

Vizuální zobrazení abstraktního námětu

BcA. Šárka Grmanová

Diplomová práce
2009

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav reklamní fotografie a grafiky

akademický rok: 2008/2009

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Šárka GRMANOVÁ**
Studijní program: **N 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Grafický design**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Vizuální zobrazení abstraktního námětu**
**2. Praktická část:
Nemohu přestat snít**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

rozsah práce: minimálně 40 stran + přílohy, odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané šablony .rtf) ve formátu PDF na 1 ks CD nosiči, dále odevzdat 2 vytištěné výtisky elektronické podoby, 1 výtisk graficky zpracované diplomové práce, která může mít volnější grafickou podobu.

Pokyny pro vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály vážící se k zadanému tématu, formulujte své závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část:

rozsah práce a pokyny pro vypracování: vytvořte variantní návrhy projektu a koncepci grafického zpracování, ve druhé fázi práce zpracujte zvolenou variantu projektu v maximálně možném rozsahu, praktickou část práce odevzdejte vytištěnou a patřičně adjustovanou v jednom provedení, včetně 1 ks CD nosiče.

Rozsah práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

Doporučené zdroje:

veškeré knihovnické zdroje na území ČR, webové stránky vztahující se k tématu, odborné časopisy a další literatura po konzultaci s vedoucím práce.

Vedoucí teoretické části: doc. PaedDr. Jiří Eliška
Ústav reklamní fotografie a grafiky
Vedoucí praktické části: Neal Beggs
Datum zadání diplomové práce: 1. prosince 2008
Termín odevzdání diplomové práce: 11. května 2009

Ve Zlíně dne 1. prosince 2008

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
pověřená děkanka



V. Ondroušek
MgA. Václav Ondroušek
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Téma této magisterské práce se věnuje porozumění významu abstraktních námětů a především jejich uplatnění v oblasti umění a grafického designu. První část je zaměřena na pojmy vizuální zobrazení a abstrakce. Snažím se hledat zajímavé podněty, které nutí umělce tvořit. Poslední část je zaměřena na současné trendy a technologie v dnešním světě grafického designu.

Klíčová slova: abstrakce, námět, umění, grafický design, vizuální zobrazení

ABSTRACT

The theme of this thesis is to concentrate on understanding the meaning of abstract themes and most importantly their use in the field of art and graphic design. The first part talks about terms visual image and abstraction, in order to discover interesting impulses which inspire the artist. The last part is focused on contemporary trends and technologies in today's world of graphic design.

Keywords: abstraction, subject, theme, art, graphic design, visual image

Za vedení a podporu chci velmi poděkovat panu doc. PaedDr. Jiřímu Eliškovi, za odbornou pomoc panu doc. PhDr. Josefu Konečnému, CSc., za anglické korektury panu Tom Mc Comb B.A., B.Ed. a za korektury češtiny paní Mgr. Janě Holomčíkové.

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 VIZUÁLNÍ ZOBRAZENÍ	10
1.1 UMĚNÍ.....	10
2 ABSTRAKCE	11
2.1 ABSTRAKCE V LINGVISTICE	11
2.2 ABSTRAKCE VE FILOZOFII.....	11
2.3 ABSTRAKCE V PSYCHOLOGII	12
2.4 ABSTRAKCE V UMĚNÍ	12
2.4.1 Vývoj abstraktního umění	12
2.4.2 Formy abstraktního umění	17
3 ABSTRAKTNÍ NÁMĚTY VE VÝTVARNÉM UMĚNÍ	21
3.1 PRAVĚK.....	21
3.2 STAROVĚK.....	22
3.2.1 Egypt	22
3.2.2 Řecko a Řím.....	26
3.3 STŘEDOVĚK.....	30
3.3.1 Raně křesťanské umění	30
3.3.2 Gotika.....	34
3.4 NOVOVĚK.....	39
3.4.1 Renesance.....	39
3.4.2 Baroko, Rokoko	41
3.4.3 Klasicismus	44
3.4.4 Romantismus	46
3.4.5 Impresionismus	47
3.4.6 Symbolismus	49
3.5 UMĚNÍ 20. STOLETÍ	51
3.5.1 Surrealismus.....	51
3.5.2 Expresionismus	54
4 ABSTRAKTNÍ NÁMĚTY V GRAFICKÉM DESIGNU	56
5 SOUČASNÉ TRENDY A UPLNATNĚNÍ ABSTRAKTNÍCH TÉMAT VE SVĚTĚ GRAFICKÉHO DESIGNU	61
II PRAKTICKÁ ČÁST	64
6 NEMOHU PŘESTAT SNÍT	65
6.1 VZNIK	65
6.2 KONCEPT.....	65
6.3 PROVEDENÍ	65
ZÁVĚR	68

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	69
SEZNAM OBRÁZKŮ	70

ÚVOD

Ne příliš často se dějiny umění zabývají obsahy děl. Zajímá je spíš to, jaký význam měla díla sama, ve své době i mimo ni. Mám za to, že aby bylo umění skutečně možno porozumět, je třeba znát pozadí a námět, kvůli kterému vzniklo. Proto mým cílem bylo v této práci zachytit důležitost vnímání umění skrz vlastní téma umělce.

S odvoláním na motiv mé praktické části práce, což jsou sny, se zajímám pouze o oblast abstraktních námětů. V tomto směru není příliš mnoho literatury, která by ji důsledně mapovala. Z toho důvodu si některá témata i jejich výklad odvozuji sama, na základě vlastních zjištění.

V první části pro mne bylo důležité definovat výrazy odvozené z názvu práce a vytýčit tak přesný rámec, kterému se chci dále věnovat. Zabývám se tedy pojmy vizuální zobrazení a abstrakce. Jejich význam se snažím popisovat stručně a jasně. Obě témata jsou sama o sobě velmi obsáhlá, zaměřuji se tedy jejich definice, které zasahují do různých kulturních odvětví. Není ovšem mým cílem, zabývat se jednotlivými podtituly detailněji.

Zaměřím se raději na samotné těžiště práce – abstraktní námět ve vývoji výtvarného umění zejména v Evropě. Je zřejmé, že staří malíři považovali své náměty za vážnou záležitost. Předkládám tedy stručný popis doby, ve které se umělci nacházejí, aby bylo snadnější si odvodit, jaké je ke zvoleným motivům vedly důvody. Samotné náměty si vybírám na základě vlastního uvážení. Snažím se volit tedy ty nejaktuálnější a nejzajímavější, pro to které období. Zachycuji, jak se s postupem doby stává umění volnější a z alegorických, mytologických, antických či náboženských předloh, umělci přechází k zobrazování sama sebe, psychických stavů duše, mystického a nereálného světa. V grafickém designu je tomu obdobně.

Závěrečná fáze reflektuje nejžhavější novinky ze světa digitálních médií a technologií, využívaných v grafickém designu a reklamě.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 VIZUÁLNÍ ZOBRAZENÍ

V této úvodní části bych se ráda zabývala vizuálním zobrazením. Pod slovem vizuální si můžeme představit veškeré věci, které mají okem zaznamatelnou, tedy viditelnou podobu. Podstatné jméno „zobrazení“ nám představuje obrazy, tedy širokou škálu impulsů, které denně vnímáme okolo nás. Je tedy možné první kapitolu pojmenovat také jako vizuální obrazy. Toto téma je samo o sobě velmi obsáhlé, ale není hlavním předmětem mého zkoumání. Zaměřím se proto na část, která mě zajímá nejvíce a to je umění.

1.1 Umění

Význam slova umění se dá překládat, jako um, dovednost nebo řemeslo. Definice umění není právě snadná, ale v podstatě jde o jakýsi produkt, který je výsledkem efektivního použití souboru znalostí a dovedností. Umění je vždy v těsném sejetí s lidskou kulturou.

Nazíráme na něj jak z hlediska individuálního, kde jde především o estetický účinek, který vypovídá o umělecké hodnotě díla, tak i z hlediska sociálního, které umění pojednává, jako umělecký proces nezbytný k tvorbě, inovaci nebo určení významu jednotlivých uměleckých znaků. Abychom těmto znakům dokázali porozumět je nutné se v této oblasti vzdělávat.

Umění je možné popisovat a třídit z různých hledisek. 1. Umělecké systémy – hudba, literatura, výtvarné umění, které můžeme dále členit na malířství, sochařství, architekturu a užité umění. 2. Umělecké slohy styly a směry např. románský sloh, gotika, renesance, baroko, atd. 3. Z hlediska smyslů, na něž působí. 4. Z hlediska sociálních skupin, v nichž mají účinek, apod. [1]

K tomuto popisu se dostávám právě proto, abych mohla jasně vymezit oblast zájmu, kterou budu v této práci dále rozvíjet a tou je výtvarné umění a jemu příbuzný grafický design.

2 ABSTRAKCE

Pojem „abstrakce“ pochází z latinského *abstrahere*, tedy oddělit nebo odloučit. Původní hanlivý význam, který byl přisuzován slovu abstrakce v období klasicismu ve Francii 17. stol. znamenal ve francouzštině nepochopitelný. Tento význam byl užíván zejména v souvislosti s nově nastupující érou malířství (blíže v kapitole 2.4 Abstrakce v umění).

V dnešní době si však pod názvem abstrakce představíme také zcela jiné věci. Skutečný význam je možno zkoumat z více pohledů.

2.1 Abstrakce v lingvistice

Z lingvistického hlediska jde o názvy vlastností, dějů nebo věcí nekonkrétních, což jsou takové, které nemají fyzickou formu. Nemůžeme se jich tedy dotknout, nevidíme je, nebo je nemůžeme přesně pojmenovat. Abstraktní je například myšlenka, slovo, pocit, vlastnost, hudba, představa, atd. Abstraktní námět, který bude dále má práce zkoumat, vychází tedy především z lingvistického vyjádření pojmu. Ovšem pro úplné pochopení tohoto výrazu pokládám za důležité nazřít na něj i z ostatních perspektiv.

2.2 Abstrakce ve filozofii

Z filozofického pohledu je abstrakce myšlenkový proces, který je podstatou rozumové činnosti. Abstraktní myšlení je tedy způsob pojmotvorného vývoje, který se nesoustředí na jedinečnost a detail věcí, ale zaměřuje se na obecná určení, znaky nebo vlastnosti. Výsledkem tohoto procesu jsou pojmy, které odrážejí podstatu předmětů. [2]

Problém abstrakce patří k základním a nejobtížnějším otázkám tzv. teorie poznání, kterou se jako první snažil zformulovat řecký filozof Platón ve svém pojednání o idejích. Nástupcem, který se teorií poznání zabýval podrobněji, se stal jeho žák Aristoteles. Na něj navazuje ve svých studiích Tomáš Akvinský, který teorii abstrakce spojuje s prvky platonismu. K dalšímu vývoji teorie přispěli již novodobí filozofové jako např.: John Locke, který tvrdil, že abstrakce je činnost rozumu, nebo Georg Berkeley a David Hum. [3]

Z této teorie nám vyplývá, že je abstrakce logická metoda, která se dá dále členit na: izolující (vyzvedává jednotlivé společné znaky), generalizující (vytváří druhové a rodové pojmy) a analytickou (vytváří abstraktní pojmy). [4]

2.3 Abstrakce v psychologii

Zkoumáním abstrakce v psychologii se zabýval jeden z nejvýznamnějších psychologů 20. století, švýcarský psychiatr a filosof Carl Gustav Jung (1875–1961). I přesto, že byl žákem Sigmunda Freuda, s jeho učením se nikdy neztotožnil a stal se zakladatelem „analytické“ či „komplexové“ psychologie. Kládl důraz na pochopení psychiky skrze svět snů, umění, mytologie, náboženství a filosofie.

Jungova definice abstrakce se rozšířila za hranice myšlenkového procesu, který vyplývá z definice abstrakce ve filozofii. Do teorie zařadil vzájemně se nevylučující avšak protichůdné psychologické doplňkové funkce: vnímání, intuice, citění a myšlení. Společně tvoří strukturální celek různícího se abstraktního procesu. [4]

Jeho teorie je uznávána a využívána dodnes. Na Junga navazuje většina dnešních psychologů zabývajících se analytickou psychologií.

2.4 Abstrakce v umění

Umění je nejčastější disciplína, s kterou je abstrakce spojována. Abstraktní umění je takové, které se snaží redukovat viditelný zjev věcí na zkratku, formu, šifru nebo náznak. Jde o tzv. „bezpředmětné zobrazování“.

2.4.1 Vývoj abstraktního umění

Za prapůvod abstraktního umění lze považovat snad již prehistorické snahy pravěkého člověka zaznamenávat prožitky, dojmy nebo zanechávat zprávy pomocí základních schématických znaků a symbolů. Záměrná redukce a deformace skutečnosti se dá však přesněji vypořádat až z avantgardních uměleckých směrů 19. a 20. století.

Na počátku všeho stál impresionismus. Jako časové vymezení nám mohou posloužit data dvou výstav – první se konala roku 1874, poslední roku 1886. Tento směr poprvé ofi-

ciálně porušil hranice akademismu a místo historických předloh umělci zachycovali moderní život, dojmy a niterné pocity.

Vývoj navazujícího expresionismu započal roku 1880, jeho popularita však nastupuje až po první světové válce. Pro datum zániku se uvádí rok 1933. Expresionistům šlo především o vyjádření vlastních, leckdy extrémních pocitů. Umělci záměrně deformovali realitu, aby tak dosáhly, co nejsilnějšího výrazu. Za předchůdce směru byl považován holandský malíř Vincent van Gogh. Z jeho tvorby expresionisté získávali především poznatky o niterných dramatech člověka i o psychologickém a symbolickém významu barev. Velký vliv mělo také dílo norského malíře a grafika Eduarda Muncha (viz. 3.5.2 expresionismus).

Na přelomu století se začali formovat expresionistické skupiny. První „Die Brücke“ (most) byla založena roku 1905 v Drážďanech. Spojovala příslušníky mladé malířské generace a vyznačovala se sociálním cítěním, humanismem a zájmem o primitivní africké a oceánské umění. Tyto prvky se projevovaly také v díle pozdějších zakladatelů druhé expresionistické skupiny „Blaue Reiter“, která vznikla v Mnichově roku 1911, spojením ruského malíře Vasila Kandinského a německého výtvarníka jménem Franc Marc. Později se připojil také Paul Klee, A.G. Jawlenskij a Lionel Feininger. Cílem skupiny byl boj proti naturalismu a konvencím v umění. Inspiraci brali z díla Cézanna, Gogha a Gaugina. Obdivovali prostotu lidových tvůrců a smysl také nacházeli v poetické naivitě. Právě tendence a postupy této skupiny vedli ke vzniku abstrakce. Jejich činnost přerušilo vypuknutí první světové války.

Abstrakce se ve 20. století vyvíjela ruku v ruce s pokrokem vědy, technologie a změn, které se odehrály v městském životě. Odráží zájem umělců o nové psychoanalytické a filozofické teorie.

Jako samostatný umělecký směr bylo abstraktní umění poprvé teoreticky i prakticky uceleno v tvorbě ruského malíře a teoretika Vasila Kandinského (1866–1944), nazývaného též *otec abstrakce*. Narodil se v Moskvě, studoval práva a ekonomii, následně v Michově malířství. Byl vynikající organizátor a hluboce zkoumal problematiku abstrakce. [5]

Po vypuknutí války byl roku 1914 nucen se vrátit zpět do Ruska, kde působil jako pedagog. Roku 1921 se vrací zpět do Německa. Byl povolán do Výmaru jako profesor na státní uměleckou školu „Bauhaus“, kde působil až do roku 1933, kdy byla škola uzavřena nacisty. Poté emigroval do Francie. Tam také v roce 1944 umírá. Každá z těchto tří významných životních period měla neodmyslitelný dopad na způsob jeho uměleckého vyjadřování. [6]

Práce Vasila Kandinského velmi ovlivnila vývoj následného světového malířství. Jeho teoretické statě jako např. „O duchovnu v umění“, v níž umělec prosazuje názor, „že se divák musí naučit v obraze vidět vyjádření duševního stavu, nikoliv zobrazení předmětů“, měli silný vliv na následný vývoj moderního umění [7]. Velmi důležitý byl význam barev, kdy každá barva sebou nese určité informace o duševním stavu nebo pocitech. Svou inspiraci hledal také v abstraktní hudbě, která často měla vliv na rozmístění barev v kompozici.



Obr. 1: *Vasilij Kandinskij*
(1866–1944)

Vývoji k čisté abstrakci předcházelo dlouhé období bádání, založeného na vlastní umělecké činnosti. Byl tvůrcem tzv. „Gestuální malby“, jejíž námět se opírá výhradně o výtvarné prvky (linie a barva) a neodvolává se již na vnější skutečnost. Odlučuje formu od vizuální reality tím, že se kontury barevných ploch neshodují s obrysy příslušných figur.

Po roce 1921, v době působení na Bauhausu, se díky styku s malíři konstruktivismu, začala do díla Kandinského vnášet geometrická přesnost. Průniky trojúhelníků, kruhů, polokruhů, křivek a linií dali obrazům nový řád.



Obr. 2: *Kompozice VII (1913), příklad „Gestuální malby“, jedno z nejvíce komplexních děl, které kdy namaloval.*

Po odchodu do Paříže byl Kandinsky izolovaný od abstraktního malířství a částečně i od geometrické abstrakce a to především díky uměleckým trendům jako impresionismus a kubismus, které tehdejší Paříží otřásaly. V tomto období experimentoval s materiály jako například písek, které míchal s barvou a vytvářel tak nové textury.

Na plátnech často zachycoval mikroskopické organismy, které měly být odrazem jeho vnitřního života. V tomto rozpoložení namaloval svůj poslední velký obraz „Kompozice X.“ a roku 1944 umírá. [7]

Abstrakce však nestagnovala pouze v okolí Kandinského, rozvíjela se zároveň ve více zemích na různých kontinentech např. USA, Francie, Holandsko, Rusko a Německo. Nebyla to však pouze abstrakce, tím jediným a určujícím směrem. V tom samém čase se prolínala s futurismem, expresionismem a kubismem. Umělci, kteří se ve svých počátcích hlásili ke kubismu často ve vývoji došli až k abstrakci. Vytvářeli se syntézy umění, docházelo k prostupování jednotlivých směrů. V USA to byl Paul Jackson Pollock (1912–1956), který rozvíjel abstraktní expresionismus až k „action painting“.



Obr. 3: *Žlutá, červená, modrá (1925), období tvorby na Bauhausu pod vlivem konstruktivismu, průniky geometrických těles, křivek a linií.*



Obr. 4: *Kompozice X. (1939), poslední obraz, který v Paříži vytvořil.*

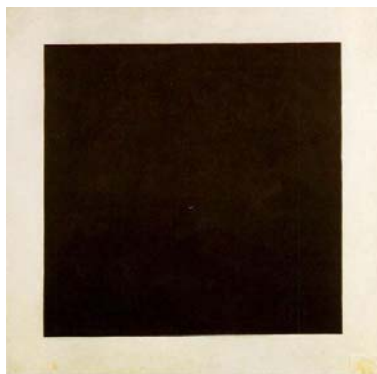
2.4.2 Formy abstraktního umění

Abstrakce ve výtvarném umění se vyvinula do více směrů. Primární byl rozvoj tzv. Geometrické abstrakce nebo také orfismus, lučismus, suprematismus, neoplasticismus a konstruktivismus. Kolem roku 1930 byl velmi populární termín konkrétní umění. Po 2. světové válce prošla světem vlna abstraktního umění, jako akční malba – Action Painting, tachismus, lyrická abstrakce, gestická malba, informel, abstraktní expresionismus. V 50. letech abstrakce vyústila do op-artu a kinetického umění.

Ráda bych ve zkratce shrnula nejdůležitější polohy, do kterých se abstraktní umění rozvinulo. Nemohu však dost podloženě tvrdit, který posun byl jednoznačně důležitější než jiný, proto různé formy abstrakce, kterým se budu dále věnovat, volím na základě vlastního posudku.

Suprematismus

Vznikl roku 1915 na území tehdejšího Sovětského svazu. Jednalo se o směr geometrické abstrakce, vyznačující se používáním geometrických tvarů. Hlavním představitelem byl umělec i teoretik Kazimir Malevič (1878–1935). Svá díla přirovnával k pravoslavným ikonám, odtud vychází i jejich meditativní podstata. Velmi příznačným dílem tohoto hnutí se stal Malevičův „Čtverec na bílém pozadí“, který byl do dnešní doby mnohokrát napodobován a vykrádán. Ovšem význam, který mu dokázal Malevič vtisknout, zlodějům uniká.



Obr. 5: Černý obraz na bílé
(1915), Kazimir Malevič.

Konstruktivismus

Hnutí konstruktivismu bylo založeno v Rusku roku 1914. Jeho hlavní aktivní období však přišlo až po Říjnové revoluci roku 1917. Zakladatelem i vedoucí osobností se stal Vladimir Tatlin (1885–1953). Tento směr měl odrážet nastávající industriální dobu. Konstruktivisté se vyznačovali používáním nových materiálů, zejména kovů, drátu a umělých hmot. Umělci také často komponovali s využitím fotografie a litografie. [8]

Neoplasticismus

Pojem poprvé použil holandský malíř Piet Mondrian. Jejich cílem bylo pomocí minimálních prvků (horizontála, vertikála) a s použitím primárních barev vytvořit novou prostorovost. Neoplasticismus vzniká mezi lety 1913–1917 kolem časopisu De Stijl. Dalšími členy skupiny byli Theo van Doesburg a Georges Vantongerloo. Tento směr geometrické abstrakce měl velký vliv na Bauhaus.



Obr. 6: *Kompozice čtverců
v červené, žluté a modré
(1925), Piet Mondrian.*

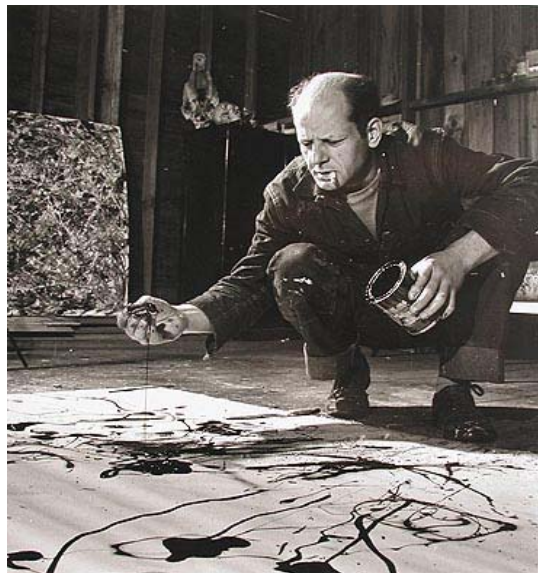
Orfismus

Název objevil a poprvé použil Guillaume Apollinaire roku 1913, jako označení díla francouzského kubistického malíře Roberta Delaunay. Orfismus byl považován jako první nepředmětné umění ve Francii. Pomocí skladby lineárních prvků a barevných ploch se snaží vyvolávat dojem hudby a poezie. Pro českou zemi byl významným představitelem orfismu František Kupka, který žil od roku 1885 až do své smrti v Paříži. Byl zastáncem

geometrické abstrakce, v níž se snažil o vyjádření filozofických myšlenek. Později se začal považovat za zakladatele absolutní abstrakce.

Akční malba

Tento zcela unikátní malířský styl, typický pro USA, vznikl ve druhé polovině 40. let. Pod názvem Tachismus se později rozvinul také ve Francii. Jedná se o tvorbu umělců, tzv. New Yorské školy, kteří se vyznačovali nanášením barev přímo z tuby nebo plechovek, na velmi rozměrná plátna. Mezi nejvýznamnější patřil např. Jackson Pollock. Tato technika poprvé povznesla samotný akt malování na nejdůležitější fyzický i psychický prožitek pro vznik díla. Akční malba ovlivnila celou řadu právě vznikajících směrů např.: Konceptuální umění, Land Art a byla podnětem pro spoustu happeningů. [9]



Obr. 7: Fotografie odhaluje Pollockovu inovativní malířskou techniku. Tento snímek byl použit také na amerických poštovních známkách.



Obr. 8: *Věž třetí internacionály (1919),
Vladimir Tatlin.*



Obr. 9: *Vertikály a diagonály (1913 až
1914), František Kupka.*

3 ABSTRAKTNÍ NÁMĚTY VE VÝTVARNÉM UMĚNÍ

Vývoj abstraktních námětů šel ruku v ruce s vývojem člověka, abstraktního uvažování a kulturních změn. Podléhal civilizačním vlivům a dá se říct i dobovým trendům. Ráda bych zaznamenala ty nejčastější a nejvíce vypovídající o tom kterém období. Náměty řadím chronologicky, podle období, ve kterém vznikly, byli používány nebo se nejčastěji vyskytovali. Ne však všechny se dají takto řadit. Některé z alegorických, náboženských, mytologických a legendách témat prostupují časem i uměním. Výtvarníci je znovu ožívají od antiky až do dnešní doby.

3.1 Pravěk

První náznaky abstraktního uvažování můžeme vypožorovat z fosilních nálezů, datovaných v období před 50.000 až 100.000 lety v Africe. Co bylo skutečným námětem si můžeme však jen domýšlet. Faktem je, že složité životní podmínky, měli na význam umění v pravěku velký vliv. Vzhledem k tomu, že si člověk nedokázal vysvětlit spoustu přírodních jevů, uchýloval se ke spiritualitě, víře v nadpozemské síly a meditacím. Z toho mohou vycházet náměty, které zobrazoval při obřadech pro úspěšný lov, plodnost žen, k úctě bohů apod. je tedy možné se domnívat, že si většina děl nese čistě rituální nebo posvátnou úlohu.



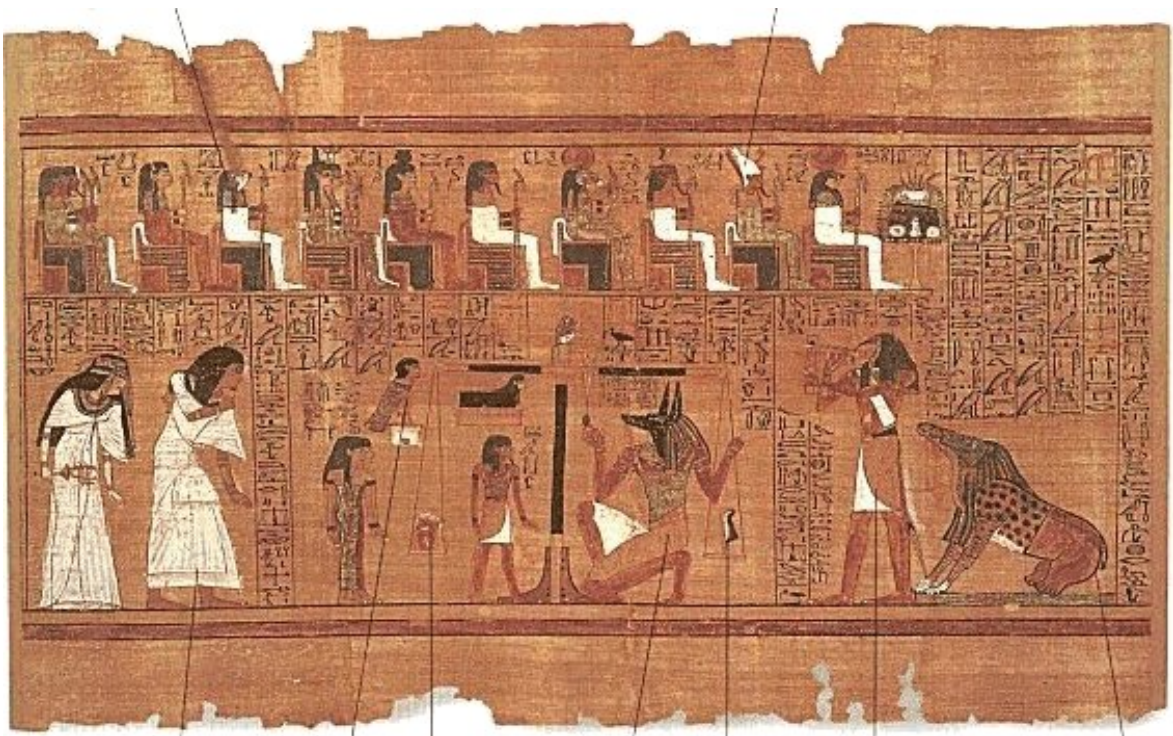
Obr. 10: *Stonehenge, o jehož významu se vedou dlouhosáhlé diskuze. Námětem mohlo být uctívání boha slunce, na jehož počest vznikl chrám nebo také kalendář, podle něhož se řídili lidé na počátku doby bronzové.*

3.2 Starověk

S rozvojem civilizace a lidského myšlení vznikají nové náměty pro umělecké tvůrce. Počátky starověku s příchodem kultury na území Mezopotámie ještě nepřináší příliš změn v oblasti abstraktních námětů, i když se způsob života lidí, co by zemědělců, velmi změnil. V průběhu celého období starověku se i nadále zobrazují motivy okultismu a rituálů, vznikají variace na téma bájných příběhů a evokace ženství a mužství. Nejčastěji se však znázorňují různá božstva a symboly spojené s náboženstvím.

3.2.1 Egypt

Většina námětů, které z této doby pocházejí, směřuje k posmrtnému životu, v který Egypťané věřili. I přesto, že tyto snahy můžeme pozorovat již v předešlých civilizacích např.: Babylónská, naplno se rozvinuly až v období Egypta 4000-2700 př.n.l.. Poprvé tak můžeme pozorovat snahy umělců vyjádřit se na téma smrt, i když šlo spíše o věčný život (více rozvedu v kapitole středověk, kdy se smrt stalo každodenní součástí života).



Obr. 11: *Knih mrtvých (Nová říše, 18. dynastie), písar Nebkeda, znázorňuje síň obou pravd.*

„Jsem dvourohý býk, ředitel nebe, pán nebeských korun, velký světlodárce, jenž vyšel z planoucího ohně, jenž podmanil Šva a Tefnetu, jemuž jest dáno putovati.

Mám odpor k tomu, co se mi oškliví. Nejím výkalů, protože jsou odporny mému duchu. Nedostávají se do styku s mým tělem, nejsou zdvihány mýma rukama, nešlapu do nich svými chodidly. Nepiji moči a nechodím po hlavě v říši duchů.“ [10]

Úryvek z knihy mrtvých, sloužil jako říkadlo zabráňující požívání výkalů a pití moči v říši duchů. Na tomto výňatku jde velmi dobře cítit, jak náměty v umění korespondovali s literaturou, ať už přímo jako ilustrace nebo volná inspirace.



Obr. 12: *Triáda Osorkona II (pozdní doba, 22. dynastie), bohové Hor a Eset chrání svýma rukama syna bohyně nebes Usira.*

Oslava božstev a srovnání s panovníkem je další častou motivací, pro kterou díla vznikala. Egypťské umění se do hloubky zabývá duchovnem a duše se často spodobuje ve formě zvířete. Zvířecí hlavy také mohou vyjadřovat symboly moci nebo postavení ve společnosti, popřípadě i vlastnosti, které daného člověka nebo boha charakterizují.

Sfinga

Zvláštní egyptské stvoření se lvím tělem a hlavou berana, sokola nebo člověka. Androsfinx, neboli sfinga s lidskou hlavou, která měla většinou portrétní rysy, byla symbolem panovníka, moci a představovala nesmrtelnost – věčný život. Criosfinx, sfinga s beraní hlavou, představuje sochu boha. Hierocosfinx, sfinga s hlavou sokola nebo jestřába. Slovo sfinga (sfinx) je řeckého původu a znamená škrtič. Řecký význam se od egyptského velmi lišil, měl vzbuzovat strach, hrůzu a nebezpečí. [11]



Obr. 13: *Velká sfinga v Gíze (cca 2700–2200 př.n.l.), vytvořena k počtě a podobě krále Chefrena.*



Obr. 14: *Oidipus a Sfinx (440 př.n.l.), téma se často opakuje v umění 19.století.*

Fénix

Fénix je bájný pták, který se vyskytuje v mytologiích mnoha národů. Nejstarším uváděným Fénixem je egyptský pták Bennu, který je zobrazován jako volavka nebo sokol s volavčí hlavou.[12] Jeho základním znakem je schopnost zemřít spálením sebe sama a opět se ze svého popela narodit. V antice přilétá starý Fénix jednou za 500 let do chrámu v Heliopolis, kde shoří a znovu se narodí jako mladý pták. Setkat se s ním můžeme v mnoha variacích i v dnešní době. Tou nejznámější bude asi Fénix v knihách a filmech o Harrym Potterovi. Jeho podoba také často stojí v čele organizací a firem, jako symbol čisté a mocné energie.



Obr. 15: *Egyptský pták Bennu, představoval duši boha Ra, Osiris nebo Atum.*



Obr. 16: *Fénix (1828), první měna moderního řeckého státu.*

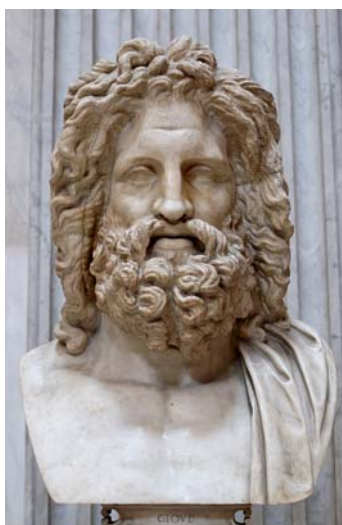
3.2.2 Řecko a Řím

Řeckému umění předcházeli kultury Krétská a Mykénská. Krétská nebo také Minojská civilizace, začala osidlovat ostrov Kréta přibližně 2 tisíciletí př.n.l.. Umění do jisté míry navazuje na egyptské stylizace, avšak jejich inspirace pramenila spíše z přírody.

Kolem roku 1400 př.n.l. celému Peloponéskému poloostrovu i Krétě začala dominovat mykénská kultura. Byla to právě ona, která do značné míry ovlivnila nejstaršího známého Řeckého básníka Homéra i celou nastávající dobu tzv. "Hrdinského věku". Jeho epické poezie, nejznámější Ilias a Odysea, se staly velmi důležitými předlohami, které umělce lákaly především v období renesance, ale také později. Řecká kultura nechala vyniknout, hrdinským bájím a legendám, které vypovídají mnohé o tehdejším duchovním životě a s tím jsou logicky spojeny také druhy abstraktním námětů v umělecké oblasti.

Byl to ovšem i zájem a nové objevy v oblasti filozofii a vědy, který umělce inspiroval. Sokrates, Platón a Aristoteles, 3 největší filozofové té doby, jejichž význam jsem, v kapitole 2.2 Abstrakce ve filozofii, již zmínila.

Náměty pocházejí především z oblasti řecké mytologie, morálky (dobro a zlo), cti a konfliktů člověka s bohy. Jak jsem již poznamenala v úvodu, aby bylo možné porozumět významu uměleckých děl minulosti, je třeba rozpoznat především náměty antických mistrů.



Obr. 17: Zeus z Otricoli (4.st.)

Řeční bohové

Bohové jsou zpodobeni jako velká několikagenerační rodina, jejíž nejstarší členové stvořili svět, avšak byli přemoženi mladšími členy rodiny. Dvanáct olympských bohů popisuje řecká poezie jako ty, kteří se v *hrdinském věku* zjevili osobně Řekům. Bohové naučili Řeky mnoha užitečným řemeslům, naučili je způsobům bohopocty, odměňovali jejich ctnosti, trestali neřesti, konali zázraky a plodili prostřednictvím lidí děti.

Řecké božstvo se člení na: Tvořitelská božstva (Chaos, Éros, Gaia, atd.), Titány (synové matky země Gaie a boha nebe Úrana, z jejich spojení vzešli také např. Giganti, Kykloповé a Furie), Olympská božstva (Zeus, Héra, Poseidon, Afrodité, Hermes, atd.), ostatní polobohové a bohové (Múzy, Nymfy, Plejády, Moiry, atd.) [12]



Obr. 18: *Herkules a Hydra (1. pol. 3 st.)*

Duše

Další abstraktní námět pocházející původně z antického období, který převzalo křesťanské umění. Řekové věřili, že duše člověka unikne z jeho úst, když při smrti naposled vydechne. Zpodobňovali ji symbolicky na sarkofázích jako motýla vynořujícího se z kukly. Později k tomu užívali okřídlené postavy Psyché (řecké slovo pro duši). Vpravení živé duše do člověka při jeho narození, se zobrazovalo podobně – malou okřídlenou lidskou postavou. [12]



Obr. 19: Achilles zavazující ruku Patroklovi (cca 500 př.n.l.)



Obr. 20: Niké Samothrácká (200 př.n.l.),
okřídlená bohyně moudrosti.

Římská kultura úzce navazovala na umění Etrusků a Řeků, v nichž dlouho viděla svůj vzor a ideál krásy. Datuje se od roku 753 př.n.l. až 746 našeho letopočtu, zánikem Západořímské říše. Centrem se stal Řím, který byl svého času střediskem nejen světového obchodu, ale i umění a kultury. V porovnání s mírumilovnou filosofickou společností Řecka byla Římská říše postavena na právech, vládě a politice, dobývání a kolonizování.

Povaha Římanů se také od řecké velmi lišila. Oproti vnímavým, a senzitivním Řekům, kteří dbali na duchovní krásu, jsou Římané sebevědomí, pyšní, panovační a jejich umění se zakládá na rozumu. Proto se liší i témata, která vycházejí z věčné racionality a funkčnosti. I přes to, to byly právě římské kopie, díky kterým se nám dochovala většina řeckých památek. Náměty Řecka a Říma byli znovuzrozeny v období humanismu a renesance.

Triumf vítězství

Velmi důležitý motiv, posilující sebevědomí bojovného národa. Zobrazoval se jako vítězný sloup, nebo vítězný oblouk, na počest vítězství ve válce.



Obr. 21: *Titův oblouk v Římě (81), připomíná velké Titovo vítězství nad Jeruzalémem v první židovské válce v roce 70.*

3.3 Středověk

Pro vznik středověké civilizace je klíčovým kontinentem Evropa, která střídá oblast Středomoří a stává se tak centrem veškerého politického, ekonomického a kulturního dění. Na podkladech antické kultury vzniká nová společnost, která má své duchovní kořeny v křesťanství.

Období středověku se časově vymezuje od pádu Západořímské říše roku 476 a objevením Ameriky Kryštofem Kolumbem roku 1492. V raném fázi dochází k masivnímu šíření křesťanství a rozvíjí se románská kultura.

Právě na základě křesťanství dochází k mnoha novým společenským změnám. Na základě učení o trojím lidu je společnost rozdělena mezi duchovenstvo, šlechtu a rolnický lid. Důležitým faktorem se posléze stává měšťanstvo, dochází k zakládání a rozvoji nových měst, center řemesla a obchodu.

3.3.1 Raně křesťanské umění

Oficiálně se datuje od uznání křesťanství Milánským ediktem roku 313, po přelom 9. a 10. století. V tomto období je již předem zřejmé, jakými náměty se umění zabývá. Vzhledem k tomu, že zadavateli byla většinou církev nebo věřící šlechta, motivy se ubírali čistě náboženským směrem. Umění mělo jednak víru propagovat, ale také lidem připomínat jejich morální povinnosti a ponaučení vycházející z Písma Svatého. V tomto směru bych témata nerada jakkoliv zpochybňovala a proto vybírám pouze takové, jejichž abstraktní význam je více než jistý.

Peklo

Pro středověkého křesťana bylo peklo říší Satana, kde budou jejich duše mučeny a týrány v neustálých plamenech. Představovalo ukrutný trest za jejich pozemské hříchy. Asi od 12. století byl vstup do pekla zobrazován jako otevřená ústa netvora, uvnitř někdy stál i velký kotel. Během renesance takovéto spodobnění vymizelo a bylo nahrazeno vstupem do jeskyně nebo také jako brána budovy. Vstupy jsou střeženy tříhlavým psem, odkazem řeckých mýtů. Z přístupového mostu, který vede do nebe, zatracenci padají dolů, do pekelných plamenů. [12]



Obr. 22: *Peklo, Herrad von Landsberg*
(okolo 1180)



Obr. 23: *Dante a Vergilius v pekle (1480–1495), Sandro Botticelli,*
ilustrace k Dantově Božské komedii.

Satan

Satan nebo také Lucifer, je v křesťanství padlý anděl, který se spojil proti bohu a aktivně prosazuje zlo. Středověké a raně renesanční umění zobrazovalo anděly, jak se řítí z nebe a při pádu jim dorůstají ocasy, pařáty a démonické rysy. Zpodobení zla, jako podivuhodně zkřížené zvířecí bytosti bylo součástí starověkého perského a egyptského umění. Později mu středověké umění přisoudilo lidskou postavu, s přídavkem četných zvířecích rysů (pařáty na ruku a nohu, ocas, údy ovinuté hady někdy i křídla, které připomínají andělský původ.). Rohy a jedno kopyto, jak je popisován a zobrazován v mnoha současných pohádkových příbězích, pocházejí s období renesance, která ďáblu podobu odvodila od antického Satyra (horský a lesní démon). [12]



Obr. 24: *Poslední soud – detail (1337), Giotto di Bondone.*



Obr. 25: *Satan a démoni (14.stol.), Katedrální kostel Panny Marie v Lincolnu.*

Dvanáct měsíců

Cyklus měsíců je zobrazován od počátku křesťanského letopočtu. Vyskytuje se v románských a gotických chrámech severní Evropy, v miniaturách, ve středověkých Žalutářích a Knihách hodiněk a v renesanční Itálii. Obvykle zobrazovanými náměty jsou polní práce. Každý měsíc je spojován s příslušným znamením zvířetníku, často s pohanským božstvem a občas s jedním z dvanácti období lidského života.

Leden (Vodnář) představuje rolník kácějící stromy. Únor (Ryby), roubování ovocných stromů. S březnem (Skopec) se pojí prořezávání a péče o vinice. Duben (Býk) zpodobňuje býk nebo mladík ověnčený květinami. Květen (Blíženci) je znázorněn jako rolník kosící trávu, nebo také jako Venuše s Kupidem. Červen (Rak), sekáč s kosou nebo senem. Červenec (Lev) vypadá jako rolník, který si brousí srp, kosí obilí nebo je váže do snopů.

Srpen (Panna), sklízení obilí podobně jako v červenci nebo orba s voli. Atributy jsou také obilné klasy a srpy. Září (Váhy), období trháni nebo šlapání hroznů. Říjen (Štír), plnění sudů vínem nebo zasévání. Listopad (Střelec), sbírání dříví, česání oliv a setí zrna. Prosinec (Kozorožec), toto období se spodobňuje jako lidé kopající na polích či při zabijačkách. [12]

3.3.2 Gotika

Gotický sloh vznikl postupným vývojem ze slohu románského. Začíná se projevovat od druhé poloviny 12. století a pokračuje ve vrcholném středověku až přibližně do poloviny 15. století. Její vývoj je v různých zemích velmi individuální. Zatímco v Německu a střední Evropě trvala až do počátku 16. století, v Itálii a Francii se v té době již plně oddávali renesanci.

Od rané gotiky se rovněž začíná objevovat i jiná než náboženská tematika. Hlavními náměty nadále zůstávají posvátné a oltářní obrazy společně s rozsáhlými cykly legend ze života svatých. Na obrazech se však nově objevují konkrétní přírodní objekty a předměty a krajina se postupně stává dominantní částí i náboženských výjevů.



Obr. 26: *Alegorie dobré vlády (1338–1340), Ambrogio Lorenzetti.*

V polovině 14. století zachvátila Evropu morová rána, nazývaná černá smrt. Za obět' jí padla třetina evropského obyvatelstva. Mor a jeho následky měl na život lidí značný vliv, z toho důvodu byl hojně zobrazován především námět smrti.

Smrt

Jak jsem již předeslala středověký člověk se setkával se smrtí v každodenním životě. Smrt nedělá rozdíly mezi mladými, starými, císaři či papeži. Tato rovnost se projevila v několika uměleckých tématech. [12]

Postava smrti byla zobrazována s pláštěm, kapucí, kosou a někdy také držela přesýpací hodiny, které jsou symbolem času, vyměřeného pro každého z nás. Hojně se vyskytuje v poetické sbírce „Triumfy“ od italského spisovatele a básníka Francesca Petrarci. Především se objevuje v německém umění ve spojení s marnivostí – pomíjivost krásy. Od druhé poloviny 16. století se smrt na obrazech vyskytuje v podobě lebky, někdy také s křídly. Tato podoba se dále rozvíjela až do postavy celého kostlivce.[9]



Obr. 27: *Hrůzný tanec (pozdní středověk), alegorie na téma černá smrt.*

Velký vliv na tehdejší nejen umělecké dění měl jeden z nejvýznamnějších italských básníků, jazykovědců a filozofů Dante Alighieri. Bylo to především jeho dílo „Božská komedie“, které je znovuoživováno v uměleckých námětech až do současnosti. Navazuje na antické myslitele, je plné symbolismu, filozofických a historických narážek a stalo se alegorickým zobrazením lidstva a vesmíru. Dante svým dílem předznamenává nástup renesance.



Obr. 28: *Ilustrace z Toggenburské bible (1411), zachycuje vnější příznaky morového onemocnění.*



Obr. 29: *Umírající před svým soudcem (1418–1425), Mistr Rohanských hodin.*

Ctnosti a neřesti

Lidská postava, obvykle ženská s příslušnými atributy, ztělesňuje abstraktní pojmy již od antického starověku. Tyto představy využila církev pro morální poučování prostřednictvím konfliktu ctností a neřestí. Velká část umělecké inspirace vychází z alegorické básně „Psychomachia“ (Zápas duše) od Aurelia Clemense Prudentia, který popisuje zápas sedmi ctností se sedmi hlavními hříchy. [12]

Ctnosti přirozené nebo také kardinální jsou: moudrost, spravedlnost, statečnost a uměřenost. S těmi se pojí ctnosti křesťanské: víra, naděje a křesťanská láska. K tomu do opozice stojí sedm neřestí nebo také kardinálních či smrtelných hříchů: pýcha, lakomství, závist, hněv, smilstvo (žádostivost), nestřídmost a lenost. [13]

Gotické sochařství obvykle zpodobňuje dvojici – ctnost, jak šlape po příslušné neřesti, ať už v podobě člověka či zvířete. Od renesance se obvykle vyskytují jen jednotlivé postavy. Nejběžnějšími jsou křesťanská láska a spravedlnost. Nejvíce zobrazovanými neřestmi (převážně z církevního odsouzení) byly žádostivost a lakota. Mimo tento základní výčet existovala také řada ctností, které měli za úkol oslavovat papeže, vladaře a krále, v životě i po smrti.

Od renesance umělci k zobrazení využívají antické mytologie. Na straně rozumu tedy bojují Apolón, Diana a Merkur, zatímco Kupid, Venuše a vulkán zastupují žádostivost. V 17. století zdobili bohové a bohyně, coby personifikované ctnosti vladařů, stropy paláců a venkovních prostranství. [12]

Chudoba

Nejen ve středověku věc poměrně častá a byla také často považována za nedokonalost. V alegorii je obvykle zobrazována jako vyzáblá stará žena, která je bosa a oděna jen v cárech. Jednu ruku mívá okřídlenou a nataženou vzhůru, druhá ruka je stahována dolů těžkým kamenem.[12] Pravděpodobně je tím naznačeno osvobození duše od hmotných zbytečností.



Obr. 30: *Sedm smrtelných hříchů* (1475-1480), Hieronymus Bosch.



Obr. 31: *Závist* (cca 1305),
Giotto di Bondone.

3.4 Novověk

Novověk znamená nejen pro evropské dějiny dobu převratných změn společenského, kulturního a ekonomického charakteru. Za symbolický počátek novověku se nejčastěji považuje rok 1492, kdy Kryštof Kolumbus objevil Ameriku. Společnost se odvrací od středověkého myšlení. Po období zaostalosti o pod silným vlivem náboženství, dochází k rozvoji ducha, osobní svobody, zvyšuje se životní úroveň a především míra vzdělanosti a kultury. Nadchází doba renesance, humanismu a osvícenství. [14]

3.4.1 Renesance

Slovo renesance pochází z francouzštiny a znamená znovuzrození, čímž je myšlen návrat ducha antiky. Tento příznačný název vymezuje epochu od 14. století do 17. století. V tomto období se umění vymanilo z nadvlády církve a svůj pohled lidé soustředily na člověka a rozvoj jeho duše. Umělci se navrací k vzorům klasické antiky a stávají se univerzálními tvůrci i bytostmi. Z toho vyplývá velký zájem o vědu (anatomii, astrologii, matematiku, atd.) i techniku a jejich transformace do umění.

I když se náboženská témata do jisté míry zachovala, velmi často se stává pouze prostředkem, jak zobrazit scény z každodenního života. Nově se objevují některé žánry, např. portrét, krajina nebo zátiší a v Itálii se objevují i mytologické motivy převzaté z antického umění.



Obr. 32: *Athénská škola (1510–1511), Rafael Santi, alegorie vzdělanosti antické civilizace.*

Čtyři roční období

Vyobrazení čtyř ročních období si překvapivě udržuje stejný výraz od pozdního starověku až po 18. století. Na Pompejích, římských freskách a mozaikách je Jaro mladá žena držící květiny, Léto má srpy a klasy nebo snopy obilí, Podzim představují hrozný vína či listy vinné révy a Zima je chráněna teplým oblečením.

Námět se vyskytuje velmi často v malířství od 15. do 17. století. V těchto zobrazeních se opět personifikuje jako žena s příslušnými atributy. V renesanci se roční období – především díky obnovení antické tradice – ztvárňují jako pohanští bohové (Flora nebo Venuše jaro, Cerera léto, Bakchus podzim a Vulkán zima). Ke změně dochází v 18. století, kdy roční období nesou obraz krajiny, v tom kterém čase např. zima – bruslení na zamrzlé řece, atd.



Obr. 33: *Primavera* (1482), *Sandro Botticelli*.

Mír

Ve světské alegorii oslavuje postava Míru konec války, výsledek dobré vlády nebo státníkovu mírumilovnost. Obvykle je okřídlená, má snítku olivy a poblíž holubici. V renesančním a barokním umění je Mír zobrazen se zapálenou pochodní. [12]



Obr. 34: *Lovci ve sněhu* (1565), Pieter Brueghel st., z cyklu *měsíců*.

Láska

Jako světský pocit ji v renesanci zobrazují antičtí bohové Kupido a Venuše. V náboženském umění postava představuje lásku křesťanskou, smyslové vášně jsou znakem žádostivosti. [12]

3.4.2 Baroko, Rokoko

Baroko může být popsáno jako sloh navazující na manýrismus (pozdní renesanci), který se datuje od počátku 17. století až 1735, kdy pozvolna přechází do rokoka, které ve stupňující se podobě končí v letech 1770/90.

I přesto, že se baroko staví do opozice renesanci, zejména ve své duchovní podstatě, je možné nalézt společné znaky. Nadále převládají antická témata, i když v hlubším

náboženském významu. Abstraktní náměty se představují jako alegorické výjevy citů, živlů, měsíců a bájných postav antické mytologie.



Obr. 35: *Apollón a nymfy* (1666), *François Girardon*.



Obr. 36: *Říše Flóry – Jaro* (1630), *Nicolas Poussin*.

Čtyři živly

Bývají znázorňovány buď jako tradiční anonymní ženské postavy, lišící se jen svými atributy, nebo – zejména v 16. století – jako antičtí bohové a bohyně. Tato vyobrazení se často vyskytují na italských renesančních freskách a v barokním sochařství.

Země, jako žena, oplývá četnými atributy jako bohyně hojnosti, zemědělství nebo úrody. Je často zobrazována při kojení dětí, česání ovoce, rytí, zalévání rostlin apod.

Vzduch byl v antice zasvěcen Héře, proto se spodobňuje tato bohyně se svým pávem. Někdy ji také obklopují jiní ptáci, jako symboly vzduchu. Tento živel bývá také zakódován v podobě větrného mlýnku nebo mýdlových bublin.

Oheň na sebe bere podobu ženy s hlavou v plamenech, jak drží svazek blesku. Nebo také podobu muže – kováře, s kladivem v ruce.

Voda se zosobňuje jako říční bůh, který pod paží svírá nádobu, z níž vytéká voda. Také Neptun se svými průvodci či Triton doprovázen delfíny jsou symboly tohoto mocného živlu.[12]



Obr. 37: *Země (1570), Giuseppe Arcimboldo.*

Jednorožec

Bájný tvor, který se obvykle zobrazuje v podobě koně či antilopy s nápadným, dlouhým a šroubovitě zakrouceným rohem.[9] Od křesťanského středověku je považován za znamení síly, čistoty, svobody a panenství. V náboženské tematice je přiřazován k Panně Marii. Objevuje se často na dekorativních štítech významných italských rodů a patronů umění. Proslavil se také jako štítonoš britského znaku.

3.4.3 Klasicismus

V širším slova smyslu se jedná o označení uměleckých proudů, které čerpají z „klasicistické“ epochy umění (antika, → renesance). Pro Evropu se definuje jako umělecký sloh z let 1770 až 1830. Umění vychází z myšlenkového názoru osvícenství, které se projevuje uvědomělým odmítáním zásad baroka a rokoka. Velmi důležitým impulsem bylo odkrytí antických památek v Pompejích, odkud vychází snahy o znovuoživení antického umění a kultury. [14]

Témata jsou opět z většiny čerpána z antické mytologie a dějin. Pod jejich rouškou však můžeme vyčíst také výjevy psychických stavů a snů.

Unikátním představitelem, který byl malířem mezilidských vztahů a slabostí, byl královský portrétista Francisco José de Goya y Lucientes, zkráceně Goya, který žil v letech 1746-1828 ve Španělsku. Vytvořil cyklus obsahující 80 rytin, nazvaný *Los Caprichos* (Rozmary). Ten měl znázorňovat to, co nazýval „nespočetné slabosti a pošetilosti, které se nacházejí v kterékoli civilizované společnosti a běžné předsudky a podvodné praktiky, které zvyk, ignorance nebo sebezahleděnost přetvořily v obyčejné.“ [15]



Obr. 38: *Sopla – Záván větru* (1890),
 Francisco Goya. Deska 69 z cyklu
Rozmary.



Obr. 39: *Noční Můra* (1781), Johann
 Heinrich Füssli.



Obr. 40: *Saturn požírá svého syna* (1819–1832), *Francisco Goya*.

3.4.4 Romantismus

Romantismus je umělecký a filozofický směr konce 18. století a začátku 19. století. Reaguje na dobu osvícenství a strohost antiky vyzdvihovanou v předcházejícím klasicismu. Základními náměty romantismu jsou cit, individualita (a individuální prožitek) a duše (zejména psychicky trýzněná duše). Do popředí se dostává záhada, tajemství a fantazie.

Umění je opět úzce propojeno s literaturou tehdejší doby, které dominoval žánr – román (odtud pochází také název). Převládají v něm prvky psychologie (melancholie, stesk, smutek) a mystiky. [14]

Svoboda

Propuštění otroka v dobách starého Říma bylo spojeno s obřadem v chrámu bohyně Feronie, kde mu byla slavnostně nasazena jakási pokrývka hlavy – čapka. [12] Z toho také vychází personifikace svobody, jakožto postavy s čapkou držící v ruce žezlo. Tento námět byl příznačný pro období francouzského romantismu z doby Francouzské revoluce.



Obr. 41: *Svoboda vede lid na barikády* (1830), Eugène Delacroix. Prvky převzaté z římského vyobrazení jsou patrné. V tomto případě však žezlo nahradila puška.

3.4.5 Impresionismus

Umělecký směr vzniklý koncem 19. století. Jak jsem již předeslala v kapitole 2.4.1 vývoj abstraktního umění, cílem impresionistů, je zachytit neopakovatelné chvíle a kouzlo okamžiku. Postavili se doposud přísně danému řádu akademismu.

Podstatná byla také změna prostředí, ve které se malíř nacházel. Už nemalovali v ateliéru, ale venku v otevřené přírodě. Z toho čerpá také převážná část námětů. Z těch abstraktních jsou to především psychické stavy duše, atmosféra a mystično, které se často zobrazují v podobě přírodních scénérií. Pro umocnění dojmu umělci vytváří cykly, zachycené v různých denních a ročních dobách.



Obr. 42: *Imprese, východ slunce* (1872), Claude Monet.



Obr. 43: *Slunce v lese* (1898), Antonín Slaviček.

3.4.6 Symbolismus

Symbolismus je umělecké hnutí, vycházející jako reakce na impresionismus a naturalismus. Vzniklo ve Francii roku 1886 a největší rozmachu dosahuje na přelomu 19. a 20. století.

Cílem umělců bylo zobrazovat abstraktní náměty, které nelze racionálně popsat – nálady, emoce, myšlenky, city atd. Symbolisté se snažili zobrazit nezobrazitelné a proniknout tak k podstatě skutečnosti. Jejich posláním bylo vnímat umění všemi pěti smysli. K tomu jim měl pomáhat symbol, který se stal prostředníkem mezi skutečným světem a „světem duše“ a měl v náznaku odkrývat tajemství ukryté v nitru věcí. Symboly byli skryté, nejmenují věci (problémy, stavy, atd.) přímo, ale pouhým náznakem, sugescí podstaty věci.



Obr. 44: *Salomé (1876)*, Gustave Moreau.

City

Z pocitů se především zobrazují hluboké niterní vášně – láska, spříznění duší, vzrušení atd. Většinou je představuje pár muže a ženy nebo také dvou žen, při intimním okamžiku. Výraz tváří a řeč těla vypovídá vše potřebné. Barvené dispozice jsou také velmi podstatné pro vytvoření atmosféry, stejně, jak tomu bylo i u impresionistů.



Obr. 45: *Polibek* (1907–1908), *Gustav Klimt*.



Obr. 46: *Splynutí duší* (1896), *Max Švabinský*.

3.5 Umění 20. století

Z kulturního pohledu jde o dobu neustálého technického a vědního vývoje, která spěje rychle kupředu. Odehrávají se zásadní události pro vývoj dalších dějin, které mají samozřejmě také ohromný vliv na změny v umělecké oblasti.

Ve 20. století dochází k absolutnímu osvobození v umělecké oblasti, a proto se chronologický vývoj jen velmi těžko hledá. Mladí umělci byli přesvědčeni, že rozbitím tradičních principů dosáhnou nové umělecké hodnoty, a tak vzniká velké množství rozličných stylů a směrů, které se i částečně mezi sebou prolínají.

Nebudu se v této části práce zabývat všemi, ale zmíním pouze ty, kde se abstraktní náměty objevují nejčastěji, nebo pro které směry byli východiskem.

3.5.1 Surrealismus

Tento směr je možno oficiálně datovat od roku 1924, kdy francouzský básník, prozaik, zakladatel a hlavní teoretik surrealismu – André Breton (1896–1966), vydal Surrealistický manifest. Počátky surrealismu však zakotvily již v Dadaismu, i když se svou myšlenkovou linií od něj odvrací. Jako většina směrů 20. století i surrealismus reaguje na otázky a problémy své doby.

Surrealisté pod vlivem Freudovi psychoanalýzy, usilovali proniknout k zákonitostem podprahového psychického života člověka a jeho projevům. Jejich tvorba vycházela z principů nelogiky, nahodilosti a fantazie. Tématika se skládala ze snů, halucinací a psychických poruch.

Oblastí surrealismu, o kterou se budu dále zajímat je tzv. „Magický realismus“. Ten zpodobňuje s iluzivní věrností vnitřní vize, fantaskní představy a výjevy denního a nočního snu. Je pro něj typické použití naturalistických prvků zobrazení. [16]

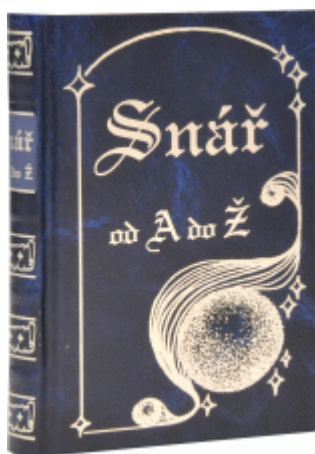
Sny

Oblast snů je dodnes ne příliš prozkoumaným teritoriem, o to více láká umělce v průběhu celých dějin. O největší vědecký pokrok ve zkoumání snů se zasloužil známý lékař a psycholog Sigmund Freud (1856-1939). Na jeho počest bylo vybudováno uchvacu-

jící Freudovo muzeum snů v Saint-Petersburgu. Jeho pokračovatelem v této oblasti byl již zmiňovaný Carl Gustav Jung.

Oficiálně je proces snění definován jako zážitky iluzorních obrazů, hlasů nebo jiných vjemů vytvářených mozkiem. Sny často ukazují události, které jsou ve skutečnosti nemožné nebo nepravděpodobné, a jsou obvykle mimo kontrolu spícího. Vycházejí z vnějších i vnitřních podnětů, vzpomínek a představ. [17]

Mnoho lidí věří, že sny mohou mít určitý význam, a proto se je snaží jakýmsi způsobem popsat a odvodit z nich například budoucnost, nebo řešení životní situace. Od 19. století je patrná značná popularita snářů – knih, sloužících k výkladu snů. Ilustrace k nim i jejich vnější grafické pojetí často nevypovídají o příliš vysoké umělecké úrovni.



Obr. 47: *Snář od A do Ž*, Iva Karasová-Trísková.

Surrealisté pojetí snů zobrazují velmi reálně a s iluzivní propracovaností, často pocházející od renesančních mistrů.

Hojně používaným symbolem, ve spojení nejen se sny, je také čas, který se zobrazuje ve formě hodin, dříve především přesýpacích. Obraz plynoucího času je typický pro jednoho z předních představitelů tohoto směru Salvadora Dalího (celým jménem – Salvador Felip Jacint Dalí i Domènech), který žil v letech 1904–1989. V jeho díle se představují bizarní snové kompozice. Umělecký repertoár Salvadora Dalího zahrnoval i film, fotogra-

fii a tvorbu plastik. Spolupracoval s Waltem Disneyem na krátkém animovaném filmu „Destino“ a také se podílel na scénáři k surrealistickému filmu Luise Buñuela – Andaluský pes“. [16]

Dalšími významnými světovými představiteli jsou: Max Ernst, Joan Miró, Hans Arp, René Magritte, atd. Na české scéně jsou to zejména: Jindřich Štýrský, Toyen (vlastním jménem Marie Čermínová), Mikuláš Medek, Jan Švankmajer.



Obr. 48: *Stálost paměti* (1931), *Salvator Dalí*.



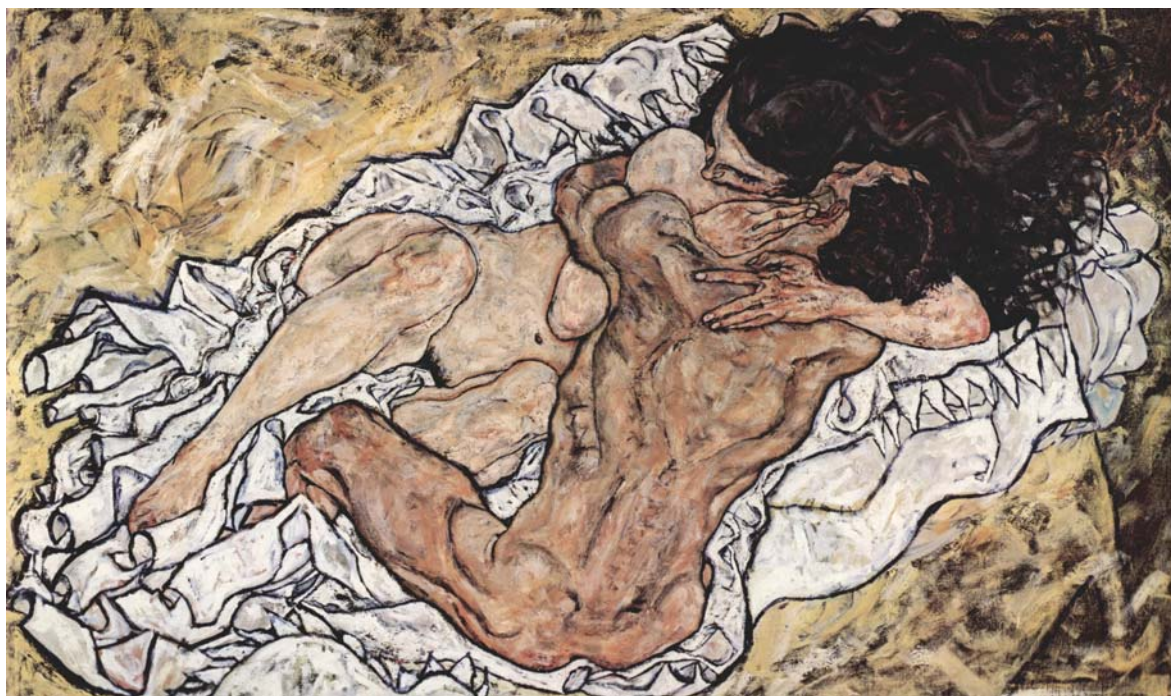
Obr. 49: *Scéna z filmu „Možnosti dialogu“* (1982), *Jan Švankmajer*.

3.5.2 Expresionismus

O expresionismu samotném se okrajově zmiňují již v kapitole 2.4.1 Vývoj abstraktního umění. V této části bych se proto ráda zaměřila na abstraktní náměty, které se v souvislosti s expresionismem vyskytují a představím i nejvýraznějšího zástupce.

Vzhledem k tomu, že tvůrci se v tomto období zaměřují především na samu sebe a své nitro, témata jsou často, pocity, dojmy, deprese, úzkosti, veškeré spojitosti s drásajícím duševním zážitkem.

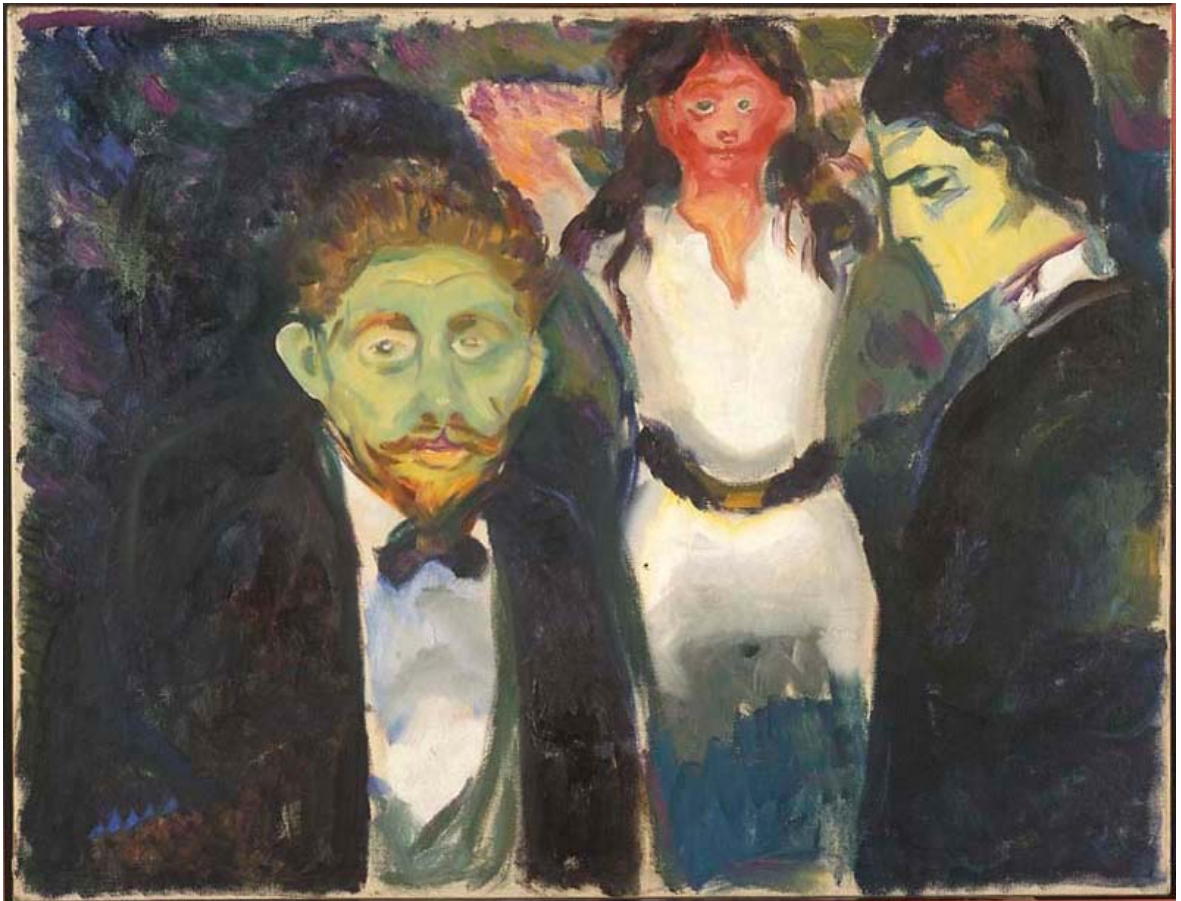
Výraz díla umocňují tvrdé a drásané linie, temné barvy nebo naopak velmi kontrastní odstíny. Emoce se ztělesňují jako postavy v mystickém prostředí, popř. temná krajina.



Obr. 50: *Objetí* (1917), Egon Schiele.

Vynikajícím tvůrcem takových námětů je norský malíř a tiskař Edvard Munch (1863–1944). Je možné, že jeho nutkání umělecky se vyjadřovat, vzniklo jako reakce na rodinnou tragédii, z čehož pravděpodobně pocházela i jeho duševní porucha. Už ve své rané tvorbě nechává proudit hluboké emoce a depresivní pocity. Snaží se zachytit žalostné stránky lidského údělu.

Munchovými nejčastějšími náměty jsou pocity úzkosti, osamělosti a strachu. Jako prostředek pro docílení opravdového hlubokého prožitku používá častou deformaci tvarů i barev. Zprohýbaná linie v kompozici zanechávají dojem děsivého přízraku. Barevnost je ponurá. Využívá psychologie barev pro vystižení daných emocí. Často používá odstínů tmavě hnědé, červené a fialové v kombinaci s černou.



Obr. 51: *Žárlivost II* (1917), Edvard Munch.

4 ABSTRAKTNÍ NÁMĚTY V GRAFICKÉM DESIGNU

Abstraktní náměty na poli grafického designu se objevují především v oblasti ilustrací a volné typografie. Do vynálezu knihtisku až k počátku 20.století se jednalo převážně o ilustrace v knihách, které jsou námětově shodné s volným uměním (náboženská tematika, mytologie, legendy, atd.). Další sférou byla plakátová tvorba, která propaguje konkrétní zboží. Až kolem roku 1900 s nástupem avantgardních výtvarných proudů, které mnoha způsoby ovlivňovali i grafický design, dochází ke změnám.

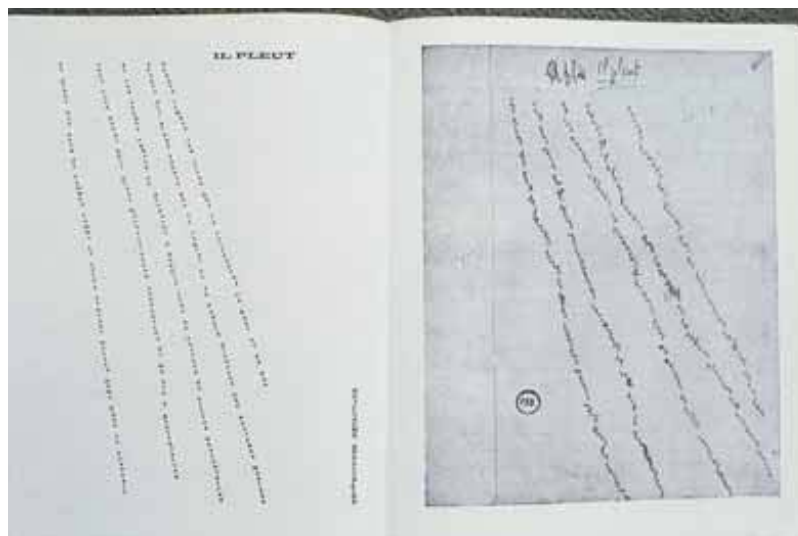
První volně pojaté typografické kompozice vznikaly ve spojení s obrazem. Kaligramy (obrazové básně) Christiana Morgensterna a Guillaumea Apollinaira dokazují, jak se dá významu básně přizpůsobit i forma. Díky volné skladbě znaků do prostoru narušují sazbu a inspirují tím soudobé i nadcházející umělecké směry (např.: dadismus, futurismus). [18]



Obr. 52: *Noční rybí zpěv*
(1905), Christian Morgenstern

Po první světové válce se grafický design stává nástrojem, jak pozitivně ovlivňovat společnost a předejít tak další válečné hrozbě. S nástupem modernismu se grafický design omezuje na funkcionalistické heslo „forma následuje funkci“. Náměty jsou tedy věcné, v období abstrakce se jimi spíše výtvarné prostředky samotné, než nějaká emoce či jiný

abstraktní pojem. Proto se přesouvám až do dnešní doby, kdy se grafický design osvobozuje od komerční sféry a dostává se na úroveň volného umění.



Obr. 53: *Prší* (1916), Guillaume Apollinaire. *Rukopisná a sáze-
ná verze* (M.Lévé).

V současné době začíná být velmi populární styl, který se jakoby navrácí nebo inspirovuje surrealismem. Vytvářejí se volné koláže a barevné kompozice na téma budoucnosti, vesmíru, snů, fantastických příběhů a lidských emocí. Odráží v sobě mystiku a tajemno.

Další skupina motivů je spojena se zelenou energií a nabádáním ke zdravému stylu života, který chrání přírodu. Nebo také mohou varovat před civilizačními chorobami a upozorňovat na problémy současné doby.

Abstraktní náměty se také často vyskytují v heraldice, v podobě bájných zvířat (3.4.2 Baroko, rokoko – jednorožec). Dokázat vyjádřit a opravdu vystihnout podstatu citů pomocí grafického designu a typografie, pokládám za vrchol tvorby v tomto oboru.

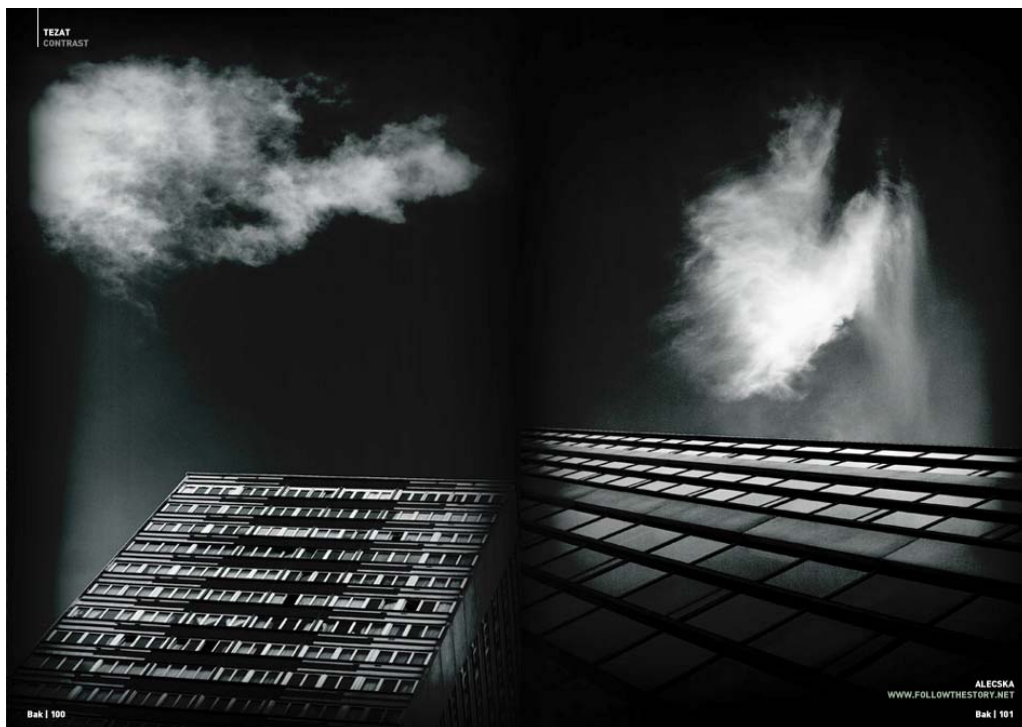
Prostředky grafického designu se rozšířily daleko za hranice statické 2D grafiky. Vznikají grafické animace tzv. „Motion grafika“, které se velmi dobře uplatňují také v reklamě. Vývoj nových technologií přibližují v navazující kapitole.

MOTHER CHILD

Obr. 54: *Mother and child* (1965), Herb Lubalin,
logotyp časopisu.



Obr. 55: *Kontrast* (2007), Phillip Toledano. Obálka časopisu *Bak* č.11.



Obr. 56: *Kontrast* (2007), Alecska – www.followthestory.net



Obr. 57: *Sen* (2006), Recep Yelek – www.sourgraph.com



Obr. 58: *Válka přináší chaos* (2009), Michal Sycz.

5 SOUČASNÉ TRENDY A UPLNATNĚNÍ ABSTRAKTNÍCH TÉMAT VE SVĚTĚ GRAFICKÉHO DESIGNU

V současné době se grafický design začíná hodně prolínat s technologií digitálních médií, animací, konceptuálním uměním a vlastně výtvarným uměním vůbec. Tyto nové postupy se v některých zemích (Německo, Švýcarsko, USA, Japonsko, Británie, atd.) již plně rozvinuly a aplikovaly do komerční sféry.

Na 56. ročníku mezinárodního festivalu reklamy (21.–27. 6. 2009) v Cannes, který byl zaměřen na nejžhavější novinky v oboru, byla představena celá řada nových vymožeností, které by měly v budoucnu oživit současnou podobu reklamy.

Na poli vizuální propagace již dlouho dominuje trend práce s 3D prostorem, výzkum však pokračuje dál a lidé očekávají stále více. Novým přístupem je tzv. „4D reklama“, kde se uplatňuje nejen trojrozměrný prostor, ale zaměstnají se také další zákazníkovi smysli, jako chuť, čich a hmat. Což klade nové možnosti v kreativním přístupu grafických designérů.

Další pokroky probíhají především v komunikaci a získávání informací pomocí internetu. Tyto technologie počítají s tím, že možnost připojení má dnes již minimálně 75% lidí v dosahu.

Společnost Adobe na festivalu představila novinku tzv. „Augmented reality“ neboli rozšířená realita, což je možno chápat skutečně doslovně. Celý princip se pokusím vysvětlit na příkladu. Představte si vizitku, na které je místo informací vytištěn pouze černobílý čtverec a webový odkaz. K získání informací je potřeba, abyste se připojili k internetu na příslušnou stránku a webkamerou nebo kamerou mobilního telefonu nechali čtverec na vizitce snímat. Na monitoru počítače se vám okamžitě zobrazí trojrozměrné informace, které jakoby stojí na vaší vizitce a jejich pohyb je závislý od vašeho. Nemusí jít pouze o strohé data, ale například o animované maskoty, kterých se můžete v reálném prostoru dotýkat a ovlivnit tak jejich reakce. Pro názorné shlédnutí navštivte prosím <http://max.adobe.com/MAXar/>.

Další zajímavou novinku představila společnost Cows in Jacket. Zaměřili se na vývoj projekční holografické techniky. Tato technika má využití nejen v komerční oblasti, ale nabízí nové možnosti také v rámci výtvarného umění. Prostřednictvím projektoru s vyso-

kým rozlišením se promítá vytvořená prezentace na budovy, stěny, cesty – všude kam sahá vaše fantazie. Pro shlédnutí fascinující podívané navštivte, prosím, stránky:

http://www.youtube.com/watch?v=O0XKmU5hF5s&feature=player_embedded



Obr. 59: Ukázka „Augmented reality“ (2009), <http://max.adobe.com/MAXar/>



Obr. 60: Projekční holografická technika (2009), nuformer.com

Poslední, již dobře prověřenou technikou, kterou bych tady ráda zmínila, je tzv. „QR code“. Jedná se o druh kódování, který je již velmi dobře znám na blízkém východě. Využívá se především k šifrování informací, které se zapisují do čtverce v podobě 2D kódu. Můžete si je jednoduše přečíst prostřednictvím fotoaparátu mobilního telefonu. Jde o jakýsi zajímavý a hravý způsob, jak předávat informace, ať už se jedná o webový odkaz, osobní údaje, obrázky, fotky, atd. Může se tedy stát, že v budoucnu budou všechny vizitky vypadat podobně. Informace si můžete nechat vygenerovat na: <http://qrcode.kaywa.com/>



Obr. 61: Ukázka QR kódu. Zakódovaný text zní: Grafický design.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 NEMOHU PŘESTAT SNÍT

Název práce „Nemohu přestat snít“ je odvozen od pokusů na snílících z druhé poloviny 20. století. Již dříve vědci zjistili, že začínáme snít při vstupu mozku do tzv. „fáze REM“. Novým objevem však bylo, že pokud vás v této fázi někdo pravidelně budí a nenechá mozek snít, může to vést až k úmrtí.

6.1 Vznik

Téma mé diplomové práce vzniklo při studijním pobytu na Vysoké škole výtvarných umění ve Francii (Ecole nationale supérieure d'art de Bourges). I přes to, že studuji grafický design, celá má tvorba tíhne k volnějšimu projevu. Z toho důvodu jsem zvolila „pro studijní pobyt v zahraničí, školu zaměřenou na *fine art* a konceptuální umění. V tématice snů, jsem cítila možnost volnosti a propojení grafického designu s uměním.

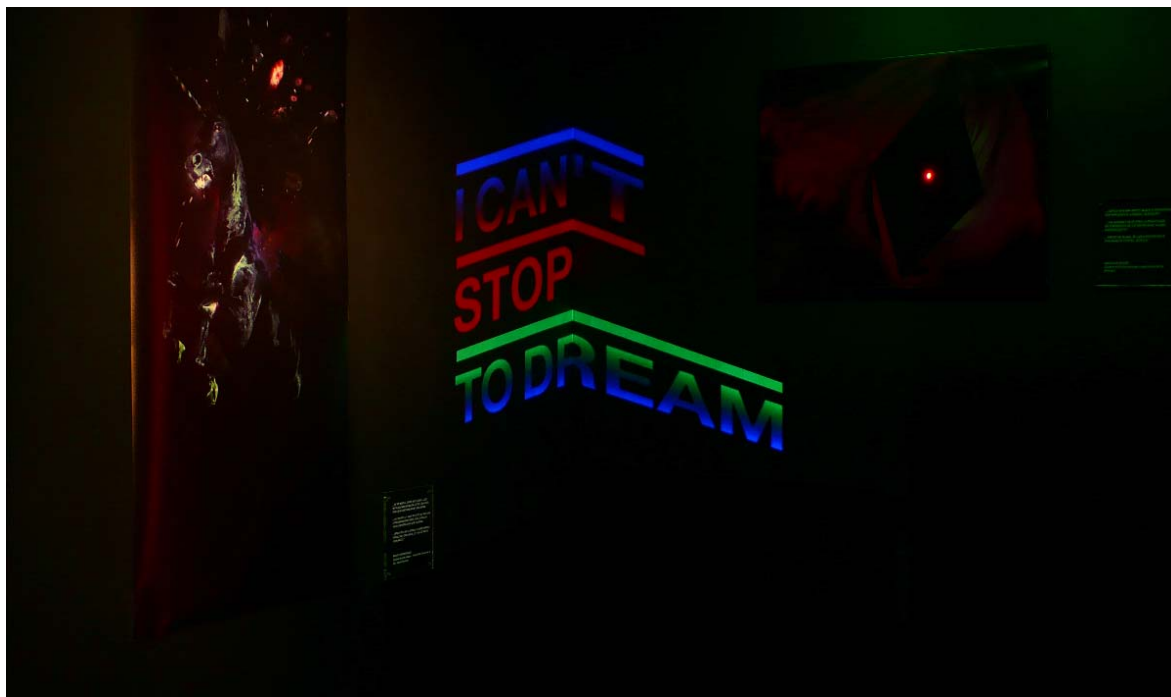
6.2 Koncept

Na počátku mé práce stál zájem o sny jiných lidí. Sešla jsem se proto s odborníkem v oboru psychologie - panem doc. PhDr. Josefem Konečným, CSc., který mi poradil, jak k celé věci přistupovat. Na základě toho jsem sestavila dotazník, obsahující tři jednoduché otázky, které v souhrnu zněly: jaké jsou vaše pozitivní, negativní a absurdní sny? Ty jsem rozeslala mezi různé skupiny lidí známých i neznámých. Z vyhodnocených odpovědí jsem sestavila pro každou skupinu snů dva až tři, které jsem ztvárnila.

6.3 Provedení

Vzhledem k tomu, že jsem toužila vytvořit syntézu mezi grafickým designem a uměním, zvolila jsem výstup jako multimediální instalaci, s využitím různých technologií. Abych docílila dojmu snového prostoru kombinuji média – plakát, animace, zvuk a projekce za přispění světelných a mlhových efektů. Pro ještě větší odloučení od reality si divák může nasadit speciální difrakční brýle, které lámou světlo a rozkládají ho na duhu.

Vytvořila jsem tedy tři pokoje, každý odlišné barvy (červená, zelená, modrá) pro umocnění dojmu střídajících se emocí. U každého snu, je popisek s údaji o jeho autorovi a úsek z snové vize. Následně jsem projekt ve Francii zrealizovala a úspěšně obhájila.



Obr. 62: *Místnost číslo jedna.*



Obr. 63: *Místnost číslo dva.*



Obr. 64: *Místnost číslo tři.*

ZÁVĚR

Z obsahu statě vyplívá, že se značná část námětů po dlouhá tisíciletí příliš neobměňovala, i přes to však považuji tuto práci za velmi přínosnou. Díky porozumění atributům a symbolům je nyní snazší pochopit záměry umělců.

I když jsou části, které vysvětlují pojednané náměty, převzaty víceméně z jedné monografie, vždy jsem se snažila přidat něco navíc, nebo naopak zaměřit se jen na to nejzajímavější.

Mě samotnou tato studie velmi obohatila, zejména pak v přístupu k praktické části práce.

Abstraktní tematika samotná bude vždy limitovaná pouze naší vlastní myslí. Jak tato práce potvrzuje, člověk se vždy zabýval mystičnem, okultismem, náboženstvím a dalšími náměty spojenými s duševními stavy a vývojem kultury kolem nás.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] AUMONT, Jacques. *Obraz*. 1. vyd. Praha : Akademie Muzických umění v Praze, 2005. 326 s.
- [2] <http://cs.wikipedia.org/wiki/Abstrakce>
- [3] <http://wikipedia.infostar.cz/a/ab/abstraction.html>
- [4] WORRINGER, Wilhelm. *Abstrakce a vcítění*. Praha : Triáda, 2001. 152 s.
- [5] CHATELET, Albert, GROSLIER, Bernard Phillipp. *Světové dějiny umění*. [s.l.] : Otovo nakladatelství, s.r.o., 2004. 783 s.
- [6] GOLDING, John. *Cesty k abstraktnímu umění*. 1. vyd. [s.l.] : Barrister a Principal, 2003. 223 s.
- [7] http://en.wikipedia.org/wiki/Wassily_Kandinsky
- [8] ODEHNALOVÁ, Alena. *Vybrané kapitoly z dějin kultury XX. století*. Brno : Akademické nakladatelství CERM, s.r.o., 2001. 318 s.
- [9] HESS, Barbara. *Abstraktní expresionismus*. Praha : Slovart, 2005. 95 s.
- [10] <http://www.ceskaliteratura.cz/translat/kmrtvych.htm>
- [11] <http://cs.wikipedia.org/wiki/Sfinga>
- [12] HALL, James. *Slovník námětů a symbolů ve výtvarném umění*. [s.l.] : [s.n.], 1991. 562 s.
- [13] <http://cs.wikipedia.org/wiki/Ctnost>
- [14] ALTMANN, Lothar, et al. *Lexikon malířství a grafiky*. Lothar Altmann. 1. vyd. [s.l.] : [s.n.], 2006. 664 s.
- [15] http://cs.wikipedia.org/wiki/Francisco_Goya
- [16] KLINGSOHR-LEROYOVÁ, Cathrin. *Surrealismus*. Praha : Slovart, 2005. 95 s.
- [17] <http://www.sny.cz/>
- [18] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. [s.l.] : [s.n.], 2000. 229 s.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1: <i>Vasilij Kandinskij (1866–1944)</i>	14
Obr. 2: <i>Kompozice VII (1913), příklad „Gestuální malby“, jedno z nejvíce komplexních děl, které kdy namaloval.</i>	15
Obr. 3: <i>Žlutá, červená, modrá (1925), období tvorby na Bauhausu pod vlivem konstruktivismu, průniky geometrických těles, křivek a linií.</i>	16
Obr. 4: <i>Kompozice X. (1939), poslední obraz, který v Paříži vytvořil.</i>	16
Obr. 5: <i>Černý obraz na bílé (1915), Kazimir Malevič.</i>	17
Obr. 6: <i>Kompozice čtverců v červené, žluté a modré (1925), Piet Mondrian.</i>	18
Obr. 7: <i>Fotografie odhaluje Pollockovu inovativní malířskou techniku. Tento snímek byl použit také na amerických poštovních známkách.</i>	19
Obr. 8: <i>Věž třetí internacionály (1919), Vladimir Tatlin.</i>	20
Obr. 9: <i>Vertikály a diagonály (1913 až 1914), František Kupka.</i>	20
Obr. 10: <i>Stonehenge, o jehož významu se vedou dlouhosáhlé diskuze. Námětem mohlo být uctívání boha slunce, na jehož počest vznikl chrám nebo také kalendář, podle něhož se řídili lidé na počátku doby bronzové.</i>	21
Obr. 11: <i>Kniha mrtvých (Nová říše, 18. dynastie), písař Nebkeda, znázorňuje síň obou pravd.</i>	22
Obr. 12: <i>Triáda Osorkona II (pozdní doba, 22. dynastie), bohové Hor a Eset chrání svými rukama syna bohyně nebes Usira.</i>	23
Obr. 13: <i>Velká sfinga v Gíze (cca 2700–2200 př.n.l.), vytvořena k počtě a podobě krále Chefrena.</i>	24
Obr. 14: <i>Oidipus a Sfínx (440 př.n.l.), téma se často opakuje v umění 19.století.</i>	24
Obr. 15: <i>Egyptský pták Bennu, představoval duši boha Ra, Osiris nebo Atum.</i>	25
Obr. 16: <i>Fénix (1828), první měna moderního řeckého státu.</i>	25
Obr. 17: <i>Zeus z Otricoli (4.st.)</i>	26
Obr. 18: <i>Herkules a Hydra (1. pol. 3 st.)</i>	27
Obr. 19: <i>Achilles zavazující ruku Patroklovi (cca 500 př.n.l.)</i>	28
Obr. 20: <i>Niké Samothrácká (200 př.n.l.), okřídlená bohyně moudrosti.</i>	28
Obr. 21: <i>Titův oblouk v Římě (81), připomíná velké Titovo vítězství nad Jeruzalémem v první židovské válce v roce 70.</i>	29

Obr. 22: <i>Peklo, Herrad von Landsberg (okolo 1180)</i>	31
Obr. 23: <i>Dante a Vergilius v pekle (1480–1495), Sandro Botticelli, ilustrace k Dantově Božské komedii</i>	31
Obr. 24: <i>Poslední soud – detail (1337), Giotto di Bondone</i>	32
Obr. 25: <i>Satan a démoni (14.stol.), Katedrální kostel Panny Marie v Lincolnu</i>	33
Obr. 26: <i>Alegorie dobré vlády (1338–1340), Ambrogio Lorenzetti</i>	34
Obr. 27: <i>Hrůzný tanec (pozdní středověk), alegorie na téma černá smrt</i>	35
Obr. 28: <i>Ilustrace z Toggenburské bible (1411), zachycuje vnější příznaky morového onemocnění</i>	36
Obr. 29: <i>Umírající před svým soudcem (1418–1425), Mistr Rohanských hodin</i>	36
Obr. 30: <i>Sedm smrtelných hříchů (1475-1480), Hieronymus Bosch</i>	38
Obr. 31: <i>Závist (cca 1305), Giotto di Bondone</i>	38
Obr. 32: <i>Athénská škola (1510–1511), Rafael Santi, alegorie vzdělanosti antické civilizace</i>	39
Obr. 33: <i>Primavera (1482), Sandro Botticelli</i>	40
Obr. 34: <i>Lovci ve sněhu (1565), Pieter Brueghel st., z cyklu měsíců</i>	41
Obr. 35: <i>Apollón a nymfy (1666), François Girardon</i>	42
Obr. 36: <i>Říše Flóry – Jaro (1630), Nicolas Poussin</i>	42
Obr. 37: <i>Země (1570), Giuseppe Arcimboldo</i>	43
Obr. 38: <i>Sopla – Závan větru (1890), Francisco Goya. Deska 69 z cyklu Rozmary</i>	45
Obr. 39: <i>Noční Můra (1781), Johann Heinrich Füssli</i>	45
Obr. 40: <i>Saturn požírá svého syna (1819–1832), Francisco Goya</i>	46
Obr. 41: <i>Svoboda vede lid na barikády (1830), Eugène Delacroix. Prvky převzaté z římského vyobrazení jsou patrné. V tomto případě však žezlo nahradila puška</i>	47
Obr. 42: <i>Imprese, východ slunce (1872), Claude Monet</i>	48
Obr. 43: <i>Slunce v lese (1898), Antonín Slaviček</i>	48
Obr. 44: <i>Salomé (1876), Gustave Moreau</i>	49
Obr. 45: <i>Polibek (1907–1908), Gustav Klimt</i>	50
Obr. 46: <i>Splynutí duší (1896), Max Švabinský</i>	50
Obr. 47: <i>Snář od A do Ž, Iva Karasová-Trísková</i>	52
Obr. 48: <i>Stálost paměti (1931), Salvator Dalí</i>	53
Obr. 49: <i>Scéna z filmu „Možnosti dialogu“ (1982), Jan Švankmajer</i>	53

Obr. 50: <i>Objetí (1917), Egon Schiele.</i>	54
Obr. 51: <i>Žárlivost II (1917), Edvard Munch.</i>	55
Obr. 52: <i>Noční rybí zpěv (1905), Christian Morgenstern</i>	56
Obr. 53: <i>Prší (1916), Guillaume Apollinaire. Rukopisná a sázená verze (M.Lévé).</i>	57
Obr. 54: <i>Mother and child (1965), Herb Lubalin, logotyp časopisu.</i>	58
Obr. 55: <i>Kontrast (2007), Phillip Toledano. Obálka časopisu Bak č.11.</i>	58
Obr. 56: <i>Kontrast (2007), Alecska – www.followthestory.net</i>	59
Obr. 57: <i>Sen (2006), Recep Yelek – www.sourgraph.com</i>	59
Obr. 58: <i>Válka přináší chaos (2009), Michal Sycz.</i>	60
Obr. 59: <i>Ukázka „Augmented reality“ (2009), http://max.adobe.com/MAXar/.</i>	62
Obr. 60: <i>Projekční holografická technika (2009), nuformer.com</i>	62
Obr. 61: <i>Ukázka QR kódu. Zakódovaný text zní: Grafický design.</i>	63
Obr. 62: <i>Místnost číslo jedna.</i>	66
Obr. 63: <i>Místnost číslo dva.</i>	66
Obr. 64: <i>Místnost číslo tři.</i>	67