

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH  
PEDAGOGICKÁ FAKULTA  
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**AUTORSKÁ KNIHA  
OBRAZOVÁ ESEJ**

**AUTHOR'S BOOK  
THE IMAGE ESSAY**

Vedoucí práce: doc. Lenka Vilhelmová, ak. mal.

Autor práce: Marcela Zejdová

Studijní obor: ČJ – VV

Ročník: 3.

2012

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem svoji bakalářskou práci vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě – v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne

Podpis

22. duben 2012

.....

## **Poděkování**

Děkuji především vedoucí své bakalářské práce doc. Lence Vilhelmové, ak. mal. za cenné rady, podporu a inspiraci při vytváření této práce. Dále děkuji Anetě Knorrové za pomoc při vytváření fotografií a Petře Kociánové za inspiraci pro vznik příběhu o Myši. Velké díky za podporu patří také mé rodině a všem, kteří se nějakým způsobem na této práci podíleli. A v neposlední řadě bych na tomto místě chtěla poděkovat Myši, bez níž by tato práce nikdy nemohla vzniknout.

## **Anotace**

Bakalářská práce obsahuje propojení teoretické a praktické části týkající se tématu Autorská kniha – Obrazová eseje, která je zpracována technikou úpravy vlastních digitálních fotografií pomocí grafických programů.

Teoretická část se zabývá historickým vývojem autorské knihy po současnost a zahrnuje způsoby tvorby obrazové eseje, grafických románů a komiksu. Praktická část zahrnuje zpracování vlastní autorské knihy v podobě obrazové reportáže pomocí digitální technologie.

## **Annotation**

This Bachelor thesis consists of a theoretical and a practical part. It refers to the topic The author's book – The image essay which is elaborated with the technique of editing of my own digital photographs with the aid of graphic programmes.

The theoretical part deals with a historical development of the author's book until present and includes the methods of creation of the image essay, graphic novels and comics. The practical part includes creation of my own author's book as image reportage using the digital technology.

# OBSAH

<b>1</b>	<b>ÚVOD .....</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>HISTORICKÝ VÝVOJ AUTORSKÉ KNIHY .....</b>	<b>10</b>
2.1	Kniha jako umělecké dílo.....	10
2.2	Výtvarné pojetí a zpracování knihy .....	11
2.3	Počátek moderní autorské knihy 19. století .....	12
2.3.1	Paul Gauguin a William Morris.....	13
2.3.2	Unica T .....	14
<b>3</b>	<b>OBRAZOVÁ ESEJ .....</b>	<b>15</b>
3.1	Co je esej.....	15
3.2	Obrazová reportáž .....	15
3.2.1	Ilustrované noviny .....	15
3.3	Komiks jako umělecká forma .....	16
3.3.1	Vymezení definice komiksu .....	16
3.3.2	Historie komiksu.....	17
3.3.3	Obraz a slovo v komiksu .....	18
3.4	Grafické romány a ilustrace .....	19
3.4.1	Romány beze slov .....	19
3.4.2	Svět v obrazech Jana Ámose Komenského .....	19
3.4.3	Alenka v kraji divů Lewise Carrola.....	20
3.5	Fotografie .....	21
3.5.1	Historie fotografie.....	21
3.5.2	Technoobrazy a teorie technoimaginace Viléma Flussera .....	22
<b>4</b>	<b>VLASTNÍ AUTORSKÁ KNIHA .....</b>	<b>25</b>
4.1	Téma autorské knihy .....	25
4.2	Změna v pojetí grafiky v 90. letech 20. století.....	26
4.3	Zrod příběhu a oživení neživého.....	27
4.4	Autorská kniha „Myší příběh“ .....	28
4.4.1	Obsah knihy .....	28
4.4.2	Jak se zrodila Myš.....	28
4.4.3	Zpracování v programu Adobe Photoshop CS3 .....	29
4.5	Autorská kniha „Mousebook“ .....	30

4.5.1	Obsah knihy .....	31
4.5.2	Zaměření fotografie .....	31
4.5.3	Práce v programu Picasa.....	31
4.5.4	Technické zpracování v programu Adobe Photoshop CS3 .....	31
4.5.5	Titulní strana .....	33
4.5.6	Plakáty .....	33
4.6	Tisk a dokončovací práce.....	34
4.6.1	Formát a tisk .....	34
4.7	Vazba knihy .....	35
4.7.1	Vazba autorské knihy.....	36
4.7.2	Knižní obálka.....	37
<b>5</b>	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>38</b>
<b>6</b>	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY: .....</b>	<b>39</b>
<b>7</b>	<b>PŘÍLOHY .....</b>	<b>43</b>

# 1 ÚVOD

**„Ty nejsi zdejší,“ řekla liška, „co tu hledáš?“**

*Antoine de Saint-Exupéry – Malý princ*

Každý z nás si někdy položí otázky, na které občas nezná odpovědi: Kdo jsem? Co hledám? Jak se teď cítím? A při pohledu do zrcadla v jistých chvílích ani neví, co v odraze vidí. Cílem této práce je tedy určitým způsobem vytvořit právě takový zrcadlový odraz, který je podle mého názoru typický zvláště pro období dospívání.

Malý princ na liščinu otázku odpověděl: „Hledám lidi!“ Nebyl snad sám člověkem? Nebo si tak jenom nepřipadal? Osobně jsem toho názoru, že každý člověk je někdy oproti tomuto světu malý, neviditelný a ztracený. Stejně tak si mohl připadat Malý princ, když se ocitl na Zemi, která byla oproti jeho malé planetě obrovská a nekonečná nebo Alenka, která se propadla králičí norou do světa fantasmie, který nechápala a musela z něho najít cestu ven. A stejné pocity může mít člověk na prahu dospělosti, který se také snaží najít své místo ve světě, ve společnosti svých vrstevníků a hlavně najít sám sebe. Možná právě v tomto období si může připadat jako malá myš, která musí čelit nejen světu a lidem, ale současně hledat jistotu, že ji někdo vidí.

Záměrem fotografií, které autorská kniha obsahuje, je nikoli poučovat, ale pouze znázornit určité situace, které zvláště dospívající generace důvěrně zná a pokusit se vytvořit odraz toho, jak by si mohla tato generace v takových situacích připadat.

Úvodní citát, který obsahuje naše autorská kniha, může být vykládán mnoha způsoby, ostatně jako celý příběh o Malém princovi. Právě z toho důvodu jsem z této knihy čerpala inspiraci, neboť tuto knihu je v každém věku možné pochopit jinak.

Obrazové příběhy vznikaly od pradávna a i nyní jsou mezi lidmi v každém věku velice oblíbené a působivé pro jejich vznik, výtvarné zpracování i jejich leckdy symbolický obsah. Obrazové reportáže, koláže a montáže ovlivňují umění většiny uměleckých směrů a stylů. Ilustrátoři používají různé výtvarné techniky, prostředky a nástroje, kombinují je a vytváří nové. Stejně jako tradiční techniky jsou však v dnešní době hojně využívány počítače, digitální tisk, grafické programy a také fotografie, díky nimž dnes umělci umí docílit individuálního vizuálního vyjádření. Právě tyto prostředky jsem také zvolila jako stěžejní při tvorbě vlastní obrazové eseje formou autorské knihy, která sama o sobě umožňuje originální formu zpracování.

Úvodní kapitola teoretické části této práce se tedy zaměřuje přímo na historii autorské knihy jako uměleckého díla, na její formy výtvarného zpracování a na počátky jejího vzniku v rámci 19. století v dílech umělců své doby.

Druhá část se pak zabývá přímo tématem obrazové eseje, která zahrnuje vývoj ilustrované reportáže a komiksu a v neposlední řadě se do této kategorie dají zařadit i knižní ilustrace a romány beze slov, které úzce souvisí se vznikem a zpracováním vlastní obrazové eseje.

Teoretickou a praktickou část propojuje kapitola týkající se historie a filozofického pojetí fotografie, jakožto prostředku, na jehož základě je naše autorská kniha vytvořena. Následuje popis způsobu zpracování vlastní autorské knihy včetně tvorby plakátů, které jsou její součástí. Zároveň je zde také popsán způsob tvorby autorské knihy, ze které celá současná práce vychází, a jejímž cílem byl pokus o oživení neživého.



# I. TEORETICKÁ ČÁST

## 2 HISTORICKÝ VÝVOJ AUTORSKÉ KNIHY

### 2.1 Kniha jako umělecké dílo

Kniha je místo, kam autor shromažďuje vše, co kdy prožil, ať už se jedná o text či obrazy. V době, kdy se vyčerpal pohled na knihu jako na fyzický předmět a knihy se staly téměř nehmotnými v podobě kompaktních disků, do kterých se vejdu stovky výtisků, se zrodila vůle vrátit knihám v různé podobě a formě jejich místo mezi uměleckými díly.<sup>1</sup>

Kniha jako předmět má stejnou formu, jako kniha vznikající před staletími. Nejprve se jednalo o shromažďování ručně psaných pergamenů vyráběných z kůží, a ačkoli dominovalo ústní předávání, ke sdělení se začaly používat symboly a vznikala tak psaná tradice. Psalo se na hliněné tabulky, písmo se tesalo do kamene nebo do dřeva a na dalším východě se knihy tiskly na plátno nebo papír, který byl vynalezen v Číně před 2000 lety.<sup>2</sup>

V dnešní době má vize knihy otevřenou možnost tvorby a mění se i její chápání a pojetí. Běžná kniha podléhá zejména problematice tisku, technologii zpracování a funkci, která je dovršená vazbou. Autorská kniha se v rámci své realizace podobných problémů dotýká jen okrajově. Prostor, který taková kniha zaujímá, umožňuje integraci textu, kresby či fotografie a její komplexní podoba se snaží dotýkat všech lidských smyslů od formy zpracování, výběru materiálu až po proporční velikost.<sup>3</sup> Autorská kniha se od tradiční podoby knih liší hlavně ve své osobitosti, neboť text, ilustrace, grafiku a knižní zpracování vytváří většinou jen jediný autor.<sup>4</sup>

Samotná kniha má zvláštní využití v jasně vymezené oblasti zvané bibliofilie, jejíž nejvýraznější současný představitel je kniha malířská, autorská kniha, kniha jako objekt, též zvaná v rámci postmodernismu „instalace, prostředí nebo performance“. Pojmy *bibliofil* a *bibliofilie* existují již od počátku vzniku knihy, v Akademickém slovníku je ale nalezneme až od roku 1740. Termín *bibliofilie* – jeho pojmenování – je známé od

---

<sup>1</sup> Grapheion. Evropské revue o moderní grafice, umění knihy, tisku a papíru. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, spol. s.r.o., 1999, č. 3,4.

<sup>2</sup> CASTLEMAN, Riva. *A century of Artists Books*. New York : Museum of Modern Art, 1994. S. 14

<sup>3</sup> Škola konceptuální tvorby: *Autorské knihy* [online]. ©2012 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <http://concept.avu.cz/studijni-texty-study-scripts/collatanea-prosperova-knihovna/kniha/autorske-knihy/>.

19. století a bibliofilská kniha samotná značí vytříbenost vyzdvihující určité prvky knihy.<sup>5</sup>

## 2.2 Výtvarné pojetí a zpracování knihy

*Knihy malířská* (fr. „livre de peintre“) se poprvé objevuje v 19. století a rozvíjí se díky vydavatelům od roku 1900. Jejím největším obhájcem se stal kritik a historik Francois Chapon, který ji pojmenoval termínem *velká ilustrovaná kniha*, a která v sobě dohromady spojuje osobnost spisovatele a ilustrátora. Předními autory malířské knihy jsou osobnosti jako Manet, Mallarmé či Toulouse – Lautrec<sup>6</sup> (obr. 1, příloha I., s. 44).

*Autorská kniha* (fr. „livre d'artiste“), v angličtině nazývaná *artist's book*, se od malířské knihy může lišit. Tento typ umělecké tvorby se objevuje v 60. letech 20. století a vychází z proudů nedadaistického hnutí Fluxus, které neguje pop – art, francouzského nového realismu, minimalismu a konceptuálního umění. Charakteristickým rysem se zde především stává fakt, že autorská kniha by měla být brána jako celek a její produkce by měla být jednotná, to znamená, že obsah i schránku knihy tvoří jedna kategorie. Pak teprve se může jednat o umělecký výtvar se stejným významem jako malba, socha či instalace.<sup>7</sup> Tvorbě autorských knih se věnovalo mnoho tvůrců v druhé polovině 20. století, mezi významné patří Dieter Roth (obr. 2, příloha I., s. 44), Andy Warhol, Ed Ruscha, Sol Lewitt, Christian Boltanski nebo Hans – Peter Feldman.

*Knihy – objekt* se poprvé objevuje ve 20. století a vychází z dadaistických nebo konceptuálních proudů, jejichž hlavním představitelem je Marcel Duchamp. V rukou umělce se kniha stává i jakousi obětí tvořivosti, jako tomu bylo v roce 1936, kdy Leonor Fini představil „knihu, která pobývala v moři“ a stala se tak mučednickým předmětem. Mezníkem jsou 50. a 60. léta 20. století, kdy pop – art různými způsoby výrazně mění hmotu knihy, rozebírají a likvidují ji a při tvorbě používají materiály jako kov, umělou hmotu, kámen nebo pálenou hlínu. Jako dílo byla kniha – objekt definitivně uznána a oceněna v roce 1977.

---

<sup>4</sup> Nakladatelství Offi: *Co je autorská kniha?* [online]. ©2009 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <http://offi.cz/Autorska%20kniha.html>.

<sup>5</sup> Grapheion. *Evropské revue o moderní grafice, umění knihy, tisku a papíru*. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, spol. s.r.o., 1999, č. 3,4.

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Ibid.

*Instalace* se nejvíce objevují v 60. letech 20. století a jsou charakterizovány hlavně velkou svobodou zaplnění prostoru, přičemž se proslavily zejména „instalace – knihovny“ od Anselma Kierfera (obr. 3, příloha I., s. 45). Knihy malířské, autorské, knihy objekty i instalace jsou dnes ve velké míře zastoupeny ve všech oblastech způsobu tvorby v Královském muzeu v Mariemontu.<sup>8</sup>

Knihy publikované ve 20. století se nijak výrazně nelišily od knih konce 15. století. Obě podoby knih měly sloužit jako objekt, měly být nositelem informací, který lze vzít do rukou, číst ho a uvažovat nad ním. V rámci knihy jako objektu hrála také důležitou roli dekorace a obrázky neboli znaky, které jsou nejranější formou vizuální komunikace. Za takové znaky pokládáme piktogramy v jeskyních související s lovem, ideogramy, které vznikaly v orientu z jednoduchých lineárních kreseb, či hieroglyfy v egyptských pohřebních komorách, které znázorňovaly božstvo a cesty podsvětím.<sup>9</sup>

Do doby renesance byly rukopisy zdobeny ornamenty, text a obraz byly úzce spojeny a celkový výsledek byl chápán jako výtvar nějaké vyšší podstaty. Autorem tedy nebyl člověk, který je vytvářel, ale jeho ruku vedla slova Stvořitele.<sup>10</sup>

### **2.3 Počátek moderní autorské knihy 19. století**

Od roku 1890 se začaly v oblasti tisku objevovat barvy. Aby vydavatelé přitáhli pozornost veřejnosti, začali s barvou ve velké míře experimentovat. Tiskly se barevné plakáty, knihy i časopisy. Hojně se začala využívat technika chromolitografie pro výrobu barevných tisků zveličených pohledů a reprodukcí, což mělo přikrášlit produkty.

Výrobou barevných plakátů se zabývali například Pierre Bonnard, malíř, kterého ovlivnil především Henri de Toulouse – Lautrec. Oba používali při výrobě plakátů techniku litografie, která nejlépe vyjádřila tvary a barevné efekty, kterých se snažili docílit. Henri de Toulouse – Lautrec vynalezl techniku postřiku vytvářející jemné tóny, kterých nebylo možné dosáhnout jiným způsobem. Umělci se pomocí litografie nesnažili napodobit malby či fotografie, na rozdíl od tvůrců, kteří využívali

---

<sup>8</sup> Grapheion. Evropské revue o moderní grafice, umění knihy, tisku a papíru. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, spol. s.r.o., 1999, č. 3,4.

<sup>9</sup> CASTLEMAN, Riva. *A century of Artists Books*. New York : Museum of Modern Art, 1994. S. 15.

<sup>10</sup> Ibid., s. 15.

chromolitografii, jako například japonští grafici, pro které byla hlavním faktorem obliba a zájem veřejnosti.<sup>11</sup>

Postoj umělců v rámci knižní formy se změnil po okázale propracovaných ilustracích z 18. století a díky náročným požadavkům vysokorychlostního tiskařského lisu. Mezi umělce, kteří se snažili najít cestu k znovuoživení významu života v technické době, patří Alfred Jarry, malíř Paul Gauguin nebo William Morris, sběratel knih, spisovatel a návrhář. Všichni tři používali techniku dřevorytu a výsledné práce se staly rozšířené a populární.<sup>12</sup>

Alfred Jarry byl uznávaným autorem již v mladém věku a v rámci jeho tvorby se zrodila postava Ubu Roi. První kniha z roku 1894 obsahuje vlastní básně, které doplnil vlastními ilustracemi a použil zde jazyk, kterým dosáhl toho, že každá myšlenka může být pochopena ve více smyslech.

### 2.3.1 Paul Gauguin a William Morris

Nejvýraznější osobností se stal Paul Gauguin, jehož malby s biblickými náměty se často předkládají jako vážené příklady symbolismu. Kvůli nespokojenosti se svou situací později odjel na Tahiti, kde vytvořil knihu s názvem *Noa Noa* (obr. 4, příloha I., s. 45), která však nikdy neměla být publikována. Text této knihy obsahoval vybrané letopisy Tahiti a zápisky z vlastního dobrodružství, což podle něj nejlépe vystihovalo jeho tahitskou tvorbu. Dřevorytové ilustrace vytvořil Gauguin v roce 1894.<sup>13</sup> Později byla kniha předělána, básně byly přepsány, ale protože byly dřevoryty ve větší velikosti, text neobsahoval ilustrace. Ačkoliv tedy *Noa Noa* vyšla pouze v textové podobě, prvky, které obsahovala, ovlivnily umění a autorské knihy na mnoho dalších let. Způsob tvorby tisků, tedy více rytů než řezby, povzbuzovalo umělce 20. století přistupovat k dřevorezu méně technicky.<sup>14</sup>

Publikace Williama Morrise měly na další vývoj autorských knih minimální dopad, zato byly ale rozhodující v oblasti typografie a tisku. Harmonie umění a řemesla „art and craft“, kterou Morris prosazoval, vyvrcholila v několika jeho projektech. Společně s kolegy navrhoval tapety, látky, tapisérie a jiné materiály pro dekorace interiéru a to včetně knih. Jejich hodnota však neležela v oblasti rarity, bohatství a složitosti, ale

---

<sup>11</sup> CASTLEMAN, Riva. *A century of Artists Books*. New York : Museum of Modern Art, 1994. S. 19.

<sup>12</sup> Ibid., s. 21.

<sup>13</sup> Ibid., s. 22.

<sup>14</sup> Ibid., s. 23.

především v promyšlenosti designu a ve vědomém odvolávání se na středověké tradice řemeslnictví. Po Morrisově smrti v roce 1896 pokračovala produkce vydání specifická vzorem a designem další dva roky a byla obdivována hlavně těmi, pro které byla kniha ten nejvznešenější objekt.<sup>15</sup>

### 2.3.2 Unica T

Unica T je současná skupina výtvarnic, která se tvorbou knihy zabývá již mnoho let a od roku 1986, kdy byla skupina založena, vznikla více jak stovka různorodých, individuálních a široce pojatých děl. Každá kniha má vlastní barvu, rozměr i osobitost. Přesto je jedna věc spojuje a tou je forma a obsah.<sup>16</sup>

Anja Harmsová (obr. 5, příloha I., s. 46) je autorkou knih, jejichž obsah nevypráví příběhy, ilustrace nikdy nezobrazují doslovný text, naopak ho pouze doplňují a rozvíjí. Jádro obrazů nechává otevřené, čímž si čtenář v mysli vytváří vlastní celek. Autorka často používá techniky linorytu a dřevořezu, využívá velké plochy a jasné barvy a příležitostně i strukturu a barvu papíru. Jedna z nejzajímavějších knih nazvaná *Cyklus* je charakteristická materiálem, barvou a kompozicí, ale především tématy zrození, život a smrt, které k sobě neodmyslitelně patří.

Ines v. Ketelhodtová (obr. 6, příloha I., s. 46) ve své tvorbě používá fotografie, kterými zachycuje pohyb jako souhrn okamžiků. Pracuje s technikami ofsetu a sítotisku, což se vždy odvíjí od obsahu knihy. Pro knihy je typické, že obrazy doplňuje text, který ovšem není nejdůležitější a ustupuje do pozadí.

Uta Schneiderová se soustředí hlavně na dialog a komunikaci. Její knihy tvorbou ožívají, ale přesto k autorce patří. Každý projekt si klade vlastní požadavky a v průběhu procesu tvorby přestává být zcela kontrolovatelný.

Ulrike Stoltzová mimo rámec Unica T vyučuje typografii a knižní design. Základem její tvorby je technika sazby a řemeslo a ve své profesi se zajímá o historii i budoucnost fenoménu knihy. Věnuje se tvorbě knih, kde využívá antické texty, jedna od druhé se liší obsahem i formou a každá je jedinečná. Používá různé techniky jako sazbu, knihtisk nebo psací a šicí stroj, typická pro ni je hra s materiálem a plynulé přechody.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> CASTLEMAN, Riva. *A century of Artists Books*. New York : Museum of Modern Art, 1994. S. 24.

<sup>16</sup> Grapheion. *Evropské revue o moderní grafice, umění knihy, tisku a papíru*. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, spol. s.r.o., 2000, č. 14. S. 58.

<sup>17</sup> Grapheion. *Evropské revue o moderní grafice, umění knihy, tisku a papíru*. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, spol. s.r.o., 2000, č. 14. S. 58 – 61.

## 3 OBRAZOVÁ ESEJ

### 3.1 Co je esej

Esej neboli úvaha je většinou zpracována na odborné téma, není příliš rozsáhlá a mívá estetický záměr. Často se používá obrazný jazyk a expresivní umělecké prostředky. Výstavba textu nemívá zásadní pravidla, neboť autor eseje většinou vyjadřuje svůj subjektivní názor a myšlenky nad určitým problémem.<sup>18</sup>

Fotografická esej se stala základem pro moderní fotožurnalismus a vyrovnává se literární esejí. Na fotografické eseji se společně podílejí fotograf, obrazový redaktor a grafik, přičemž obrazový redaktor je zde nepostradatelnou součástí, neboť náplní jeho práce je především příprava konceptu, formování materiálu a sestavování myšlenkového celku. Touto základní definicí a charakteristickými znaky se příliš neliší od tvorby filmové eseje, kde hlavní úlohu hraje především jednotná perspektiva, smysluplné pojednání o problému, osobní postoj, fantazie, rozporuplnost nebo metoda montáže.<sup>19</sup>

### 3.2 Obrazová reportáž

#### 3.2.1 Ilustrované noviny

Zvláštní skupinu umělců tvořili v 19. století autoři ilustrované reportáže. Jejich tvorba zahrnovala záznamy různých událostí, jako byly války, expedice nebo katastrofy. Ačkoli v dnešní době tyto umělce z velké části nahradili fotografové, jejich tradice přežívá hlavně díky časopisům.<sup>20</sup>

Obrazové eseje vydávali v 50. a 60. letech 20. století například Paul Hogarth, Robert Weaver nebo Robert Andrew Parker a dnes jsou opět velmi oblíbené u autorů jako Paul Davis či Sue Coeová. Paul Hogarth byl ilustrátor a grafik, mezi jehož díla patří například kniha *London a la Mode* z roku 1966 (obr. 7, příloha II., s. 47). Spolu s texty Malcolma Muggeridgea zde ilustruje den života uprostřed Londýna, který jak sám tvrdí, je „pro zvědavé tužky hotový ráj“.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Žurnalistika: *Esej (Barbora Osvaldová)* [online]. ©2012 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <http://www.zurnalistika.cz/?p=23>.

<sup>19</sup> Filmová esej. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Filmov%C3%A1\\_esej](http://cs.wikipedia.org/wiki/Filmov%C3%A1_esej).

<sup>20</sup> WIGAN, Mark. *Vizuální myšlení – Umění ilustrace*. Brno : Computer Press, a.s., 2010. S. 72.

<sup>21</sup> *Ibid.*, s. 72.

V současnosti jsou příkladem tradice dokumentárních ilustrací ilustrované noviny *Peter Arkle News* (obr. 8, příloha II., s. 47), jejichž první číslo vyšlo v roce 1991 a dodnes jich bylo vydáno přes padesát čísel. Jedná se o velkoformátový ilustrovaný občasník a můžeme v něm najít události všedních dnů zaznamenaných Peterem Arklem. Ve Velké Británii je známý časopis *The Illustrated Ape*, ve kterém se představili mezi jinými Paul Davis, Jamie Reid i Julie Verhoevenová, designérka, která se věnuje ilustracím a spolupracuje se světovými módními návrháři.<sup>22</sup>

Existují i autoři, kteří si ilustrované knihy vydávají sami, jako například Mark Pawson nebo Jeni Ropeová. Tvůrci, kteří dokumentují dění ve společnosti, se často inspirojí expresivními díly Maxe Beckmanna nebo George Grosze. Tuto tradici představuje významná ilustrátorka deníku *New York Times*, Sue Coeová, jejíž tvorbu představují niterní osobní ilustrace a která v současnosti publikuje v periodiku *Blab!*.<sup>23</sup>

### 3.3 Komiks jako umělecká forma

#### 3.3.1 Vymezení definice komiksu

Slovo komiks popisuje celé médium, nejen jeho jednotlivé části. William Eisner, mistr komiksového umění, používá jako definici pojem *sekvenční umění*. Pokud obrázky bereme a vidíme jednotlivě, zůstávají pouze obrázky, ale pokud je seřadíme do sledu, do sekvence, obrázky získávají formu komiksu. Abychom získali přesnou definici, je potřeba oddělit formu od obsahu.<sup>24</sup>

Komiks jako médium, jako umělecká forma, dokáže pojmout obrovské množství obrazů a myšlenek. Všechna významná umění jako literatura, hudba, divadlo, film nebo výtvarné umění, prošla důkladným kritickým zkoumáním. Ovšem komiksu bylo takové pozornosti věnováno málo.

Jako první definice komiksu byl použit, již výše zmíněný, pojem sekvenční umění, ovšem umění je celkově široký pojem, proto ho bylo potřeba zúžit. Sekvenční vizuální umění se správné definici přibližuje. Ovšem stejným pojmem můžeme vysvětlit i animovaný film s tím rozdílem, že sekvence v rámci animace probíhá v čase. Jednotlivé rámečky se promítají na jeden stejný prostor, tedy plátno nebo obrazovku, zatímco

---

<sup>22</sup> WIGAN, Mark. *Vizuální myšlení – Umění ilustrace*. Brno : Computer Press, a.s., 2010. S. 73.

<sup>23</sup> Ibid., s. 73.

<sup>24</sup> McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Praha : BB/art, 2008. S. 4 – 5.



v komiksu musí mít každý rámeček své vlastní místo. Prostor v komiksu tedy hraje stejnou roli, jako čas u filmu.<sup>25</sup>

V konkrétním vysvětlení slova komiks hraje poměrně důležitou roli pojem *juxtapozice*, tedy „přilehlost, pozice dvou či více prvků vedle sebe“. Definice komiksu jako „záměrná juxtaponovaná sekvence statických obrazů“<sup>26</sup> však stále není přesná, neboť stejně tak jí odpovídají i slova, písmena seřazená záměrně vedle sebe. Nejvhodnějším vysvětlením pojmu komiks je tedy „záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných statických obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku“.<sup>27</sup>

### 3.3.2 Historie komiksu

Většina knih komiksu je známa z konce 19. století, ale jejich historie sahá daleko do minulosti. K nejstarším patří téměř jedenáct metrů dlouhý barevný kreslený příběh, který objevil Cortes roku 1519. Podobné, mnohem starší dílo, pochází z Francie a zachycuje dobývání Anglie Normany v roce 1066. Tuto sedmdesát metrů dlouhou tapisérii známe pod názvem *Tapiserie z Bayeux*. Pokud bychom měli zajít ještě dál do minulosti, definici komiksu by odpovídalo například i egyptské malířství.<sup>28</sup>

Zlom v dějinách komiksu i psaného slova přišel díky vynálezu tisku, a tak se mohly umělecké formy stát dostupnými každému, nejen bohatým a mocným. Vrchol rafinovanosti obrazových příběhů přinesl William Hogarth a jeho šestidílný obrázkový příběh *Dráha prostitutky* z roku 1731 (obr. 9, příloha II., s. 48). Hogarthovy příběhy – malby i pozdější rytiny – si divák prohlížel v sekvenci, tedy jednu po druhé, a časem se staly natolik populární, že bylo potřeba na tuto uměleckou formu vytvořit zákony, které by chránily autorské právo.<sup>29</sup>

Pro moderní komiks se důležitou osobou stal Rudolf Töpffer a jeho satirické obrazové příběhy z poloviny 19. století, které jako první v Evropě přinesly ohraničení jednotlivých panelů a vzájemné propojení obrazů a slov (obr. 10, příloha II., s. 48).<sup>30</sup>

---

<sup>25</sup> McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Praha : BB/art, 2008. S. 7.

<sup>26</sup> Ibid., s. 7.

<sup>27</sup> Ibid., s. 8 – 9.

<sup>28</sup> Ibid., s. 10 – 15.

<sup>29</sup> Ibid., s. 17.

<sup>30</sup> Ibid., s. 17.

Téměř celé 20. století měl výraz komiks negativní význam, proto se umělci často raději nazývali ilustrátory, komerčními výtvarníky nebo karikaturisty. Právě tento negativní přístup brání komiksu „dospět k historické perspektivě“<sup>31</sup>, která by ho mohla změnit. Lynd Ward je autorem románů beze slov, dřevorytů, které obdivují dnešní autoři komiksu, ale které málokdo mezi komiks řadí, neboť jeho definice je dodnes příliš úzkou oblastí. Za největší dílo výtvarného umění 20. století je považována sekvence koláží z ilustrací nazvaná *Týden laskavosti*, kterou vytvořil Max Ernst jako „kolážový román“. Ačkoli konvenční děj chybí, sekvenčnost zde hraje velkou roli. Nikdo v rámci dějin umění by však toto dílo nenazval „komiksem“<sup>32</sup>.

### 3.3.3 Obraz a slovo v komiksu

Většina moderního komiksu je tvořena kombinací obrazu a slova, přičemž jako jazyk se používá *ikon*, sémiotický termín, který zde zastupuje význam pro zobrazení znázorňující osobu, místo nebo myšlenku. Slova jsou abstraktní ikony, zatímco abstrakce u obrázků kolísá. Fotografie a realistická kresba se nejvíce podobají skutečné předloze, pokud však budeme zjednodušovat a posunovat se k abstrakci, zároveň se budeme od skutečnosti vzdalovat, až nakonec dospějeme ke karikatuře.<sup>33</sup>

Karikatura nepředstavuje jen metodu kresby, ale i způsob, kterým nahlížíme na svět. Často je univerzální, například pokud se jedná o karikaturu lidského obličej, do které si člověk promítá svou vlastní totožnost. Naše prožitky se dají rozdělit do dvou sfér, pojmové a smyslové.<sup>34</sup> Vlastní totožnost se řadí permanentně do pojmové sféry, neboť se jedná o myšlenku, kterou smysly vnímáme, až když tuto myšlenku promítneme do okolního světa. Toto zároveň platí i o neživých předmětech, přičemž obecně platí, že zájem diváků či čtenářů závisí na tom, jak moc se recipient identifikuje s postavami příběhu. Proto měla karikatura historicky nejsnazší prosazení do populární kultury.<sup>35</sup>

Dokonalou abstrakcí zůstávají slova. Slovo a obraz, psaní a kreslení se dlouhou dobu oddělovaly jako dvě samostatné disciplíny. Komiks jako jazyk zahrnuje slovo, obraz a jiné ikony do své celkové slovní zásoby, kterou tvoří „realita“, jazyk a obrazová

---

<sup>31</sup> McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Praha : BB/art, 2008. S. 18.

<sup>32</sup> Ibid., s. 19.

<sup>33</sup> Ibid., s. 21 – 30.

<sup>34</sup> Ibid., s. 39.

<sup>35</sup> Ibid., s. 42.

rovina.<sup>36</sup> Každý tvůrce komiksu si vybírá z celé řady ikonů, vymýšlí nové symboly, aby nakonec dospěl k jednotné univerzální komunikaci.

## 3.4 Grafické romány a ilustrace

### 3.4.1 Romány beze slov

Obrazy vypráví příběhy již odpradáвна. Předchůdci narativních ilustrací byly již zmíněná Tapisérie z Bayeux z 11. století či Michelangelovy malby v Sixtínské kapli. Doprovázejí a pomáhají interpretovat velká literární díla, jako se o to snažili Delacroix s Goethovým Faustem, John Tenniel s Alenkou v kraji divů od Lewise Carrola nebo George Cruikshank s romány Charlese Dickense. Také William Blake měl svou tvorbou a ilustracemi vliv na knihu jako umělecké dílo i na současnou tvorbu grafických románů a komiksů, za jejichž otce je pokládán Rudolf Töpffer, švýcarský ilustrátor působící ve třicátých letech 19. století.<sup>37</sup>

První grafické romány, tzv. romány beze slov, měl na svědomí belgický ilustrátor a dřevorytec Frans Masereel. K dalším významným dílům patří *Krazy Kat* od George Harrimana, román *RAW*, na kterém spolupracovali Art Spiegelman a Francois Mouly, nebo neméně známý a později i zfilmovaný *Monty Pythonův létající cirkus* Terryho Gilliana. Vznikala dětská leporela, beletrie, vzdělávací nebo prostorové knihy, které často psal a ilustroval stejný autor a u kterých je důležitá zejména volná návaznost, výběr věkové kategorie a vhodné zaměření, ať už na zábavu nebo poučení.<sup>38</sup>

### 3.4.2 Svět v obrazech Jana Ámose Komenského

První známou ilustrovanou knihou je *Orbis Pictus* neboli Svět v obrazech od Jana Ámose Komenského z roku 1658, díky které se děti měly nejen naučit latinsky, ale také jim měla prostřednictvím ilustrací pomoci blíže poznat okolní svět.<sup>39</sup> Je to beze sporu jedna z nejdůležitějších publikací, které kdy v rámci vzdělávání vyšly a ačkoliv jsou informace o jejím vzniku hůře dostupné, neměli bychom zmínku o ní vynechat.

Kniha byla nejprve ilustrována pomocí dřevorytů a později mědirytů a v původním vydání byly jednotlivé ilustrace pestrobarevné. *Orbis sensualium pictus* (obr. 11, obr.

---

<sup>36</sup> McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Praha : BB/art, 2008. S. 51.

<sup>37</sup> WIGAN, Mark. *Vizuální myšlení – Umění ilustrace*. Brno : Computer Press, a.s., 2010. S. 88.

<sup>38</sup> Ibid., s. 88.

<sup>39</sup> Ibid., s. 88.

12, příloha II., s. 49) patří ke Komenského nejvíce tištěným knihám a přeložena byla do téměř všech jazyků Evropy včetně vzniku až pětijazyčné verze, z jejichž principů dodnes čerpají jazykové příručky a učebnice.<sup>40</sup>

Uvádí se, že Komenský sám dřevoryty nevytvářel, ale pouze je navrhoval. Autor původních ilustrací z roku 1658 podle některých zdrojů není znám, jiné zmiňují jméno Pavla Kreutzbergera. Protože byla kniha po staletí používána, byla také často upravována a ilustrace přepracovány. V levočském vydání z roku 1685 je ve spojení s ilustracemi doloženo jméno Jonáše Boubenky, k další změně ilustrací došlo pravděpodobně roku 1805 a 1818 ve Vratislavi, kdy se na tisku objevil podpis G. Sturm nebo pouze signatura S. Autorem ilustrací ve vydání Františka Patočky ze sedmdesátých let 19. století jen pak Jan Kostěnek.<sup>41</sup>

### 3.4.3 Alenka v kraji divů Lewise Carrola

Druhou knihou, kterou bych chtěla v rámci její popularity zmínit a která nakonec i částečně ovlivnila téma závěrečné práce, je *Alenka v kraji divů*<sup>42</sup> od spisovatele Lewise Carrola, kde obrazy vznikly zásluhou Sira Johna Tenniela (obr. 13, obr. 14, příloha II., s. 50). Samotná kniha byla ilustrována mnohokrát, ale podle názorů čtenářů se Tennielovy originály nedají ničím překonat, neboť se mu zcela úspěšně podařilo zachytit přesné autorovy vize. John Tenniel byl nadaným umělcem už od raného věku a studoval mimo jiné na Královské akademii, kterou však kvůli nespokojenosti s výukovými metodami opustil.<sup>43</sup>

Jeho první ilustrovanou knihou z roku 1842 byla *Book of British Ballads* a po ní následovaly další jako *Undike* z roku 1845 nebo *Aesop's Fables* od Johna Murraye z roku 1848. Ilustrace zvířat a lidí zachycených v dramatických okamžicích zaujaly Marka Lemona, redaktora tehdejšího populárního časopisu *Punch*, ve kterém také Tenniel později své ilustrace ve velké míře publikoval.<sup>44</sup>

---

<sup>40</sup> Historické obzory: *Jak se chodilo i nechodilo do školy* [online]. ©1996 – 2012 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <http://www.radio.cz/cz/rubrika/historie/jak-se-chodilo-i-nechodilo-do-skoly>.

<sup>41</sup> Jan Amos Komenský: *Orbis Sensualium pictus* [online]. ©2004 – 2012 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <http://www.ptejteseknihovny.cz/uloziste/aba001/2007-2009/komensky-orbis-sensualium-pictus>.

<sup>42</sup> CARROLL, Lewis. *Alenka v kraji divů a za zrcadlem*. Praha : Albatros, 1970. 256 s.

<sup>43</sup> Edward Wakeling: *John Tenniel* [online]. ©2008 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <http://www.lewiscarroll-site.com/>.

<sup>44</sup> Ibid.

Charles Dodgson, který publikoval své romány pod pseudonymem Lewis Carroll, měl nejprve v plánu Alenku v kraji divů ilustrovat sám, později se však rozhodl najít pro svou knihu profesionálního ilustrátora, kterým se stal právě John Tenniel. Není pochyb, že Tenniel viděl a byl seznámen s původními ilustracemi Dodgsona, neboť je na nich založeno více jak polovina Tennielových. Samotný proces vzniku knihy byl velice zdlouhavý a náročný. Finální verze obsahovala 34 obrázků, které se vyvíjely na základě konzultací autora a jeho ilustrátora. První edice Alenky v kraji divů se stala důležitou událostí v historii knižní ilustrace, neboť každý obraz dokonale zobrazuje související text. V pozdějším pokračování příběhu, který nese název *Za Zrcadlem*, zůstávala otázka ilustrací dlouho otevřená. Tenniel se pro spolupráci rozhodl v roce 1868, ale kvůli jeho vytížení ohledně jeho práce v časopise Punch, byla práce opět zdlouhavá. Ve výsledku kniha obsahovala 42 ilustrací a byla vydána roku 1871.<sup>45</sup>

### 3.5 Fotografie

Fotografie byla pro naši práci od počátku stěžejním prvkem, od kterého se odvíjel další postup zpracování. Z tohoto důvodu je potřeba věnovat alespoň částečnou pozornost jejímu vzniku a podstatě.

#### 3.5.1 Historie fotografie

Vynález fotografie a prvních fotografických přístrojů se může datovat již do doby Leonarda da Vinciho, který je pokládán za autora aparátu latinsky zvaného *camera obscura*, využívaného ke studii architektury. Princip vycházel z výroby skříňky s čočkou, která promítala obraz na plochu a ten posléze umělec obkreslil. Fotografie, tedy její název, pochází od astronoma Johanna Madlera z roku 1839, ale první dodnes zachovalá fotografie byla zhotovena v roce 1826 a jejím autorem je Joseph Nicéphore Niepce (obr. 15, obr. 16, příloha II., s. 51). Vynález fotografie byl natolik převratný, že předurčoval zánik malířství, ale opak byl pravdou. Malířství se mohlo tímto objevem odpoutat od kopírování skutečnosti, která tím pádem přestávala mít důležitou roli.

---

<sup>45</sup> Edward Wakeling: *John Tenniel* [online]. ©2008 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <http://www.lewiscarroll-site.com/>

Fotografie se začala uplatňovat především v oblasti portrétu svou dostupností a nízkým nákladem a byla hojně využívána také v přírodních vědách.<sup>46</sup>

Joseph Nicéphore Niepce (1765 – 1833) byl původně voják, ale armádu musel kvůli zdravotním potížím opustit. Hlavním cílem byl pro něj objev spolehlivé reprodukční techniky za účelem trvale fixovaného obrazu kresleného světlem. Je autorem nejstarší dochované fotografie s názvem *Pohled z okna*, ačkoliv jeho jméno zůstávalo dlouhou dobu v pozadí umělecké a technologické sféry.

Louis Jacques Mandé Daguerre (1787 – 1851) byl malířem divadelních scén a stejně jako Niepce i on začínal s kamerou obscurou. Mezi jeho nejznámější dílo patří dioráma vytvořené z průsvitných pláten seřazených za sebou. Později začal pracovat se solemi stříbra, čímž zkrátil osvit obrazu a zvýšil tak jeho trvanlivost. Díky náhlé smrti Niepceho byl dříve pokládán za prvního vynálezce fotografie v historii a objevitele metody daguerrotypie.

Stejně tak Henry Fox Talbot (1800 – 1877) došel ke stejnému výsledku, když se pokoušel o trvalé zobrazení prchavých okamžiků na papíře. Je pokládán za vynálezce negativu, který umožňoval kopírování množství pozitivních obrazů, což se nikomu před ním doposud nepodařilo. Tato technika se nejvíce přiblížila k dnešní technologii fotografie a metodě využití negativu a pozitivu. V roce 1844 vydává přes veškeré neúspěchy v rámci Daguerrovy konkurence první knihu v dějinách, která obsahuje původní fotografie.<sup>47</sup>

### **3.5.2 Technoobrazy a teorie technoimaginace Viléma Flussera**

Obrazy mají význam a předpokladem pro jejich dešifrování i samotné vytváření je představivost, čili imaginace. Její schopností je číst mnohoznačné komplexy symbolů a vytvářet tak různé interpretace. Při dešifrování obrazu bychom neměli zapomínat na jejich charakter, jehož podstatou je převádění událostí do výjevů. Jsou prostředkem mezi člověkem a světem, ale člověk se postupem času obrazům odcizuje a zapomíná na jejich původní záměr. Právě toto bylo důsledkem vzniku lineárního písma a psaného

---

<sup>46</sup> Paladix: *Milan Sýkora: Vznik fotografie* [online]. ©1998 – 2012 [cit. 2012-04-16]. Dostupné z: <http://www.paladix.cz/clanky/vznik-fotografie.html>.

<sup>47</sup> Ibid.

textu, který má obrazy vysvětlovat, zároveň však toto spojení působí oboustranně, neboť obrazy měly text ilustrovat pro jeho pochopení.<sup>48</sup>

Fotografie, stejně jako jiné technické obrazy, filmy či diapozitivy, je třeba rozlišovat ve své podstatě od tzv. předtechnických obrazů, tedy obrazů vzniklých jinou technikou než pomocí aparátů.<sup>49</sup>

Technické obrazy úzce souvisí s přístroji, které je vyrábějí a od tradičních obrazů se liší tím, že vznikají na základě vědeckých textů. V rámci historie obrazu jsou řazeny jako „posthistorické“. Prvním technickým obrazem se stala fotografie, která byla vynalezena v 19. století. Její vznik je stejně rozhodující jako vynález písma. Právě v 19. století začaly obrazy před textem ustupovat do pozadí a ztrácely svůj vliv na život společnosti tím, že je společnost přestávala dešifrovat, přestávala jim rozumět. Bylo proto potřeba vytvořit nový „kód“, který dal vzniku právě technickým obrazům, které měly obnovit hodnotu tradičních obrazů, ale ve skutečnosti je začaly nahrazovat reprodukcemi, které měly vydržet věčnost.

Svou podstatou jsou fotografie klamné a lze je dešifrovat lidskou představivostí, čili imaginací příjemce. Jsou komplexem optických či mechanických procesů, nemívají skrytý záměr a většinou se jedná pouze o reprodukce zobrazení určitých scén.

Schopnost odhalit a dešifrovat obrazy jako symboly navzdory klamům Flusser (1996) nazývá technoimaginací. Abychom mohli rozpoznat podstatu fotografie, musíme znát fotografické kategorie a jejich odpovídající vědecké teorie, přičemž se v případě technoimaginace jedná o různé aparáty.<sup>50</sup>

Běžné fotografie jsou současné a skutečné, uskutečňují možnosti, ale skrývají, že vznikly jako umělé produkty zhotovené kamerou a vyvolávající zdání světa na druhé straně objektivu.<sup>51</sup> Osobně souhlasím s názorem, že je fotografie nějakým způsobem spojena s válkou. Flusser (1996) uvádí, že válka je „otcem všeho“ a fotografie je „matkou všech věcí“. Zastavuje čas a tok dění se záměrem učinit jej viditelným a uchopitelným. Právě příběhy války jsou pro tuto skutečnost dokonalým příkladem.<sup>52</sup>

---

<sup>48</sup> FLUSSER, V. Moc obrazu: výbor filozofických textů z 80. a 90. let. Praha : Občanské sdružení pro podporu výtvarného umění, 1996. S. 14.

<sup>49</sup> Ibid., s. 16.

<sup>50</sup> Ibid., s. 17 – 21.

<sup>51</sup> Ibid., s. 63.

<sup>52</sup> Ibid., s. 82.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**



## 4 VLASTNÍ AUTORSKÁ KNIHA

### 4.1 Téma autorské knihy

Adolescence, kam spadá vybraná věková kategorie, je období proměny osobnosti, kterou ovlivňují biologické, psychické a sociální faktory. Toto období změn je o hledání, přehodnocování a vytváření si vlastní identity v rámci společnosti. Adolescenti usilují o získání svobody, vazba na rodiče slábne, ale slábne také pocit jistoty. Vzrůstá potřeba sociální akceptace a získání určité pozice ve společnosti a ve světě, čímž jistota znovu nabude. Hledání a rozvoj vlastní identity spočívá ve snaze o sebepoznání v rámci skupiny vrstevníků. Taková skupina si pak hledá místa, kde se schází pouze jejich generace bez přítomnosti dospělého, získává nové role a postavení.<sup>53</sup>

Právě hledání identity se stalo hlavním tématem knihy, která je určena převážně dospívajícím ve věku třinácti až šestnácti let. Za hlavní cíl knihy nepovažuji moralizování jedinců, ale spíše vizuální zobrazení určitých okamžiků života, které jsou obzvláště v tomto věku běžné a které si často neuvědomujeme. I když se může zdát, že jsou tyto okamžiky banální a bezvýznamné, jsou součástí života a tyto každodenní rituály pak vytváří pevné body ve světě jedince. A pokud se takové body ztratí, ztrácí se i pocit jistoty.

Téma hledání něčeho, někoho či sebe sama mě provází již delší dobu, neboť podle mého názoru se netýká nutně pouze adolescence, ale může člověka provázet po celý život a stále se vracet. Téma jsem zvolila již při vytváření mé první autorské knihy, která je inspirována, stejně jako nynější práce, knihou Antoina de Saint-Exupéryho – *Malý princ*<sup>54</sup>, a kde příběh vypráví o nespokojenosti s dosavadním životem, o putování za Velkou kočkou a následném návratu domů. Celý příběh je vyprávěn z pohledu malé Myši, která se vydává hledat „ideál“ do velkého Města.

Současná práce je vytvořena na základě stejného námětu, myši jako symbolu malého tvora uprostřed velkého světa a zároveň je použita podobná technika zpracování, tedy úprava vlastních digitálních fotografií pomocí grafických programů.

---

<sup>53</sup> VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie I, Dětství a dospívání*. Praha : Karolinum, 2005. S. 321 – 349.

<sup>54</sup> SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. *Malý princ*. Praha : Albatros, 1972. 100 s.

## 4.2 Změna v pojetí grafiky v 90. letech 20. století

Grafika na počátku 90. let se odvíjela od jakéhosi sociálního rozkladu a znovuzrození, osvobození se z ideologie. Změnil se žánr, forma i obsah a začaly se ve velké míře používat nové nebo inovované techniky. Pro tvůrce začala být typická individualita, pozornost zaměřená na subjektivitu, současnost a na nové a originální vyjádření sebe sama. Tuto změnu zapříčinily převážně počítačové a elektronické nástroje. Dalším faktorem bylo zaměření se na politické, sociální a ekologické problémy s cílem vytvořit a předat určitá poselství za pomoci doposud okrajových vyjádření intermediálního umění, do kterého spadá například land art, instalace, animace nebo performance.<sup>55</sup>

V této době a za těchto podmínek se grafika mohla nadále uplatňovat kdekoliv a v jakémkoli kontextu a za použití různých technik. Mezi ty nejrozšířenější by se daly zahrnout originální tradiční techniky v různých kombinacích a beze sporu také počítače a jiná technická zařízení. V rámci jejich užití se mění i pojetí formy a obsahu, dokáží rozšířit obzory a využití prostoru, posunují realitu až za hranici virtuálního prostředí a zároveň pronikají do každodenního života.<sup>56</sup>

Zpočátku byl digitální obraz vyjádřením schopností jeho autora a neměl hlubší myšlenku, devadesátá léta však znamenala nejen vylepšené grafické programy, ale i dokonalejší inkoustové tiskárny, díky nimž mohl být obraz přenesen na téměř jakýkoli materiál.<sup>57</sup>

Odpovědí na otázky spojené s ovlivněním vývoje grafiky v 90. letech je podle názorů grafiků, historiků a kurátorů výstav z různých zemí Evropy již několikrát zmíněný rozvoj digitalizace, především fotografie a digitální úpravy a to vzhledem k rychlosti, efektivnosti, jednoduchosti nebo ekonomičnosti.<sup>58</sup>

Flusser (1996) v rámci filosofie obrazu uvádí, že počítač je jakousi metaforou naší centrální nervové soustavy a díky němu můžeme vidět, že nervová soustava sestavuje

---

<sup>55</sup> Grapheion. Evropské revue o moderní grafice, umění knihy, tisku a papíru. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, spol. s.r.o., 2000, č. 14. S. 39 – 40.

<sup>56</sup> Ibid., s. 40.

<sup>57</sup> Ibid., s. 42.

<sup>58</sup> Ibid., s. 45.

z jednotlivých bodových stimulů vjemy, kterým důvěřujeme jako skutečností, ačkoliv se jedná o skutečnost alternativní, vytvořenou technickým zařízením.<sup>59</sup>

### 4.3 Zrod příběhu a oživení neživého

Základem pro autorskou knihu, ze které vychází i její druhá verze, je barevná fotografie a její následná úprava do černobílé podoby (obr. 1, příloha III, s. 52). Už v tomto okamžiku musíme projít zdoluhavým procesem hledání objektu, který odpovídá naší představě, co vlastně chceme fotit. Někdy je toto hledání záměrné, ale stává se, že výsledek je pouze náhodný. V mém případě, kdy jsem se rozhodla o vytvoření příběhu ve formě fotografické montáže, bylo nejdůležitější zvolit cíl, kam se bude objektiv fotoaparátu zaměřovat, a tou se stala malá keramická myš s velkýma udivenýma očima a stočeným ocáskem. Dívala se na obrovský svět kolem sebe a podle jejího výrazu se zdálo, že ho nechápe a netuší, co se skrývá za zavřeným oknem, kam se dlouhou dobu upínal její zrak. A právě proto jsem se ji rozhodla nějakým způsobem oživit a pomoci jí uskutečnit to, po čem toužila. Objevovat. A pro tento záměr se dokonale hodila právě fotografie a digitální grafika.

Tématem oživení něčeho neživého nebo nehmotného se zabývalo mnoho tvůrců ve všech sférách umění. S ohledem na zaměření naší práce, bych uvedla již výše zmíněného Lewise Carrola a jeho autorskou adaptaci Alenky v říši divů a Za zrcadlem, kde ožívají předměty každodenního života jako šachy a karty a dochází zde také k personifikaci zvířat, která získávají lidské vlastnosti. Prostředí tak celkově vytváří jakousi snovou krajinu, čímž se řadí k tzv. *nonsensové próze*, obě knihy jsou však v kontrastu se svojí zdánlivě chaotickou povahou příběhu založeny na logické dějové linii a pravidlech vycházejících ze společenských her jako šachy nebo kromet.<sup>60</sup>

Dalšími světovými autory, které můžeme zařadit mezi autory nonsensové pohádky, jsou například Alan Alexander Milne a jeho Medvídek Pú nebo Carlo Collodi a Pinocchio, v neposlední řadě pak Hans Christian Anderson či Oscar Wilde. Právě jejich tvorba znamenala zlom pro celý vývoj autorské pohádky, která v rámci 20. století začala ztrácet moralistický aspekt a začal se do ní promítat obraz současné doby. Ve vývoji české autorské pohádky byla důležitá dvacátá a třicátá léta 20. století, kdy vznikalo

---

<sup>59</sup> FLUSSER, V. Moc obrazu: výbor filozofických textů z 80. a 90. let. Praha : Občanské sdružení pro podporu výtvarného umění, 1996. S. 35 – 37.

<sup>60</sup> ČEŇKOVÁ, J. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*. Praha : Portál, 2006. S. 132.

několik druhů autorské pohádky jako zvířecí, pohádky se sociálním motivem nebo seriály.<sup>61</sup> Stejně tak jako v próze se i v autorské poezii v počátcích uchovával didaktický, bigotní a mravně – výchovný charakter a kde byl rytmus, rým a verš pouze doplněk morálních poznatků.<sup>62</sup>

## **4.4 Autorská kniha „Myší příběh“**

### **4.4.1 Obsah knihy**

Autorská kniha „Myší příběh“ obsahuje ve své finální podobě 28 stran včetně přední a zadní předsádky a bez vložených jednobarevných listů. Třináct stran obsahuje pouze text a třináct stran je v podobě černobílých digitálně upravených fotografií, které napodobují kreslené ilustrace. Poměr stran je tedy stejný a vzájemně se doplňují. Děj příběhu je jednoduchý a podle mého názoru snadno pochopitelný.

Příběh vypráví o Myši, která jednoho dne objeví obrázek velké oranžové kočky a je odhodlaná ji najít, neboť ty, které žijí ve Vesnici, jsou líné a nudné. Pro radu, kde takovou kočku najde, si nejprve přijde ke staré Dýni a i přes její varování, že tam venku je svět obrovský a zlý, se vydává na cestu. Na svém putování se setkává s Trpaslíkem, který jí ukáže cestu do velkého Města, kde konečně nachází tygra, tedy Velkou Kočku. Ale když zjistí, že i ve Městě Kočky nedělají nic jiného, než spí, je natolik zklamaná, že se vrací zpět domů na Vesnici. Tam se opět setkává s Dýní a uznává, že Kočky jsou na celém širém světě stejné, ale doma jsou přeci jen ty nejlínější.

### **4.4.2 Jak se zrodila Myš**

Ve většině případů ilustrace doplňují text, ovšem v případě obou verzí naší autorské knihy tomu bylo naopak. Texty vznikly až na základě výsledné podoby obrazů. V této části práce bych tedy chtěla tyto texty a obrazy více přiblížit.

Než se z obyčejné myši stala Myš, musela projít dlouhou a strastiplnou cestou plnou nástrah a nebezpečí. Toto neobyčejné dobrodružství začalo jednoho deštivého rána ve ztemnělé keramické dílně, kde se na špinavém neudržovaném stole z malé hroudy hlíny vyklubal drobný čumák.

---

<sup>61</sup> ČEŇKOVÁ, J. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*. Praha : Portál, 2006. S. 133 – 137.

<sup>62</sup> TOMAN, Jaroslav. *Konstanty a proměny moderní české poezie pro děti : (Tvorba - recepcce - reflexe)*. [s.l.] : Nakladatelství Vlastimil Johanus, 2008. S. 213.

*„Začenal, a když neucítil nic, z čeho by mu hrozilo nějaké nebezpečí, ztvrdlá hromádka hlíny se začala pomalu proměňovat v cosi, co připomínalo oválné tělíčko nepatrného hlodavce. V tu chvíli do dílny vstoupil Mistr, a když uviděl ten podivný, zmítající se kousek hlíny v podobě myši, byl natolik okouzlen, že jeho zkušené ruce s citem vymodelovaly chybějící uši a packy. Na závěr drobnému tvorovi nasadil výraz plný zmatenosti a údivu, tolik podobný tomu, který se objevil na jeho tváři, když vstoupil do dílny bez sebemenšího tušení, co ho to ráno čeká.“*

Po zrození hlavní hrdinky bylo potřeba rozhodnout, kam se její cesta bude ubírat, za jakým účelem a s kým nebo s čím se na svém putování setká. Podle mého názoru je výhodou úpravy fotografií fakt, že se výsledek nemusí originálu vůbec podobat. V takovém případě by však samotné použití fotografie nemělo význam, proto jsem se snažila o zachování alespoň částečné reality. Poté je možné použít jako rekvizitu cokoli nebo kohokoli. V případě první knihy se vedlejšími postavami stali dýně, auto, trpaslík, strom, tygr nebo noční obloha, tedy vše, co je v porovnání s myší ve větším měřítku a může tak představovat „velký svět“.

Dalším, z počátku významným prvkem pro vytvoření fotografie, byla expozice. Dnešní aparáty, na film i digitální, jsou vybaveny spoustou automatických funkcí a fotograf se pak může soustředit výhradně na to, co chce vyfotografovat.<sup>63</sup> V případě, že by se tato práce věnovala klasické fotografii, výsledek by nemusel být pozitivní, protože hlavními činiteli, kteří ho ovlivňují, je světlo a stín. U úpravy fotografie lze toto poměrně úspěšně nahradit funkcemi, které nabízí grafické programy. Prvním bodem úpravy bylo, jak už jsem zmínila výše, vytvoření černobílé verze originální barevné fotografie (obr. 1, příloha III., s. 52). Tato úprava se nakonec stala pouze inspirativním základem pro další postup práce.

#### **4.4.3 Zpracování v programu Adobe Photoshop CS3**

Program Adobe Photoshop CS3 nabízí celou řadu formátů dokumentů, se kterými chce jeho uživatel pracovat. Osobně jsem zvolila formát A4 s ohledem na velikost knihy, protože se může stát, že při použití jiného formátu nastane problém s rozlišením a výsledným tiskem. Po umístění fotografie do připraveného formátu jsem vybrala kombinaci barev černé a bílé a v galerii filtrů použila techniku otisku, která je zařazena pod složkou *Skica* spolu s úpravami obrazu do podoby například uhlokresby, křídově

---

<sup>63</sup> PETERSON, B. *Naučte se exponovat kreativně*. Brno : Zoner Press, 2005. S. 14.

kresby nebo perokresby. Tato úprava se ve své podstatě neliší od tradiční techniky otisku. Funkce pak nabízí vyvážení světla a stínů, které má za následek kontrast zvolených barev a hladkost udává míru viditelných obrysů a linií původní fotografie. (obr. 2, příloha III, s. 52)

Po dokončení této základní úpravy jsem pomocí tabletu a nástroje štětec dokreslila obrysy ploch, které měly být vyplněné barvou. (obr. 3, příloha III., s. 53) Samotné dokreslení je nutné hlavně z toho důvodu, že otisk není dokonalý, linie nejsou dokončené a při vyplnění barvou potom dochází k vybarvení celého obrazu a ztráty původního otisku. Protože základními barvami jsou zde černá a bílá, podle vzoru černobílé fotografie jsem proto zachovala šedou škálu barev a odstín volila podobně jako při stínování v tradiční kresbě.

Po dokončení úpravy fotografií následovala otázka, zda bude součástí knihy také psaný text, nebo bude pohádka vyprávěna pouze obrazy. Pro text jsem se nakonec rozhodla hlavně kvůli nejistotě, pro kterou věkovou kategorii bude kniha určena.

Celá povídka byla nakonec s ohledem na počet ilustrací dlouhá, psaný text byl proto zkrácen do několika vět či slov, aby nijak neomezoval „text“ fotografií. Tyto věty jsem pak v rámci konceptu knihy vložila přímo do fotografií, nebo na prázdné stránky mezi jednotlivé obrazy. (obr. 4, příloha III., s. 53). Vzhledem k tomu, že kniha měla být vázána na levém boku, zakomponování fotografií i psaný text směřoval k pravé straně.

Poslední úpravou pak měly být detaily, které by fotografie určitým způsobem ozvláštnily a protože kniha vznikala na podzim, obrazy byly doplněny padajícím listím.

Stránky knihy jsou tištěné na bílý papír s plošnou hmotností 80g/m<sup>2</sup>, ale vzhledem k průsvitnosti jsou prokládány jednobarevným listem papíru o gramáži 120g/m<sup>2</sup>. Jako obálku jsem použila tvrdé knižní desky ve své původní podobě a barvě, která odpovídá barevnému řešení fotografií. Kniha je vázaná na levé straně kovovými šroubky a ve své podstatě tak připomíná japonskou vazbu (obr. 20, příloha V., s. 61).

#### **4.5 Autorská kniha „Mousebook“**

U současné práce dochází k posunu v rámci celkového vzhledu, tématu i technického zpracování. Při tvorbě obou knih jsem se potýkala s celou řadou problémů, ať už se jednalo o focení, hledání ideální expozice, úpravu nebo problémy s technickým vybavením. S těmito problémy je však nutné počítat dopředu a hlavně nespolehat na to, že se vytoužený výsledek podaří dokonale zpracovat hned napoprvé.

#### **4.5.1 Obsah knihy**

Po dokončení své první autorské knihy jsem se rozhodla, že Myší návrat do Vesnice není a nemůže být úplným koncem příběhu a v rámci bakalářské práce jsem se proto chtěla pokusit Myš znovu „oživit“ a vypravit ji na další dobrodružství. Myš měla opět spatřit velký svět, měla se setkat s dalšími neznámými situacemi a připomenout si, že ať už hledá cokoli, vždy se má kam vrátit. Z tohoto důvodu jsem se opět vrátila k příběhu Malého prince, který je podle mé vlastní interpretace stejně tak o putování, hledání a objevování neznámého, jako o zklamání, uvědomění si a o návratu.

#### **4.5.2 Zaměření fotografie**

Jednou z první změn v původním konceptu bylo zvolení cílové věkové kategorie. První kniha byla určena především dětským čtenářům, zatímco současná kniha obsahuje hlubší proniknutí do situací, které se týkají spíše dospívající generace. Na tento výběr logicky navazovala další otázka: Jaké situace budou nejvhodnější?

Velké množství fotografií nejprve vznikalo pouze náhodně. Inspiraci jsem většinou hledala přímo mezi zvolenou skupinou, stačilo pouze vyjít do ulic a zaznamenat vše, co odpovídalo stanovenému cíli. Záchytným bodem, ze kterého se měl odvíjet celý „příběh“, se nakonec po zhodnocení a výběru vhodných fotografií, stalo přibližné zobrazení jednoho dne dospívajícího jedince a situací, ve kterých by se mohl ocitnout. Fotografie tak zobrazují ranní přípravu, posedávání na lavičkách před školou, kontakt s vrstevníky i s neznámými situacemi, používání telefonů či jiných prostředků moderní doby, vztahy a zlovyky.

#### **4.5.3 Práce v programu Picasa**

Program Picasa je lehce dostupný program pro úpravu obrázků a fotografií, který se neustále aktualizuje a přináší nové a nové funkce. Pro svoji práci jsem ho zvolila kvůli jednoduchému užívání. Z jeho funkcí jsem použila především nástroj ořez, vyrovnání původního obrazu a úpravu podpůrného osvětlení a stínů kvůli zvětšení kontrastu barev původních fotografií (obr. 5, příloha IV., s. 54). Později jsem ho znovu využila ke zpracování koláží, které byly použity jako doplněk ke knize v podobě plakátů.

#### **4.5.4 Technické zpracování v programu Adobe Photoshop CS3**

Základní postup úpravy se nijak neliší od konceptu první autorské knihy. V této fázi jsem opět použila techniku otisku vybranou v galerii filtrů v kombinaci černé a bílé

barvy. Díky zkušenostem z předešlé práce, kdy jsem si většinu postupu vlastní nezkušeností často ztěžovala, jsem si dala více záležet jak na zaostření fotografií, tak na následné úpravě jasu a kontrastu. Z toho důvodu pak úprava otisku nebyla tolik časově náročná. (obr. 6, příloha IV., s. 54)

Poté bylo fotografie potřeba rozdělit do několika skupin, neboť změna konceptu obsahovala i změnu barevnosti. Přestože jsem zachovala kontrast černé a bílé, zpočátku jsem se snažila i o zachování šedé škály odstínů. Zobrazené momenty a především velká členitost zobrazení však přímo lákaly k použití barev (obr. 7, příloha IV., s. 55).

Došlo tedy k dalšímu výběru otisků, jejichž linie bylo potřeba pečlivě dokreslit a následně velice citlivě vybrat odstín použité barvy, aby nedocházelo až k agresivnímu kontrastu mezi fotografiemi (obr. 8 – 9, příloha IV., s. 55 – 56). Nejprve jsem tedy vybírala mezi pastelovými odstíny a v malé míře jimi vyplňovala menší plochy, které vznikly otiskem. Přitom jsem se snažila o zachování bílé barvy Myši (obr. 10, příloha IV., s. 56).

První skupinu obrazů zahrnují fotografie, kde je použita pouze šedá škála barev. Jedná se o ta zobrazení, která byla po otisku nejvíce náročná na dotažení linií a to z toho důvodu, že bylo potřeba odstranit právě velkou část původního otisku. V takovém případě by barevné plochy byly příliš velké a detail otisku myši by se vytratil.

Další skupina fotografií, kde jsem tento postup využila, zahrnuje obrazy, kde je Myš v poměru ke svému prostředí v menší velikosti. Jinými slovy jde o fotografie, u kterých se mi nepodařilo zaostřit celý obraz tak, aby obsahoval všechny prvky v dokonalém měřítku.

Třetí skupina fotografií obsahuje nejvíce barev a na zpracování byla tudíž nejnáročnější. V grafickém programu Adobe Photoshop CS3 jsem pro toto zpracování nejvíce využila funkci vrstev, díky které je možné vyříznout jakoukoli část původního obrazu a několikrát ji zkopírovat na určené místo s libovolnou deformací jako změna velikosti či natočení. Tímto způsobem byla ostatně upravena i samotná Myš, díky čemuž se mi ji poměrně úspěšně, i když pouze částečně podařilo rozpohybovat. Každá vrstva obsahuje jednu část se kterou je možné pracovat, pokud je však vrstev mnoho, každou je potřeba pojmenovat.

V celkovém zpracování konceptu fotografií se v průběhu práce vyskytlo několik zvláštností ohledně zobrazení Myši. První z nich se týká zmíněného pohybu Myši, druhou je fotografie, kde došlo ke změně barvy Myši z bílé na výrazně oranžovou. Tato změna se stala z důvodu vizuálního a obsahového, tedy na jednu stranu změna barvy



„nabourává“ dosavadní již známé zobrazení a na druhou stranu, Myš je oproti prostředí, ve kterém se vyskytuje drobný tvor, který touží po tom, aby byl nějakým způsobem vidět a vnímán svým okolím.

V neposlední řadě bych chtěla upozornit na fotografii znázorňující zlovyky, v tomto případě se jedná o cigarety a kouření, které se obzvláště u adolescentů ve velké míře projevuje a často přetrvává do dospělosti. V tomto případě jsem se pokusila o zachycení momentu, ve kterém se Myš zdá být mnohem menší než samotná cigareta a její existence celkově menší než kouření jako zlovyk. Tento problém navíc podporuje červená barva, která má vyjadřovat jakousi výstrahu.

#### **4.5.5 Titulní strana**

Ačkoliv se jedná o titulní stranu, výsledná podoba vznikla až ke konci knihy. První návrh měl být původně v barevném souladu jako úvodní strany, ale v závěru došlo nejen ke změně vazby, ale také jsem použila podobnou techniku, kterou byly zpracovány samotné fotografie. Záměr ponechat myš bílou je zde jako u většiny fotografií zachován, černé pozadí jsem zvolila v rámci kontrastu a opět v souladu s barevností fotografií.

Písmo u názvu knihy jsem nejprve vybírala z dostupných písem Photoshopu, nakonec jsem však zvolila písmo ruční, psané perem na tabletu za pomoci nástroje štětec. Tato technika se může zdát na první pohled jednoduchá, pokud však pisatel nemá dostatečně osvojenou citlivost pera, může být namáhavá na ruku a současně i na trpělivost, než se podaří dosáhnout adekvátního výsledku. Ruční písmo je v tomto případě i přes veškeré obtíže osobitější a více se přibližuje tématu i věkové kategorii. Pro písmo jsem zvolila odstín šedé, který vizuálně tlumí kontrast černé a bílé.

#### **4.5.6 Plakáty**

Plakáty jsou všude kolem nás, typické jsou pro prostředí města, vidíme je v dopravě a na velkoplošných billboardech. Ne všechny jsou určeny k nalepení na zeď, mohou sloužit jako pozvánky, fungují i jako obal knihy nebo katalogu. Plakáty by měly být vytvořeny tak, aby zaujaly během okamžiku díky použití různých vizuálních prostředků.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> AMBROSE, G.; HARRIS, P. *Grafický design – Formát*. Brno : Computer Press, a.s., 2011. S. 49.

Součástí autorské knihy jsou návrhy tří plakátů ve formátu A3 tištěné na lesklý papír o hmotnosti 90 g/m<sup>2</sup>. V technice jejich zpracování jsou využity veškeré informace a znalosti, které jsem získala při práci na samotné knize. První a druhý plakát je zpracovaný stejnou technikou, tedy koláží vytvořenou v programu Picasa, kde jsou viditelné všechny použité fotografie ve finální podobě. Fotografie jsou kompozičně seřazené do mozaiky a jejich polohu je v programu Picasa možné libovolně upravovat. (obr. 16, příloha IV., s. 59)

Třetí plakát je technicky nejnáročnější. Barevnost je přizpůsobena titulní straně knihy a forma zpracování zahrnuje digitální úpravu fotografie, použití grafických programů včetně vrstvení, námět myši a typografii. Celý formát člení linie, které naznačují možný způsob skládání (obr. 11 – 15, příloha IV., s. 57 – 59).

## **4.6 Tisk a dokončovací práce**

### **4.6.1 Formát a tisk**

Obecně je formát knihy ovlivněn hlavně velikostí původního archu a počtem skladů před konečným ořezem. Dále je potřeba promyslet cílovou skupinu, které je kniha určena a cena. Obzvláště tyto dva faktory ovlivňují možnost výroby, velikost, typ papíru a závěrečné dokončovací práce.<sup>65</sup> Formát naší knihy se oproti první autorské knize liší ve velikosti. Pro původní knihu, která byla určena převážně dětským čtenářům, jsem zvolila tisk ve velikosti A4. U současné práce jsem se rozhodla, vzhledem k širší věkové kategorii, pro velikost menší, která je praktičtější a dostupnější v rámci původního záměru, že by kniha mohla sloužit pro každodenní používání ve formě diáře či deníku.

Protože jednotlivé strany musely být před šitím ořezány kvůli tisku s okrajem, výsledný formát tištěných fotografií je přibližný velikosti A5. Ke každému tisku byly přidány barvy. Tento postup je sice finančně náročnější, ale zajistí vysokou kvalitu výsledných tisků.

Návrh kompozice, jak budou jednotlivé fotografie umístěny, závisí na typu zvolené vazby, což si každý autor musí pečlivě promyslet. V případě naší autorské knihy jsou ilustrace tištěny oboustranně na formát A4, setkávají se v polovině listu, kde jsou strany přehnuty. Každá fotografie po otevření zaujímá místo na spodní (pravé) straně knihy,

---

<sup>65</sup> Ibid., s. 11.

kde nahrazuje psaný text a protější strana je tedy prázdná. Volné listy jsem ponechala opět z důvodu případného praktického využití.

Koncept klasické knihy, jak ji známe, většinou obsahuje přední a zadní předsádku, patitul, na kterém je uveden název a autor knihy, protititul s ilustrací, titulní list, za kterým může následovat strana obsahující citát nebo věnování, samotný knižní blok s textem a technickou tiráž s údaji o knize.<sup>66</sup> V případě autorské knihy se tento koncept může změnit. Pro knihu *Mousebook* jsem většinu těchto stran ponechala. U patitulu jsem použila patkové písmo vlastní programu Photoshop – *Curlz MT*, které svým fyzickým vzhledem připomíná stočené myši ocasy a pro jméno autora bezpatkové písmo *Mistral* připomínající rukopis. Stejný typ písma byl použit i u citátu, ovšem původní minuskule byly vzápětí nahrazeny verzálkami, neboť tento typ písma obsahoval zastaralý styl psaní písmene Z, což by dnes některým čtenářům mohlo činit potíže. Kniha ve své finální podobě obsahuje čtrnáct barevných fotografií a úvodní stranu.

## 4.7 Vazba knihy

Vazba představuje řadu postupů, které se používají ke spojování stran archů knihy dohromady, aby vznikl určený formát. Přitom hrají důležitou roli vizuální stránka, trvanlivost a cena a vazební techniky. Volba vazby závisí na účelu publikace a ovlivňuje trvanlivost.<sup>67</sup>

Existuje několik typů knižní vazby, které se volí na základě funkce knihy. Obecně se dělí na tvrdou a měkkou vazbu. Lepená vazba V2 se používá zejména u knih s měkkou vazbou za užití pružného lepidla, kterým se spojují složky a obálka ke hřbetu knihy. Francouzská vazba využívá křížového lomu papíru, přičemž v závěru tvoří čtyři neproříznuté strany s barevným potiskem ploch u vnitřních částí. U kanadské vazby se užívá zakrytá spirála, jejíž výhodou je, že po otevření má kniha vzhled pevné vazby. Japonská vazba je dekorativní, váže se pomocí dlouhé nitě, ale nepoužívá se příliš často. Vazba na skobičku je poslední dobou velice rozšířená a můžeme ji najít u programů

---

<sup>66</sup> PISTORIUS, Vladimír. *Jak se dělá kniha : příručka pro nakladatele*. Praha - Litomyšl : Paseka, 2003. S. 43.

<sup>67</sup> AMBROSE, G.; HARRIS, P. *Grafický design – Tisk a dokončovací práce*. Brno : Computer Press, a.s., 2011. S. 133.

nebo katalogů, kde jsou jednotlivé složky vloženy do sebe a ve hřbetu jsou sešity pomocí drátěných skobiček.<sup>68</sup>

Použit se mohou i alternativní vazby, které využívají netradičních technik a materiálů. Jedná se například o odkrytou vazbu, u které je viditelné šití, nebo vazbu řetízkovým stehem, která má i dekorativní funkci vzhledem k dostupnosti nití v různé tloušťce a barvě. Populární je i harmoniková vazba, využití gumičky či pásku nebo spojení publikace pomocí spinek, svorky či šroubu.<sup>69</sup>

Pevná vazba, odborně V8, se vyskytuje hlavně u náročných publikací a nejvíce zachovává podobu klasické knihy. U této vazby se složené archy přišívají ke hřbetu obálky, celý knižní blok se poté kulatí, přidává se kapitálek, který nejenže má funkci dekorativní, ale hlavně chrání hřbet knihy proti poškození. V knižních deskách jsou pak aplikované podélné drážky sloužící jako panty.<sup>70</sup>

#### 4.7.1 Vazba autorské knihy

Výběr vazby prošel několika změnami již od počátku tvorby knihy. Hlavním cílem bylo, aby kniha měla hřbet a nepřipomínala tak brožuru. Nejprve jsme vybírali mezi typem vazby, od čehož se postupně odvíjel i výběr materiálu pro knižní desky. Jako první jsme zvolili francouzskou vazbu, která však nebyla vzhledem k větší náročnosti digitálního tisku realizovatelná. Druhou volbou byla lepená vazba, která je ovšem i přes dokonalejší technické zpracování méně vhodná v ohledu na cíl použití knihy.

Nejlépeší volbou tedy zůstala pevná šitá vazba, která má dlouhodobější trvanlivost a navíc vyhovuje i z estetické stránky. Celá obálka knihy je tvořena z knižních desek a potažena plátnem Akvarel v černé barvě a s hrubším lesklým povrchem. Pro předsádky je použit papír stejné barvy o gramáži 120 g/m<sup>2</sup>. Kniha obsahuje dva sešité archy s vlepeným listem ve středu knihy, který oba archy spojuje. Na zadní straně knihy je mezi předsádku a knižní desky vlepený plátěný pruh ze stejného materiálu, jako knižní desky, sloužící jako kapsa pro skládané plakáty.

---

<sup>68</sup> AMBROSE, G.; HARRIS, P. *Grafický design - Formát*. Brno : Computer Press, a.s., 2011. S. 23.

<sup>69</sup> AMBROSE, G.; HARRIS, P. *Grafický design – Tisk a dokončovací práce*. Brno : Computer Press, a.s., 2011. S. 145.

<sup>70</sup> AMBROSE, G.; HARRIS, P. *Grafický design - Formát*. Brno : Computer Press, a.s., 2011. S. 23.

#### 4.7.2 Knižní obálka

Přestože černá barva knižní vazby byla v souladu s barevností knihy nevhodnější, zdála se obyčejná a fádňí. Ke zpestření vizuální stránky knižních desek jsme proto použili obálku z pauzovacího papíru bílé barvy o hmotnosti 90g/m<sup>2</sup>, obzvláště kvůli jeho průhlednosti, která ho činí zajímavým a lákavým materiálem pro kreativní využití.

Na přední straně knihy je fontem *Curlz MT* vytištěn název knihy tak, aby se jeho umístění shodovalo s umístěním názvu na patitulu. Na levé straně hřbetu se pak nachází stylizovaný otisk Myši, jakožto symbolu celé autorské knihy (viz příloha V., s.).

## 5 ZÁVĚR

Hlavním cílem této práce bylo vytvoření obrazové reportáže, která by dokumentovala životní situace myši jako symbolického znázornění pocitů dospívajícího člověka. Zároveň jsem se snažila vytvořit něco hmatatelného, co by si takový člověk mohl vzít do rukou a co by mu patřilo.

Během práce jsem se setkala s mnoha situacemi, které nejenže vyžadovaly spoustu trpělivosti, ale bylo také třeba pochopit, že techniku zpracování, kterou jsem pro tuto práci zvolila, není snadné ovládnout a hlavně počítat s tím, že boj člověka s technikou je předem prohraný. Proto je pro mne největším přínosem skutečnost, že se mi podařilo přes veškeré potíže tuto práci dokončit a ačkoliv jsem si ji svojí nezkušeností s grafickými programy často ztěžovala, myslím, že se mi podařilo dosáhnout poměrně adekvátního a originálního výsledku.

První autorská kniha, kterou se mi podařilo podobnou technikou vytvořit, obsahovala příběh s poněkud naivní pointou. Z toho důvodu jsem se rozhodla v práci pokračovat a zjistit, jak daleko se lze v technickém zpracování i obsahu posunout. Oproti první knize tedy ubylo přebytečných detailů a slov a naopak zde byl zdůrazněn vyjadřovací prvek, jakým je hra s barvami a liniemi.

V rámci osobního průzkumu, který jsem prováděla ve svém blízkém okolí, jsem se setkala s mnoha názory na finální podobu knihy, ať už se jednalo o osoby, které se na vzniku nějak podílely, nebo knihu viděly poprvé. Jednak se názory týkaly právě zmíněné barevnosti, která mnohým lidem připadala sympatická, a na druhou stranu bylo velice zajímavé pozorovat reakce na jednotlivé fotografie, ať už se jednalo o zobrazení myši na volantu auta, nebo znázornění mapy města jako nepřehledného bludiště. Právě tyto reakce mě utvrdily hlavně v tom, že by tato práce mohla získat i jinou podobu a dostat se tak blíže k lidem, ačkoliv jsem se při jejím vzniku potýkala s řadou problémů, od technických záležitostí, přes koncepci a občas i dramatické situace, ve kterých se myš ocitala, až po složitou komunikaci s knihaři.

Na závěr bych chtěla zmínit událost, která se pro mne stala natolik zvláštní, že podpořila budoucí plány práce s podobným námětem. Tou událostí je skutečnost, že za dobu, která během vytváření myšního příběhu uběhla, v mých očích Myš opravdu *ožila* a utvrdila mě v tom, že její cesta touto prací rozhodně nekončí.

## 6 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY:

1. AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Grafický design – Typografie*. 1. vyd. Brno : Computer Press, a.s., 2010. 175 s. ISBN: 978-80-251-2967-8.
2. AMBROSE, G.; HARRIS, P. *Grafický design – Tisk a dokončovací práce*. 1. vyd. Brno : Computer Press, a.s., 2011. 176 s. ISBN: 978-80-251-2968-5.
3. AMBROSE, G.; HARRIS, P. *Grafický design – Formát*. 1. vyd. Brno : Computer Press, a.s., 2011. 176 s. ISBN: 978-80-251-2966-1.
4. BALEKA, Jan. *Výtvarné umění: výkladový slovník*. Dotisk 1. vyd. Praha : Academia, 1997. 429 s. ISBN: 80-200-0609-5.
5. CASTLEMAN, Riva. *A century of Artists Books*. 1. vyd. New York : Museum of Modern Art, 1994. 263 s. ISBN: 978-08-707-0152-8.
6. CARROLL, Lewis. *Alenka v kraji divů a za zrcadlem*. 2. vyd. Praha : Albatros, 1970. 256 s.
7. ČEŇKOVÁ, Jana. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*. 1. vyd. Praha : Portál, 2006. 175 s. ISBN: 80-7367-095-X.
8. DABNER, David. *Grafický design v praxi*. 1. vyd. Praha : Slovart, 2004. 128 s. ISBN: 80-7209-597-8.
9. FLUSSER, V. *Moc obrazu: výběr filozofických textů z 80. a 90. let*. Praha : Občanské sdružení pro podporu výtvarného umění, 1996. 252 s.
10. Grapheion. *Evropské revue o moderní grafice, umění knihy, tisku a papíru*. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, spol. s.r.o., 1999, č. 3,4.
11. Grapheion. *Evropské revue o moderní grafice, umění knihy, tisku a papíru*. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, spol. s.r.o., 2000, č. 14.
12. HASHIMOTO, Alan. *Velká kniha digitální grafiky a designu*. 1. vyd. Brno : Computer Press, a. s., 2008. 384 s. ISBN: 978-80-251-2166-5.
13. KOČMAN, Jiří H. *Japonské tradiční knihařství*. Kroměříž : [s.n.], 1998. 25 s.

14. KRUPA, Viktor; GENZOR, Josef. *Písma světa*. 1. vyd. Bratislava : Obzor, 1989. 358 s. ISBN: 80-215-0011-5.
15. McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha : BB/art, 2008. 224 s. ISBN: 978-80-7381-419-9.
16. MYŠKA, Miroslav. *333 tipů a triků pro digitální fotografii*. 1. vyd. Brno : Computer Press, a.s., 2009. 224 s. ISBN: 978-80-251-2210-5.
17. PETERSON, B. *Naučte se exponovat kreativně*. 1, vyd. Brno : Zoner Press, 2005. 160 s. ISBN: 80-86815-22-6.
18. PISTORIUS, Vladimír. *Jak se dělá kniha : příručka pro nakladatele*. 1. vyd. Praha; Litomyšl : Paseka, 2003. 248 s. ISBN: 80-7185516-2.
19. SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. *Malý princ*. 3. vyd. Praha : Albatros, 1972. 100 s.
20. SALTZ, Ina. *Základy typografie*. 1. vyd. Praha : Slovart, 2010. 208 s. ISBN: 978-80-7391-404-2.
21. SIMMONS, Jason. *Kompletní příručka pro designéry*. 1. vyd. Praha : Slovart, 2009. 256 s. ISBN: 978-80-7391-151-5.
22. TOMAN, Jaroslav. *Konstanty a proměny moderní české poezie pro děti : (Tvorba - recepce - reflexe)*. [s.l.] : Nakladatelství Vlastimil Johanus, 2008. 271 s. ISBN: 978-80-904247-2-2.
23. TŮMA, Tomáš. *Počítačová grafika a design*. 1. vyd. Brno : Computer Press, a.s., 2007. 155 s. ISBN: 978-80-251-1784-2.
24. TWEMLOWOVÁ, Alice. *K čemu je grafický design?* 1. vyd. Praha : Slovart, 2008. 256 s. ISBN: 978-80-7391-027-3.
25. VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie. I, Dětství a dospívání*. 1. vyd. Praha : Karolinum, 2005. 467 s. ISBN: 80-246-0956-8.
26. VÁGNEROVÁ, Marie. *Vývojová psychologie. II, Dospělost a stáří*. 1. vyd., dotisk 1. vyd. Praha : Karolinum, 2007 2008. 461 s. ISBN: 978-80-246-1318-5.



27. WALTHERS VON ALTEN, Judith. *Adobe Photoshop CS3*. 1. vyd. Brno : Computer Press, a.s., 2007. 399 s. + 1 CD-ROM. ISBN: 978-80-251-1845-0.
28. WIGAN, Mark. *Vizuální myšlení. Umění ilustrace*. 1. vyd. Brno : Computer Press, a.s., 2010. 176 s. ISBN: 978-80-251-2970-8.

## ELEKTRONICKÉ ZDROJE:

1. Škola konceptuální tvorby: *Autorské knihy* [online]. ©2012 [cit. 2012-04-16]. Dostupné: <http://concept.avu.cz/studijni-texty-study-scripts/collatanea-prosperova-knihovna/kniha/autorske-knihy/>.
2. Nakladatelství Offi: *Co je autorská kniha?* [online]. ©2009 [cit. 2012-04-16]. Dostupné: <http://offi.cz/Autorska%20kniha.html>.
3. Žurnalistika: *Esej (Barbora Osvaldová)* [online]. ©2012 [cit. 2012-04-16]. Dostupné: <http://www.zurnalistika.cz/?p=23>.
4. Filmová esej. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2012-04-16]. Dostupné: [http://cs.wikipedia.org/wiki/Filmov%C3%A1\\_esej](http://cs.wikipedia.org/wiki/Filmov%C3%A1_esej).
5. Historické obzory: *Jak se chodilo i nechodilo do školy* [online]. ©1996 – 2012 [cit. 2012-04-16]. Dostupné: <http://www.radio.cz/cz/rubrika/historie/jak-se-chodilo-i-nechodilo-do-skoly>
6. Jan Amos Komenský: *Orbis Sensualium pictus* [online]. ©2004 – 2012 [cit. 2012-04-16]. Dostupné: <http://www.ptejteseknihovny.cz/uloziste/aba001/2007-2009/komensky-orbis-sensualium-pictus>.
7. Edward Wakeling: *John Tenniel* [online]. ©2008 [cit. 2012-04-16]. Dostupné: <http://www.lewiscarroll-site.com/>.
8. Paladix: *Milan Sýkora: Vznik fotografie* [online]. ©1998 – 2012 [cit. 2012-04-16]. Dostupné: <http://www.paladix.cz/clanky/vznik-fotografie.html>.

## **7 PŘÍLOHY**

<b>I Příloha I. Autorské knihy</b> .....	42
<b>II Příloha II. Grafické romány, fotografie</b> .....	45
<b>III Příloha III. Autorská kniha „Myši příběh“</b> .....	50
<b>IV Příloha IV. Autorská kniha „Mousebook“</b> .....	52
<b>V Příloha V. Finální podoba autorských knih</b> .....	58

## I Příloha I. Autorské knihy



obr. 1 Henri de Toulouse - Lautrec



obr. 2 Dieter Roth – Daily Mirror Book, 1961

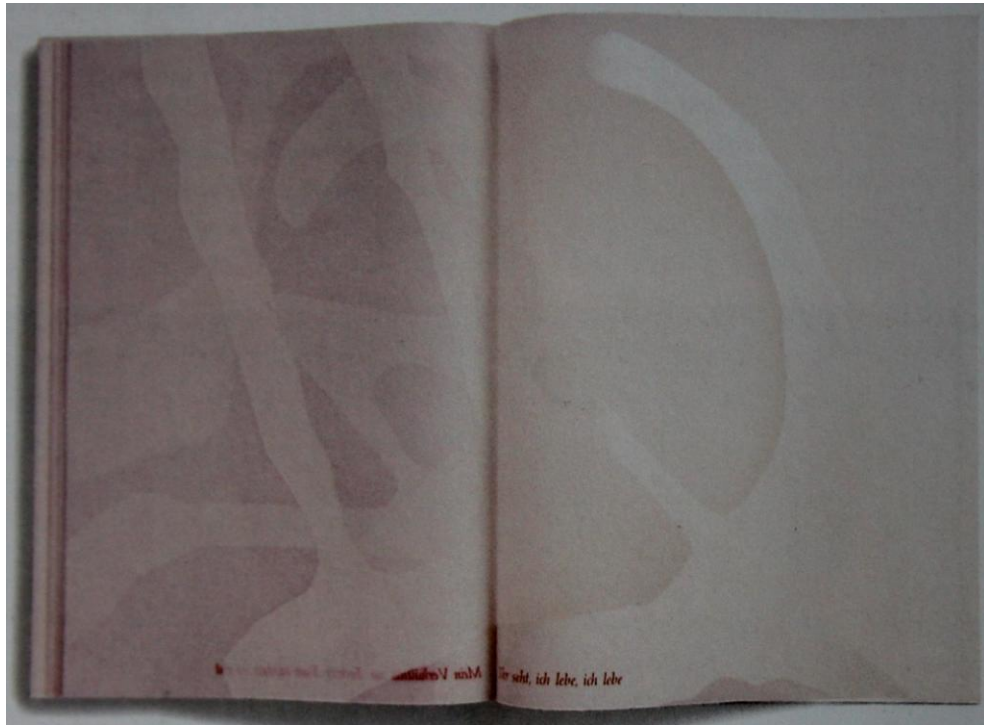


obr. 3 Anselm Kiefer – „instalace“



obr. 4 Paul Gauguin – Noa Noa, 1894



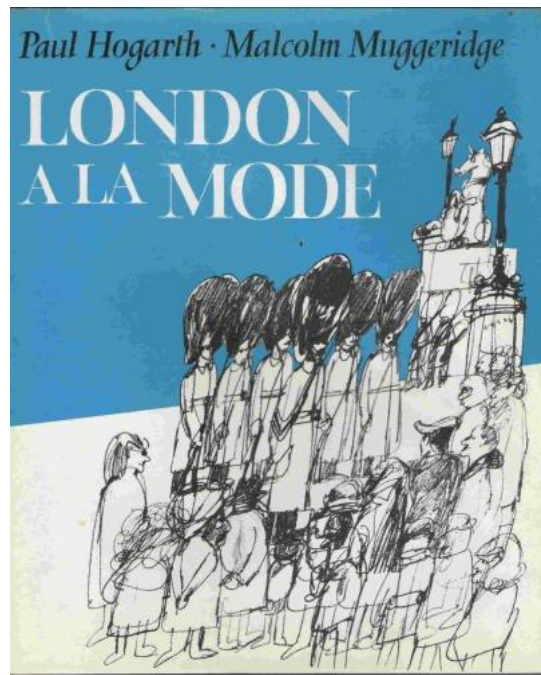


obr. 5 Unica T – Anja Harmsová

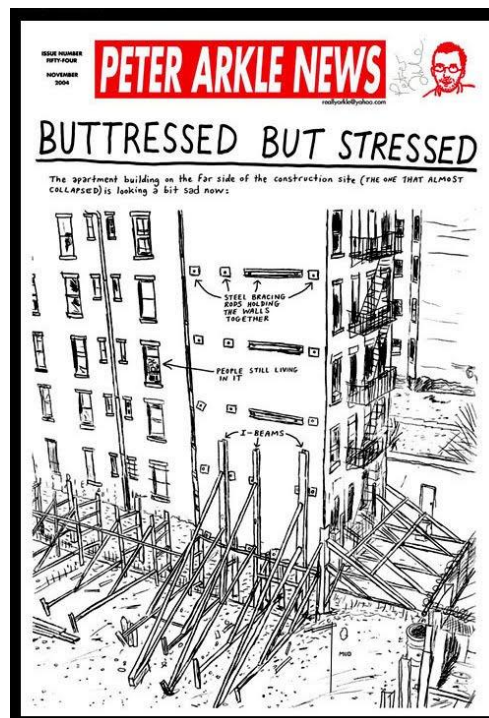


obr. 6 Unica T – Ines von Ketelhodtová

## II Příloha II. Grafické romány, fotografie



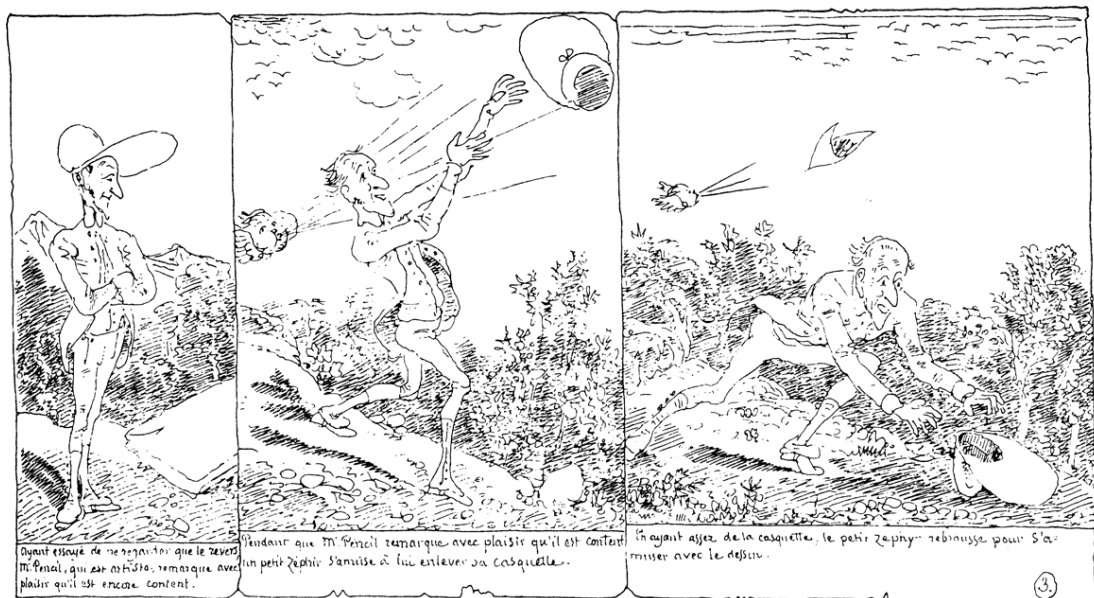
obr. 7 Paul Hogarth – *London a la Mode*



obr. 8 Peter Arkle News

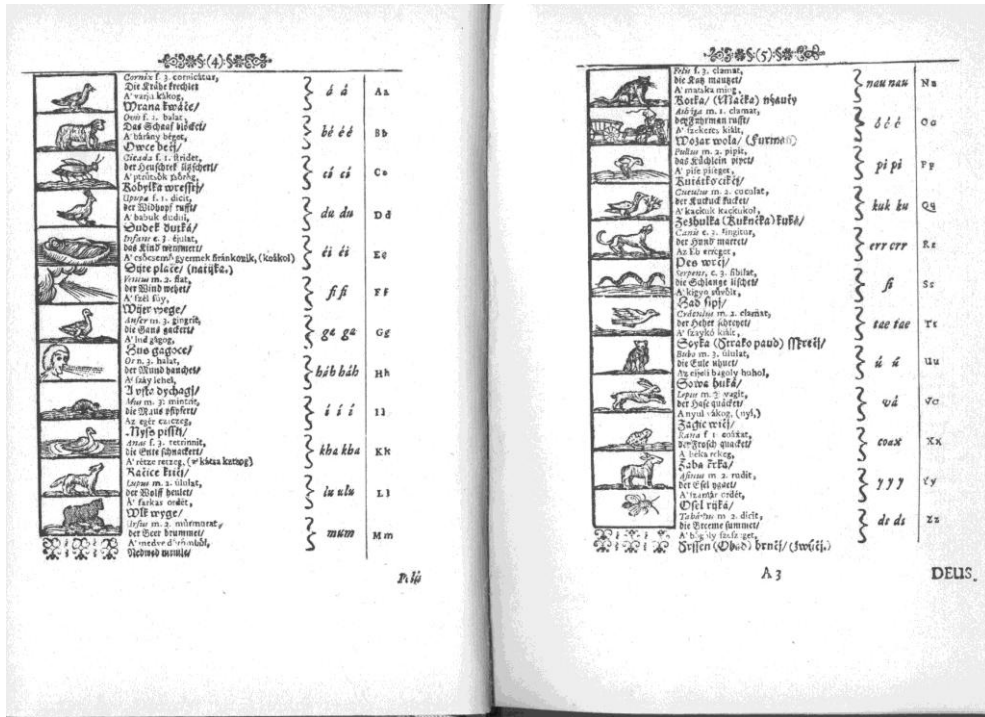


obr. 9 William Hogarth – *Dráha prostitutky*, 1731

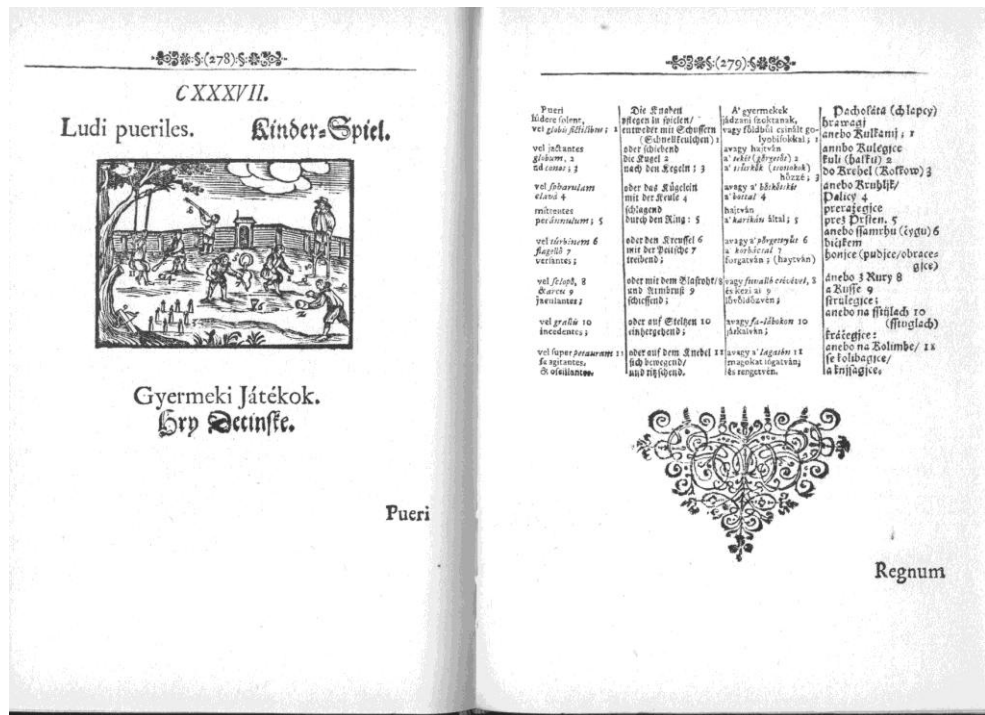


obr. 10 *Mr. Pencil*, Rodolphe Töpffer, 1840





obr. 11 J. A. Komenský – Orbis Sensualium Pictus, 1685



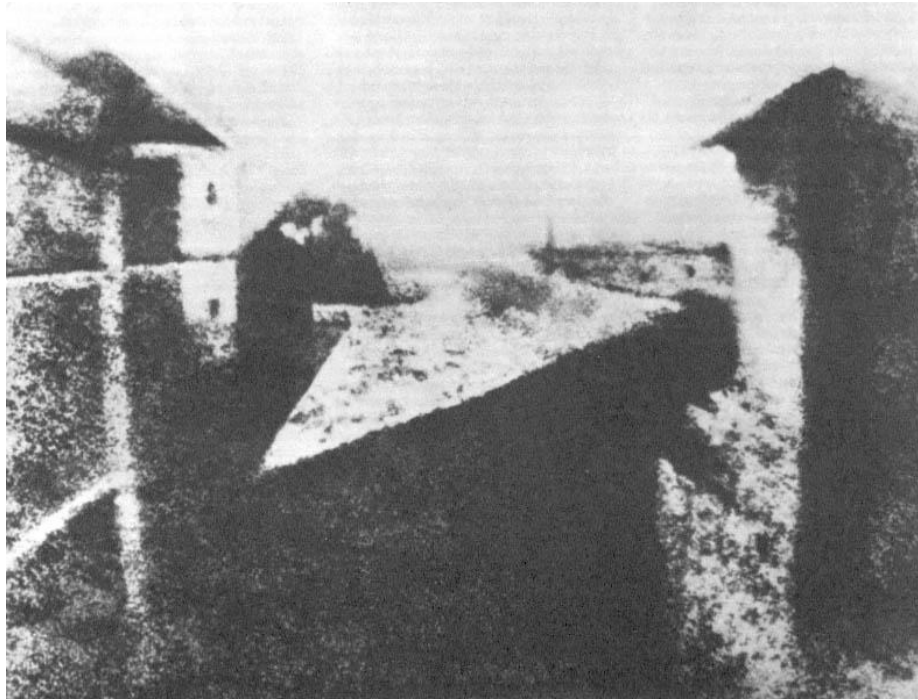
obr. 12 J. A. Komenský – Orbis Sensualium Pictus, 1685



obr. 13 John Tenniel, *Alenka v kraji divů*, 1865



obr. 14 John Tenniel, *Alenka v kraji divů*, 1865



obr. 15 J. N. Niepce – *Pohled z okna*, 1826



obr. 16 J. N. Niepce

### III Příloha III. Autorská kniha „Myší příběh“



obr. 1 Černobílá fotografie



obr. 2 Otisk



obr. 3 Barva



obr. 4 Text



#### IV Příloha IV. Autorská kniha „Mousebook“



obr. 5 Barevná fotografie



obr. 6 Otisk



obr. 7 Dokreslení obrysu



obr. 8 Barva





obr. 9 Barevná výplň

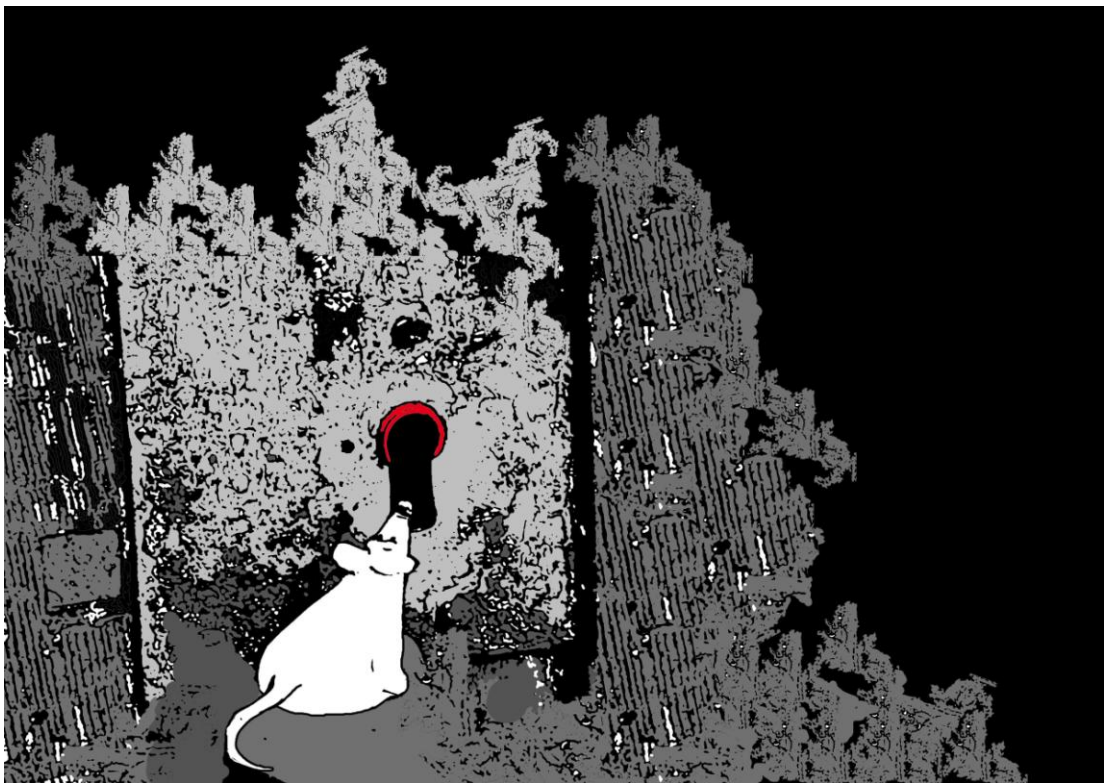


obr. 10 Finální podoba





obr. 11 Návrh na plakát 1



obr. 12 Návrh na plakát 2

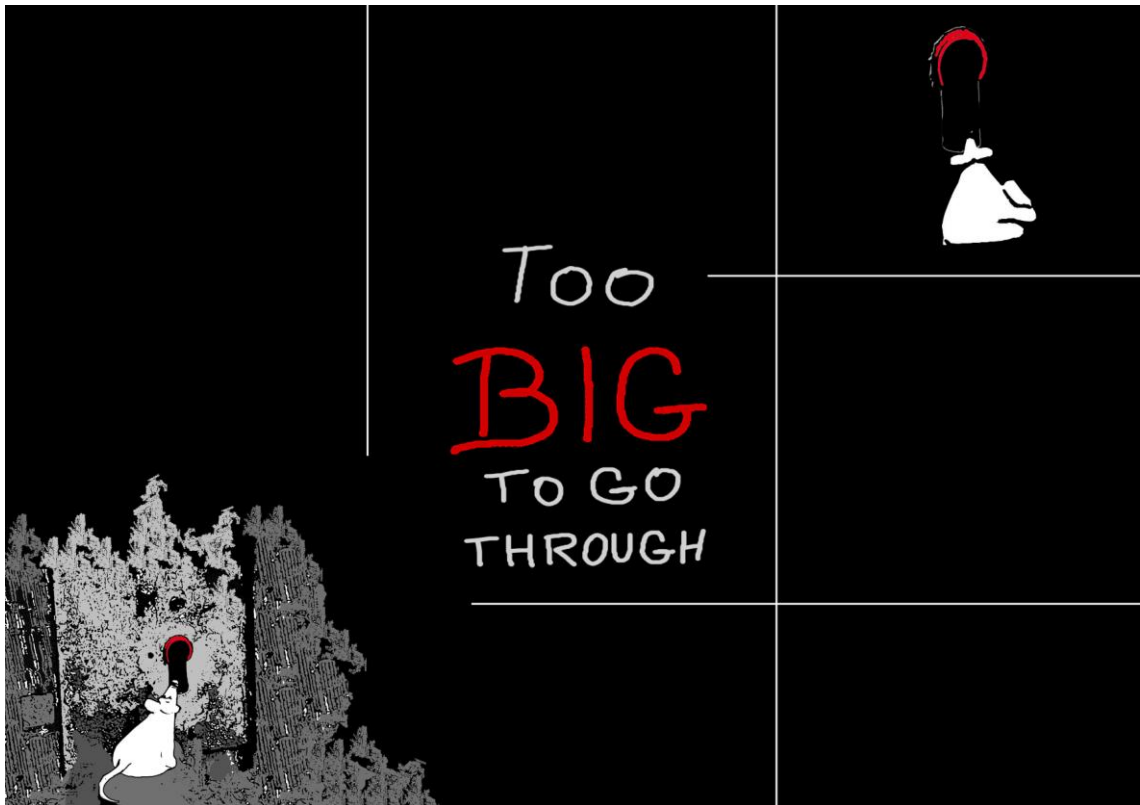


obr. 13 Návrh na plakát – text

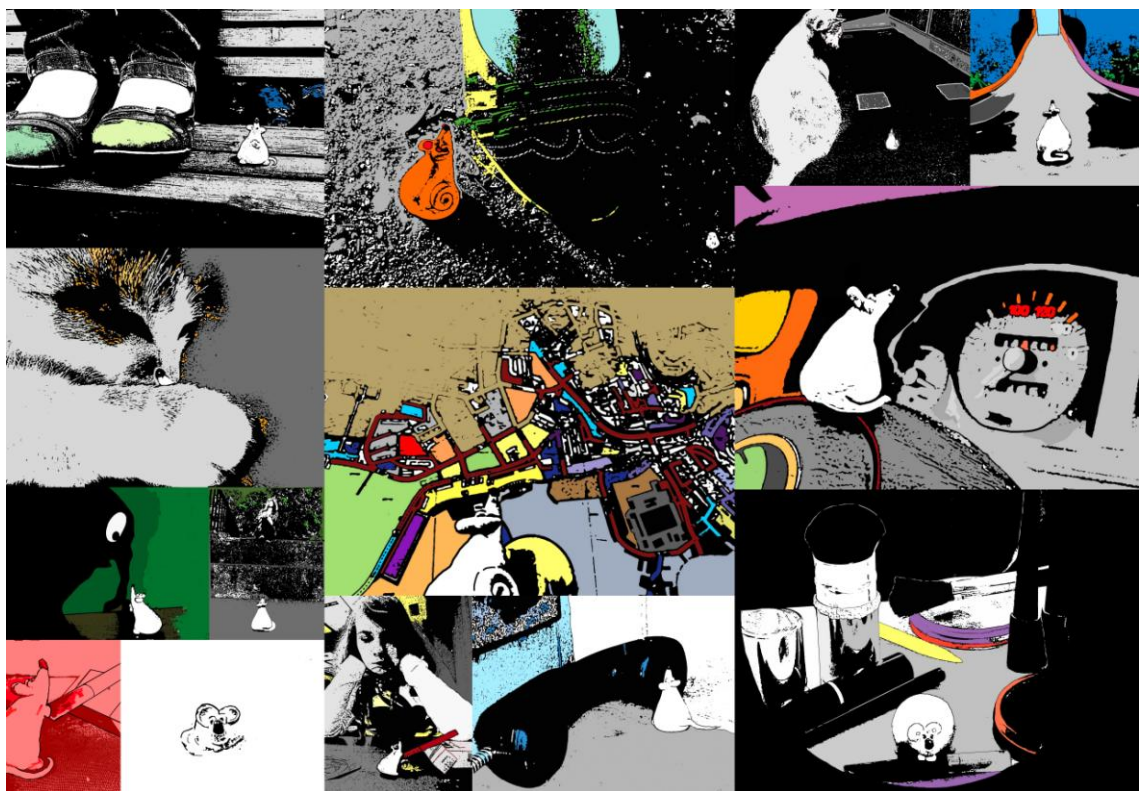


obr. 14 Návrh na plakát – barva





obr. 15 Plakát 1



obr. 16 Plakát 2

## V Příloha V. Finální podoba autorských knih



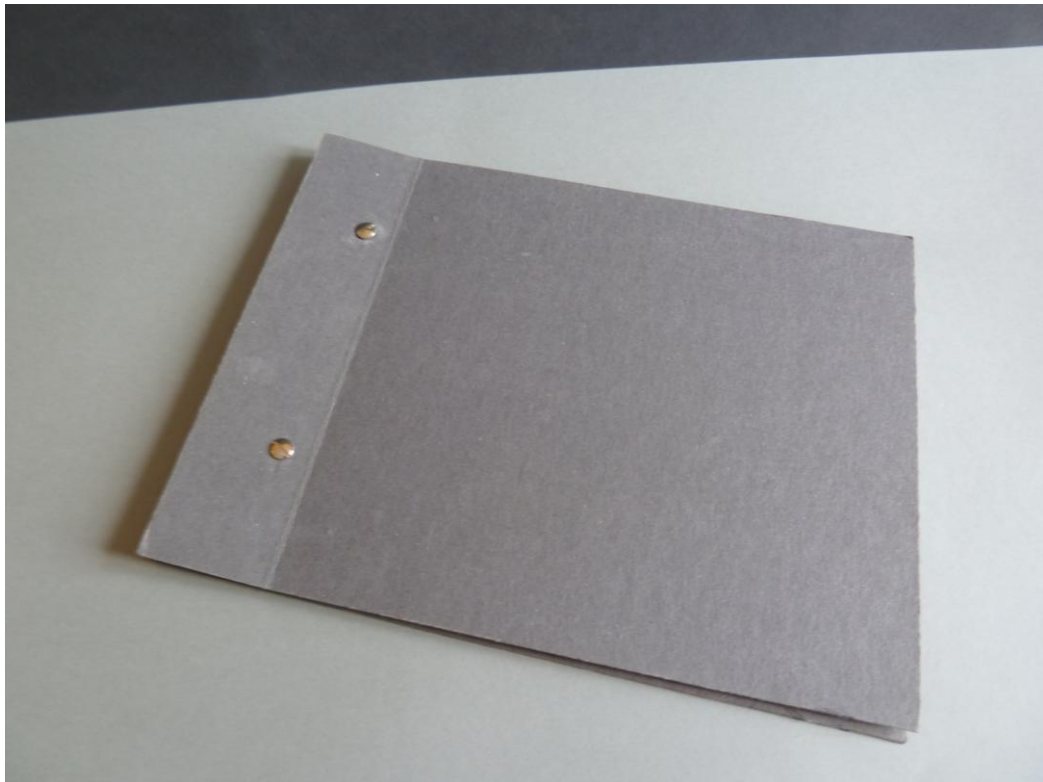
obr. 17 Autorská kniha *Myší příběh*



obr. 18 Autorská kniha *Myší příběh*



obr. 19 Autorská kniha *Myší příběh*



obr. 20 Autorská kniha *Myší příběh* – vazba





obr. 21 Autorská kniha *Mousebook*



obr. 22 Autorská kniha *Mousebook*



obr. 23 Autorská kniha *Mousebook*



obr. 24 Autorská kniha *Mousebook*



obr. 25 Autorská kniha *Mousebook*



obr. 26 Autorské knihy



## ZDROJE OBRAZOVÉ PŘÍLOHY:

1. [http://www.all-art.org/history661\\_posters.html](http://www.all-art.org/history661_posters.html)
2. [http://www.enotes.com/topic/Dieter\\_Roth](http://www.enotes.com/topic/Dieter_Roth)
3. [http://www.all-art.org/history661\\_posters.html](http://www.all-art.org/history661_posters.html)
4. <http://www.myartprints.co.uk/a/paul-gauguin/nea-noa-printed-books.html>
5. Grapheion. Evropské revue o moderní grafice, umění knihy, tisku a papíru. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, spol. s.r.o., 2000, č. 14.
6. <http://www.amazon.com/London-mode-Paul-Hogarth/dp/B0006BPBUW>
7. <http://spokenspace.blogspot.com/2010/09/new-things-to-look-at.html>
8. <http://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks>
9. <http://culturevisuelle.org/fovea/archives/141>
10. <http://www.eucebnice.cz/>
11. <http://xahlee.org/p/alice/tenniel.html>
12. <http://britishphotohistory.ning.com/profiles/blogs/niepce-in-england-conference>