

Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta  
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

## **Ilustrace**

Bakalářská práce

Autor: **Vladimír Privulović**  
Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice  
Studijní obor: Grafická tvorba - multimédia  
Vedoucí práce: doc. Jaroslava Severová, ak. mal.



## Zadání bakalářské práce

**Autor:** Vladimír Privulović  
**Studium:** P13852  
**Studijní program:** B7507 Specializace v pedagogice  
**Studijní obor:** Grafická tvorba - multimédia  
**Název bakalářské práce:** **Ilustrace**  
**Název bakalářské práce AJ:** Illustration

### **Cíl, metody, literatura, předpoklady:**

Soubor studií a ilustrací pro konkrétní knihu. Studie a porovnání možností různých tradičních a současných kresebných a grafických technik v ilustraci.

Franz von M. "Psychologický výklad pohádek", Praha, 1998 Doležal L. "Mimésis a možné světy in Česká literatura", 1997 Aleš Krejča "Techniky grafického umění", Praha, 1981 Zdeněk Beran "Základy techniky malby", Praha, Akademie výtvarných umění, 1992 Bohuslav Slánský "Technika v malířské tvorbě" SNTL, Praha, 1976

**Garantující pracoviště:** Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby,  
Pedagogická fakulta  
**Vedoucí práce:** doc. Jaroslava Severová, ak. mal.  
**Oponent:** Mgr. Lubomír Netušil  
**Datum zadání závěrečné práce:** 4.11.2015

**Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem celou svou práci, včetně příloh, vypracoval samostatně a uvedl jsem všechnu použitou literaturu.

V Hradci Králové dne .....

.....

Vladimír Privulović

## **Poděkování**

Na tomto místě bych rád poděkoval své vedoucí práce doc. Jaroslavě Severové, ak. mal. především za rozšíření obzorů, podporu, optimistická slova a odborné vedení.

Také bych chtěl poděkovat Mgr. Lubomíru Netušilovi za objev klasické grafiky, za trpělivost, důvěru a odborné vedení při tvorbě grafik.

Dále bych zde chtěl poděkovat své přítelkyni Veronice za odbornou kontrolu češtiny a za trpělivost a víru, když to nejvíc bylo třeba.

Speciálně bych poděkoval synu Viktorovi se slibem nahrazení veškerého času, který jsem mu nemohl věnovat jako otec během psaní své bakalářské práce.

## **Anotace**

PRIVULOVIĆ Vladimír. *Ilustrace*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2016. 61 s. Bakalářská práce.

Cílem bakalářské práce bylo vytvořit ilustrace pro oblíbenou knihu podle vlastní imaginace a fantazie. Tvořil jsem dvěma technikami - klasickou grafickou technikou měkkého krytu a technikou digitální malby.

Bakalářská práce má dvě části, teoretickou a praktickou. V teoretické části se zabývám elementy výtvarného vyprávění - imaginací, příběhem a ilustrací. V souhrnu dějin knižní ilustrace jsem popsal inspirační zdroje a umělce důležité pro její rozvoj, stejně jako tvůrce různých období, kterých si osobně vážím. Nakonec se zmiňuji o autorovi díla *Jizva* a charakterizují žánr, ke kterému se dílo řadí.

V praktické části porovnávám jednotlivé grafické techniky a popisuji procesy, které provází průběh ilustrování. Konečným úkolem bylo porovnání použitých technik z aspektu historického, tvůrčího procesu a formy finální podoby výtvorů. Jsou zde popsány i vlivy těchto technik na mě jako tvůrce, stejně tak i problémy a potenciál grafického vyprávění v budoucnu.

Klíčová slova: ilustrace, kniha, fantasy, grafika, digitální, klasická, China Mieville

## **Annotation**

PRIVULOVIĆ, Vladimír. *Illustration*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2016. 61 pp. Bachelor Degree Thesis.

The intention of this Bachelor's thesis was to create a set of paintings for my favourite book (New Wierd genre China Mieville's novel *The Scar*) with using my own imagination and fantasy. I was working by two different techniques: a classic one called soft ground etching (vernís mou) and a digital painting.

This thesis contains theoretical and practical part. In the first one I deal with elements of an graphic story telling: the imagination, the story and the illustration. In a summary of book illustration history I've depicted my inspiration sources and artists, which were important for its progress, and artists I respect and admire as well. The final chapter is devoted to China Mieville and it defines the genre of the novel *The Scar*.

In the practical part there is a comparison of both techniques and description of processes, which go with painting stroke. The final task was a comparison of both used techniques from three points of view: historical one, aspect of an art process and a form of a final image of the illustrations. There is also described how I was affected by these techniques as being an artist, and problems and potentials of a graphic story telling in future as well.

Key words: illustration, book, fantasy, graphic, digital, classical, China Mieville

## Obsah

Úvod .....	9
1 Součásti výtvarného vyprávění .....	10
1.1 Imaginace .....	10
1.2 Příběhy, pohádky a možnosti vyprávění .....	12
1.3 Ilustrace .....	14
2 Knižní a fantasy ilustrace v proměnách času .....	16
2.1 Knižní ilustrace před renesancí .....	16
2.2 Inspirativní ilustrační tvorba v období od 16. do 20. století .....	19
2.3 Inspirativní ilustrační tvorba 20. století .....	22
2.4 Inspirativní ilustrační tvorba současné doby .....	23
3 Porovnání médií užitých v ilustracích této práce .....	24
3.1 Porovnání technik z historického a technologického hlediska .....	24
3.2 Porovnání technik grafiky podle pracovního procesu tvorby .....	29
3.3 Porovnání grafických technik podle finální podoby .....	31
3.4 Médium jako katalyzátor změny .....	32
4 China Mieville, New Weird žánr a román Jizva .....	35
4.1 Spisovatel China Mieville .....	35
4.2 Žánr New Weird .....	35
4.3 Jizva .....	35
4.4 Osobní vztah .....	36
5 Praktická část - technická stránka .....	36
5.1 Předměty této kapitoly .....	36
5.2 Klasická grafika .....	37
5.3 Digitální grafika .....	39
5.4 Praktická část - Proces podle předloh .....	40

Závěr .....	46
Seznam použité literatury .....	48
Internetové zdroje .....	49
Přílohy.....	51



## Úvod

Před několika lety jsem byl rozčarován z pracovních zkušeností na pozici současného grafického umělce pracujícího pro firmu nebo korporaci. Neodpovídalo to mým představám o tom, co bych chtěl dělat v budoucnosti, a tak jsem se průběžně věnoval (pro mě) smysluplnější formě výtvarného povolání - knižní ilustraci. Po přečtení fantasy díla Chiny Mieville jménem *Jizva*, se touha pokusit ilustrovat fascinující výjevy z jeho knihy stala neodolatelnou výzvou. Zajímala mě také cesta, která vede k pátrání po tajemství kvalitní knižní ilustrace, cesta vzbuzující obdiv z hlediska bohatých dějin a plná různorodých grafických technik. Toto pátrání mě dokonce přivedlo i k objevu digitálního způsobu malby, která se stala mou zálibou. Časem jsem si ve své tvorbě začal všimnout pozoruhodných rozdílů mezi ilustračními technikami, které ovlivnily mou výtvarnou tvorbu a staly se nástrojem mého niterného zkoumání a meditativní činnosti.

V této bakalářské práci jsem postupoval při tvorbě ilustrací pro oblíbenou knihu zejména podle své vlastní imaginace a fantazie, vytvářel jsem svou představu toho, co bych chtěl vidět v moderní knize nebo bibliofilském vydání. Tvořil jsem dvěma technikami - klasickou grafickou technikou měkkého krytu a technikou digitální malby. Jejich možnosti a potenciály se staly katalyzátorem hlubokého zkoumání během tvůrčího procesu.

Bakalářská práce má dvě části, teoretickou a praktickou. V teoretické části se zabývám pojmy imaginace, příběh a ilustrace, tedy neoddělitelnými součástmi výtvarného vyprávění. Dalším předmětem mého bádání jsou dějiny knižní ilustrace a inspirační zdroje, které mají osobní hodnotu a považuji je za důležité. Nakonec se zmiňuji i o autorovi díla *Jizva* a charakterizuji žánr, ke kterému se dílo řadí.

V praktické části porovnávám jednotlivé grafické techniky a popisuji procesy, které provází průběh ilustrování. Konečným úkolem bylo porovnání těchto technik (klasickou grafiku měkkého krytu a digitální malbu) z aspektu historického, tvůrčího procesu a výsledků finální podoby výtvorů. Jsou zde popsány i vlivy těchto technik na mě jako tvůrce a problémy a potenciál grafického vyprávění v budoucnu.

# 1 Součásti výtvarného vyprávění

V této kapitole se zmíním o elementech, které tvoří součást výtvarného vyprávění. Budu mluvit o primárním zdroji představ a obrazů, tj. o imaginaci, porovnávat její význam v průběhu času a pokusím se najít vztah mezi ní a fantasií, která má klíčovou důležitost pro uměleckou ilustrační tvorbu. Dále budu mluvit o významu archetypů a pohádkách, její transformaci ve formě současného trendu zjednodušování. Nakonec budu probírat ilustraci, její vyprávěčské potenciály a vhodnost jejího zapojení do stránek literárního díla.

## 1.1 Imaginace

Zdroj imaginace je neoddělitelnou součástí *homo sapiens* mnohem déle, než se dějiny začaly zaznamenávat. Přesto jsou až psané, nebo lépe řečeno *vizuálně dotvořené* dějiny pramenem klíčových informací o lidské schopnosti překonat sebe sama a sdílet barvitost svého vnitřního světa tam, kde slova nestačí.

Mluvíme-li o jakékoliv formě lidské tvořivosti, nejen umělecké, ale i praktické, je nutné začít od zdroje nevyčerpatelné imaginace, od kterého celý tvůrčí proces začíná. Ve výtvarném umění a ilustraci, kterým se budu primárně věnovat, se obecně velice klade důraz na fantasií. V originální tvorbě je nutná a nedá se vysvětlit jen pouhou pamětí nebo zkušenostmi. Různí autoři mají odlišné názory na to, kam fantazie patří a jestli je součástí pojmu imaginace.

Hranice mezi imaginací a fantazií může být zavádějící. Z důvodu lepšího pochopení pojmu, kvůli jeho častému výskytu v této práci, uvádím tuto definici: „*Fantazii (obrazotvornost či představivost) můžeme charakterizovat jako vytváření nových představ na základě dřívějšího vnímání nebo jako obměňování minulé zkušenosti. Hlavním znakem fantazie je novost kombinací, které člověk dosud neprožil, i když jejím zdrojem je dříve vnímaná objektivní realita.*“<sup>1</sup>

Podobná dilemata nastávají, mluvíme-li o definici pojmu *imaginace*. Definice dle Psychologického slovníku se mezinárodní slovo *imaginace* (latinsky *imaginatio*,

---

<sup>1</sup>GOŠOVÁ, Věra (ed.). *Fantazie. Metodický portál* [online]. 2011 [cit. 2016-06-08]. Dostupné z: [http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky\\_lexikon/F/Fantazie](http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/F/Fantazie)

představa; česky obrazotvornost) vymezuje charakteristikou „vizuální představy jako součást fantazie.“<sup>2</sup> Co se týče Jungovy definice, navrhuje, že pojem „*imaginatio*“ je třeba chápat tak, jak to odpovídá klasickému užití slova a v protikladu k fantazii<sup>3</sup>.

„*Imaginatio je aktivní vyvolávání (vnitřních) obrazů ve shodě s přírodou; svěbytný výkon myšlení nebo představování, který není bez rozmyslu a bezpodstatně vyfantazírován do prázdna.*“<sup>4</sup>

Podle Junga nepatří fantazie do jeho definice imaginace. Je to rozpor, který bych chtěl zvýraznit, a mluví o posunu v chápání toho pojmu ze současného hlediska. Osobně bych se držel definice Psychologického slovníku a z toho odvozují své pojetí fantazie jako součásti představivosti, která čerpá ze zkušenosti a přetvořuje ji do nové podoby ve formě výtvarného projevu.

Je nutné také rozlišovat pojem *Fantasy* jako výtvarný a literární žánr, který je ovlivněn svou tematikou a žánrovými pravidly, nikoli vnitřními procesy probíhajícími v kreativní tvorbě.

Pro uměleckou tvorbu máme specifičtější verzi formulace, která víc hovoří o obrazotvornosti z hlediska motivačního podnětu. Psycholog umění Rudolf Arnheim uměleckou formu imaginace pojmenoval takto: „*Vymoženost umělecké imaginace by mohla být přesněji popsána jako nalezení nové formy pro starý obsah. Nebo pokud nerozdělíme dílo z hlediska formy a obsahu, jako nové pojetí starého tématu. Nejnapadněji vystupuje umělecká imaginace v prezentaci všeobecných věcí a obnošených příběhů. Imaginativní forma neroste z přání nabízet »něco nového«, ale z potřeby obnovit staré. To prameni z originálního hlediska, že individuální a kulturní bude utvářeno z vnitřního do vnějšího světa. O pravdivosti nás ujišťuje spíše imaginativní forma, nežli zkreslující realita*“<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup>HARTL, Pavel, HARTLOVÁ, Helena. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X.

<sup>3</sup>HOSMAN, Zdeněk. O imaginaci. *Literární noviny* [online]. 2014 [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: <http://www.literarky.cz/blogy/zdenek-hosman/18130-o-imaginaci>

<sup>4</sup>JUNG, Carl Gustav a Helmut BARZ. *Výbor z díla*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1999. ISBN 80-85880-19-9.

<sup>5</sup>ARNHEIM, Rudolf. *Art and visual perception: a psychology of the creative eye*. Expanded and rev. ed. Berkeley: University of California Press, 1974. Str. 141. ISBN 0-520-24383-8.

Nejen umění se pevně opírá o schopnost představivosti, i když se v rámci této práce budu zabývat výlučně uměleckou tvořivostí vizuálního zobrazení. Psychologie, duchovno a vědecká tvořivost jsou neoddělitelně svázány s tímto unikátním darem vymezeným výlučně člověku. Vytvářet obrazy a představy, příběhy vysoce inspirativní nebo jen zábavné, obohacuje a inspiruje, ulehčuje nám život, osvobozuje a dělá svět jednoduše lepším místem.

Obrazy jsou původně svědectvím stavu ducha člověka, jeho vnitřního citění a mechanismů chování, které se mění v průběhu času. Jsou historicky velice spjaty s duchovním vnímáním jedince. Náboženství v různých kulturách má významné místo v chápání světa člověka. Umělecká tvorba často zobrazuje důležité momenty v životě jedince, jako jsou třeba pravidla, která ve společnosti vládla, a morálku, kterou se lidé řídili. Zobrazení svatých jako vzoru morálních a duchovních hodnot z velice známých duchovních příběhů, se v podstatě neliší od moderního zobrazení našich oblíbených (super) hrdinů. Člověk potřebuje silný vizuální podnět, se kterým by se mohl okamžitě ztotožnit a v tom mu silně pomáhá imaginativní činnost. Dřív se člověk modlil k ikoně a považoval ji za posvátnou, dnes často za posvátné místo považuje svoji knihovnu. Bez příběhů jsme chudí uvnitř a staletí vývoje literatury a ilustrování knih nám existenci tohoto fenoménu jenom dokazuje.

## 1.2 Příběhy, pohádky a možnosti vyprávění

Vyprávění má pro člověka obrovskou sílu a důležitou roli v jeho vnitřním životě. Už v práci psychoanalytika Carla Gustava Junga a jeho studentky Marie-Louise von Franz, která se v svém díle *Psychologický význam pohádek*<sup>6</sup> významně věnovala zkoumání mýtů a detailní analýze pohádek, narážíme na časté zmínky o archetypech - univerzálních vzorcích a obrazech pocházejících z kolektivního nevědomí. Archetypální obrazy hrají významnou roli v literatuře a umožňují snadné a instinktivní propojení čtenáře s literárními charaktery.

Archetypy jako jsou Matka, Dítě, Hrdina, Průvodce nebo Stín jsou nám silně instinktivně jasné a potkáváme se s nimi v každé formě kreativní tvorby zabývající se nějakým druhem vyprávění. Často k nám jejich vzájemná interakce promlouvá o

---

<sup>6</sup>FRANZ, Marie-Louise von. Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie. Praha: Portál, 1998. Spektrum (Portál). ISBN 80-7178-260-2.

základních emocích a motivech blízkých každému člověku a může na nás mít vliv, pokud nás tyto obrazy osloví.

V tomto případě jsme schopní se silně emočně propojit s hrdinou nebo jinými charaktery. Chceme je vidět vítězit nad nespravedlností světa. Chceme se od nich poučit. Fandíme jim a velice silně prožíváme jejich úspěchy a pády.

V díle Chiny Mievilla však není předvídatelné nic. *New Weird* žánr obsahuje elementy fantasy, sci-fi a hororu a vytváří atmosféru nejistoty svou nepředvídatelností příběhových a žánrových kompozic. Robin Anne Reid, která se zabývala zobrazením žen v sci-fi a fantasy se pokusila definovat *New Weird* jako *druh fikce podřívající klišé fantasy žánru s účelem dostat ho spíš do rozpaků než ho chlácholit.*<sup>7</sup>

V Jizvě jsou archetypální charaktery sice přítomny, ale jejich kontext a interakce mezi nimi jsou často netypické. To znamená, že optimistický konec nebo transformace charakteru na konci knihy nemusí být nutnou podmínkou existence knihy.

Obecně jsou známy terapeutické efekty příběhů a pohádek jak na dospělé, tak i na děti. Avšak mluvit o pohádkách jako o způsobu léčení a katalyzátoru vnitřní transformace by bylo zavádějící.

Silné prožívání šťastného konce v pohádkách může mít velice rozdílnou motivaci. Tolkien ve své eseji *O pohádkách*<sup>8</sup> mluví o Obnově, Úniku a Útěše jako o vlastnostech, které pohádkové příběhy nabízejí člověku. Děti velice silně prožívají specifické pohádky a mohou na ně mít terapeutický účinek tím, že si dítě s pomocí příběhu dokáže vysvětlit nějaký svůj vnitřní problém nebo trauma.

Dnes se setkáváme s aktualizovaným zpracováním původních pohádek, přetvořených tak, aby sloužily potřebám dětí. Popularizaci těchto moderních provedení umožnila elektronická doba a tak nám příběhy ve své původní formě a jejich smysl a poučení zůstávají skryté. V jazykovědné, psychologické či etnografické literatuře se ale můžeme dopátrat jejich původního významu.

---

<sup>7</sup>REID, Robin Anne (ed.). *Women in science fiction and fantasy*. Westport, Conn.: Greenwood, 2009. ISBN 978-0-313-33591-4.

<sup>8</sup>KUČEROVÁ, Viola. *J. R. R. Tolkien jako teoretik pohádky* [online]. Brno, 2009 [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/th/180481/ff\\_b/text\\_bakalarske\\_prace.pdf](https://is.muni.cz/th/180481/ff_b/text_bakalarske_prace.pdf). Bakalářská práce. Masaryková Univerzita - Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Rostislav Niederle, Ph.D., str. 43

Tolkien kritizuje zjednodušování pohádek pro malé čtenáře a domnívá se, že pohádkové příběhy by měly nacházet své místo sice i v dětské četbě, ale především by se měly stát zájmem dospělých. Podle Tolkiena není správné pohádky zbytečně zjednodušovat a přizpůsobovat dětským čtenářům. Pak o ně dospělí ztrácí zájem, ale ani dětští čtenáři s nimi nemusí být spokojeni, neboť k onomu zjednodušování příběhů dochází právě ze strany dospělých.<sup>9</sup>

Technologický posun umožnil zaznamenání příběhů a jejich ochranu před vlivem zubu času. Člověk je neustále fascinován knihami, včetně ilustrací doprovázejících příběh. Elektronická éra nám umožnila záznam těchto příběhů v průběhu času a současná doba snadný a volný přenos dat. Příběhy dnes kolonizovaly všechna současná média a digitální forma je bezstarostně chrání od zapomnění, i když se vždy budeme moct nechat fascinovat silou vyprávění, třeba u ohně, bez jakýchkoliv jiných mediálních prostředků.

### 1.3 Ilustrace

Ilustrace a literatura jsou silně spjaty již od dob zrodu původních knih.

Klasická literární díla jako Danteho *Božská komedie*, Miltonův *Ztracený ráj*, romány Charlese Dickense a Julese Verna, Servantesův *Dona Quixote*, pohádky bratří Grimmů, *Alenka v Říši divů* Lewise Carrola, Tolkienův *Pán prstenů*, Kafkova *Proměna*, *Havran* Edgara Allana Poea a dílo H. P. Lovecrafta jsou pouze některá z literárních děl, která inspirovala ilustrátory různých staletí, ale i ostatní tvůrce. Neustále nás fascinují grafická provedení těchto prací, rádi je porovnáváme a potom z nich vybíráme ta nejlepší. Často nám nechtěně poslouží k tomu, abychom se zorientovali a všimli si úrovně talentu ilustrátorů, jejich rukopisu a stylu provedení. Velice často se také setkáváme s fenoménem, že klasická literární díla si zaslouží ilustrace pouze od slavných a respektovaných autorů. Existují díla, jež v nás dokáží probudit dítě a vrátí nás do mládí, kde jsme se na jejich ilustrace každodenně těšili a jejich provedení pro nás

---

<sup>9</sup>KUČEROVÁ, Viola. *J. R. R. Tolkien jako teoretik pohádky* [online]. Brno, 2009 [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/th/180481/ff\\_b/text\\_bakalarske\\_prace.pdf](https://is.muni.cz/th/180481/ff_b/text_bakalarske_prace.pdf). Bakalářská práce. Masaryková Univerzita - Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Rostislav Niederle, Ph.D., str. 55-56

má neskutečnou sílu. Ta díla se stávají součástí nás samých a jsou schopná zasáhnout naše podvědomí a ovlivnit naše chování, měnit nás v dobrém slova smyslu a inspirovat.

Ilustrátoři toto všechno velice dobře vědí a k dosažení těchto hlubokých efektů na naše nitro mají své techniky.

Archetypální sílu v obraze nebo ilustraci mají základní umělecké elementy výtvarné tvorby jako linie, forma, kompozice, barva anebo kontrast. Úkol ilustrátora jako vypravěče je snažit se efektivně komunikovat pozorovateli určitý motiv, fenomén anebo emoci. Výtvarné elementy, které výtvarník použije, mají klíčovou roli v zobrazení tématu. Například rovná linie sděluje jinou informaci než křivá či roztřesená. Horizontální kompozice hovoří o jiné dynamice než diagonální. Partie s velkým kontrastem jsou pro lidské oko zajímavější a instinktivně k nim směřuje. Červená barva na sebe upoutává víc pozornosti víc než jakákoliv jiná. Jsou to všechno prostředky, kterými výtvarný umělec komunikuje s divákem na jiné úrovni než vypravěč anebo spisovatel.

Ilustrátor je schopný krátce a efektivně sdělit informaci o složitých emočních a psychických fenoménech a podnítit naši instinktivní reakci, zobrazit atmosféru a přirozenost interakce mezi postavami. Úroveň pochopení řeči těla a emoční inteligence tvůrce jsou dalšími faktory ovlivňující výsledek ilustrací. Každý výtvarník disponuje jiným množstvím těchto schopností a každý z nich svým vlastním způsobem upoutává pozornost na své dílo, a proto tkví krása ilustrace v její jedinečnosti. Výtvarná zobrazení literárních děl mohou mít značný vliv na naši představivost.

Sám Tolkien, který je považován za otce fantasy žánru, byl talentovaným ilustrátorem. Avšak ve svém pojetí literatury není přílišným zastáncem ilustrace. Jako argument uvádí fakt, že právě literární umění je nejlépe schopné lidské představy rozvíjet.<sup>10</sup>

O tom, jestli ilustrovat nebo neilustrovat literární díla, se vedou věčné polemiky. Je jasné, že ilustrace může ovlivnit naši představivost a představu o díle, a proto se nabízí otázka, v jaké míře je vhodné podat čtenáři vizuální informace.

---

<sup>10</sup>KUČEROVÁ, Viola. *J. R. R. Tolkien jako teoretik pohádky* [online]. Brno, 2009 [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/th/180481/ff\\_b/text\\_bakalarske\\_prace.pdf](https://is.muni.cz/th/180481/ff_b/text_bakalarske_prace.pdf). Bakalářská práce. Masaryková Univerzita - Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Rostislav Niederle, Ph.D.

Zajímavý přístup má Jim Kay, ilustrátor *Monster Calls*, knihy *Patricka Nessea*, který o svých ilustracích říká: „Důležité bylo dát čtenáři prostor, aby vytvořil charakter a obrazy sám svými vlastními schopnosti, já jsem jenom vsugeroval postavy *Netvora* a *Conora*, abych pomohl čtenáři na té cestě. Tma a nejasnost dovoluje čtenáři osvítit scény vnitřně.“<sup>11</sup>

Zachytit literární sekvenci v jediném obraze často není jednoduchý úkol, ale pro některé z nás má sílu, která nás inspiruje ke kreativní práci. Zase umělce vrací k vnitřnímu zdroji s žízní a potřebou čerpat a potom to vše sdělit světu. Pro některé z nás jsou obrazy významným prostředkem prožívání osobních dramát, a myslím, že je to dostatečně silný důvod najít v ilustraci zálibu a větší smysl.

## 2 Knižní a fantasy ilustrace v proměnách času

### 2.1 Knižní ilustrace před renesancí

Nahlédneme-li do dějin na rané začátky ilustrační tvorby, můžeme se dozvědět, kdy se tendence ilustrování knih zrodila, a jak se během staletí měnila.

Z doby Římské říše a před ní nemáme moc dochovaných vizuálních památek v podobě kvalitních ilustrací, protože se na svitky, představující běžnou formu knihy antické doby, obvykle nekreslilo. *Kodex*<sup>12</sup> v původním slova smyslu označuje svazek listů svázaných ve hřbetu. Je pro zápis mnohem výhodnější než původní svitky, které nahradil, neboť se v něm rychleji a lépe orientuje a dá se využít obou stran psací plochy (papyru nebo pergamenu). *Kodex* je nejpodobnější reprezentací média, které dnes charakterizujeme jako knihu. Křesťanství upřednostnilo kodex jako médium pro psaní z praktických a ekonomických důvodů.

Před vynálezem tiskacího stroje se všechny knihy psaly ručně, což byl zdoluhavý proces, na jehož konci byla kniha velmi drahým produktem. Během rozvoje křesťanství na britských ostrovech vznikla nová umělecká tradice - iluminace knih. Poprvé se ve

---

<sup>11</sup>Patrick Ness and Jim Kay on *A Monster Calls* [online]. [cit. 2016-06-12]. Dostupné z: [https://clubs-kids.scholastic.co.uk/clubs\\_content/22572](https://clubs-kids.scholastic.co.uk/clubs_content/22572)

<sup>12</sup>Kodex je druh původních knih, který se charakterizuje pevným obalem a rukou psaným textem.



středověké klášterní tvorbě knih objevuje profese *iluminátora*<sup>13</sup>, jenž měl ve složitém procesu knižní výroby úkol malovat ilustrace v předem vynechaných prostorech určených k iluminaci. Nádhernými příklady ilustrací insulárního<sup>14</sup> stylu spatřuji v antropomorfních a zoomorfních zobrazeních kapitálních písmen v díle irských iluminátorů 8. a 9. století. Založené na kulturním dědictví keltské ornamentální výzdoby a severoevropského umění, představovalo insulární umění kulturní poklad této doby a dodnes ho sledujeme s obdivem. Tendence blízkého propojení textu s iluminacemi se objevuje například v *Lindisfarnském evangeliu* (začátek 8. století) anebo *Knize Kellsů* (9. století) a ostatních dílech insulárního stylu té doby<sup>15</sup>. V evangeliích jsou vcelku běžné zvířecí motivy tvořící komplexní propletení s iniciálami na začátku textu, někdy i celého řádku.



Obr. 1: Soubor ilustrací zmíněných v kapitole

Zleva: Detail z *Knihy Kellsů*; Iluminace *Hodinek Vévody z Berry*; Detail stánky s textovou sazbou ze *Snu Poliphiluse*

<sup>13</sup>Making Manuscripts. www.youtube.com [online]. Getty Museum [cit. 2016-06-12]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?annotation\\_id=annotation\\_3325523639&feature=iv&src\\_vid=1aDHJu9J10o&v=nuNfdHNTv9o](https://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_3325523639&feature=iv&src_vid=1aDHJu9J10o&v=nuNfdHNTv9o)

<sup>14</sup>Pojem *insulární umění* týká se umění tvořeného na území Britského ostrova po pádu Římské říše. Taky se nazývá Hybero-saxonské umění a specifické je jenom pro neurčitou geografickou oblast. Charakteristické je primárně složitými proplétajícími se motivy a iluminacemi zoomorfních tvarů.

15 Osobně jsem měl možnost navštívit galerii Trinity College v Dublinu a podívat na stálou výstavu těchto nádherných kreací. Povzbudilo to ve mně již vypěstovanou lásku k zobrazení transformace organických tvarů, s kterými jsem se zas potkal v díle Chiny Mievilla a dále se inspiroval k tvorbě ilustrací pro *Jizvu*.

Během gotického období bývaly v luxusních vydáních knih ilustrovány psalmy nádhernými ornamenty malebného charakteru. Tendence zdobných ilustrací pokračovala v reprodukci tematicky uniformních biblických dějů. Během 14. a začátkem 15. století byly nejbohatěji ilustrované takzvané *Hodinky* (Book of Hours), mezi kterými jsou nejznámější **Hodinky slavného sběratele vévody z Berry**, jehož ilustrace připomínaly typickou středověkou malbu a považují se za nejdůležitější rukou ilustrovaný dokument 15. století.<sup>16</sup> Většina těchto knížek patřila vládcům a knihořadům vysokého společenského postavení, protože byli jediní, kteří si takové luxusní vydání mohli pořídit. Tento trend iluminace knih pokračoval až do 16. století, tedy doby jeho konečného úpadku, kdy ho nahradily nové tiskařské techniky. Jako první se se vznikem knihtisku objevil dřevořez.

Vynález tiskařského stroje Johanna Gutenberga v polovině 15. století přinesl nové pohledy na to, jak by kniha měla vypadat. Paralelně se zdokonalením ručních iluminací přinesla renesance nové technologické prvky, které navždy změnily estetiku vizuálního rukopisu v literárních dílech. Gutenberg vynalezl mechanický stroj s libovolnou sazbou písmen, jehož výhodou bylo, že se text dal kombinovat dohromady s ilustracemi na jedné stránce. Tím se zdoluhavý proces ilustrování knížek formou iluminací výrazně zkrátil a ruční iluminace ztrácí krok s mnohem rychleji vyprodukovaným médiem - tištěnou knihou.

Obecně se má za to, že dřevořezbářské umění dosáhlo svého vrcholu už koncem 15. století v podobě děl renesančních umělců, například v díle **Albrechta Dürera (1471–1528)**, který osvobodil ilustrace z knih a povýšil je na úroveň malby. Jeho dílo je významným svědectvím imaginativní představivosti zařazené do cyklu *Apokalypsa*. Holanďané **Hieronymus Bosch (1450–1516)** nebo **Pieter Bruegel (1525–1569)** dokázali rozsah své imaginace ve svých malbách. I když se vyloženě nezabývali grafikou a knižní ilustrací, jejich díla jsou vysoce inspirativní a stojí za zmínku.

Nejznámější alegorie této doby a určitě i nejmystičtější z inkunábulí patřící k období prvotisku je *Sen Poliphiluse (Hypnerotomachia Poliphili)*,<sup>17</sup> autora **Francesca Colony (1433–1527)**, vytištěna známým vydavatelem té doby **Aldusem Manitiem**

---

<sup>16</sup>*The Very Rich Hours of the Duke of Berry* [online]. [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: <http://www.saylor.org/site/wp-content/uploads/2011/06/Tres-Riches-Heures-du-Duc-de-Berry.pdf>

<sup>17</sup>*Hypnerotomachia Poliphili* [online]. [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: <http://diglib.hab.de/wdb.php?dir=inkunabeln/13-1-eth-2f>

v roce 1499. Je to jedno z prvních seriózních a rozsáhlých děl renesanční fantastiky. Autor obrázků je neznámý, ale jeho ilustrace ukrývají bezpočetnou řadu alegorických výjevů, které dlouho představovaly neoddělitelný literární celek. Typografie, vzhled a způsob, jakým text sleduje ilustrace, jsou vysoce netypické pro tuto dobu a věrohodně zobrazují renesanční experimentální mentalitu. Toto dílo je pro mě zajímavé svojí záhadnou tematikou a genialitou autora. Vysoce kvalitní dřevorezy jen umocňují hodnotu a přidávají na serióznosti velmi obtížně srozumitelného klenotu renesanční imaginativní literatury.

Už během 15. století reliéfní tiskařská technika dřevorezu časem ustoupila mnohem jemnějším *rytinám* (ang. *engravings*) a *leptům* (ang. *etchings*), které dohromady patří do skupiny *intaglio* tiskařských technik neboli hlubotisku.<sup>18</sup>

Detail a jasnost zvítězily nad hrubou a přísnou linkou dřevorezby. Jemnost a přesnost, kterou dovolovaly rytiny a lept, umožnila nově i tisk dětských knih a atlasů. Od poloviny 18. století měly svoje ilustrace i romány. Časem ustoupily rytiny před leptem, jelikož byl výrazně snazší technikou.

## 2.2 Inspirativní ilustrační tvorba v období od 16. do 20. století

Pro praktickou část této bakalářské práce je důležitý vynález grafické techniky měkkého krytu Švýcarem **Dietrichem Meyerem** kolem roku 1660. Až do 20. století, kdy se stává oblíbenou technikou, není příliš záznamů o větší potřebě umělců tuto techniku používat.

Rád bych zmínil několik umělců, kteří nezpracovávali výlučně sci-fi témata, ale podle mého názoru si zaslouží pozornost jako reprezentanti této grafické techniky

**Félicien Rops (1833–1898)** byl belgický umělec a jeho dílo je charakterizováno tvorbou kombinující techniku měkkého krytu s leptem a aquatintou. Často je v jeho práci přítomná provokace náboženských témat, motivy sexu, pornografie a smrti. Byl inspirací symbolistům, především Edvardu Munchovi.

---

18 „Podstata tisku z hloubky spočívá v tom, že linie či body kresby jsou mechanickým nebo chemickým způsobem vyhloubené pod úroveň povrchu hladké kovové desky. Do takto vzniklých prohloubenin se vtírá hlubotisková barva, jež se naopak z ostatního povrchu desky stírá. Velkým tlakem tiskového stroje je papír při tisku vmáčknut do rýh v desce, odkud přijímá barvu.“ (Techniky grafického umění, Aleš Krejča, str. 65)

**Sidney Long (1871-1955)** je známý australský umělec, který tvořil během 20. století.

**Käthe Kollwitz (1867–1945)** je autorkou, v jejíž tvorbě se odrážejí hrůzy první světové války, včetně chudoby a hladu jako dopadu na běžného člověka zasaženého touto situací. Její práce jsou velmi silné grafiky, v nichž mě osobně fascinuje její expresionistický rukopis, který je velmi vzdálen mému stylu.

Reprezentantem 18. století je pro mě významný jako grafik **Francisco Goya (1746–1828)** a jeho grafický cyklus *Caprichos* bohatý alegorii a sociální kritikou, která je pojatá jako vtipná invektiva mezi lidmi a zvířaty.

Dalším klenotem imaginativní grafiky je **Giovanni Battista Piranesi (1720 – 1778)**. Jakožto původním povoláním architekt, byl fascinovaný klenbami a starověkým Římem. Jeho grafický cyklus *Carceri* zobrazuje majestátné interiéry vymyšlených věznic a jsou zajímavým příkladem silných kompozic vyrobených manipulací architektonických elementů.

**Charles Dickens (1812-1870)** byl přímo zodpovědný za drastický progres v popularitě románů a ilustrování knih. Jeho vztah k ilustracím byl revoluční. Dickens úzce spolupracoval s ilustrátory svých románů a snažil se, aby umělci dělali ilustrace přesně podle jeho představ. Jeho nejznámější ilustrátor byl jeho přítel **Hablot Knight Browne**, známější jako **Phiz (1815–1882)**.

Během 19. století už byl román velmi populární. Výrazný vliv na umění knižních ilustrací měly tzv. *verneovky*, díla francouzského spisovatele Julese Verna. Bez ilustrací francouzských umělců Léona Benetta, George Rouxe, Julese Férata, Edouarda Rioua a Émila Bayarda bychom si dnes mohly Verneovo dílo jen těžko představit. Jeho dobrodružné romány jsou silně narativní a tím velice vhodné k ilustrování. Jules Verne je nepřímou inspirací autora *Jizvy*, tedy knihy, k níž vznikly mé ilustrace pro účely této bakalářské práce.

Romantismus měl obrovský vliv na rozvoj imaginativní literatury a považuje se za začátek rozvoje moderního fantasy žánru. Jako estetická a literárně kritická vlna kolem roku 1800, se rozšířil jako umělecké hnutí ve Francii a Británii a udržel se do půlky 19. století. S akcentem na imaginaci a emoce se zrodil jako odpověď na ideje osvícenství a jeho hodnot po francouzské revoluci v roce 1789.

**William Blake (1757-1827)** byl známým anglickým básníkem a grafikem, který tvořil v době romantismu. Výjimečné jsou jeho ilustrace Dantovy *Božské komedie*. Své básně psal, ilustroval a vázal. Možná nejznámější jsou jeho ilustrace *Ztraceného ráje* Johna Milтона. Měl specifickou techniku, kterou se jeho práce výrazně liší od jakéhokoliv jiného pojetí zobrazení biblických dějů.<sup>19</sup> Kolorit na jeho grafikách je velice osobitý a výrazný.

V jeho stopách kráčet i osobitý český umělec **Josef Váchal (1884-1969)**, známý svými díly s okultní tematikou, jež celá sám psal, iluminoval, tiskl a vázal.

Další velice vlivný grafik, který pracoval technikou mezzotinty během romantismu, byl **John Martin (1789–1854)**. Podobně jako William Blake našel velkou inspiraci v díle *Ztracený ráj* Johna Milтона. Jeho mezzotinty mistrovsky překvapují uměním stvořit iluzi nekonečného, epického prostoru a velice jemnou hrou světla a stínů ve fantastickém prostředí jeho představy Pekla a Babylonu. Tak rozsáhlé imaginativní časoprostory patřící mimo jiné do estetiky žánru *epické fantasy*, potkáváme třeba v práci současných slavných ilustrátorů pracujících s digitálním médiem jako jsou **Raphael Lacoste, Feng Zui a Noah Bradley**, mé výrazné inspirace na poli digitální grafiky. John Martin inspiroval preraphaelisty, celou generaci filmařů a skvělého ilustrátora děl Lewise Carrola jménem **John Tenniel**.

Nejznámější ilustrátor 19. století ve Francii byl **Gustav Doré (1832–1883)**. Své dokonalé zvládnutí techniky dřevorytu demonstroval na klasických dílech a románech, které v té době byly velice populární. Vytvořil kolem 90 ilustrací klasických autorů např. Balzaka, Danta, Bible, Servantese<sup>20</sup>, Shakespeara, de La Fontaina, Edgara Allana Poea a jiných.

Byl velkou inspirací surrealistů. Jeho ilustrace jsou pro mě klenotem jak v síle imaginace, tak i v technickém a výtvarném projevu a jen těžko bych dokázal vybrat jedno jeho dílo a upřednostnit ho před ostatními.

---

<sup>19</sup> *William Blake's printing process* [online]. British Library [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: <http://www.bl.uk/romantics-and-victorians/videos/william-blake-printing-process>

<sup>20</sup> V roce 1860 Doré ilustroval francouzskou edici Cervantesova *Dona Quixota* a jeho ilustrace rytíře a Sancho Panzy se staly tak slavné, že ovlivnily i pozdější čtenáře vizuálním zobrazením obou charakterů, stejně tak další umělce (scénografy a filmové režiséry).

## 2.3 Inspirativní ilustrační tvorba 20. století

Od 80. let 19. století se rozvíjel **symbolismus** jako umělecké hnutí, respektive reakce na popisnost naturalismu, částečně navazující na romantismus. Symbol se stal prostředníkem mezi skutečným světem a „světem duše“ a měl v náznaku odkrývat tajemství ukryté v nitru věcí.

**Art Brut** byl hnutí začátku 20. století, které se zabývalo uměním z periferie konvenčních pravidel tehdejší doby. Respektoval syrovost a hrubost v provedení, ale zabýval se tematikou zobrazující kritické mentální stavy, nekonvenčnost a fantastické světy.

**Secese** byla velice dominantní mezi lety 1890 a 1910. Výtvarné prvky jako jsou ornament a stylizované přírodní tvary charakterizují poslední univerzální evropský sluh a zároveň inspirují praktickou aplikací přírodních forem ve výrobě nábytku, architektuře i ilustraci. S tímto uměleckým směrem souvisí více umělců, kteří posloužili jako inspirace pro část mých ilustrací. Graciózní dynamika vlásku bíče a florální formy v kontrastu s chladnou a neživotnou částí ilustraci posloužili v mém výtvarném projevu jako kontrastní dialog mezi živým a neživým.

Ze světa knižní ilustrace tohoto období zmiňuji autora jménem **Aubrey Beardsley (1872–1898)**, jenž vytvořil krásné černobílé ilustrace Poeova *Havrana*. Je typický svým černobílými, erotickými, dekadentními a stylizovanými ilustracemi charakteristickými pro secesní styl. **Alfons Mucha** je dalším inspirujícím reprezentantem secese, výrazný svým stylem. I když přímo neilustroval knihy, určitě je pro světové umění klíčový.

**Surrealismus** byl dalším hnutím z počátku 20. století, které oslavovalo vše podvědomé a iracionální. **Marx Ernst** byl jedním z nejvýraznějších ilustrátorů tohoto hnutí, známý svými fantastickými kolážemi.

Obecně má surrealistická snaha osvobodit imaginaci obrovský vliv na výtvarná díla, které charakterizuje nečekaně a nepředvídavě. Vedle symbolismu ukazuje surrealismus významně na oblast tvorby neovlivněnou ráciem.

Mezi české autory období symbolismu bych jako reprezentanta uvedl **Jaroslava Panušku (1872-1958)** jako výraznou figuru české ilustrace. *Letní noc* krajináře Panušky je bohatá na fantaskní motivy a hrůzostrašné výjevy zapojené do jeho krajin.

Je třeba zmínit se i o dalších ilustrátorech této doby. **František Kobliha (1877-1962)** je český symbolista a jeho cykly *Máj*, *Fantazie měsíčních nocí*, *Tristan a Havran* jsou jenom částí jeho knižní tvorby charakteristické tmavými, záhadnými a mystickými ilustracemi.

Na přelomu 19. a 20. století zaznamenáváme skupinu umělců tvořících v éře Zlaté doby ilustrace. **Arthur Reckham (1867-1939)**, **Edmund Dulac (1882-1953)**, **N. C. Wyeth (1882 – 1945)** mají obrovský vliv na současné tvůrce fantasy ilustrace. Arthur Reckham a Tolkien sdílejí podobný estetický cit. Jeden ve výtvarném umění, druhý v oblasti literární tvorby. Arabské noci od Dulaca nebo ilustrované dobrodružné příběhy Wyetha patří k výjimečným dílům knižní malířské techniky.<sup>21</sup>

## 2.4 Inspirativní ilustrační tvorba současné doby

Současní autoři často používají tradiční výtvarné techniky jako kresby, perokresby a akvarely a kombinují je s digitálními možnostmi.

Je obtížné vyjmenovat všechny, kteří stojí za zmínku v této kapitole, ale chtěl bych se zmínit pouze pár jmen umělců, kteří mě svým talentem a motivy v oblasti knižní grafiky hluboce oslovily: Frank Frazetta (Fantasy a Sci-fi ilustrace), Donato Giancola (Pán Prstenů, Hra o trůny), Dave McKean (Coreline, Imagination), Ian Miller (Tolkien, Lovekraft, Warhammer), Jim Kay (Monster Calls, Harry Potter), Svetlin Vassilev (Don Quixote), Goran Gorski (Politikin Zabavnik), David Foldvari (Dickens - Night Walks), Frantisek Štorm (H. P. Lovekraft), Iker S. Pozio (grafik a ilustrátor), Ivica Stevanović (Srpska mitologija), Vladimir Stanković (Grimm), Jana Komárková (Zaklínač), Bob Živkovic (výrazný osobní styl).

Ostatním výtvarníkům pracujícím v oboru conceptartu a matte-paintingu pro filmový a herní průmysl, jejichž jmen jsem se nedopátral, jsem speciálně vděčný za neopakovatelné vizuální zážitky a nepřeborné množství inspiračního materiálu.

---

<sup>21</sup> *Artists by Movement: The Golden Age of Illustration* [online]. [cit. 2016-06-17]. Dostupné z: <http://www.artcyclopedia.com/history/golden-age.html>

### 3 Porovnání médií užitých v ilustracích této práce

Existuje teorie, jež předkládá, že technika, kterou používáme, respektive médium, které ovládáme, ovlivňuje nás samé. Když mluvíme o ilustraci knih, jednu věc kterou musíme mít na mysli je, že použitá technika může značně ovlivnit atmosféru dané ilustrace. Může ovlivnit i samotného tvůrce? To je otázka, na níž bych chtěl odpovědět v rámci této kapitoly. Zároveň se bude věnovat ilustraci v širším slova smyslu a nabídnou více úhlů pohledu na danou problematiku.

Podle teoretika médií **Marshala McLuhana** je *médium zpráva*. Z dlouhodobého, evolučního hlediska, sledující vývoj média během dějin, není obsah tak důležitý jako samo médium, kterým se tato zpráva prezentuje. Především máme na mysli, že vliv, který na nás může mít médium, sděluje něco o nás a o kvalitách společnosti, ve které žijeme (*McLuhan, Médium je zpráva, 1964*).

Když chceme učinit paralelu mezi klasickou a digitální grafikou, musíme těmto médiím rozumět a pochopit, v čem jsou jejich rozdíly. Abych mohl obě techniky podrobně vysvětlit, rozdělím jejich vzájemnou komparaci do tří kategorií:

- historické hledisko
- proces tvorby
- finální podoba

#### 3.1 Porovnání technik z historického a technologického hlediska

Kniha jako médium je technologický vynález, který se stal klíčovým podnětem v evoluci lidské civilizace. Knihy umožnily rozvoj vzdělanosti, transfer a zachování myšlenek, představ a nápadů a daly šanci člověku přestat *přemýšlet* a začít *používat* informaci.

V 15. století se civilizace začala značně urychlovat a expandovat objemem knihtisku. Renesanční člověk efektně projevil snahu posunout dál mentální hranice lidstva a osvobodit ho od technických autorit, které měly monopol nad vědomostmi. Vznikla Gutenbergova Bible, první sériový produkt, který přirozeně změnil člověka v novém metafyzickém prostředí, jež toto médium stvořilo. Gramotnost dramaticky stoupla a kniha dostává dokonalejší tvar.



**Klasická grafika** zažívá podobnou revoluci. Původně vznikla klasická grafika jako potřeba zlatnického cechu zachytit své řemeslné návrhy a uchovat je od zapomnění. V podstatě to mělo stejný úkol jako vynález knihy - archivovat představy o předmětech prakticky vyrobených pro své účely.

Objevem Gutenbergova stroje se přítomnost ilustrací v knihách značně znásobuje. Ilustrace nabývala na důležitosti především uplatněním dřevořezbářské grafické techniky. Obraz se stává, stejně jako text, předmětem zrychlené reprodukce a tento fenomén značně zvětšil nové vizuální napětí. Poprvé v dějinách máme první uniformně se opakující zboží - *první zboží masové produkce*. (McLuhan, 1964). Největší technický objev renesance umožnil výrobu levnější knihy, zvýšil gramotnost a dostupnost informací.

Na rozdíl od psaného dokumentu, který jako médium zůstal konzistentní, se grafická sériovost časem rozvětvila do dvou směrů. Na jedné straně je ilustrace postavená jako neoddělitelná součást knihy a na druhé se prezentuje jako umělecká forma, která je samostatným proudem tohoto vizuálního prostředku a do knih nepatří.

Od doby vynálezu *prvotisku*<sup>22</sup>, zaznamenala civilizace nespočet technologických vynálezů měnících a formujících ji v procesu. Vynález rádia a televize posunul média dál. Jiná média jakými jsou text, kresba, socha a malba, se stala *obsahem* nových médií. Proces se opakuje až dodnes, do digitální doby, kdy se flexibilita a dostupnost dat staly prioritou a samozřejmostí.

**Digitální grafika** je specifické vizuální médium, které patří do současné doby, kde našla svoji praktickou využitelnost díky svým kvalitám. Je produktem doby, kterou můžeme podle McLuhana charakterizovat jako *ochlazující se*<sup>23</sup>, dobu velkého spektra možností a fúzí médií, jež umožňuje rychlou a snadnou alternaci konečného produktu podle potřeb samotného uživatele.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Za prvotisk nebo inkunábuli se považují tištěná díla pocházející z Evropy v časovém období mezi lety 1450 a 1500, anebo od vynálezu knihtisku až do konce 16. století.

<sup>23</sup> Marshall McLuhan: "Hot" and "cool" media. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2016-06-17]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Marshall\\_McLuhan](https://en.wikipedia.org/wiki/Marshall_McLuhan)

<sup>24</sup> Podle teorie Marshalla McLuhana se mohou média rozdělit na dva typy: horké a chladné, podle stupně participace ze strany uživatele média. *Horká média* jsou charakteristická tím, že zapojují jenom jeden smysl a uživatel média nepotřebuje přebytečnou snahu, aby domýšlel detaily (např. u poslechu rádia nebo

V digitální době se kniha logicky neubránila drastickým změnám. Knihy se začaly konvertovat do jiných, virtuálních formátů. Když jsou konvertovaná do .pdf formátu, dají se knihy číst ve výborné kvalitě jak na počítači, tak i na tabletu nebo dokonce i chytrém mobilním telefonu.

Nové technologie daly knihám aktualizovanou podobu. **Kindle**<sup>25</sup> je zařízení výrobce Amazon, které umožnilo digitální zobrazení klasicky formátované knihy na komfortní přenosný způsob.

S moderní dobou se změnil i formát elektronických knih. Displeje jsou menší a umožňují dotykovou manipulaci. Změnil se i způsob, jakým se knihám věnujeme. Když čteme na počítači, sedíme napjatí, s rukou na myši. Na tabletu, Kindlu anebo chytrém telefonu je možné zaznamenat komfort, který nová technologie přináší. Někteří lidé cítí uspokojení, když ke čtení používají technologie, které šetří přírodu znamenají ekologičtější řešení výroby knih. Média nás mění, ne vždy v nejlepším slova smyslu, ale nabízí nové možnosti, které by mohly časem zlepšit kulturní standard společnosti. Co nám tyto technologické změny říkají o budoucnosti digitální knižní ilustrace?

Ilustrace jde ruku v ruce s pokrokem. Dnes mohou být ilustrace mnohem rychleji vyrobené, jsou atraktivnější a přitáhnout pozornost mnohem snadněji než dříve. Této výhody využívá hojně reklama a ilustrace velice úspěšně slouží potřebám dnešní konzumní společnosti, která od výrobců žádá pozornost a unikátnost kvůli masové nabídce.

Dnes máme i nová umělecká a narativní média, které nám umožnily kreativní technologie dnešní doby. *Grafická novela* je charakteristický příklad možností počítačové grafiky. Je to v podstatě velice atraktivně zpracovaný komiks, většího obsahu než klasické vydání kreslené tuží. Nikdy nebylo možné tak snadno a rychle vyprávět grafický příběh, jako je to běžné dnes s pomocí tabletu na kreslení a počítače.

Další výrazné praktické využití digitální grafiky v dnešní době jsou filmy, kde je často třeba scénu dokreslit kvůli její atraktivitě nebo ekonomickému faktoru. Pro tyto

---

sledování filmu). Jako kontrastní příklad uvádí *chladnou* televizi, která vyžaduje větší snahu ze strany diváka, aby doplnil detaily. Jako podobný příklad uvádí komiks, který svou minimální prezentací vizuálních detailů vyžaduje vysokou úroveň snahy, aby divák ucelil detaily, které kreslíř potenciálně chtěl prezentovat.

25 What is a Kindle? [online]. Digital Unite [cit. 2016-06-14]. Dostupné z: <https://www.digitalunite.com/guides/hobbies-interests/reading-learning/what-Kindle>

účely se používají matte-obrazy (matte-paintings)<sup>26</sup>. Reprezentují obraz daleké lokace, která umožňuje filmařům vyrobit iluzi nepravdivého prostředí, jež by bylo finančně náročně na výrobu anebo natáčení.

Možná nejčastější aplikací digitálních ilustrací jsou hry, počítačové, karetní anebo deskové. Často jsou nositelem atmosféry, doprovázejí děj a dělají z her nezapomenutelné umělecké a interaktivní zážitky. Nejzřetelnější cesta, kterou se moderní knižní ilustrace dnes může dále rozvíjet, jsou digitální edice. E-vydavatelství (elektronické, digitální vydavatelství) řeší problémy, jak knižní ilustraci zapojit do elektronických knih ekonomickými, komfortními a praktickými způsoby.

Pro digitální knižní vydání se obvykle používá **.pdf** formát, pokud mluvíme o knihách, kde jsou informace a odkazy primární důležitosti (a ne multimediální obsah). Formát **InteractivePDF** umožňuje zobrazení i jiných mediálních složek, ale se zvýšenou pravděpodobností nekompatibility s digitálními produkty, které je mají zobrazit. Na druhé straně, pro atraktivní elektronická knižní vydání, která do sebe zapojují ilustraci, video, audio anebo animaci, se používají speciálně psané *aplikace*. **Aplikace** představují malý kus softwaru, umožňující automatickou instalaci v tabletu anebo chytrém telefonu a tím i objevení atraktivnější e-knihy. E-vydavatelé je používají kvůli jejich přednostem ve formě sofistikovaných možností, které umožňují podporu pro animaci, video a audio, a nabízejí interaktivní možnosti nastavení vzhledu publikace podle vlastních představ. Aplikace se pořád zlepšují, ale mají i své mínusy. Potřebují programátorské zkušenosti, které vydavatelé obvykle nemají. Další z problémů uplatnění aplikací v digitálním vydavatelství je ten, že nástroj (tablet anebo chytrý telefon), který může reprodukovat digitální vydání knihy, potřebuje svou speciální aplikaci, což zdražuje cenu zakoupeného produktu.

Aplikace ukazují, že i přes některé nedostatky, mohou prospět určitým typům knih, jako jsou dětské knížky a grafické romány. Pozitivní zpráva je, že vydavatelé nepřestávají s experimenty na poli digitálního vydavatelství.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup>Matte obraz - je malovaná reprezentace krajiny postavená v dálce a umožňuje filmařům stvořit iluzijní prostředí, která neexistují v reálném životě anebo by byla až moc drahá na vytvoření anebo návštěvu. V ideálním případě je výsledek neviditelný, tj. nerozpoznatelný od reálného záběru, což hodně závisí na samotném malíři. Takový obraz je vždy statický, dokud se pochyb odehrává před ním.

## **Bibliofilie**

Na popularitu bibliofilie nemá vliv pokrok v oblasti digitálního vydavatelství. Bibliofilské vydání bylo a vždy zůstane největším pokladem výrobce knih. Náklad je omezený, často se pohybuje od pár do několika desítek kusů a je opatřen podpisem autora.

Font, sazba, vazba, kvalitní papír a ilustrace jsou propojené v bibliofilském vydání na nejvyšší úrovni. Odráží se na nich i cena, kniha se stává klenotem, který není přístupný každému. Bibliofilie budou mít vždy své sběratele, kteří je budou vnímat s respektem, nehledě na úroveň technologického pokroku, který se jim snaží konkurovat jinými kvalitami. Vlastnit hezké, hmatatelné věci je velké uspokojení a vzácná estetická potřeba. To nám digitální médium nedovoluje. Prozkoumání kvality, detailů a všech vzácností všemi smysly bude mít vždy u bibliofilů neodolatelné kouzlo, protože jde o věc blízkou a opravdovou.

Nové technologie digitální doby umožnily digitální přenos dat a rozvoj kompaktnějších a univerzálních médií, jakými jsou programy na kreslení, tablet na kresbu anebo *Cintique*, technologický nástroj reprezentující vrchol digitálního vizuálního tvořivého média.

**Pen and Touch Intuos 4** je nástroj, který jsem použil pro své digitální ilustrace. Problém u tohoto tabletu je zvyknout si na jiný způsob tvorby než u klasické kresby. Proces práce se pokusím popsat: stylus a tablet je potřeba používat stejně jako klasické media umělecké tvorby ale se simultánně díváme na obrazovku počítače. V grafickém programu používáme nástroj Štětec a můžeme vybírat ze štětců daných programem, stáhnout z internetu anebo ho sami vyrobit. Velikost tahu, intenzitu, barvu a citlivost měníme v průběhu práce během vteřiny. Práce s vrstvami je důležitá, když pracujeme na složitějších ilustracích.

**Cintique** je specifický přístroj, který je podobný tabletu a stylusu na kresbu, ale místo dívání se na obrazovku kreslíme přímo na monitoru citlivém na tlak. Tím je práce na *Cintique* daleko přirozenější a intuitivnější než na tabletu. Efekty jsou stejné a závisí

---

<sup>27</sup>*How to produce illustrated, multimedia ebooks* [online]. DigitalPublishing101 [cit. 2016-06-14]. Dostupné z: <http://digitalpublishing101.com/how-to-produce-illustrated-multimedia-ebooks/>

na kreativité tvůrce. Rychlost a komfort při práci ho pasovaly na post nejeftivnějšího nástroje pro dotvoření fantastických obrazů v knihách, komiksech, počítačových hrách či filmech.

O možnostech 3D malby je zde zmínka jen okrajová, protože to je technologie, která patří do nové generace médií, možná té nejstudenější podle bipolární McLuhanovy teorie, tedy virtuální reality. Třeba **TiltBrush**<sup>28</sup> (výrobce Google) je nejnovější zásah do kreativní expanze v technickém smyslu v dnešní době. Umělecké formy, ale i obecně formy vypravěčství zažívají renesanci. Její narace expanduje ve virtuální realitě a ve formě prostoru, což jsou zatím nejdál posunuté technické formy digitálního umění a možná časem i populárního interaktivního vyprávění.

Uvidíme, jakým způsobem nás nová kreativní média budu ovlivňovat jako osobnosti a jako tvůrce a vypravěče.

### 3.2 Porovnání technik grafiky podle pracovního procesu tvorby

Technika klasické digitální grafiky je velice striktní. Pro své ilustrace jsem vybral hlubotiskovou grafickou techniku nazývanou měkký kryt. Technika tisku vyžaduje velice jasný proces, o kterém bude řeč v praktické části bakalářské práce.

Proces tvorby klasické grafiky je přesně definovaný. Neexistuje způsob, jak ten proces změnit a linearita je přesná. Jsem zástupcem názoru, že tradiční grafika posiluje disciplínu a trpělivost, samozřejmě však záleží také na proveditelnosti jednotlivých technik. Nese v sobě nepsanou dohodu s tvůrcem a smíření s tím, že finální produkt může v každé chvíli nesplnit očekávání, v nejhorším případě dopadnout zklamáním. Faktor, který mimořádně přispívá k úspěšnosti výsledku u začátečníků, jsou šťastné náhody. Klasická grafika v tomto smyslu se sebou nese filozofii o pracovní morálce, že největší spokojenost přichází po úspěšně vykonané, nejen mentální, práci.

Dnešní společnost se v mnohém liší od obrazu společností staré několik desítek let, ale v době komunismu sloužilo umění propagandě. Ze zkušeností starší generace mělo na umění klasické grafiky, několik let před objevem počítačů, velký vliv státní vydavatelství a hlavní regulativou bývala cenzura. Pro tehdejšího grafika bylo dovolené

---

<sup>28</sup>*Tilt Brush: Painting from a new perspective* [online]. Youtube, 2016 [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=TckqNdrdbgk>

zobrazovat motivy jako například krajiny, zátiší nebo ilustrovat vhodné knihy. Grafikovy byla dovolena iluze o úniku od současnosti a propagace do vhodného prostředí, které ovlivňovaly nejvyšší státní orgány. Můžeme si uvědomit, že umění klasické grafiky částečně bývalo vnímáno jako arteterapie.

V dnešní době si takovou situaci nemůžeme ani představit. V době, která se charakterizuje obrovským rozsahem možností, je všechno dovolené, a pravidla určování kvality se odklonila od přísnosti. Dnes se oslavuje osobní úspěch, důležité jsou reklama a marketing, a nové technické nástroje umožňují snadné prosazování umělecké tvorby do světa. Hranice na žebříku kvality jsou klamně a my už nemluvíme o možnostech rozhodování, nýbrž o *nutnostech*. A už si můžeme udělat obrázek o tom, jaký vliv na nás a naši tvorbu mají kritéria společnosti, v níž žijeme. Síla výběru hraje obrovskou roli a samotné vlastnosti digitálních médií nám konstantně opakují tento vzorec.

Dnes je všechno možné, ale můžeme si položit otázku, jestli také prospěšné. Možná je právě proto digitální grafika mnohem vhodnější médium pro dnešní dobu kapitalistického uspořádání.

Digitální grafika má mnoho variant provedení. Je napravitelná. Každý krok je změnitelný a z toho vyplývá, že tah digitálním štětcem pocit disciplíny a důležitosti popírá. Digitální grafika má na internetu vytvořenou komunitu, v níž lidé z celého světa sdílejí reference o anatomii, kvalitně fotografie, textury, a dále existuje enormní spousta tutoriálů pro každý kreativní program. Na ilustrátorovi tedy zejména je, umět pečlivě najít (anebo prostě stvořit) vizuální referenci, kterou potřebuje pro svoji práci. Pojem tvůrčí krize se stává v digitálním prostředí mýtem, pokud ten, kdo tvoří, v něm umí najít potřebnou inspiraci.

Tvorba za pomoci digitální grafiky může být zcela intuitivní, jako v klasické malbě, ale neexistují přesně daná pravidla, jak by se mělo postupovat. Určitě jsou efektivní a méně efektivní cesty k finálnímu vzhledu, ale velice to také závisí na účelu, ke kterému je grafika určena. Uveďme jako příklad komiks. Komiks, anebo dokonce i e-komiks je velice vděčná forma vizuální prezentace moderní doby, protože se za kratší dobu než dříve dá stihnout navázat sériovost, kterou komiks vyžaduje ve velice atraktivním vydání. Nabízí se otázka, zda je styl, kterým se dělá barevné provedení komiks podle vkus čtenáře anebo ne, ale obsah je miň podstatný, když mluvíme o účelu média, respektive efektivitě výtvarné techniky.

Chtěl bych přednést krátké shrnutí na téma porovnání technik grafiky podle pracovního procesu tvorby. Digitální grafika je rychlejší, napravitelnější a hravější v procesu práce. Stimuluje experimentaci, zvědavost, a je jednodušší a komfortnější než klasická grafika.

Klasická grafika mluví jazykem jiné doby a je již poněkud vzdálena modernímu člověku. Starší generace lip mu ji rozumí, na něj je zvykli a oceňuje její výtvarnou a senzibilní kvalitu. Pro studenta je obecně velice zajímavá jako ještě jedna z experimentálních technik výtvarného umění, ale i docela náročná. Je však nutné znovu zdůraznit, že náročnost závisí na výběru techniky.

Osobně bych doporučil každému umělci vyzkoušet nejdříve tradiční techniky tvorby, protože jedině tak může ocenit přednosti digitální grafiky. I když se na internetu může najít tutoriál pro vše, znalosti, které dostanou umělci na škole, jsou klíčové pro porozumění výhod digitálního média.

### **3.3 Porovnání grafických technik podle finální podoby**

Chtěl bych se zmínit o náhodách. V klasické grafice jsem pevného názoru, že ze začátku je konečný výsledek zcela nepředvídatelný. Máme recept k uspokojujícím výsledkům, ale finální tvar grafiky je spíš jedna velká náhoda. Každým novým tiskem se ta náhoda proměňuje v jistotu. Každým novým tiskem jsme rozhodněji, cílevědomější a tím roste i netolerance k neúspěšným výsledkům. Když se už tak něco stane, a stává se, jsou to momenty, kdy náš práh trpělivosti roste. Toto není jen užitečná schopnost v tvorbě, ale i v životě. Myslím si, že se z tradiční grafiky můžeme ledacos naučit v běžném životě.

Klasická grafika je obtížně měnitelná. Změny jsou možné v závislosti na stupni opravitelnosti, ale klasická grafika je v tomto smyslu nevýmluvná.

Kvůli nedostatku slov ale přebytku představ, pokusil bych se čtenáři techniku vysvětlit trochu jinak než suše teoreticky.

Díla klasické grafiky jsou jako dospělý člověk. Formovaný a obtížně se mění. Aby se změnil, je potřeba hodně snahy a trpělivosti. Je rozhodný a je přísný, ale i spravedlivý. Když nás proces klasické grafiky neodradí, ale přinese uspokojující výsledky, poskytne nám dokonce i radost, máme důvod k opravdovému štěstí.

Digitální grafika je jako nerozhodné a bezstarostné dítě. Baví ji objevovat, zkoušet, a neustále se učit. Není možné ji porozumět od „dospělých“. Je svá, odvážná a nepředvídatelná.

Klasická grafika je obtížně měnitelná, naopak digitální je snadno měnitelná, a přizpůsobivost její kvalita. Barevnost, saturace, světlo, kompozice. Všechno je flexibilní a změnitelné v krátké době. Dlouhodobé plánování a přemýšlení nejsou stěžejní důležitosti. Tím nechci říci, že se digitální grafika dělá podle surrealistických představ nekontrolované asociace, ale jen že se změny dělají tak lehce, aspoň v začáteční fázi tvorby, že to připomíná spíš experiment než nutně katastrofu. V tom je určité její kouzlo.

Jsem zastáncem názoru, že umělecké dílo, aby bylo kvalitní, je potřeba aby dodržovalo určité estetické normy. Vznik díla digitální povahy je proces hluboce intuitivní a tato intuitivnost je spjatá se samou podstatou média.

Řečeno nadneseně, digitální grafika má kvalitu knižního média. Kniha umožnila člověku naučit se používat informace bez přemýšlení. Digitální obraz si pomáhá velice existencí internetu, ale v digitálním prostředí se nutně nezdržuje.

Internetovou sféru opouští a žije rovnocenně jak v reálných knihách, tak i v e-knihách.

### **3.4 Médium jako katalyzátor změny**

Víme, že člověk je schopen rozšířit své vědomí s pomocí média. Otázkou je, v jakém rozsahu může samotné médium ovlivnit člověka jako tvůrce?

Během práce s klasickou grafikou musí člověk být ozbrojen základními technickými znalostmi o barvách, papíru, krytu, nástrojích a řadou dalších poznatků. Proto je důležité mít k dispozici odbornou literaturu nebo asistenci zkušeného grafika. Aby umělec dosáhl uspokojujících výsledků, je potřeba neustále zkoušet možnosti dané v rámci používané techniky. Tento proces vyžaduje značnou časovou náročnost a trpělivost, jež jsou neoddělitelné od pocitu radosti z takového druhu tvorby. Smířenost s potenciálním katastrofickým výsledkem a nepředvídatelnost tvůrčího epilogu, který s sebou nese každý výtisk, mají v sobě kvality přitahující určité povahy lidí.



Náročnost techniky v klasické grafice pro mě byla vždy výzvou. Dokázat, že manuální a technickou komponentu práce jsem schopen zvládnout, kontakt s tím praktickým v osobním uměleckém a nepraktickém světě, mi přinášelo kouzlo osvobození a velké úlevy. Na druhou stranu fyzický kontakt s kovem a jeho vlastnosti v součinnosti s jiným druhem kovu, jako v případě techniky suché jehly, je pro mě náročná a zároveň úlevná meditativní činnost.

Člověk si uvědomí, že v tomto procesu, aplikaci znalostí, fyzickém kontaktu, zapojením smyslu vidění, dotyku a čichu, je všechno dokonale propojeno a smysluplně uceleno.

Konkrétně techniku měkkého krytu charakterizuje jemná citlivost tahu tužky transformující se do reliéfní podoby v hrubém chemickém procesu a díky opakující se jemnosti v podobě čárek zkresluje hrubost, nekompromisnost a pevnost námětu. Tato dynamika procesu na více úrovních možná vhodně vykresluje určité vnitřní kvality tykající se sféry osobnosti a ducha.

Chyby pro mě byly největším katalyzátorem změny. V klasické grafice jsou těžce napravitelné a nekompromisní ve srovnání s digitální technikou, v které jsou chyby součástí učení a pátrání po dokonalém řešení. Chyby ve mně povzbuzovaly podnět k intenzivnímu přemýšlení o finální podobě díla. Na konci praktické části klasické grafiky jsem si byl jistý, že energie a čas vložený do opravování původního návrhu jsou cenné a že se strategické přemýšlení během tvůrčí práce mnohonásobně vyplatí.

Osobně jsem typ člověka, kterému přítomnost chyb v samotném procesu práce vadí a rozrušuje ho, a přesně definovaný sled kroků mi ubírá na svobodě během tvorby. Je to pro mě značný objev, stejně jako úvaha nad kvalitami, které klasická grafika vyžaduje od jejího tvůrce.

Krátce shrnuto: klasická tvorba vyžaduje náročnou fyzickou práci, logický přístup v procesu, disciplínu a respekt jak k materiálu a nástrojům, tak i k tvůrci samotnému.

Proto si myslím, že klasická grafika není pro každého umělce vhodná, stejně jako že je digitální přístup kreativní tvorby pro lidi částečně jiné natury.

My se můžeme přizpůsobit médiu, které budeme používat, ale až když se naše vnitřní kvality a specifika technických procesů potkají v konstruktivním dialogu,

můžeme říci, že nám konkrétní technika doopravdy vyhovuje. Dokonce i to, že nás určitá technika anebo médium obohacuje.

Typ progresivního umu může na této kreativní dráze najít cestu ke zlepšování.

A to je už dobrý kus cesty k nacházení sebe sama.

Během práce na klasické grafice jsem si uvědomil, že šťastné náhody jsou součástí zábavy během práce. Předpokládám, že časem tato radost mizí v mistrovství.

V digitální grafice máme mnohem větší možnosti ovlivňující proces tvorby. Můžeme experimentovat s barvami, formami, snadno měnit kompozice, neustále se vracet několik kroků zpátky a kontrolovat viditelnost vrstev, dokud nejsme spokojeni s výsledky. Často se stávají šťastné náhody vytvořené používáním rozsáhlého množství štětců a efektů nad vrstvami v grafickém programu, jako i efektů, které se dají používat na vrstvách dokumentu. Toto experimentování je zábava, ale nese i konstantní povinnost rozhodování. Práce na digitálním médiu umožňuje reprodukovat styl velice charakteristicky, vhodný víc (ale ne výhradně) pro digitální reprezentace svým barevným spektrem, ale je možné ho i vytisknout snadno a levně prostřednictvím digitálního tisku. Nemůžeme se nevšimnout, že je atraktivita vzhledu práce digitální grafiky v popředí internetového virtuálního prostředí primárně proto, že v dnešní době člověk na internetu tráví v průměru pouze několik vteřin na jedné webové stránce a techniky připoutání jeho pozornosti se časem stávají stále sofistikovanější.

Další ze schopností digitální grafiky je imitovat klasické techniky malby a kresby. Ona je zkrátka obsahuje, posouvá dál, transformuje a dává jim jinou dimenzi. Vedle uvedených kvalit umožňuje a vyžaduje absolutní tvůrčí kontrolu a přítomnost také vizionářský duch, který se nebojí pustit do neznáma.

Na základě osobního porovnání těchto dvou technik docházím k závěru, který bych rád předložil k diskuzi, že digitální grafika vyhovuje specifickému druhu lidí víc než jiným. Někteří lidé přemýšlí logicky, vnímají proces stejně jako výsledek jako lineární, smysluplný proud logického myšlení. Jiní vnímají proces intuitivně jako spektrum pokusů a omylů. K procesu učení potřebují výhradně vlastní zkušenosti a digitální kresba nebo malba jim svou podstatou pomáhá svojí přizpůsobivostí a v konečném výsledku je hlavním soudcem jejich intuice. Jedna skupina lidí jsou technici, druzí jsou vynálezci. Jedni jsou evolucionisté, druzí revolucionáři. Jedni důsledně

přemýšlejí o každém kroku procesu a drží se známé cesty, druzí se rádi pouštějí do neznáma a testují tím hranice média i sebe sama.

## **4 China Mieville, New Weird žánr a román Jizva**

### **4.1 Spisovatel China Mieville**

China Mieville je současný britský spisovatel (narozen 1972), jehož díla patří k žánru New Weird. Autor získal třikrát cenu *Arthur C. Clarke Award* (cenu pro nejlepší sci-fi knihu roku) a několikrát *British Fantasy Award* a *Locus Award*. V roce 2002 vydal svůj třetí román *Jizva*, který je druhým dílem trilogie o Bas-Lagu (světě, jež představuje časoprostor trilogie). Jeho díla můžeme charakterizovat jako vysoce imaginativní s velkým smyslem pro netypické zápletky a výstavbu charakterových rysů postav.

### **4.2 Žánr New Weird**

New Weird je současný literární žánr, který vznikl v poslední dekádě 20. století. Čerpá z různých literárních žánrů, jakými jsou například fantasy, sci-fi, horor a weird story a vytváří prostředí, kde se všechna klišé pocházející z obsažených žánrů ocitají v netypických konotacích spíš než na známé cestě k předvídatelnému konci. Hlavní idea New Weird žánru je přerůst hranice stylu a to nutí jeho autory, aby bourali hranice a inovovali.

### **4.3 Jizva**

Příběh *Jizvy* navazuje na *Perdido Street Station*, i když předchází (první díl trilogie) díl není nutné přečíst, abychom rozuměli kontextu. Hlavní příběh nás seznamuje s Bellis Coldwine, chladnou a zoufalou překladatelkou, a její marnou snahou vrátit se domů a utéct z plovoucího města, do kterého se proti své vůli dostala jako zajatkyň. Mieville nás ve svém silně narativním románu seznamuje s rasami, které se mezi sebou integrují ve vynucené symbióze ve městě, kam se nikdo z nich svou vlastní vůlí dostat nechtěl. Zřetelné jsou i motivy *steampunku* a thaumaturgické magie,

námořnické dobrodružné estetiky a lovekraftovského hororu. Jizva je klenot vytvořený imaginací a fascinací autora metropolemi, příběhy jako Moby Dick a strašidelnou a nevyzpytatelnou hloubkou oceánu včetně různorodými živočichy oceánské říše.

#### **4.4 Osobní vztah**

Odnepaměti jsem mírně řečeno fascinován mořem a vším, co ho obklopuje podél pobřeží. Snil jsem o dlouhých plavbách, bál se jeho hloubky, či spíš se mi nikdy nepodařilo tuto hloubku pochopit. Na druhé straně: kam mi sahá paměť, první věcí, kterou jsem kreslil, bývaly kostry a monstra, přičemž nemám tušení, kde se ve mně tato záliba objevila. Fantasy literatura, Pán prstenů a horor jsou pro mě vysoce inspirativní a intenzivně zajímavé jako žánry a i dnes rád vyhledávám takovou literaturu. Jednoduše fantasy má významné místo v mém životě a právě Jizva se obnovením všech elementů literatury, které jsem měl vždy rád.

V Jizvě je charakteristické konstantní prožívání mezikulturního šoku, což je ještě jedno z pro mě důležitých témat po příchodu ze Srbska do Čech a logicky mě toto téma na symbolické úrovni hluboce oslovuje.

V neposlední řadě jsem měl vždy rád netvory. Tato knížka pro mě byla katalyzátorem a uvědoměním toho, abych začal tvořit to, co mám rád, jakým způsobem rád pracuju a jak si práci nejvíce užívám.

## **5 Praktická část - technická stránka**

### **5.1 Předměty této kapitoly**

V této kapitole budu do detailu popisovat proces, během tvorby klasické grafiky a digitálního provedení. Poté budu popisovat každou ilustraci podle předloh a seznamovat čtenáře s částmi příběhu z knihy, které mě inspirovaly k jeho zobrazení. Během toho popisu se budu zaměřovat na problémy, jež jsem měl během tvorby a také na tvůrčí proces, kognitivní a umělecký. Též budu uvádět inspirace a komentovat rozdíly, zvláště v klasickém a zvláště digitálním provedení.

## 5.2 Klasická grafika

Během posledních pár let jsem měl možnost seznámit se s klasickými grafickými technikami pod vedením Mgr. Lubomíra Netušila. Vedle standardního výukového obsahu jsem se dozvěděl i o méně populárních technikách, které jsme během běžné výuky nepoužívali. Jedna z těchto technik je *vernís mou* neboli *měkký kryt*, která pro mě byla úchvatným objevem.

Nepřímým důvodem pro můj zvýšený zájem o tuto techniku je i samotné dílo Mgr. Netušila, který mi celou problematiku přiblížil.

Samotná technika má svá přesně definovaná pravidla, která se jedno po druhém musejí respektovat.

Technika *vernís mou* byla vynalezena před více než 300 lety Švýcarem Dietrichem Meyerem, ale svojí největší popularitu získává až ve 20. století. *Vernís mou* je hlubotisková klasická grafická technika. Ta je charakteristická procesem vyrývání lineární nebo tónové kresby do kovové destičky působením rycích nástrojů na hladkou plochu kovové desky.<sup>29</sup> Tím se liší od technik tisku z výšky, které používají opačný princip. Vhodné je kombinovat hlubotiskové techniky s technikami leptacími, což uvidíme právě v následujícím popisu techniky, kterou jsem pro své klasické ilustrace použil.

Hlubotisky jsou velice cenné pro svou značnou stabilitu tiskové formy, dobrou reprodukci jemných prvků a obtížnou napodobitelnosti tisku.

Především je třeba tiskařský papír vysoké kvality jako jsou například *Fabriáno* nebo *Caslon*, jež potřebujeme nařezat nebo roztrhat na požadovaný formát. Následně papír ponoříme do vody na minimálně 20 minut. Názory o časové délce se u různých umělců liší, ale pro mé účely mělo dvacet minutové ponoření uspokojující účinky na finální výsledek.

Pilníkem a smirkovým papírem opracujeme hrany a rohy desek do šikmých *faset*.<sup>30</sup> Plochu kovové desky obalíme smirkovým papírem jemností zrna 800

---

<sup>29</sup> KREJČA, Aleš. *Techniky grafického umění: průvodce pracovními postupy a dějinami originální tiskové grafiky*. Praha: Artia, 1981. str 67

<sup>30</sup> KREJČA, Aleš. *Techniky grafického umění: průvodce pracovními postupy a dějinami originální tiskové grafiky*. Praha: Artia, 1981. str 68

(vhodná jemnost, nikoliv nutná) a párkrát přejedeme vodorovně a horizontálně přes desku dokud se plocha nezdá rovnoměrně upravená.

Na zinkovou desku nanese tenkou vrstvu krytů (asfalt) předtím roztavených na ohříváči. Válečkem silně rozneseme po povrchu destičky kryt až do vyhlazení. Vrstva naneseného krytu musí být po celé ploše desky stejnoměrná. Nános krytu je už velice citlivý a je třeba zacházet s ní velmi opatrně.<sup>31</sup> Zadní stranu zinkové destičky zakryjeme lepicí páskou, aby nedošlo k poškození zadní strany destičky.

Na začátku rudou tužkou rozvrhneme do vyznačeného formátu skicu na paus papíru. Papír opatrně přiložíme na desku s krytem tak, aby se formáty kryly. Takto tenká vrstva krycího asfaltu je vysoce citlivá na tlak, což je vlastnost, již je právě maximálně využito. Na tenkou vrstvu krytu opatrně položíme paus papír, na němž při dotyku s asfaltem dochází k mírně adhezivní reakce, která ale není škodlivá pro konečný výsledek. Potom se opatrně udělá selekce jakosti tužek. Na jejím výběru bude záviset kvalita kresby. Pro své kresby jsem používal většinou 3 druhy jakosti: měkkí pro tmavé povrchy a partie stínů, neutrální, a tvrdší pro detaily a sotva viditelné přechody. Bohatost linek je jedna z největších estetických kvalit této techniky.

Jak jsem již zmínil, na výběru tužky závisí kvalita linky. Ale právě *tlakem* tužky po paus papíru se kontroluje jemnost kresby a konečný výsledek. Kryt se pod tlakem tužky přilepuje na zadní stranu papíru, čímž se kov obnažuje v liniích kresby.

Po ukončení fáze tvůrčího procesu paus papír opatrně sundáme. Na odkryté desce je možno zaznamenat obrysy naší kresby, kterou teď potopíme do silně zředěné kyseliny dusičné. V následujícím kroku se do obnažených linií na krytu dostane kyselina a vyleptá desku. Leptáme jenom jednou a obvykle je třeba počkat kolem 5 minut na dokončení procesu. Během leptání velmi jemně husím pírkem sundáváme bubliny, které jsou produktem leptacího procesu.

Po opatrném vyjmutí desky z misky s kyselinou opláchneme destičku vodou. Z bezpečnostních důvodů je potřeba mít ochranné brýle. Desku opláchneme pod proudem vody a vyčistíme ředidlem. Osobně jsem používal ředidlo 6006. Opravy provádíme v závislosti na tom, jestli je deska málo vyleptaná anebo příliš vyleptaná. Ruletami anebo rycí jehlou opravujeme nedostatečně vyleptané partie a v opačném případě používáme

---

<sup>31</sup> KREJČA, Aleš. *Techniky grafického umění: průvodce pracovními postupy a dějinami originální tiskové grafiky*. Praha: Artia, 1981. str 108-109

trojhrannou škrabku *šábru* a vyleštíme ocelovým hladítkem stejného nástroje. Očištěná destička je připravena na další kroky: nános barvy, stírání jejího přebytku a lisování.

Hlubotiskovou barvu nanese tvrdším štětcem na destičku jemně kruhovým pohybem, po i proti směru hodinových ručiček. Tak zajistíme, aby se barva dostala do každého záhybu stejnoměrně. Možné je používat i ofsetovou barvu, která je tužší a potřebuje se zředit lněnou fermeží. Potom destičku setřeme hadříkem, například jutou nebo gázou. Podle potřeby nanese drcenou křídou do dlaní nebo na vatovou tyčinku do uší a setřeme místa, která chceme, aby zářila největším kontrastem.

V průběhu přípravy desky na tisk jsme vyndali papír a obalili jsme jej novinami asi na 5 minut, aby se přebytečná vlhkost rychle neutralizovala.

Destičku položíme na předtím označené místo na podklad z obyčejného, tlustšího papíru lícem nahoru a přes něj položíme papír, připravený na předtím označené místo tak, aby pozice papíru a destičky odpovídala původní koncepci o konečném vzhledu tisku.

Překryjeme filcem a prolisujeme. Dostaneme tisk zrcadlově se lišící od původního kresleného návrhu.

### **5.3 Digitální grafika**

Pracovat s digitální grafikou znamená věnovat mnoho hodin práce konstantnímu, průběžnému, rozhodovacímu procesu.

Na začátku je nutné nastavit velikost formátu, na které závisí i kvalita provedení detailu. Pro své předlohy jsem použil už vytvořené ilustrace klasickou technikou, a proto jsem se nemusel zabývat plánováním kompozice digitálních obrazů. Používal jsem Adobe Photoshop a z nástrojů primárně štětec, přesněji několik štětců, které jsem objevil na internetu. Dále jsem dlouhou dobu experimentoval barevností, která má klíčovou roli v určování atmosféry mých obrazů.

Digitální malba mi především umožnila navázat na kresebný charakter klasických grafik ve smyslu prohloubení obrazu a zvětšení jejich plastického efektu. Tato technika mi dovolila experimentovat se světlem, tvarem a objemem během práce na postavách, což se ukázalo jako zábavné učení se na vlastních chybách.

## 5.4 Praktická část - Proces podle předloh

Během zkušebního období tisku vzniklo přes 20 různě barevně provedených grafik. Barevné experimenty byly provedeny z důvodu pátrání po atmosférické náladě, která by obrazům přidala správné cítění a atmosféru, takže barva má v tomto případě částečně hodnotu vyprávění. Pro ilustrace jsem se nakonec rozhodl najít společné výtvarné zázemí. Ucelit práce v technice a barevném provedení mi nakonec přišlo jako racionální rozhodnutí pro prezentaci při komparaci technik.

V následujících odstavcích se budu do detailu věnovat procesu tvorby pro každou ilustraci zvlášť.

### Ilustrace 1: Ďasovci

Tato práce je první z cyklu ilustrací, kterou jsem dělal klasickou technikou měkkého krytu. Ďasovci (ang. grindylows) jsou v knize rasa humanoidních ryb, s ocasem úhoře a hlavou nejvíce připomínající *d'ase mořského* (*Lophius piscatorius*). Je charakteristických manipulativními telepatickými schopnostmi a možností navázat smysluplnou komunikaci s ostatními tvory, mořský nebo suchozemskými.

Jeden z důvodů, proč jsem se rozhodl vybrat si tento charakter pro svou ilustraci, pramení z výzvy a zvědavosti. Jak by to podivuhodné stvoření z pera Chiny Mievilla mohlo vypadat? Mieville akcentuje bizarnost svých tvorů a jelikož jsem se dosud nikdy nepotkal s takovou nezvyklou tvorbou imaginace, bylo to pro mne velice úchvatné. Rozhodl jsem se, že se budu soustředit na samotný design tvorů z knihy nebo skupinu několika z nich. Nakonec zbyly tři: mág, lovec a průzkumník, z čisté kompozičních důvodů.

Snažil jsem se jinak statickou postavu zapojit do dynamického konceptu diagonály. Od začátku jsem celý výjev viděl jako podvodní scénu s tmavým pozadím, dělanou hustým šrafováním. Během procesu tisku se vyjevil závažný technický problém. První tisk byl velice špatně provedený především proto, že vrstva měkkého krytu byla s levé strany obrazu velice tlustá, až tak, že se pod takovou vrstvou kresba



nemohla dostatečně proleptat. Delší čas leptání by kresbu ve finálním provedení posílil, ale také by to znamenalo proleptávání kresby, která dobře dopadla už při prvním tisku.

Když se takový technický problém vyskytne, je nutné neproleptané povrchy nějakým způsobem dokreslit. Existuje několik nástrojů, které můžou posloužit. Z nich je nejeefektivnější jehla s ostrým hrotem, potom rulety a špičatý hrot šábru. Nakonec jsem použil šábr kvůli větší přesnosti a těžkosti hrotu, který mi umožnil přesnější provedení šrafúry pozadí, u níž mi záleželo na tom, aby byla rovnoměrně provedena. Opravy na ocasu centrální postavy vyžadovaly použití rulety, která velice elegantním způsobem vytváří velké množství teček a je vhodná jako zdroj plastické efektu.

#### Digitální provedení

Digitální přístup mi umožnil hrát si s odstíny a detaily, jemnými světelnými přechody a vyjádřit trojdimenzionalitu postav. Styl, který používám, je spojení přístupu plastického (světlo a forma jsou primární) s 2D přístupem (siluety a jemná barevnost, jež tolik nezáleží na světle dopadajícím na formu). Tímto způsobem se mi podařilo dosáhnout pro mě uspokojivé výtvarné úrovně. Svým způsobem jsem chtěl dát ilustraci nový kontext, který se vyhýbá upovídání a předvídavosti.

### **Ilustrace 2: Nečekané uvítání**

Tato ilustrace není přímo vázána za konkrétní situaci z knihy, ale na můj pocit pramenící z četby. Ten mě hlavně vizuálně obživil v podobě obyvatele podvodního města nespravedlivě obviněného z katastrofy. Ponorka připlouvá do města lidí-raků na diplomatickou schůzku. Někteří raci, obyvatelé toho města, byli určité překvapeni sestupem ponorky a přišli jí na uvítanou. Druzí, starší a zkušenější obyvatelé města se snaží zmírnit fascinaci neznámým a stahují se zpátky od oslepujícího světla ponorky do studené podvodní tmy.

Tentokrát jsem neměl technické problémy během tisku. Na destičku jsem nanesl dostatečné množství krytu a další opravy nebyly nutné. Věnoval jsem se experimentům s barvami.

#### Digitální provedení

Práce na počítači má tu výhodu, že je zkoušení barevného provedení snadné a zábavné. Měl jsem vizi, že tato podvodní scéna bude tmavá a záhadná. Digitální

provedení mi umožnilo vyzkoušet možnosti přidání hloubky do obrazu, tak jsem do digitální ilustrace zapojil račí město v pozadí s mnohem větší smělostí, než v případě klasického provedení. Další zajímavostí pro mě bylo hrát si s odstíny světla a stínu a dotvoření textury a plasticity kámenu. Vytvoření výsledné verze zabralo podle očekávání deset hodin práce.

### **Ilustrace 3: Milenci**

Milenci jsou v Jizvě klíčovými figurami: podivný pár se symetricky zjizvenými tvářemi odkazující k jejich záhadné minulosti, je netypickým, ale archetypálním příkladem Krále. Jizva je lightmotiv celé knihy na několika místech, přičemž jsem se chtěl soustředit pouze na jeden.

Mým záměrem bylo vytvoření portrétu dvou vládců pirátského města. Samozřejmě, že jizvy jsou primárním motivem, který by měl být nejviditelnější, ale chtěl jsem zapojit trochu vizuální narace zapojením drobného hovoru těl postav. Žena se svou rukou dotýká obleku muže s trochou nenápadné vášnivosti. Pro mě to byl důležitý prostředek k tomu, aby bylo řečeno o těchto osobách a nepoužít sexualitu nebo erotiku v prvoplánovém smyslu.

Tato grafika mi umožnila pravděpodobně největší zkušenost s opravováním chyb. Když srovnám první tisk Milenců s tím posledním, tedy desátým, uvědomuji si, že první tisk byl značně tmavý na tváři ženské postavy. Měl jsem dojem, že tmavší tvář mužské postavy podtrhuje jeho charakter a osobnost vládce a pirátského aristokrata, ale ženská postava vyžadovala dost oprav šábrem.

Opravy se dělají tímto způsobem: na destičce máme plochu, která je příliš vyleptaná nebo vyrytá. Ostrým hrotem šábru se tento povrch drsně naruší a tupým koncem se naopak vyleští. Po několika zkušebních tiscích se ženská postava zjemnila a vyjasnila.

Digitální provedení:

V digitálním provedení jsem už měl představu o tom, jak by měla vyniknout dvojice postav na pozadí a jak dotvořit jejich portréty na úroveň zvýšenou, ale současně i podivnou a nedůstojnou. K inspiraci mi posloužila pravoslavná ikona duchovním, vládcovským a posvátným charakterem budícího respekt. Kolorit jasně asociuje na zlato, tedy slunce, barvu královskou. Ilustrace obecně by měla zobrazovat velké osobnosti, ale ve své podivuhodnosti a excentričnosti.

#### **Ilustrace 4: Sestup**

Tato ilustrace nese titul Sestup ze dvou důvodů. V Jizvě příroda figuruje více jako fenomén nebo je spojena s exotickým prostředím. Pirátské město Armáda je sestaveno jenom z lodí a představuje obrovskou sbírku všemožných zkušeností nastřádaných staletími loupežní. Není to pouze intelektuální bohatství, co dává Armádě civilizační hodnotu, ale znalosti se týkají i všech forem života. Na svých dobrodružných cestách nasbírala Armáda různé formy organické diverzity. Pro takové formy života je několik lodí spojeno dohromady a jsou naplněny obrovským množstvím zeminy. Prakticky této prostor slouží jako park a odpočinkové místo. Hlavní postavy (jež jsou pro mě vizuálně mnohem méně zajímavé než jiné charaktery) jsem lokalizoval do centrální části v situaci, jak sestupují z průmyslové a městské vřavy do mnohem klidnějšího prostoru. Moment, kdy běžný pohyb lodí zmizí sestupem na mnohem stabilnější půdu, má pro mě sílu vyprávění. Barevně mi hodně záleželo na tom rozdělit přírodní od mechanického, ticho od hluku na palubě a změnu ovzduší.

#### **Digitální provedení**

Rozhodl jsem se proto pro částečné osvětlení organického v o parciálně osvětlení organického ve srovnání se zastíněním mechanických partií.

Jako centrum obrazu mi posloužil ranním sluncem osvětlený strom jako podivuhodná vzácnost Armády, na kterém je nemožné nerozpoznat secesní prvky.

Ještě jeden výrazný moment se objevil během tvorby v digitálním provedení. Během práce jsem dostal nápad o přidání hloubky do obrazu a pokus o zobrazení rozměrů největší lodě na Armádě, Velké Východní. K tomu mi perfektně posloužil strom, jako centrální motiv obrazu a měřítko pro srovnání, kterému jsem věnoval nejvíc pozornosti ve smyslu detailu.

Barevnost by měla zobrazovat náladu studeného rána, kdy je možné spatřit páru nad vodou. Ji jsem dále použil jako pomůcku při zobrazení hloubky a atmosférické nálady.

## **Ilustrace 5: Anofelka (Komáří žena)**

Anofely je rasa žen komárů, pravděpodobně nejvíc zastrašujícím elementem celé knihy. Věčně hladové ženy obléhají ostrov, na kterém žijou jejich reprodukční protipóly: do karantény zavření filozofové s ústy nejvíce připomínající anální otvor. Rasa kaktusíků našla způsob, jak je držet pod skleněným zvonem a už po staletí je používá jako zvláštní zdroj intelektuálních kvalit. Rasa Kaktusíků je typická absolutním nedostatkem krve, ale přebytkem mízy ve svém těle. To jsou jejich přednosti ve srovnání s lidmi, a proto lidstvo nikdy nedokázalo využít schopností filozofu anofelského ostrova. Kapitola zobrazuje krvavé dobrodružství obyvatel Armády v hledání důležitých informací, které jim mohou podat pouze muži z ostrova. Atmosféru obrazu jsem měl velice jasnou od začátku, musela být strašidelná a záhadná. Tak akorát, abych divákovi nechal prostor pro domýšlení části netvora. V tom mi pomohla expresivnější kresba.

Po technické stránce jsem udělal chybu v tom, že jsem měl paus papír nedostatečně přilepená na destičku a tím pádem jsem během procesu kresby nechtěně udělal kreslířskou chybu v oblasti ruky. Během několika následujících tisků bylo nutno vyleštit obrisy nechtěné kresby.

### **Digitální provedení**

Digitální provedení této práce dopadlo úplně mimo mého původního očekávání, což se mi na konci velice líbilo a rozhodl jsem se ho jako takové nechat jako konečně. Myslím si, že výběr barev pro pozadí úspěšně vytváří atmosféru nebezpečí a hrůzy. Faktor hrůzy mi přišel jako vysoce efektní v provedení samotné postavy, která nechává na divákovi dotvoření osobní vizuální představy o anofelce, ale svojí silnou siluetou přímo mluví o nátuře těchto nešťastných a nepochopených tvorů.

## **Ilustrace 6: Rak lovec**

Rak lovec je obraz ze samého začátku knihy. Během běžného lovu ryb svojí ochočenou olihňí, se stane nečekaně moment, který dále pohání celou zápletku knihy.

Rak lovec je jednoduchá studie raka a lidské anatomie. Koncept se moc neliší od konceptu kentauru (půl člověk, půl kůň), a tím je jeho ambivalentní charakter velice očividný (kentaur jako koncept v sobě nosí bipolaritu mezi humánním a zvířecím), u raků by to mohlo být mezi klidným či pomalým a inteligentním.

Ochočená oliheň je pro mě skvělý koncept zobrazující račí rasu na úrovni lidské, schopnou spolupráce se zvířaty, jež mi nejvíce připomíná vztah mezi psem a člověkem.

## Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo primárně vytvořit ilustrace pro vybranou knihu, založené na stejných motivech, ale zpracovaných jinou výtvarnou technikou.

Během tvorby klasické ilustrace technikou měkkého krytu jsem si uvědomil, jak moc mě tato technika oslovila, ale i v průběhu práce se měnila v kognitivním smyslu. Proces tvorby v této technice na mě konstantně vyvíjel v podobě disciplíny a logického myšlení. S vědomím, že každý tisk může být nepovedený, byl můj přístup strategický a uspořádaný, což není typický způsob, jak přistupuji ke kreativnímu procesu.

Přesně tato logická uspořádanost procesu pro mě byl současně zážitek, ke kterému jsem se chtěl znovu vracet. Kresba tužkou je pro mně velké uspokojení a možnost reprodukce takové kresby prostředkem klasických technických procesů mě od seznámení s touto technikou fascinovala. I když opravování chyb bylo frustrací, učilo mě to tomu, abych byl maximálně předvídavý v další práci. Radost, která člověku plyne z úspěšně vytvořeného klasického tisku, je pro mě mnohem větší než po dokončení práce digitální technikou.

To vše v závěru nevyklučovalo, aby mi proces digitální práce přišel méně atraktivní. V digitální tvorbě jsou možnosti nevyčerpatelné a zažíval jsem velice příjemné chvílky, když jsem něco nového objevil, což během práce nebyla výjimečná situace. Pro tuto techniku je charakteristická konstantní potřeba rozhodování a zapojení se aktivně do výběru mezi nepřehlednými možnostmi, což je, aspoň zatím, proces který mi po tvůrčí stránce přijde víc organický a víc mi vyhovuje.

Objevovat možnosti vizuálního vyprávění a určovat pozici ilustrace v budoucnu pro mě mělo edukační hodnotu, kterou jsem mohl porovnat s znalostmi nastřádanými během svého bádání. Velice prospěšné pro mě bylo upřímně si klást otázky týkající se původu (tvůrčího a historického), minulosti, charakteristik a budoucnosti knižní ilustrace.

K otázce, v jaké míře může výtvarné médium, které používáme, ovlivnit nás jako tvůrce, jsem se dostal pragmatickou cestou a myslím, že v budoucnosti budu mít cenné zkušenosti, které budu moct využít při výběru výtvarné techniky pro specifický projekt.



## Seznam použité literatury

1. HARTL, Pavel, HARTLOVÁ, Helena. Psychologický slovník. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-303-X.
2. JUNG, Carl Gustav a Helmut BARZ. Výbor z díla. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1999. ISBN 80-85880-19-9.
3. ARNHEIM, Rudolf. Art and visual perception: a psychology of the creative eye. Expanded and rev. ed. Berkeley: University of California Press, 1974. S 141. ISBN 0-520-24383-8.
4. FRANZ, Marie-Louise von. Psychologický výklad pohádek: smysl pohádkových vyprávění podle jungovské archetypové psychologie. Praha: Portál, 1998. Spektrum (Portál). ISBN 80-7178-260-2.
5. REID, Robin Anne (ed.). Women in science fiction and fantasy. Westport, Conn.: Greenwood, 2009. ISBN 978-0-313-33591-4.
6. KREJČA, Aleš. Techniky grafického umění: průvodce pracovními postupy a dějinami originální tiskové grafiky. Praha: Artia, 1981.
7. SLÁNSKÝ, Bohuslav. Technika v malířské tvorbě: (malířský a restaurátorský materiál). 2., nezměn. vyd. Praha: SNTL, 1976. Polytechnická knihnice (SNTL).
8. EICHENBERG, Fritz. The art of the print: masterpieces, history, techniques. New York: H. N. Abrams, 1976. ISBN 081090103X.



## Internetové zdroje

1. GOŠOVÁ, Věra (ed.). Fantazie. *Metodický portál* [online]. 2011 [cit. 2011-08-04]. Dostupné z: [http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky\\_lexikon/F/Fantazie](http://wiki.rvp.cz/Knihovna/1.Pedagogicky_lexikon/F/Fantazie)
2. HOSMAN, Zdeněk. O imaginaci. *Literární noviny* [online]. 2014 [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: <http://www.literarky.cz/blogy/zdenek-hosman/18130-o-imaginaci>
3. KUČEROVÁ, Viola. *J. R. R. Tolkien jako teoretik pohádky* [online]. Brno, 2009 [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/th/180481/ff\\_b/text\\_bakalarske\\_prace.pdf](https://is.muni.cz/th/180481/ff_b/text_bakalarske_prace.pdf). Bakalářská práce. Masaryková Univerzita - Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Rostislav Niederle, Ph.D., str. 43
4. *Patrick Ness and Jim Kay on A Monster Calls* [online]. [cit. 2016-06-12]. Dostupné z: [https://clubs-kids.scholastic.co.uk/clubs\\_content/22572](https://clubs-kids.scholastic.co.uk/clubs_content/22572)
5. Making Manuscripts. [www.youtube.com](http://www.youtube.com) [online]. Getty Museum [cit. 2016-06-12]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?annotation\\_id=annotation\\_3325523639&feature=iv&src\\_vid=1aDHJu9J10o&v=nuNfdHNTv9o](https://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_3325523639&feature=iv&src_vid=1aDHJu9J10o&v=nuNfdHNTv9o)
6. *The Very Rich Hours of the Duke of Berry* [online]. [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: <http://www.saylor.org/site/wp-content/uploads/2011/06/Tres-Riches-Heures-du-Duc-de-Berry.pdf>
7. *Hypnerotomachia Poliphili* [online]. [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: <http://diglib.hab.de/wdb.php?dir=inkunabeln/13-1-eth-2f>
8. How to produce illustrated, multimedia ebooks [online]. DigitalPublishing101 [cit. 2016-06-14]. Dostupné z: <http://digitalpublishing101.com/how-to-produce-illustrated-multimedia-ebooks/>
9. Marshall McLuhan: "Hot" and "cool" media. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2016-06-17]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Marshall\\_McLuhan](https://en.wikipedia.org/wiki/Marshall_McLuhan)
10. What is a Kindle? [online]. Digital Unite [cit. 2016-06-14]. Dostupné z: <https://www.digitalunite.com/guides/hobbies-interests/reading-learning/what-kindle>
11. *Tilt Brush: Painting from a new perspective* [online]. Youtube, 2016 [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=TckqNdrdbgk>
12. William Blake's printing process [online]. British Library [cit. 2016-06-10]. Dostupné z: <http://www.bl.uk/romantics-and-victorians/videos/william-blake-printing-process>
13. Artists by Movement: The Golden Age of Illustration [online]. [cit. 2016-06-17]. Dostupné z: <http://www.artcyclopedia.com/history/golden-age.html>



## **Přílohy**

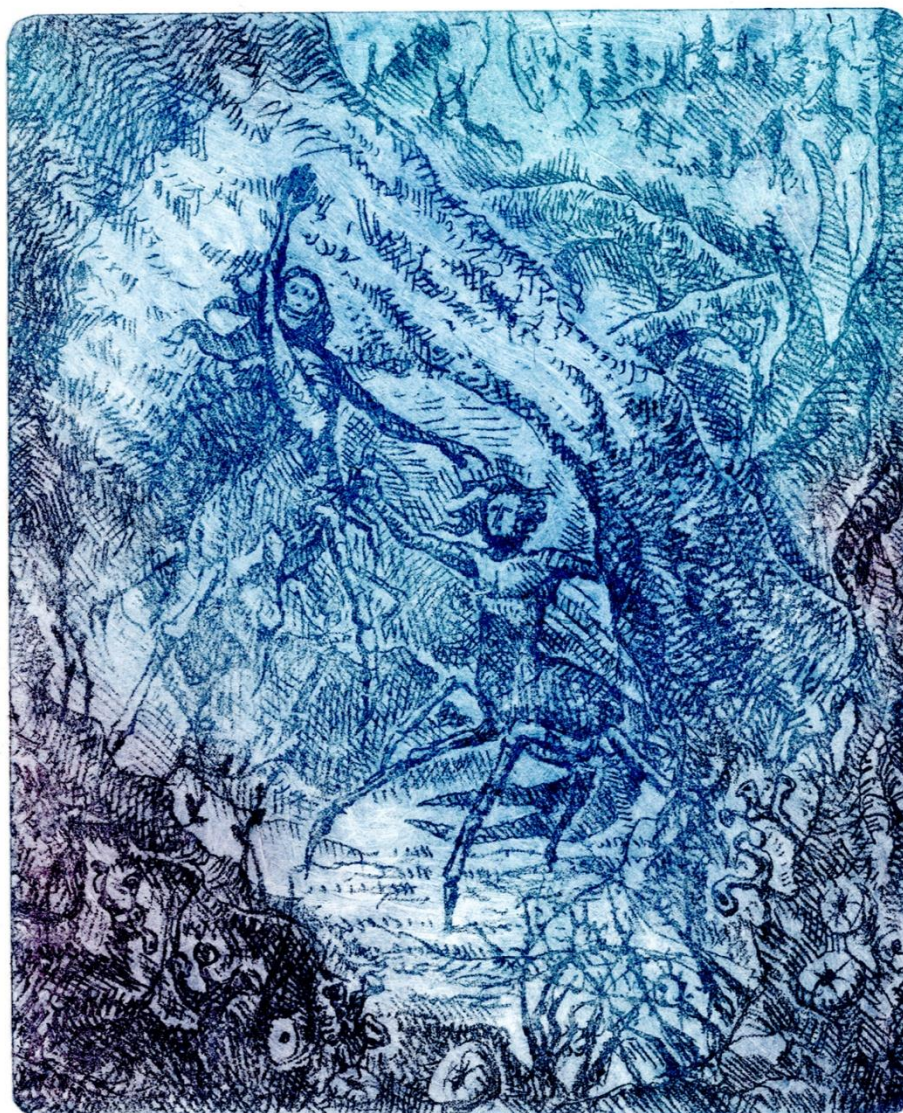
Příloha A – autorské grafické listy.....	-1-
Příloha B – digitální ilustrace.....	-7-

**Příloha A** - klasické grafické listy

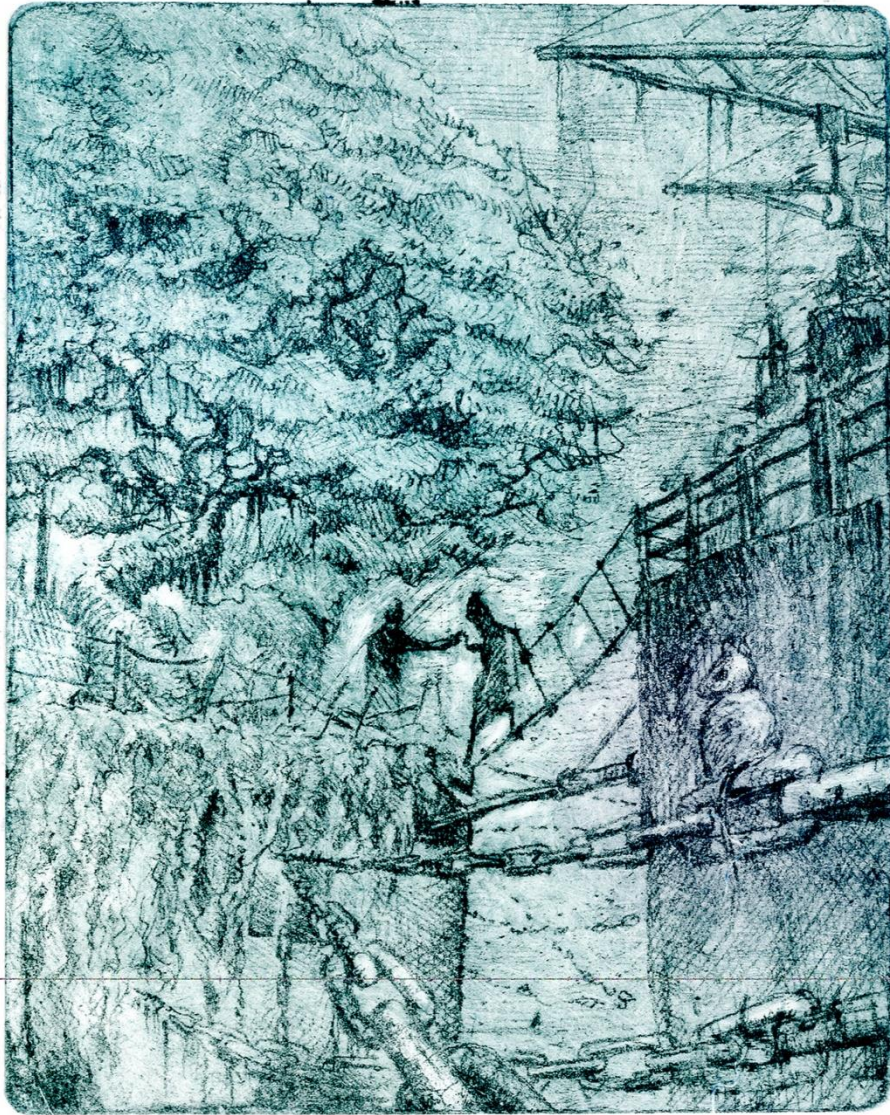
Ilustrace 1: Ďasovci



Ilustrace 2: Nečekané uvítání



Ilustrace 3: Sestup



Ilustrace 4: Milenci

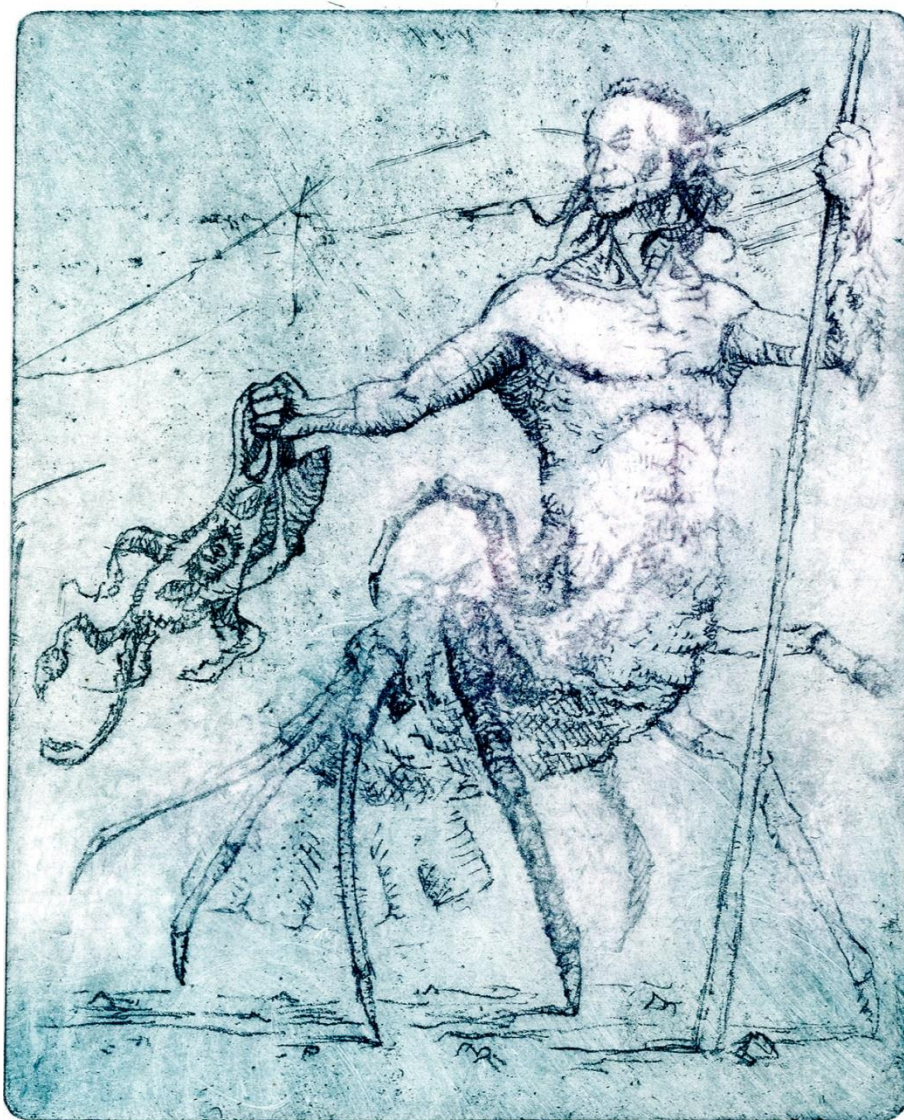


Ilustrace 5: Anofelka



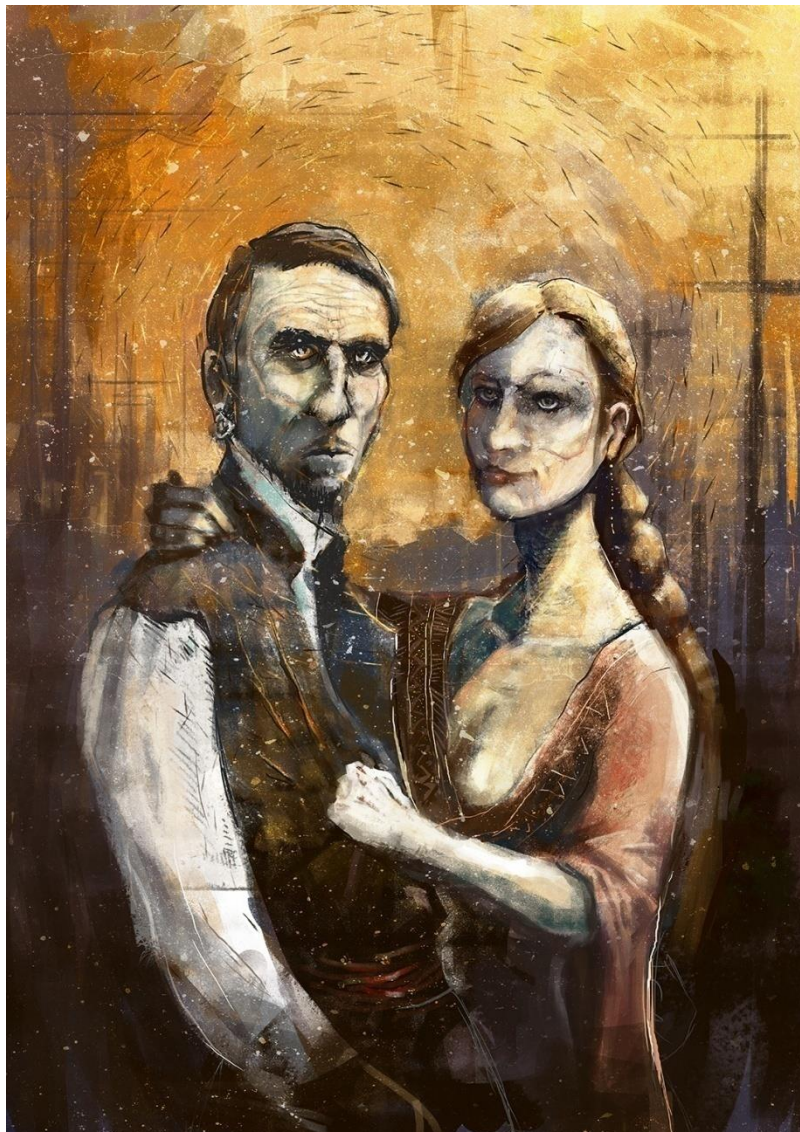


Ilustrace 6: Rak lovec

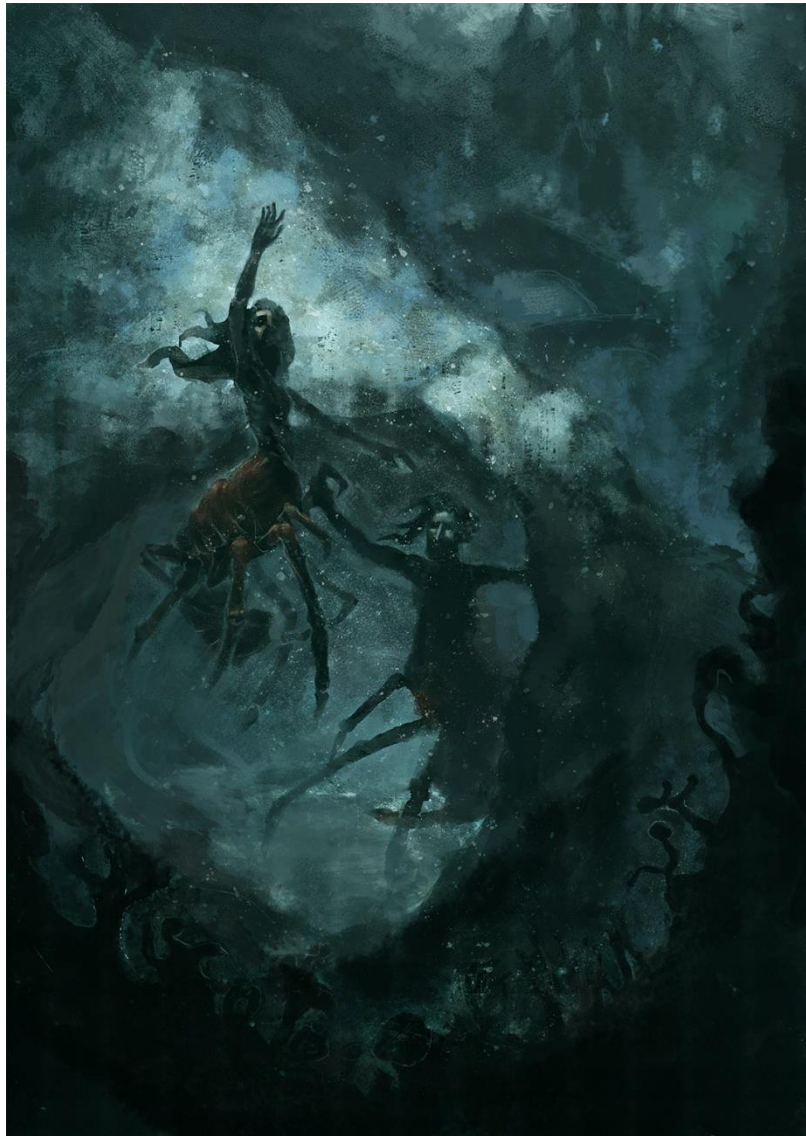


## Příloha B – digitální ilustrace

Ilustrace 1: Milenci



Ilustrace 2: Nečekané uvítání



### Ilustrace 3: Sestup



Ilustrace 4: Anofelka

