

Design série divadelních plakátů

Jan Buble

Bakalářská Práce
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií

akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jan BUBLE**

Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Multimedia a design**

Téma práce: **Design série divadelních plakátů**

Zásady pro vypracování:

1. Role plakátu v historii s důrazem na kulturní sféru
2. Současné proměny plakátu
3. Teoretická reflexe bak. práce
4. Vlastní práce: Design série divadelních plakátů

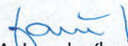
Rozsah práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

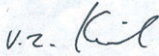
Kroutvor, Josef: Poselství ulice. Comet, Praha 1991
Noble, Ian.: Up Against the Wall: International Poster Design. Mies,
Switzerland: RotoVision. 2002. ISBN 2-88046-561-3.
Le Coultre, Martijn F. & Purvis, Alston W: A Century of Posters. Lund Humphries,
2002. ISBN 0-85331-863-8
Wrede, Stuart: The Modern Poster. Little Brown and Company, 1988.
ISBN 0-87070-570-9

Vedoucí bakalářské práce: Pavel Zelenka
Kabinet teoretických studií
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2009
Termín odevzdání bakalářské práce: 17. května 2010

Ve Zlíně dne 10. ledna 2010.


doc. MgA. J. Janíková, ArtD.
děkanka





Mgr. Markéta Dvořáčková
ředitelka ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- беру на ве́домі, же бакала́рская/дипломовá práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 22.2.2010

JAN BUBLE 
.....
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací.

(1) Vysoká škola nevyjádřila zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3.

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odprá-li autor takového díla udělil svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

Abstrakt:

Výstupem praktické části je série divadelních plakátů pro pražskou divadelní agenturu Art Prometheus. Série obsahuje tři plakáty pro divadelní soubor Décalages, jeden plakát pro Japonského loutkáře Noriho Sawu a jeden plakát pro divadlo Teatr Novogo Fronta.

Teoretická část práce věnuje roli plakátu v historii, a to jako média, jako svébytné součásti veřejného prostoru i jako platformy pro výtvarné vyjádření. Dále pak navzuje současnými proměnami plakátu, tím jak toto médium reaguje na současné dobové otázky.

Klíčová slova: design, plakát, divadlo, grafika

ABSTRACT

Practical part of the bachelor project is a series of theatrical posters for Prague theater agency Art Prometheus. It consists of three posters for theatrical ensemble Décalages, one poster for Japanese puppeteer Nori Sawa and one poster for Teatr Novogo Fronta theater.

Theoretical part of the project is about the role of poster in history, as a media, as a part of public space and as a platform for artistic expression. Then the work goes forth, analysing the changes and transformations which contemporary poster design undergoes and how it answers on today's questions.

Keywords: design, graphic, poster, theater

motto:

Plakát není obraz, není to umělecký objekt, ale kulturní fenomén doby. Na plakát se musíme dívat jinak než na tradiční malířské dílo a také ho musíme zasazovat do jiných kontextů. Ani s tradičním pojmem grafiky nevystačíme. Zkrátka z dějin krásné malby a umělecké grafiky vznik plakátu neodvodíme. Počátky plakátu jsou spojeny se sociologií města, s psychologií davu a symbolikou ulice. Mytologie banality, žurnalismus, nástup politické ekonomie a prudký rozvoj techniky se podílejí na vzniku plakátu daleko víc než estetika umění.

– *Josef Kroutvor*

OBSAH

ÚVOD.....	8
1 HISTORIE PLAKÁTU.....	9
1.1 PRVNÍ PLAKÁTY.....	9
1.2 VZNIK MODERNÍHO PLAKÁTU.....	9
1.3 CHÉRET A PRVNÍ UMĚLECKÝ PLAKÁT.....	9
1.4 HENRI DE TOULOUSE LAUTREC.....	10
1.5 ALFONZ MUCHA.....	12
1.6 SYMBOLISMUS	13
1.7 20. STOLETÍ, AVANTGARDNÍ Hnutí A MODERNA.....	14
1.8 FRANTIŠEK ZELENA.....	17
1.9 ART DECO.....	18
1.10 POVÁLEČNÁ TVORBA.....	19
1.11 SURREALISMUS.....	20
1.12 PROPAGANDA A POLITICKÝ PLAKÁT.....	21
1.13 PSYCHEDELICKÝ PLAKÁT.....	23
1.14 POLSKÝ PLAKÁT.....	24
1.15 PROTI MODERNISMU.....	24
1.16 POČÁTKY DIGITÁLNÍ ÉRY.....	26
1.17 PODNADPIS.....	27
1.18 PODNADPIS.....	27
1.18.1 Podpodnadpis.....	27
1.18.2 Podnadpis.....	27
2 NADPIS.....	28
2.1 PODNADPIS.....	28
3 SÉRIE DIVADELNÍCH PLAKÁTŮ.....	29
3.1 PŘEDSTAVENÍ SOUBORU DÉCALAGES.....	29
3.1.1 Představení Posedlost.....	29
3.1.2 Představení Bez Země.....	29
3.1.3 Představení TaBALADA.....	29
3.2 KAGUYA – BAMBUSOVÁ PRINCENZNA.....	29
3.3 FUGA ČASU.....	31
4 NADPIS.....	32
4.1 PODNADPIS.....	32
ZÁVĚR.....	33
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	34

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	35
SEZNAM OBRÁZKŮ.....	36
SEZNAM TABULEK.....	37
SEZNAM PŘÍLOH.....	38

ÚVOD

Plakát je klasickou disciplínou grafické tvorby a designu s mnoholetou tradicí. Plakát je hlasem umění, hlasem doby i hlasem ulice. Může vysvětlovat, lákat, varovat, křičet, podbízet se i inspirovat. Plakáty přichází a odchází. Některé se mihnou na ulici jen na pár dní, oprší a jsou strženy či přelepeny, jiné září v galeriích a jsou draženy za vysoké sumy. Plakát má mnoho podob a mnoho výrazů a tato práce má za cíl pokusit se je pojmenovat a prezentovat.

Praktická část práce se věnuje jedné z nejstarších a také nejvíce sledovaných plakátových „disciplín“ kterou je plakát divadelní. Na různých zadáním přímo z divadelní praxe rozvíjí různé možnosti přístupu k tomuto tématu. Zkoumá obsahy jednotlivých představení a rozličné způsoby jejich vyjádření.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HISTORIE PLAKÁTU

1.1 První plakáty

První vývěsky a oznámení přišly na svět už s vynálezem knihtisku a pokračovaly až do 19. století. Většinou se jednalo o soudní oznámení, popisy hledaných osob či jiné důležité informace. Produkovaly se většinou ve velkých nákladech tiskem z dřevěných štočků a na jejich formální úpravu nebyly kladeny téměř žádné nároky. Často ani tiskárna neměla celou sadu velkých liter jednoho písma, takže se písma kombinovala podle toho jaký titulek bylo aktuálně třeba vysadit. Litografie, objevená koncem 18. století pražským rodákem Aloisem Senfelderem přinesla možnost efektivní kombinace textu a ilustrace, díky čemuž se plakát stal médiem vhodným i pro reklamní účely kde mohl částečně nahradit malované cedule. [5]

1.2 Vznik moderního plakátu

Vznik moderního plakátu je úzce spojen s vynálezem barevné litografie v roce 1837, která byla vylepšením monochromního litografického procesu. Krátce po tom, začíná tiskárna *Jeana Alexise Rouchona* produkovat barevné litografie na zakázku. Tento „výrobce obrazů“, jak si v Paříži Rouchon říká, má však k uměleckému plakátu ještě daleko. Jeho práce, svou estetikou podobné spíše vývěsním štítům hostinců vyhovují nenáročnému vkusu a nenáročné představitosti širokých středních vrstev. Lákají do divadel, propagují konfekci, likéry i knihy. O syntéze obrazu a typografie a smyslu pro symbol zde však ještě nemůže být řeč. [2] Jisté však je, že křiklavý barvotisk jako prostředek hromadné informace začíná pomalu prorůstat pařížská náročí.

1.3 Chéret a první umělecký plakát

Poslední evidovaný „obraz“ tiskaře Rouchona vzniká v roce 1866, což je také rok, kdy přichází do paříže Jules Chéret, aby se zde stal vynálezcem nového umění, umění plakátu. Chéret byl původně nástěnným malířem, proto je mu blízké jak prostředí plakátu (ulice, exteriér), tak i použité médium (malba přímo na litografickou desku). Svým odlehčeným stylem měl blízko k rokokovým malířům (srovnáván s Tiepolem) v motivech i zpracování (hry, volnost, erotičnost, nadsázka), což se shodovalo s potřebami jeho zadavatelů kterými

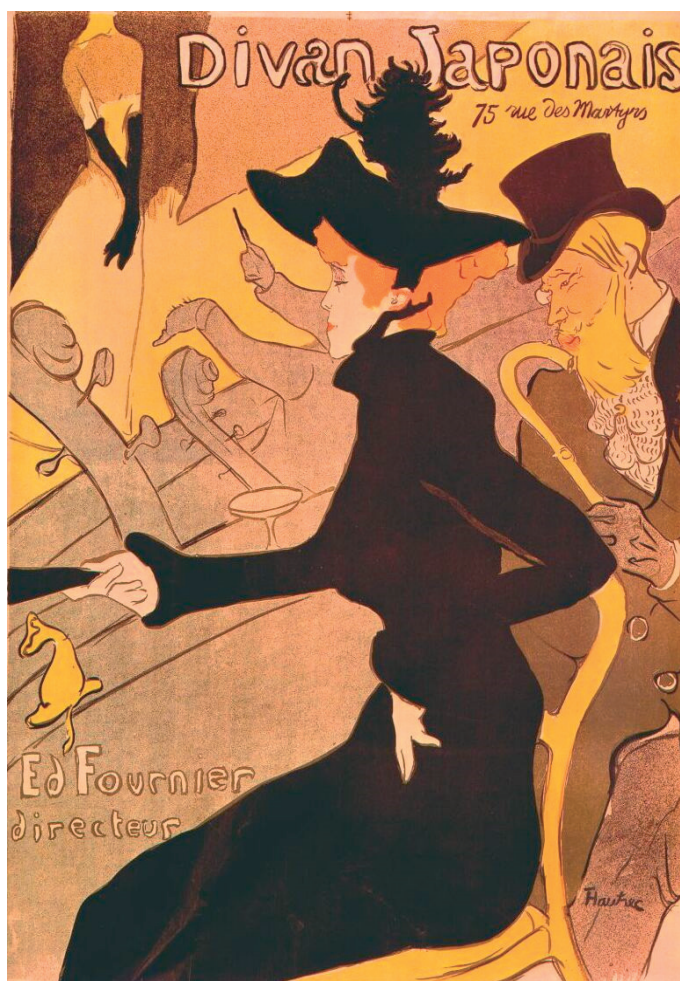
byly především tančírny, kabarety a cirkusy. Už v roce 1867 se objevuje jeho první litografie „Bal Valentin“, jeho největší přínos však spočívá v tvorbě devadesátých let. Jeho práce lze charakterizovat jako dekorativní a nadnesený komentář života ulice, na níž se plakáty objevují. Styl hýčící barvami, motivy žen, tanečnic a tanečníků, náznaky prostředí kabaretů a květiny. Měl výborný cit pro barvu a dokázal ji dokonale využít. Například v plakátu „Parfumerie“ který stvými jasnými barvami přibližuje svět vůní a nadnáší. Dokázal velmi dobře propojit text a obraz. Ovlivnil mladé výtvarníky svým smyslem pro výtvarnou zkratku, kterou upřednostňoval před popisem, čímž přispěl k položení základů plakátu i výtvarného slovníku grafického designu vůbec. [1]



Obr. 1: Jules Chéret – Redoute des Etudians

1.4 Henri de Toulouse Lautrec

Známý malíř žánrových scén z pařížských kaváren, divadel a kabaretů a aktivní účastník nočního života. Navázal motivem na práci Chéreta, ale místo rokokového malířského stylu pracoval více graficky. Užívá více plánů za sebou, pozadí je redukováno na siluety. Spojení mezi obrazem a textem je ještě těsnější. Na plakátech zobrazuje reálné osoby z pařížských kabaretů, se kterými se osobně znal a zaměřuje se na jejich vnitřní život. Maluje specifickým způsobem deformované postavy a obličej, podobně jako na svých obrazech. Jeho plakáty jsou komentářem sociálního prostředí paříže, čímž se podobá svému současníkovi Steinlenovi (afišista), či Honoré Daumierovi. [1] Pracoval na stejných zadáních jako Chéret (Moulin Rouge) ale řeší je jiným způsobem. Více redukuje jak tvary, tak barvy. Byl hvězdou tehdejší Paříže, jeho plakáty byly oblíbeny mezi širokým publikem, sbírány a jeho motivy byly přebírány do jiných děl méně významných tvůrců, což byl tehdy běžný a společensky přijatelný jev. Motivy se „půjčovaly“ a znovupoživaly v různých variantách [2]. Například slavný Lautrecův plakát Divan Japonais se zrcadlí v mnoha jiných plakátech té doby.



Obr. 2: Henri de Toulouse Lautrec – Divan japonais

1.5 Alfonz Mucha

Český rodák Alfonz Mucha vytvořil své první plakáty již u nás, ale proslavil se až po svém přestěhování do Paříže v roce 1887, kde byla jeho práce plně doceněna. Mucha vystihl secesní dobu kterou tehdy Paříž žila a dokázal ji dokonale zrcadlit ve svých plakátech. Užíval vysoké podlouhlé formáty, odvozené z japonských Ukiyo-e dřevorytů, které se tehdy v rámci všeobecné „japanománie“ ve velkém do Evropy dovážely. Užíval též silných kontur a barevných ploch namísto stínování, taktéž inspirován Japonskem. Jeho nejčastějším, ne-li jediným motivem je žena v elegantní pozici s rozevlátými vlasy, stočenými do bičových a ornamentálních vzorů [2]. Inspiroval se styly Byzance i keltským folklorem. Proslavil se takřka ze dne na den svojí prací pro divadelní herečku Sarah Bernard, se kterou poté delší dobu spolupracoval. Na její představení navrhoval nejen plakáty, ale také scénografii i šperky. V Paříži se tehdy secese právem nazývala „styl Mucha“ a slavné plakáty jako Absinthe, Médea a Gismonda jsou dodnes považovány za vrchol secesního stylu. Na sklonku života se vrátil do Čech, kde maloval monumentální kompozice ze Slovanských dějin (Slovanská epopej).[2]



Obr. 3: Alfonz Mucha – Medee



Obr. 4: Alfonz Mucha – Gismonda

1.6 Symbolismus

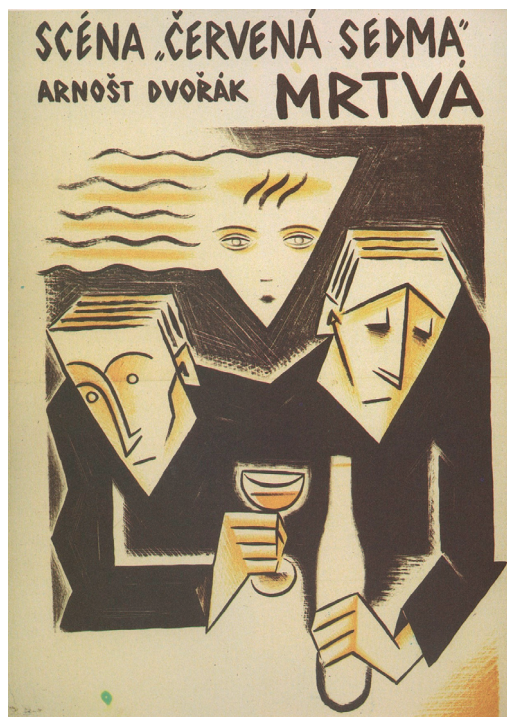
Jedním ze silných vlivů na plakát přelomu století byl umělecký směr zvaný symbolismus. Mnoho autorů se v tehdejší době věnovala esoterickým naukám, mystice či hermetismu a do plakátů začala pronikat estetika spojená s těmito aktivitami. Někteří umělci byli činní ve společnostech jako Rosenkruciáni, nebo Svobodní zednáři. Odtud pocházejí motivy oka, magických geometrických obrazců, symbolických mystických výjevů i specifický styl používání výrazných kontrastů komplementárních barev který později převzal psychedelický plakát šedesátých let. Se symbolismem se do plakátu a malby vrátila také mýtická ikonografie a natrvalo jej poznamenala. Symbolisté se snažili předat své mystické myšlenky formou symbolické zkratky, které byla kompozice zcela podřízena a vymykala se dříve nastaveným standardům iluzivní malby. Užívali dekorativitu i figurální motivy a jejich mix s textem. [1]



Obr. 5: Franz von Stuck – Hygiene Ausstellung

1.7 20. století, avantgardní hnutí a moderna

Počátkem dvacátého století se plakát proměňoval hlavně působením díky formální revoluci uměleckých směrů, jako byl kubismus a později De-Stijl a konstruktivismus. Revoluce kterou znamenal kubismus, plakátu přinesla nový způsob nazírání na techniku malby a zabrazování vůbec. Obraz již není zpodobněním výjevu v jeho celosti, ale jeho extraktem redukováným jen na podstatné stavební prvky. Kubismus přinesl i zcela novou techniku koláže, která se v plakátu velmi rychle etablovala. Po I. světové válce se začaly prosazovat nové ideje konstruktivismu, hlásající čistotu formy, redukci výrazových prostředků na prosté geometrické útvary a konstruovanou typografii. Přesnost a řád se staly novou uměleckou ideologií. Reklamní ilustrace ustoupila fotografii, která zobrazuje realitu exaktně a bez příkras. Za příklad byly dávány tvary automobilů, letadel, či jiných strojů, jejichž forma je dána funkcí, striktně redukována a očištěna od veškerého dekoru. Někteří zacházeli ještě dál a požadovali automatizaci procesu tvorby umění, jehož formy měly vycházet z potřeb nové společnosti. Francouzský kubista a přítel Corbusierův Amédée Ozenfant ve své knize Cesta životem (1939) říká: „...kdybychom skutečně usilovali o hledání mechanických a polo-automatických procesů, nějaký moderní Guttenberg by je brzy skutečně našel. Takovéto procesy by vytvářely až 80 % díla a umělec by finální část dodělal ručně.“ [1]



Obr. 6: Josef Čapek – Mrtvá



Obr. 7: Alexandr Rodčenko – SOSOK

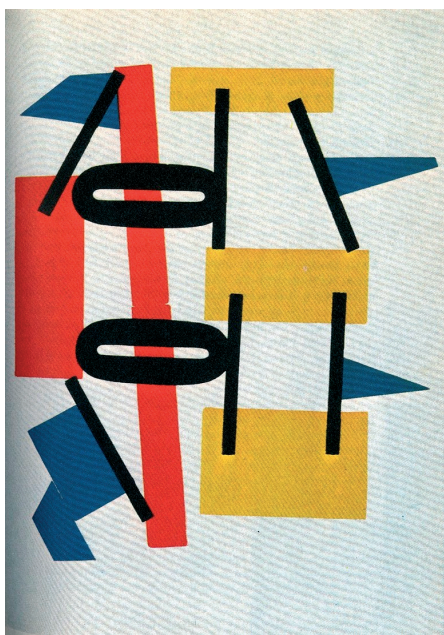
Automatizace takového rozsahu v umění se sice úplně neuchytila, ale názory tohoto druhu nezůstaly bez odezvy v sociální, estetické a filosofické rovině. V roce 1921 francouzský plakátový umělec Cassandre říká: „...plakát přestává být pouhým zobrazením, ale stává se ‚oznamovacím strojem‘, součástí repetitivního procesu masové komunikace.“ V roce 1933 Cassandre dále teoretizuje o roli plakátu i jeho výtvarníků. Říká, že plakát, v té době považovaný některými za součást malířského umění a jinými za umění dekorativní, užívá sice výrazové prostředky obojího, ale ani do jedné ze skupin nepatří. Přirovnává plakát k telegrafu a umělce k telegrafnímu úředníku, který pouze předává zprávu, není jejím tvůrcem. Dle Cassandreho musí umělec zapřít sama sebe, aby se mu povedlo předat čisté a efektivní sdělení. Těmito názory Cassandre připravuje půdu pro vývoj pozice „komunikačního experta“ a komunikační agentury jako takové. [1]

Jednou z postav, které měly klíčový vliv na utváření nového výtvarného názoru byl Jan Tschichold. Vztah mezi tehdejšími uměním a grafickým designem vyjádřil Jan Tschichold ve své knize *Asymetrická Typografie* (1935): „Spojení mezi ‚abstraktní‘ malbou a novou typografií, není v užívání ‚abstraktních‘ forem, ale v podobnosti pracovních metod. U obou musí umělec nejprve provést vědeckou studii dostupných materiálů a poté, s použitím kontrastu, z nich vytvořit novou entitu. Práce ‚abstraktního‘ umění vznikají vytvářením řádu z jednoduchých, kontrastních elementů.“ [1] Příkladem takového smýšlení v designu plakátů je Nizozemec Hendrik Werkman (1882–1945). Ovlivněn tvorbou skupiny De-Stijl, užívá ve své práci tiskařský materiál (barvy, válečky, tisková písma) a vytváří z nich typografickou kompozici založenou na principu koláže. Výsledný plakát je tedy jakýmsi obrazem z tiskových znaků, čímž navazuje na práce futuristů i Apolinairovy kaligramy. Dalším příkladem může být El Lissitzki, který jako první v roce 1924 použil pro design reklamního plakátu na inkoust Pélican takzvaného Fotogramu, tedy obrazu vzniklého prosvícením kompozice předmětů na světlocitlivý materiál v temné komoře. [1]

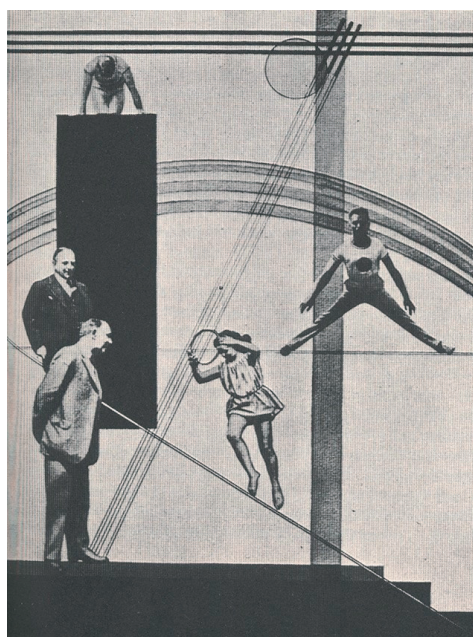
Dalším významným vlivem na vývoj plakátu byl film. Filmový jazyk užívající montáže, triků, úhlů kamer a fotografie se projevil v práci Laszlo Moholy-Nagye, který objevil, že organizace obrazových elementů plakátu, jejich barva, proporce a kompozice, mohou fungovat stejně jako organizace filmové scény a lze u nich užívat podobných principů. [1]

Revoluce výtvarného jazyka plakátu, užití abstraktních elementů, redukce motivů na symboly a nová typografie hrály v meziválečné době klíčovou úlohu pro rozšíření grafického designu v prostředí stále více propojené evropy, kde bylo třeba informace předávat efektivněji a s nadnárodní srozumitelností. Středobodem a hlavním zdrojem

těchto nových myšlenek se stala Německá škola Bauhaus, založená roku 1919 Walterem Gropiem. Na škole se jako vyučující vystřídal velké množství osobností a inovátorů tehdejšího umění, designu a architektury. Její činnost byla bohužel násilně ukončena roku 1933, pod tlakem sílícího nacistického režimu. Po válce myšlenky Bauhausu pokračovaly na poli grafického designu v tzv. švýcarské škole. [1]



Obr. 8: Hendrik Werkman –
drucksel



Obr. 9: Laszlo Moholy-Nagy –
Circus and Variety

1.8 František Zelenka

Klíčovou osobností českého plakátu ve službách divadla byl František Zelenka. Původním zaměřením byl architekt, tíhnul však již od začátku ke scénografii a grafice. První plakáty pro Národní, Stavovské a Vinohradské divadlo vytvořil expresivním rukopisem, avšak svůj originální výraz našel až v práci pro Osvobozené divadlo Voskovce a Wericha, pro které tvořil v novém stylu, inspirován konstruktivismem. Jeho plakáty pro V+W jsou oproštěné od dekorativity, užívají redukce výtvarných prostředků na znaky a stavbou připomínají funkcionalistickou architekturu. Výrazem tedy dokonale ladí s tehdejší dobou a idejemi které hýbou společností, s novým estetickým výrazem a filosofií města. Jeho litografie září sytými barevnými plochami na formátech často přesahujících i dva metry. O jeho práci se

vyjadřují Voskovec s Werichem takto: „Pro divadlo, které od pradávna bylo odkázáno na skromné cedule aneb nanejvýš na odstrašující hrůzomalby čelných expresionistických výtvarníků, znamená Zelenkovo plakátové umění velké obrození. Zelenka umí svým plakátem vytvořit celou atmosféru divadelní hry, aniž by užil jediného tahu neplakátového, aniž by maloval a popisoval, aniž by klamal obecnost nebo lichotil řediteli divadla. Přeloží doslovně jméno a obsah hry do přesného a silného jazyka barevného plakátu“ Z nejznámějších prací můžeme uvést plakát pro tři jazzové revue či plakát na film Pudr a benzín, inspirovaný principem filmové projekce. [2]



Obr. 10: František Zelenka – 3 jazzové revue

1.9 Art Deco

Paralelně s modernismem se v Evropě od 20. let prosazuje směr, který zahrnuje ideje kubismu a futurismu, ale svými východisky se vrací k dekorativnosti secese. Idea Art Deco říká, že plakát by měl dekorovat ulice, které se tak stanou jakousi „uměleckou galerií města“ a že by plakáty měly pocházet z dílen malířů, stejně tak jako od afišistů-designérů. Jedním z nejznámějších výtvarníků spojených s tímto směrem je A. M. Cassandre (*1901), původem z Ukrajiny, který přišel roku 1915 do Paříže studovat malířství a roku 1923 zde vytvořil svůj první plakát. Jeho styl nezapře inspiraci kubismem (který obdivoval), futurismem i geometrickou abstrakcí, avšak neodklání se od dekorativity natolik aby nebyl

srozumitelný běžnému tehdejšímu člověku. Cassandre tak tvoří mezičlánek mezi myšlenkami avantgardy a běžným obecnstvem. Snad proto vytvořil většinu svých prací jako reklamní plakáty. Z nejnámějších prací můžeme uvést plakát pro noviny L'Intransigeant s ženským profilem a sbíhavými liniemi, nebo trojdílný plakát pro likér Dubonnet. Z dalších autorů můžeme uvést taktéž v paříži působícího Jeana Carlu a Paula Colina. Art Deco našlo velkou odezvu v americké kultuře, jejíž estetiku zformovalo na dlouhá léta na poli architektury i grafického a průmyslového designu a později přispělo k vývoji pop-artu. [4]



Obr. 11: A.M. Cassandre – L'Intransigeant

1.10 Poválečná tvorba

Střediskem poválečné moderny se stalo Švýcarsko, kam během války emigrovali někteří výtvarníci z Německa i jiných zemí. Vizuální jazyk moderny zde krystalizoval a šířil se odsud do světa jako tzv. „mezinárodní styl“. Pro plakát je toto období charakteristické zejména rozšířením jednotného systému proporcí papíru na území celé Evropy a užíváním přesných kompozičních mřížek. Výrazným zástupcem tohoto stylu byl Josef Müller-Brockman. V jeho plakátech na koncerty v Zürich Kunsthalle užívá pouze abstraktně tvarovaných barevných ploch a bezserifové typografické kompozice, která svojí rytmikou, dynamikou a proporcemi odkazuje k vztahům uvnitř konkrétního hudebního díla. Odkaz

švýcarské školy se brzy projevil i na americkém kontinentu, v díle designérů jako Paul Rand či Saul Bass, kteří, ač nesledovaly švýcarský vzor úplně dogmaticky, se stali klíčovými osobnostmi poválečné moderny ve Spojených státech. Mezinárodní styl svým redukováním výrazem odpovídal i sociálnímu a ekonomickému klimatu poválečné Evropy, kde bylo třeba omezit se na to nejnужnější v zájmu obnovy společnosti. Naproti tomu ve Spojených Státech, jejichž území se konflikt vyhnul, vybuchela ve středním proudu komerčního plakátu nová vlna dekorativity, čerpající z ideí Art Deco, která spolu s ekonomickou konjunkturou země přinesla novou popkulturu. Ta se svými východisky vracela často k realistické ilustraci, bez propojení obrazu s textem či výtvarných zkratek.

[1]

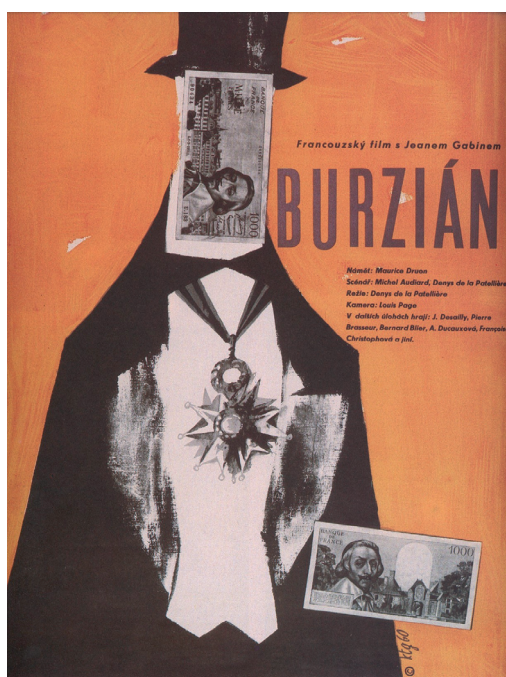


Obr. 12: Josef Müller-Brockman – Musica Viva

1.11 Surrealismus

Surrealistické výtvarné postupy byly plakátovými umělci velmi rychle asimilovány, jelikož přinášely mnoho možností a výhod. Jednak realistické podání bylo vždy akceptováno širokou veřejností. Druhá šok z toho, že realisticky vyhlížející obraz či scéna není tím čím se na první pohled zdála být, slouží jako upomínka na daný obraz která pomáhá si jej lépe zapamatovat. A za třetí možnosti surrealistické práce s obrazem, které jsou schopny podat jednu ideu více způsoby v rámci jednoho plakátu, jsou nedocenitelné jak pro kulturní sféru,

tak pro účely reklamy. [1] V první fázi surrealismu (v letech 1920 až do 2. sv. Války) se surrealismus v plakátu projevoval pouze zřídka a pouze v rovině dekorativní ve které pronikl do divadelních plakátů té doby. Druhá fáze, která začala v 50. letech a pokračovala do let 70. ovlivnila plakát (a kulturu jako celek) silněji. Zde se projevuje i propojení divadelní a plakátové estetiky. Surrealismus přenesl z divadelní scénografie symbolické elementy užívané pro zasazení scény v prostoru a čase. Například mrak vznášející se nad jinak prázdnou scénou umísťuje její děj do exteriéru, zatímco okno se závěsy do interiéru. Pokud se ve scéně nalézají tabule, přenáší nás děj do školního prostředí, pokud je vedle ní fotografie Gustava Husáka, jsme rázem v 80. letech. Tento způsob práce se symboly a asociacemi se v plakátu uchytil a užívá se dodnes. [2]



Obr. 13: Karel Taissig – *Burziáni*

1.12 Propaganda a politický plakát

Propagandistický a politický plakát můžeme rozdělit chronologicky na dva vývojové stupně. Od roku 1870 do první světové války a od roku 1919 dodnes. Rozdíl tkví ve způsobu, jakým byl na plakátech konflikt prezentován a v jejich ideovém poselství. Plakáty ve fázi před první světovou válkou prezentují konflikt jako „křížovou výpravu“ a vyzývají k narukování do armády a boji za vlast, či k nákupu válečných směnek pro

financování válečných operací. Po roce 1919, hlavně vlivem mocenského převratu v Rusku se politický plakát mění. Stává se médiem k prezentaci ideálního občana ve službách ideální společnosti hlásající utopické ideje, stejně tak jako na druhé straně barikády později prezentuje ideálního zástupce svobodné konzumní společnosti, zaslíbeného své zemi a ekonomickému růstu. U obou těchto obrazů je však třeba si uvědomit, že ačkoliv jsou podávány jako odraz ideální životní představy lidstva, nejsou odrazem, nýbrž projekcí této představy zeshora dolů, od zdrojů moci směrem k občanům. V čase 2. světové války se propagandistický plakát mění na nástroj vyzdvihující hrdinské činy, úspěchy a morálku jedné strany, zatímco nepřítel je zobrazován jako krutý a krvelačný dobyvatel, čímž polarizuje veřejné mínění ve prospěch nutnosti boje. Po 2. světové válce se propaganda z velké části přesouvá do masmédií, zejména do rádia a filmu. Nové vizuální a komunikační prostředky které byly vyvinuty pro válečnou propagandu (dynamické diagonální kompozice, užívání přímočarých hesel a symboliky) se však později uplatnily v reklamě.

[1]



Obr. 14 Jean Carlu – *America's Answer!*



Obr. 15: Atelier Populaire –
La Chienlit C'est Lui!

Odlišná byla situace, kdy plakát propagoval politické a sociální ideje hlášané zespoda nahoru, jako formu odporu vůči establishmentu. To se stalo v roce 1968 v Paříži, kdy studenti z akademie Baux-Arts zformovali skupinu Atelier populaire a nespokojeni s tehdejší společenskou situací sami vytvářejí a šíří plakáty vyzývající občany k odporu a přehodnocení situace v zemi. Plakáty byly navrhovány a tištěny jako co nejlevnější a nejrychlejší způsob ideového vyjádření a svou úderností a zároveň redukovanou černobílou

formou byly podobné prvním plakátům devatenáctého století. Avšak novými designovými postupy dosahovaly velkého účinku a naléhavosti a položily základ pro pozdější rozvoj street-artu. [3]

1.13 Psychedelický plakát

V 60. letech ve Spojených státech vybuchlo hnutí hippies, které s sebou přineslo také masivní užívání psychoaktivních látek, zejména LSD. Stav, který jejich uživatelé během svých psychedelických „tripů“ zažívali, pronikaly i do vizuálního ztvárnění plakátů spojených s touto érou. Specialitou doby je „tekoucí“ typografie na hranici čitelnosti, vycházející z Vídeňské secese, jakou můžeme poprvé nalézt v práci Wese Wilsona (*1937). Dále užívání velmi kontrastních odstínů a komplementárních barev a motivy převzaté ze symbolistické mystiky. Plakáty lákaly zejména na koncerty rockové hudby, propagovaly mír, či odsuzovaly válku ve Vietnamu. Na obrázku vidíme srovnání psychedelického a secesního plakátu. [1]



Obr. 16: Wes Wilson – Bola Sete



Obr. 17: Alfred Roller – Secession

1.14 Polský plakát

Samostatnou kapitolou v dějinách je polský, zejména poválečný, plakát. Jelikož se Polsko po válce stalo součástí tzv. východního bloku pod vlivem Sovětského svazu, reklamní plakát zde téměř neexistoval a většina tvorby se soustředila na politický plakát ve službách socialistického režimu. Útočištěm polských výtvarníků se tedy stala kulturní sféra, která nabízela relativní svobodu. Zde se zformovala tvář polského plakátu, kreativně kombinující dekorativní vlivy secese a art-deco s odkazem moderny i surrealistickými postupy. Příkladem může být styl jednoduchých obrazových metafor Hendryka Tomaszewského, volná konturová malba Jana Lenicy, temný surrealismus Františka Starowieyského, či koláže Romana Cieslewicze. Polský plakát rozhodně netrpí unifikací. Je spíše kombinací subjektivních přístupů a neotřelých pohledů. [4]



Obr. 18: Jan Lenica – Wozzeck

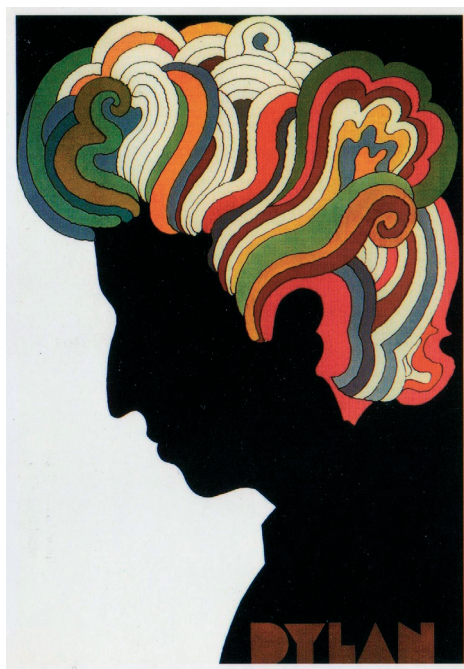
1.15 Proti modernismu

Konec šedesátých let znamenal také počátek diskuse přehodnocující unifikovaný přístup moderny ke grafickému designu. Kritici prohlašovali, že objevy Bauhausu které šly v Evropě ruku v ruce se sociálními idejemi nové společnosti se v Americe staly nástrojem korporátního kapitalismu a ztratily svůj původní náboj. Psychedelická kultura 60. let

přinesla masivní odklon od švýcarské školy a funkcionalistických ideí (Forma sleduje funkci) a přitom plakáty proti válce ve Vietnamu dokázaly předávat sdělení stejně účinně. Dalším silným vlivem byl pop-art, který setřel hranici mezi „vysokým“ uměním a popkulturní komerční produkcí, čímž zasadil modernismu další ránu. Někteří umělci, jako Wolfgang Weingart (*1941), navázali na švýcarskou školu, ale do kompozice obrazu a typografie se snažili vnést nové ideje, zejména opustit svazující typografickou mřížku. Na Weingartovy ideje později navázali umělci americké „Nové vlny“. Jiní, inspirovaní pop-artem, jako Milton Glaser (*1929), zakladatel studia Push Pin, zvolili radikálnější přístup a míchali ve svých pracech vlivy psychedelie, art-deco, secese i popkulturní fenomény doby. Finální úder zasadila modernismu punková subkultura 70. let která znamenala popření veškerých hodnot moderny jak v sociální tak estetické sféře. Punkové anti-hodnoty zkondensovaly v práci Jamieho Reida pro hudební skupinu Sex Pistols která byla tehdy hlasem punku ve Velké Británii. Reid čerpal ze své zkušenosti v D.I.Y. (Do It Yourself) magazínech které v té době propagovaly ideje situacionistů a levicového aktivismu. Odtud pochází estetika vlepovaných novinových výstřížků, rozpitého inkoustu psacích strojů a „špinavosti“ fotokopie, která dává jeho práci bezprostřední a naléhavý charakter. Svým výtvarným jazykem měli punkové plakáty blízko k pracem francouzské skupiny Grapus, která se v 70. letech zformovala z bývalých členů Atelier Populaire a stala se klíčovým subjektem francouzské postmoderny. [4]



Obr 19: Wolfgang Weingart – NR.4



Obr. 20: Milton Glaser – Dylan



Obr. 21: jamie Reid – Sex Pistols: Anarchy in the U.K.

1.16 Počátky digitální éry

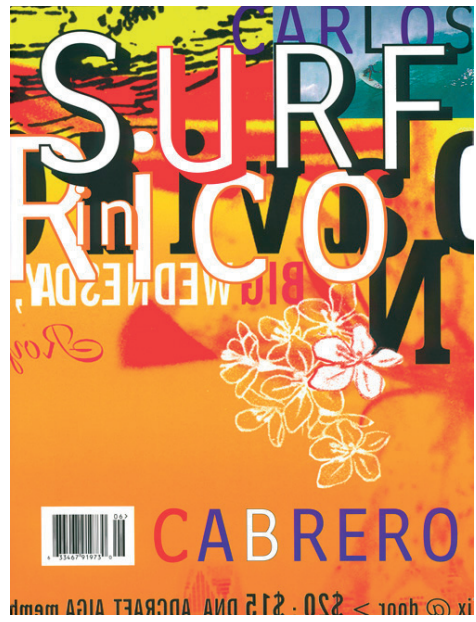
80. léta znamenala první krůčky nástupu digitálních technologií. Revoluci v grafickém designu odstartoval první osobní počítač Apple, který (byť s ještě velmi omezenými možnostmi) nabízel zcela nový pohled na grafickou tvorbu. Jedním z průkopníků počítačového grafického designu byla Weingartova žačka April Greimanová. Tato Kalifornská výtvarnice naplno využila možnosti tehdejší technologie a experimentovala s písmem, bitmapovými obrazy, fotografiemi, i vrstvenou grafikou. Její práce je prosycena syrovou digitální estetikou.

Dalším z experimentátorů kalifornské postmoderny byl David Carson. Tento, původně surfař a designér-samouk se takřka okamžitě vypracoval na mezinárodní designovou superstar svými písmovými kreacemi, které bořily všechna tabu klasické typografické práce. Carsonův styl promlouvá k nové generaci, která se místo četby inspiruje videoklipy MTV a elektronickými médii. Je to nepřerušovaný vizuální tok, bez jednotného obsahu a struktury. Později se digitální technika zdokonalila, výstupy grafických programů se vyhladily a očistily od prvotní syrovosti. Někteří umělci se však k této estetice rádi vrací.

[4]



Obr. 22: April Greiman – Snow White



Obr. 23: David Carson – Surf in Rico

II..... PRAKTICKÁ ČÁST

2 SÉRIE DIVADELNÍCH PLAKÁTŮ

text

2.1 Představení souboru Décalages

Česko - francouzský divadelní soubor Décalages sídlící v Praze, založený Seiline Vallée a Salvim Salvatore v roce 2007. Oba umělci se setkali v rámci svého angažmá v Divadle Continuo, jehož byli několik let nedílnou součástí. Jejich nejvýraznějším projektem v rámci tohoto souboru se stala diváky vysoko ceněná inscenace „Letokruhy“. V jejich profesním životě se oba střetli s mnoha rozdílnými výrazovými prostředky. Pracovali s principy a prvky nového cirkusu, fyzického, pouličního, loutkového i klasického divadla a s mnoha jinými formami.

Snahou souboru je tvořit inscenace, vycházející ze skutečného života, z konkrétních intenzivních situací. Výsledkem divadelní transpozice je poetický vizuální jazyk, který je směsicí vzdušné akrobacie, hudby, tance, scénografie a činohry. V práci souboru, jenž svá představení prezentuje v nejrůznějších evropských zemích, kde se setkává s ostatními umělci, hraje velmi významnou roli právě prolínání žánrů a kultur. Tato setkání se vždy odehrávají na rovině divadelní, akrobatické i lidské... [8]

Při zpracovávání plakátů pro soubor Décalages jsem hledal nějaký spojovací článek, který je společný všem představením tohoto souboru a který by mohl fungovat jako vůdčí estetický prvek na všech plakátech. Nakonec jsem po úvaze zvolil motiv provazu, který (jelikož se jedná o zčásti akrobatická představení) vskutku provází všechna představení touto souboru. Provazy, na kterých se herci pohybují, visí jako svébytná součást scénografie ve výšce od stropu a představení jsou protnuta jejich jemným pohupováním, stáčením a splýváním. Na plakátech užívám provazu pro vyjádření obsahu představení pomocí různých asociací a metafor, jelikož takový jazyk užívají i herci Décalages. Jelikož se jedná o pohybová představení, kde se mluví jen zřídka. Nastupuje místo řeči hlasivek řeč symbolů atmosféry.

Design je poměrně minimalistický, založený na jemných barevných tónech. Typografie je strohá a ustupuje hlavnímu motivu. Použitý font je Fedra Sans od Petra Bilaka.

2.1.1 Představení Posedlost



Obr. 24: Fotografie z představení Posedlost

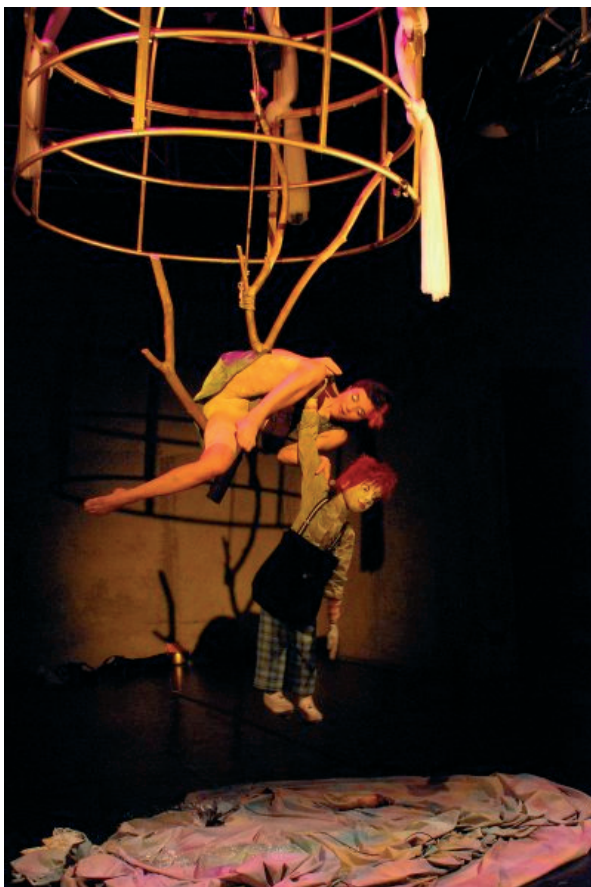
Představení Posedlost zkoumá krajní meze vztahu muže a ženy, tedy onu potřebu ovládat, podléhat, přeměňovat, vzdorovat, přiblížit se, vlastnit, sdílet, být sám, být spolu...

Posedlost je projevem nemožnosti jednoznačně posoudit lidské chování. Snažíme se pochopit a odhalit podstatu lidských skutků (ať jsou v mezích zákona nebo mimo ně). Představení nedává žádnou definici, ale pokládá otázky. [9]

Posedlost je představení zkoumající partnerské vztahy z mnoha různých úhlů. Nemá klasický děj, je spíše souborem různých příběhů partnerských dvojic v různých banálních, úsměvných i vyhrocených situacích. V jednu chvíli je komediální, v další pohádkové a pak z ničeho nic přejde do dramatu, stejně jako lidské vztahy.

Oblíbenou metaforou v oblasti lidských vztahů je „Zapletli se spolu“, či „Je to mezi nimi zamotané“, nebo „Mají spolu pletky“. K použití provazu při vizuálním ztvárnění toto téma přímo vybízí. Uzel zde reprezentuje právě onu propletenost lidských vztahů. Dvě lana do něj vcházejí a dvě vycházejí. Nemohou se od sebe odtrhnout. Aktivní žlutá doplňuje napjatou atmosféru diagonální kompozice.

2.1.2 Představení Bez Země



Obr. 25: Fotografie z představení Bez Země

Toto je příběh malého chlapce, který nechtěl vyrůst...

Zůstat dítětem navždy, nevkročit do reality, žít v imaginárním světě, být volný...

Věčný, Peter Pan je jako prelud mnoha dětí či dospělých. Svět, který si vytváří, je dokonalý, čas v něm není důležitý a každá chvíle je naplněna Dobrodružstvím. V tom světě, dvě bláznivé postavy: rozmarná, nevinně čistá, a zlostná Víla, tak maličká, že se v ní může probudit vždy jen jeden cit a krutý, elegantní ale smrtelný Pirát, jehož dokážou vyděsit dvě věci: pohled na vlastní krev a čas který plyne.

„Bez Země“ je příběh zavěšený kdesi mezi Imaginární Zemí a světem opravdu reálným, v neurčeném čase, na neobvyklém místě, které dětství ještě úplně neopustilo...

Fantazie pro loutku, dva herce-akrobaty, větev, lano, loď, klec, ostrý hák... vše trošku zasypáno kouzelným práškem. [10]

Představení Bez Země má pohádkový nádech. Vypráví příběh odehrávající se kdesi v dětské fantasii, je barevný, hravý a místy infantilní. Inspiruje se románovou postavou Petera Pana kterou stvořil začátkem 20. století J. M. Barrie. Peter Pan je chlapec, který nikdy nevyrostl, zůstal navěky dítětem a skutečný svět zaměňuje za svět své vlastní fantasie. Psychologové tuto vývojovou poruchu znají a skutečně je nazývána „syndrom Petera Pana“. Jednou ze známých osobností která pravděpodobně touto poruchou trpěla byl Michael Jackson, který dokonce pojmenoval svůj domovský ranč „Neverland“, což je místo mezi nebem a zemí, kde se odehrává původní Peter Panův příběh.

Pomocí volně zavěšených lan kdesi v prostoru která ubíhají kamsi do ztracena tento plakát přibližuje atmosféru představení, které je zavěšené v dětské fantasii v Zemi nezemi. Oproti napjatému představení Posedlost vyjadřuje uvolnění a nespoutanost. Bystrý divák si může rovněž povšimnout vtipné (a lehce infantilní) hříčky využívající antropomorfních tvarů lan.

2.1.3 Představení TaBALADA



Obr. 26: Fotografie z představení Tabalada

Scénář pouličního představení je volně inspirován japonskou legendou Obasute a jejím literárním zpracováním, které se stalo základem pro vznik dvou slavných filmů „Balada o Narajemě“ (první z roku 1958, druhé 1983). Vypráví o staré ženě, jenž je zanechána v horách, protože již své komunitě nepřináší žádný užitek.

Při práci na inscenaci jsme pracovali především s tématy stáří a smrti, nepotřebnosti starých lidí a způsobem, jak na tyto fenomény pohlíží naše západní společnost v porovnání s vnímáním stejné problematiky v jiných tradicích a kulturách. Pracujeme také s tématy vzpomínání, ztraceného mládí, přijetí a odevzdání se vlastnímu údělu.

Celé naše představení se odehrává v okolí alegorického vozu. V představení využíváme velmi specifický vizuální jazyk, jež vytváříme pomocí kombinace různých performativních forem a technik - hudby, tance, loutek a závěsné akrobacie (akrobatický kruh, šály, závěsné vaky, akrobatické popruhy). Důležitou součástí poetiky inscenace tvoří hudba a zpěv. Vše je doplněno velmi výraznou, stylizovanou výpravou.[9]

Tabalada je představení o lidské životní cestě, o jejích radostech i pádech a o tom, že všechny cesty nakonec vede na to samé místo. Tabalada vypráví příběh dvou dětí a jejich matky, která stárne a co nevidět jí její syn bude muset odvést do hor aby tam v osamění dožila svůj život, tak jak praví tradice. Představení je mystické, lehce ponuré. Pracuje stém atikou stáří a nevyhnutelnosti osudu. Hrají zde tři herci a loutka.

Jako symboliku odchodu z tohoto světa jsem pro plakát zvolil jakousi bránu, která někde nahoře čeká na každého z nás, vytvořenou z průhledy stočeným provazem, tedy jakousi spirálou. Klidná symetrická kompozice směřuje pohled nahoru, někam mimo obraz, či mimo tento svět. Atmosféra je temnější a pochmurnější než na ostatních plakátech, vzhledem k tématu.

2.2 Kaguya – Bambusová princezna



Obr. 27: Fotografie z představení Kaguya

Měsíční princezna, za touhu po zemi za trest zakletá do bambusového stvolu, pomalu dospívá do nevídané krásy. Každý, kdo ji spatří po ní zatouží, vyhrát však může jen jeden. Ale je opravdu údělem bohyně žít se smrtelníkem? [6]

Režie, výprava a provedení: Nori Sawa

Hudba: Toshihiro Nakanishi

Kaguya: bambusová princezna je dílem japonského loutkáře jménem Noriyuki Sawa (*1961). Jedná se o dětské představení o jednom herci, které kombinuje němé, pohybové divadlo, s loutkami. Scénografie je velice jednoduchá, pouze bambusovým stvol v jediném osvětleném místě tmavé scény do kterého herec vstupuje s loutkami aby později zmizel a vrátil se s jinými.

Příběh představení:

Příběh představení je založen na tradiční Japonské legendě Kaguya Hime. Pojednává tom, kterak starý bezdětný sběrač bambusu, objeví v lese bambusový stvol, který září zvláštním

světlem. Když jej rozetne, objeví uvnitř malou holčičku a zlatý valoun. Rozradostněn se vrací do vesnice za svou ženou, se kterou holčičku vychovají a díky zlatu se stanou bohatými. Holčička vyrostle ve spanilou dívku a zpráva o její kráse se donese až k pěti princům, kteří se rozhodnou požádat ji o ruku. Princezna každému z nich uloží úkol, který musí splnit aby získali její srdce. Avšak úkoly jsou tak náročné, že žádný z princů není sto je splnit a různými způsoby selhávají. Zpráva se donese až k císaři, který se osobně přijede princezně dvořit, je však odmítnut. Princezna se v té době začíná chovat zvláštně, a na dotaz adoptivních rodičů co se děje, jim prozradí, že ve skutečnosti pochází z měsíce a co nevidět se bude muset vrátit mezi své lidi, protože na Zem nepatří. A skutečně, brzy přilétá vůz a odváží za velkého zármutku rodičů Kaguyu zpět na měsíc. když se o tom dozví Císař, otázce se svých rádců která hora je nejbližší nebi a vrcholek té hory nechá svým vojskem zapálit, doufaje, že toto znamení lásky princezna z měsíce zpatří. Do ohně nechá vhodit i svůj elixír nesmrtnosti, jelikož věčnost už jej bez princezny neláká. Od těch dob se tato hora nazývá Fuji (jap. nesmrtnost) a z jejího vrcholu ještě občas stoupá dým (Fuji je činná sopka). Konec [7]

Jelikož se jedná o dětské představení, zvolil jsem pro plakát Kaguya formu ilustrace. Jako motiv zde slouží bambusový háj, kde se odehrává první scéna pohádky. Bambus jako takový, je jedním z nejčastějších Japonských motivů a je tradičním zdrojem inspirace Japonských malířů a kaligrafů. Motiv jsem pojal jako statický pohled na klidnou noční scénu, s kompozicí inspirovanou Japonskou zenovou malbou. Divák zde není k ničemu nucen, není nijak vizuálně atakován. I typografie ustupuje dolů a nechává plně vyznít vertikály bambusových stvolů.

V první scéně pohádky je princezna zakleta do bambusového stvolu, který září zvláštním měsíčním světlem. Ten je zde zobrazen, jak propojuje měsíc a nápis KAGUYA vespu formátu čímž odkazuje právě na tento sestup z měsíce na Zem. Vertikalita typografie koresponduje s celkovou kompozicí scény. Je zde použit font Knockout od písmolijny Hoefler & Frere-Jones v silně kondensovaném řezu.

2.3 Fuga Času



Obr. 28: Fotografie z představení Fuga Času

Sledujeme hlavní postavu příběhu, muže jménem Anselm ve věku 32let, který trpí tzv. dissociativní amnézií. Hlavním rysem této choroby je ztráta paměti, týkající se obvykle důležitých událostí. Tato amnézie se soustřeďuje převážně na traumatické události, které si pacient v bdělém stavu nemůže vybavit. Řeší tuto situaci zdánlivě účelným odcestováním z domova, přičemž zachovává péči o sebe. Přijímá novou identitu s překvapujícím stupněm úplnosti. I když má pacient po tuto dobu amnézii, nezávislému pozorovateli se jeho chování jeví jako normální.

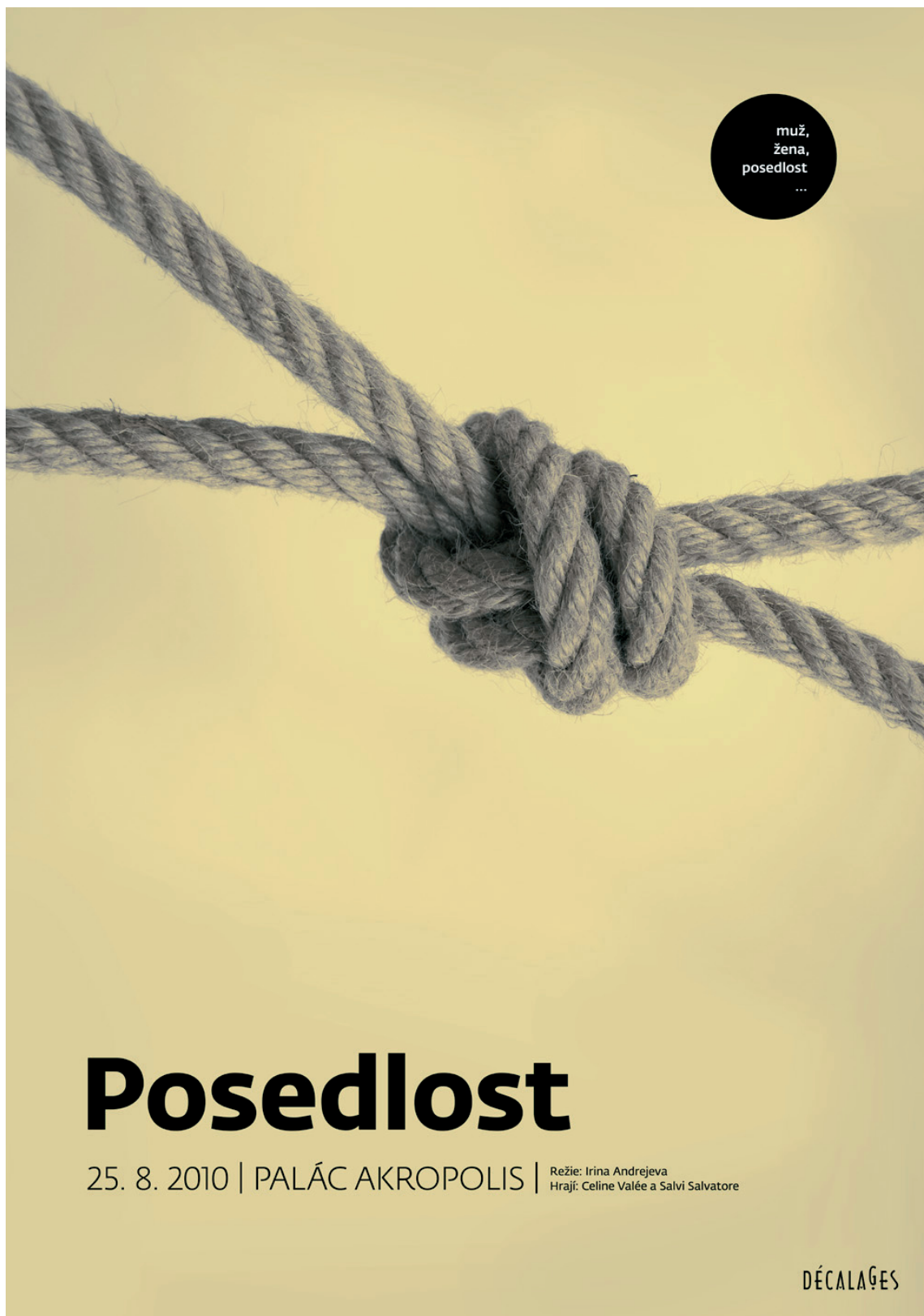
Příběh Anselma je vyprávěn ze dvou kontrapunktických rovin, přesně podle pravidel výše zmiňované fugy. Jako diváci se nejdříve nacházíme uvnitř Anselma a snažíme se rozpomenout, co se vlastně stalo a poté jsme svědky toho jak na Anselmovo chování reaguje okolí a stejně jako Anselm si pokusit i z těchto reakcí vybavit, co se vlastně stalo. Pomocí filmových projekcí (tzv. flashbacků) a zvuků se společně s Anselmem noříme do hlubin jeho mysli a snažíme se z fragmentárních útržků vypátrat původ jeho stávající situace. Afinita mezi dvěma světy. Vně & uvnitř. Anselm & okolí. Divák & příběh. Paměť & čas. Tyto fragmentární útržky hlavního tématu, jako u tektoniky fugového provedení (tzv. citací), pak stupňují celý příběh k jeho rozuzlení, závěru (katharsis), kde se odehraje celé hlavní téma v hlavní tónině a my jako diváci jsme součástí Anselmova prozření podobnému renesančním freskám v kopulích chrámů... FUGA ČASU... [11]

Fuga času je představení které je modelované pomocí, řekl bych, velices oučasných metod. Scéna je postavena pouze jako krychlový prostor definovaný zleva a zezadu projekční plochou. Na tu se buď promítá, nebona ni svítí jednobarevné světlo. Představení sestává jak z činohry, tak z projekcí a zvukových nahrávek. Veškerý použitý materiál je velice syrový dramatický (rychlé střihy, blikající světla, rozmazané záběry bezpečnostních kamer, audiozáznamy diagnóz lékařů z psychiatrie atd.). Stejně tak i herci hrají způsobem vyzařujícím napětí a úzkost skrze trhané pohyby těla a svaly napjaténa hranici možností. Celé předtavení je vizuálně i pocitově velice sugestivní.

Na plakátě jsem rozvíjel ideu té Anselmovy nemoci. Té rozštěpenosti, nebo roztríštěnosti ve které se mu vybavují fragmenty vzpomínek jako když sbírá střepy zrcadla s vlastním obrazem a dává je dohromady. Použil jsem fotografii která je jakoby dekonstrukčně rozbitá na fragmenty, divák v nich musí ten obličej trošku hledat, což byl záměr a ilustruje to Anselmovo hledání vlastní identity. Chtěl jsem docílit syrového, chaotického a možná i lehce nepříjemného výrazu. Typografie je užívá písmo Klavika.

III..... PROJEKTOVÁ ČÁST

3 VLASTNÍ PRÁCE



Obr. 29: Plakát *Posedlost*



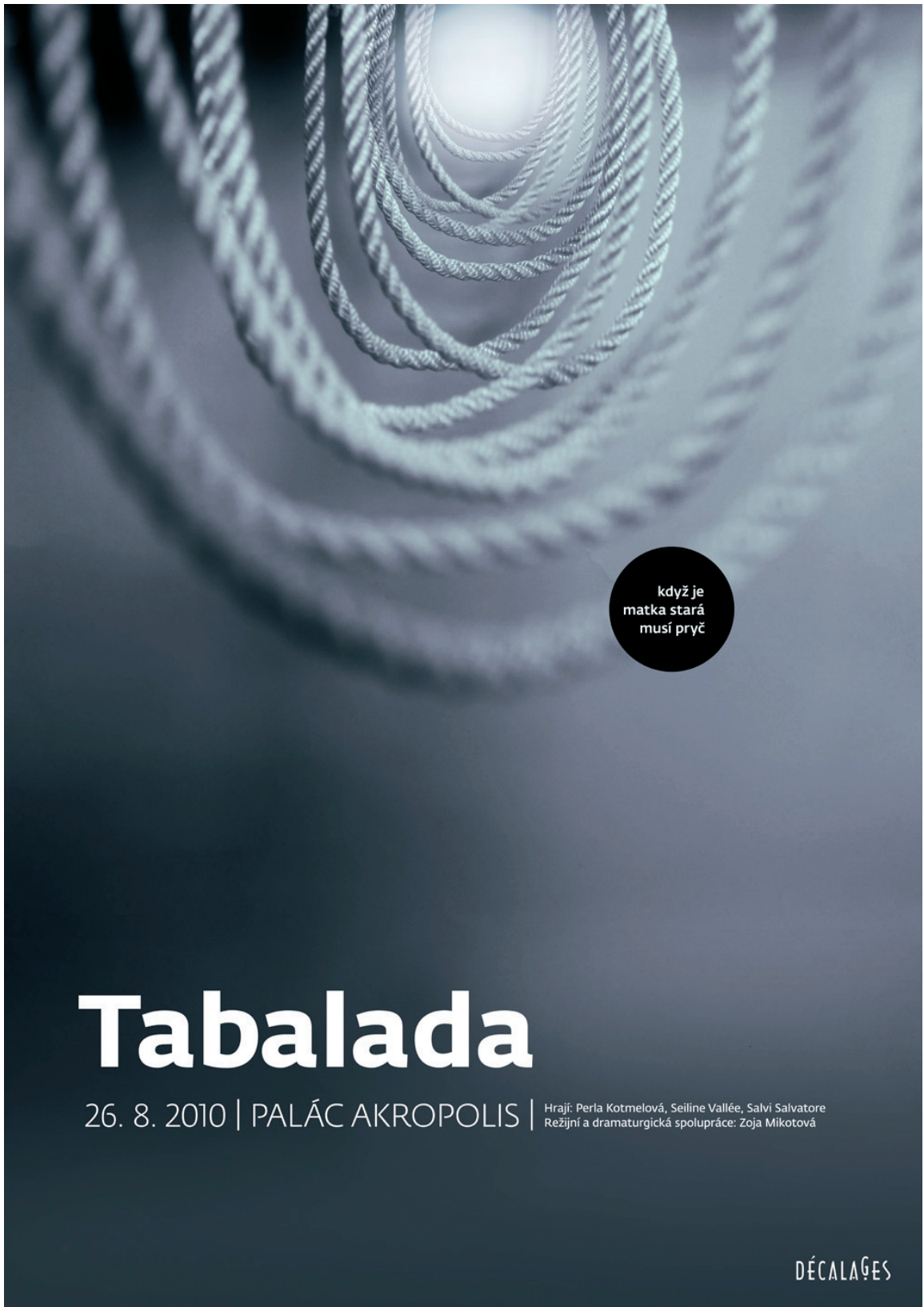
fantasie
pro loutku
a dva herce
akrobaty

Bez Země

26. 8. 2010 | PALÁC AKROPOLIS | Režie: Véronic Joly a Décalages
Hrají: Celine Valée a Salvi Salvatore

DÉCALAGES

Obr. 30: Plakát Bez Země



Obr. 31: Plakát Tabalada



Obr. 32: Plakát Kaguya

Režie: Irina Andreieva
Hrají: Ivan Koler, Aleš Janák

. TEATR
NOVOGO
FRONTA

8. 9. 2010 - Divadlo Archa

FUGA ČASU

Obr. 33: Plakát Fuga Času

ZÁVĚR

Práce na plakátovém zadání pro divadlo je obohacující zážitek. Člověk se seznámí nejen s kulturním děním kolem něj, ale proniká do hloubky do nitra představení aby je dokázal co nejlépe vyjádřit. Hledá drobné nuance, dvojsmysly v příběhu, skryté významy a jinotaje. Donutí jej to přemýšlet o představení mnohem víc, než běžného diváka. A právě pro tohoto běžného diváka je určena ta zkondensovaná verze představení, která se na plakátě objeví. Ve většině případů se jedná o subjektivní přepis děje představení tak, jak jej vnímal výtvarník plakátu. Zachycuje tak nejen to co se odehrává na prknech divadla, ale i to co se odehrává ve výtvarníkově mysli. Během tvorby plakátu se tak výtvarník stává ve své mysli na chvíli hercem a i přes tože na konci nesklízí aplaus, stojí to za to.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] BARNICOAT, John. *A Concise History of Posters*. 1st ed. London: Thames and Hudson, 1972. 288 s. ISBN 0-500-18124-1.
- [2] KROUTVOR, Josef. *Poselství ulice: z dějin plakátu a proměn doby*. 1. vyd. Praha: COMET, 1991. 163 s.
- [3] WLASSIKOFF, Michael. *The Story of Graphic Design in France*. 1st ed. Corte Madera: Gingo Press, 2005. 319 s. ISBN 1-58423-220-X
- [4] KOLESÁR, Zdeno. *Kapitoly z dějin grafického designu*. 1. vyd. Praha: VŠUP, 2004. 167 s. ISBN: 80-86863-03-4
- [5] *Poster History* [online]. [cit. 2010-5-15].
Dostupný z WWW: <<http://www.designhistory.org/posters.html>>
- [6] *Kaguya – Bambusová princezna* [online]. [cit. 2010-5-15].
Dostupný z WWW: <http://www.norisawa.cz//index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=32&Itemid=54>
- [7] *The Tale of the Bamboo Cutter* [online]. [cit. 2010-5-15].
Dostupný z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Tale_of_the_Bamboo_Cutter>
- [8] *Posedlost* [online]. [cit. 2010-5-15].
Dostupný z WWW: <http://www.decalages.eu/predstaveni/bez-zeme-2.html>
- [9] *Bez Země* [online]. [cit. 2010-5-15].
Dostupný z WWW: <http://www.decalages.eu/predstaveni/posedlost.html>
- [10] *Tabalada* [online]. [cit. 2010-5-15].
Dostupný z WWW: <http://www.decalages.eu/predstaveni/tabalada.html>
- [11] *Fuga Času* [online]. [cit. 2010-5-15].
Dostupný z WWW: <http://www.tnf.cz/wwwroot/?M=Repertoire/Fugue>

SEZNAM OBRÁZKŮ

OBR. 1. POPIS OBRÁZKU.....	27
OBR. 2. FOTOGRAFIE Z PŘEDSTAVENÍ KAGUYA.....	29

- Obr. 1: Jules Chéret – Redoute des Etudians
- Obr. 2: Henri de Toulouse Lautrec – Divan Japonais
- Obr. 3: Alfonz Mucha – Medee
- Obr. 4: Alfonz Mucha – Gismonda
- Obr. 5: Franz von Stuck – Hygiene Ausstellung
- Obr. 6: Josef Čapek – Mrtvá
- Obr. 7: Alexandr Rodčenko – SOSOK
- Obr. 8: Hendrik Werkman – drucksel
- Obr. 9: Laszlo Moholy-Nagy – Circus and Variety
- Obr. 10: František Zelenka – 3 jazzové revue
- Obr. 11: A.M. Cassandre – L'Intransigent
- Obr. 12: Josef Müller-Brockman – Musica Viva
- Obr. 13: Karel Taissig – Burziáni
- Obr. 14: Jean Carlu – America's Answer! Production
- Obr. 15: Atelier Populaire – La Chienlit C'est Lui!
- Obr. 16: Wes Wilson – Bola Sete
- Obr. 17: Alfred Roller – Secession
- Obr. 18: Jan Lenica – Wozzeck
- Obr. 19: Wolfgang Weingart – NR.4
- Obr. 20: Milton Glaser – Dylan
- Obr. 21: jamie Reid – Sex Pistols: Anarchy in the U.K.
- Obr. 22: April Greiman – Snow White
- Obr. 23: David Carson – Surf in Rico
- Obr. 24: Fotografie z představení Posedlost
- Obr. 25: Fotografie z představení Bez Země
- Obr. 26: Fotografie z představení Tabalada
- Obr. 27: Fotografie z představení Kaguya
- Obr. 28: Fotografie z představení Fuga Času
- Obr. 29: Plakát Posedlost
- Obr. 30: Plakát Bez Země
- Obr. 31: Plakát Tabalada
- Obr. 32: Plakát Kaguya
- Obr. 33: Plakát Fuga Času

SEZNAM TABULEK

TAB. 1. POPIS TABULKY.....	27
-----------------------------------	-----------

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHA P 1: NÁZEV PŘÍLOHY.

PŘÍLOHA P 1: NÁZEV PŘÍLOHY.