



GRAFICKÉ TECHNIKY

METODICKÝ LIST K PŘEDMĚTU
TECHNOLOGIE F – GRAFICKÉ TECHNIKY

Jména autorů studijní opory: MgA. Jan Bažant, PhD.
Název fakulty: DAMU
Název katedry: Katedra alternativního a loutkového divadla
Studijní obor: Alternativní a loutkové divadlo

Studijní opora byla zpracována v rámci projektu “Zajištění kvality studia na AMU a posílení reflexe nejnovějších trendů v umělecké praxi”, reg. č. CZ.02.2.69/0.0/0.0/16_015/0002404



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



Obsah

| | |
|---|----------|
| 1. Úvod | 3 |
| 2. A) Teoretický úvod | 3 |
| 3. Blok 1 - ISO | 3 |
| 4. Blok 2 - Rastr | 4 |
| 5. Blok 3 - Plakát | 4 |
| 6. Blok 4 - Kontinuální vizualita | 5 |
| 7. Blok 5 - Stavba konceptu | 5 |
| 8. B) Tvůrčí realizace | 5 |
| 9. Závěr | 6 |
| 10. Doporučená literatura a zdroje | 6 |





1. Úvod

Výuka grafických technik v magisterském programu přináší základní specifikum, a tím je různorodý původ, a tedy i dovednostní předpoklady jednotlivých frekventantů. Scházejí se tu výtvarníci, režiséři a herci, ale také studenti produkce, architektury, divadelní vědy či humanitních studií. Ovšem závěry, které vycházejí z diskusí nad grafikou, jsou aplikovatelné i v procesu divadelní tvorby, kde pracujeme s vizualizací dramatické situace, stylizací, metaforou kontrastem.

Pro nastavení struktury kurzu předpokládáme různou úroveň grafických výstupů u jednotlivých studentů. Proto je zaměření kurzu rovnoměrně rozloženo na teoretické základy vizuální komunikace, konceptuální postupy při tvorbě grafického materiálu, principy tiskových technologií a aspekty tvůrčí práce – technologii tvorby. V druhé části kurzu je tvůrčí proces, konzultace grafických návrhů studentů na dané téma, jejich digitalizace a úpravy v prostředí Adobe a následná realizace v sítotiskové dílně.

2. A) Teoretický úvod

V úvodu se formou přednášek a následných diskusí zabýváme historií a principy vizuální komunikace, rozdílů mezi volnou, užitou a reprodukční grafikou. Výuku dělím do dvou hodinových bloků, ale je možné je zhustit do větších celků.

3. Blok 1 – ISO

Hovoříme se studenty o významu a funkci grafiky ve vztahu k divadlu.

Jak je možné působit pomocí grafického materiálu na diváka a zpracovat jeho očekávání do té míry, že jeho divadelní zážitek může být značně odlišný od zážitku diváka, který s grafikou vůbec nepřišel do styku. Ještě před začátkem představení, či před samotným příchodem do divadla. Podvědomí, asociace a kolektivně vnímané znaky, které jsou základem vizuální komunikace. Pomocí názorných příkladů nacházíme společný jazyk heraldiky, kartografie, piktogramů, dopravního značení, kabalistických znaků a moderní infografiky. Jazyk symbolů. Zmíníme Mezinárodní organizaci pro normalizaci a měření ISO.

Otázka k diskusi: Je znaková řeč neslyšících vizuální komunikací?





Zadání do příště: Pomocí vizuálních symbolů vyprávějte jednoduchou situaci, kterou jste zažili v nedávné době. (Kdo si nevěří s tužkou, může použít koláž.)

4. Blok 2 – Rastr

V průběhu diskuse nad zadáním z minulé hodiny docházíme zákonitě k významu správných poměrů a měřítka, potřebných ke správnému čtení významu předkládaných symbolů.

Stylizace formální a významová. Probíráme aspekty vnímání při různé vzdálenosti pozorovatele od grafiky z technologického, významového a psychologického hlediska. Plnění primárního účelu propagace, upoutání pozornosti. Proměna obrazu na základě vzdálenosti pozorovatele. Objevujeme funkci rastru. Přiblížíme si jeho funkci a využití v grafických technikách ofsetu a sítotisku. Probíráme historii a technologii grafických technik a jejich specifika. Dřevořez, ryté techniky, knihtisk, litografii. Dostáváme se k ekonomickému aspektu grafické práce. Osvětlíme si důvody dominance ofsetového tisku a jeho srovnání s digitálním tiskem. Risograf. Rozdíl mezi barevným prostředím CMYK a RGB.

Zadání do příště: Vyberte příklady použití tří různých grafických technik a zkuste ohodnotit jejich užití v daném případě.

5. Blok 3 – Plakát

Docházíme k formě, ze které vychází všechny způsoby propagace a doprovodného grafického materiálu: k plakátu.

Prohlížíme si širokou škálu způsobů, jak je možné plakát pojmout, napříč časem a kulturním prostředím. Zároveň identifikujeme jednotlivé techniky. Dřevořez, dřevoryt, knihtisk, litografie, sítotisk, ofset. Textové plakáty, japonské dřevořezy – herci Kabuki, secese – Mucha, Toulouse-Lautrec, politický plakát a propaganda, filmový plakát z šedesátých let, Andy Warhol, Hollywood/Bollywood, fenomén Gig Posters, street art – Obey, Swan, apod. Proměny a význam kompozice. Zlatý řez. Čitelnost, víceúrovňové čtení, provokace, pudovost.

Zadání do příště: Přineste ukázky tří plakátů a řekněte ostatním, proč si myslíte, že jsou dobré.



6. Blok 4 – Kontinuální vizualita

V rámci tohoto okruhu sledujeme kontinuitu ve vizuálním stylu, komunikace mezi ročníky festivalů, dále např. Národní divadlo, karlovarský filmový festival, branding, souvislost mezi komerčním a uměleckým prostorem. Vizuální identita různých institucí. Práce Stefana Sagmeistera. Druhy a využití propagační grafiky. Gerilové reklamní kampaně, street-art. Hovoříme o principu juxtapozice, využití asociací, přiblížíme si principy vytváření znakové sady a významy stylizace při vizuální percepci.

Zadání do příště: Najděte tři vizuální kampaně které vás oslovily, a pokuste se analyzovat proč.

7. Blok – Stavba konceptu

Po diskusi nad zadáním z minula přecházíme rovnou k zadání tématu pro tvůrčí část kurzu. Konkrétní téma může být individuální a vycházet z jednotlivých magisterských projektů studentů, ale je lepší, když je rámeček zadání pro všechny stejný: autorský plakát k představení. V odkazu na předchozí teoretickou průpravu pracujeme na rozvíjení asociačních řetězců pro vizualizaci tématu. Hovoříme o kontrastu, o vnitřním rozporu, který upoutá pozornost pozorovatele. Hledáme dramatickou situaci, jež by obsahovala vizuální potenciál. Hledáme příklady, korigujeme směry, pokoušíme se o spojení nesourodých prvků. V rovině verbální i obrazové, podle naturelu každého ze studentů, někteří přemýšlí tužkou, jiní v textu. Je povoleno vytvářet týmy. Zdůrazňují nutnost rozvinutí asociačních řetězců do různých směrů současně. Hledáme slepé cesty a opouštíme je zbavení pochybností.

Zadání do příště: Přineste tři různé sady vizuálních podkladů k danému tématu.

8. B) Tvůrčí realizace

Zde probíhá výuka formou konzultací jednotlivých prací a praktickým školením v prostředí Adobe Photoshop, Illustrator a InDesign. Práce s vizuálními podklady – kresba, koláž, typografický materiál. Vektorová grafika v CorelDraw. Skenování, význam rozlišení DPI, rozdíl mezi vektorovou a rastrovou grafikou.

Barevný prostor CMYK a RGB, různý způsob přípravy tiskových podkladů pro digitální a ofsetový tisk, jiný postup pro sítotisk. Tvorba tiskového PDF. Učíme se prací na konkrétním



projektu, prostřednictvím praktických příkladů se vracíme k procesům naznačeným v úvodních přednáškách. Základy tvorby kompozice, zlatý řez. Zhruba po třech blocích by studenti měli mít v ruce podklady pro práci v sítotiskové dílně, a mohou tedy absolvovat závěrečnou část kurzu. Absolvují školení bezpečnosti práce a instruktáž tiskové technologie. Projdou si celým procesem – ovrstvení síta světlocitlivou emulzí, osvit, vyvolání šablony a samotný tiskový proces.

9. Závěr

Popsaná Metoda výuky grafiky je přizpůsobena naturelu divadelní školy a protínání oblastí zájmu studentů – komerční a umělecké, praktické, technologické a konceptuální. Ambicí kurzu není vyškolit grafiky schopné realizace vizuálních materiálů na profesionální úrovni. Záměrem je rozšířit obzory studentů v pojetí vizuální komunikace a inspirovat je a povzbudit v experimentování. Cílem je také prohloubit schopnost myslet a komunikovat v obrazech.

10. Doporučená literatura a zdroje

NEURATH, Otto: International Picture Language.

ABRAM, David: Procitnutí do živé země. OPS, 2009. 169 s. ISBN: 978-80-903773-9-4

ARNDT, Ingo: Animal Architecture. Harry N. Abrams, 2014. 160 s. ISBN: 978-141971165-7

BOTTOMS Steven, GOULISH, Mathew: Small Acts of Repair. Routledge, 2007. 264 s. ISBN: 978-0415365154

BROUSIL, Tomáš: Typo 9010. 288 s. ISBN: 978-80-906019-5-6

DREYFUSS, Henry: Symbol Sourcebook: An Authoritative Guide to International Graphic Symbols. Wiley, 1984. 288 s. ISBN: 978-0471288725.

HOFBAUER, Igor: Firma. Turbo Comix, 2010. Nestránkováno. ISBN: 9782953280111

HORSKÝ, Jakub: P=F/S. Upupæpop, 2016. 144 s. ISBN: 978-80-906653-0-9





KAHN, Fritz: Infographics Pioneer. Taschen, 2016. 526 s. ISBN: 978-3-8365-0493-5

KING, Denis: Art of Modern Rock: The Poster Explosion. Chronicle Books, 2004. 492 s. ISBN: 978-0811845298

NEURATH, Otto: International Picture Language: The First Rules of Isotype. K. Paul, Trench, Trubner & Company, Limited, 1936. 117 s.

SAGMEISTER, Stefan: Made You Look. Harry N. Abrams, 2009. 292 s. ISBN: 978-0810905979

SARDON, Vincent: Le Tampographe Sardon. L'Association, 2012. Nestránkováno. ISBN: 978-2844144423

TSCHINKEL, Augustin: Symbol, rebus, písmeno. Státní grafická škola, 1937. Nestránkováno.

WARE, Chris: Building Stories. Johnathan Cape, 2012. 246 s. ISBN: 978-0224078122

WOUTERS, Job: LETMAN. Gestalten, 2012. 160 s. ISBN: 978-3899554533

Další inspirace: Emek collected works of ArrrghhT, Josef Váchal, Posada, Magic of M.C. Escher, Kunisada, Anselm Kiefer a další.





Oponent: PaedDr. Jan Měřička

Neprošlo jazykovou ani redakční úpravou.

Datum poslední aktualizace: 14. 1. 2020

Dostupné pod licencí [Creative Commons BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

© Akademie múzických umění v Praze, Malostranské náměstí 259/12, 118 00 Praha 1, IČ
61384984



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY