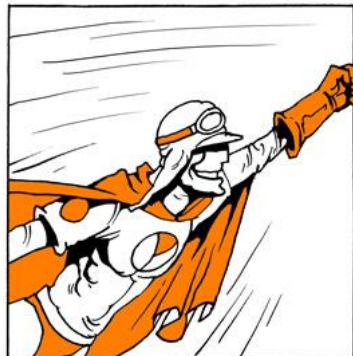
Rámec

Strip

Bublina

Strip

YELLYMAN
SCÉNÁŘ: A. KRŠEBA, KRESBA: KAREL JERIE



RED MEAT

ratko a radovan

from the secret files of
MAX CANNON

Dneska mi prodavač pošeptal, že ti dva reklamní tučňáci v oddělení zeleniny jsou ve skutečnosti váleční zločinci Karadžić a Mladič.



Jestli je to pravda, tak bych se asi měl zamyslet nad jednou otázkou.



Kdo jsou v takovém případě ti dva postarší jugoslávci, co se už dva roky schovávají v moji koupelně?



©1997 MAX CANNON WWW.REDMEAT.COM

Český komiks

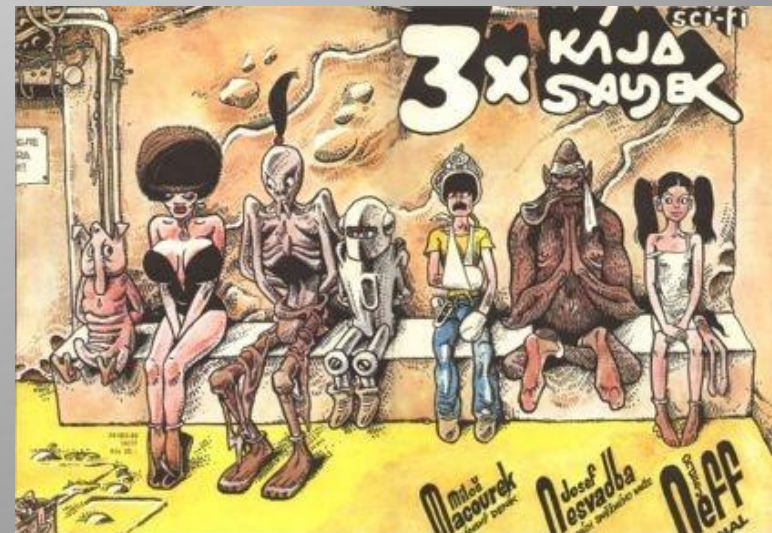


Muriel a oranžová smrt

Až v roce 1991 vyšel v nakladatelství Comet komiks Kája Saudka Muriel a andělé podle scénáře Miloše Macourka. Vytvořen byl v roce 1969 jako první svazek zamýšleného cyklu dvanácti knih. Kája s Macourkem vytvořili ještě druhý díl *Muriel a oranžová smrt* a ten vyšel v Albatrosu.



TAK Z ROZKAZU XERONA VYPLULY JEŠTĚ V NOCI ČTYŘI VÁLČNÉ LODE...



Manga

<http://www.manga.cz/>



Manga je japonské slovo pro komiks. Na západě se pak tímto slovem označuje obvykle určitý, specifický styl kresby a komiks kreslený tímto stylem. (Tím specifickým stylem se myslí používání prokreslených realistických pozadí a stylizovaných postav, nepravidelný klad rámců, použití superdeformed...) V japonštině existují ještě další slova pro komiks: *gekiga*, *komikkusu*, *tobae*. Jejich významy se liší, nicméně *manga* je nejobecnější.

Prosím, nepleťte si mangu s *hentai*. *Hentai* je označení pro erotickou a pornografickou mangu. Nevychází jí jistě málo, ale podstatně méně než jiných druhů mangy, třeba *mahou shoujo*.

Komiks a film



SinCity

Rotoskopie

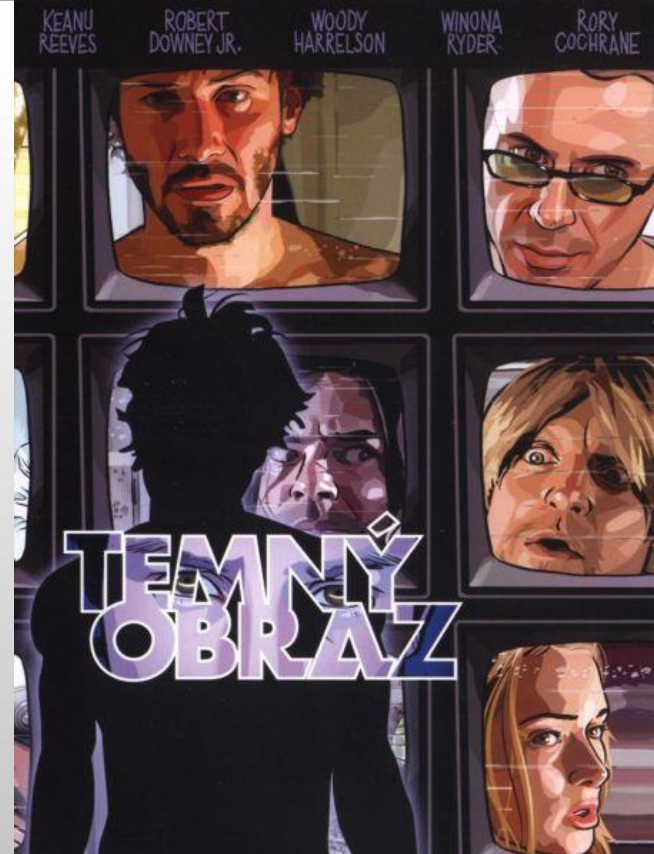
je primárně animační technika, kterou vynalezl Max Fleischer roku 1915 (patentováno roku 1917).

Princip rotoskopování: animátor překresluje filmové rámečky, které obsahují hranou stopáž, technika je náročná a zdlouhavá, animátor totiž musí překreslovat filmový pás rámeček po rámečku.

Wikipedie

Anime

Anime je slovo používané pro označení animovaných filmů a seriálů, které jsou kresleny stylem manga. Anime je zvykem dělit na TV seriály, OAV seriály a filmy.



Temný obraz

<http://www.csfd.cz/film/194929-temny-obraz/video/>

Reklama

Obhajoba reklamy

- *má informativní povahu – určuje ceny výrobků v prodeji, místo prodeje výrobku apod., čímž usnadňují rozhodování zákazníka*
- *podporuje soutěžení a posiluje konkurenci (firmy pak nemají tak velkou tržní sílu)*
- *možnost, jak může nová firma přilákat zákazníky*

Kritika reklamy

- ***ovlivňuje racionální chování spotřebitele a jeho preference (má víc psychologický než informativní charakter)***
- *z reklamy nelze rozpoznat kvalitu výrobku*
- ***navozuje u spotřebitelů klamné představy***
- *omezuje soutěžení – přesvědčuje, že prezentovaný výrobek se zásadně liší od těch konkurenčních, čímž u spotřebitele vytváří neelastickou poptávku.*

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Reklama>

Dopručená četba:

Svět reklamy → <http://www.skolamedii.cz/metodicky-material/svet-reklamy/>

<http://www.slideshare.net/PanMediaWestern/millward-brown-dti-a-tv-reklama>



Design
Ilustrace
Hračka
Komiks
Reklama

Design
Jednotný vizuální styl
Ergonomie
Komiks
Strip
Manga
Rotoskopie
Anime

GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu.*

Brno: Host, 2005. ISBN 80-7294-141-0. 218 s.

MC CLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu.*

Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
216 s.

NOVÁK, F. *Reflexe komiksu v českém hraném filmu 60. let.* Brno: MU-FU, 2006. Bakalářská práce.