



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné výchovy

Diplomová práce

KOUŘ A ZRCADLA
Ilustrace ke knize Neila Gaimana

Autor práce: Anna Engelmannová

Vedoucí práce: doc. Lenka Vilhelmová, ak. mal.
Studijní obor: Výtvarná výchova pro základní umělecké školy

České Budějovice 2013

Prohlašuji, že jsem svoji diplomovou práci vypracovala samostatně pouze s využitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů. Souhlasím se zveřejněním své diplomové práce v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG, provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé diplomové práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací.

Datum _____

Anna Engelmannová

Tímto bych ráda poděkovala vedoucí diplomové práce doc. Lence Vilhelmové, ak. mal.
za cenné rady, připomínky a odborné vedení práce.

Abstrakt

Kouř a zrcadla **Ilustrace ke knize Neila Gaimana**

Záměrem diplomové práce je vytvoření ilustrací ke sbírce fantastických povídek *Kouř a zrcadla: smyšlenky a iluze* od Neila Gaimana. Včetně ilustrací je součástí souboru také obal a předsádka knihy.

Teoretická část práce je zaměřena na současné tendence v knižní ilustraci. Nejprve je objasněn pojem, význam a historický kontext ilustrace, dále jsou charakterizovány soudobé ilustrační techniky. Další část je zaměřena na osobnost Neila Gaimana, autora knihy, jeho předního ilustrátora Davea McKeana a srovnává publikované obálky i ilustrace zahraničních výtisků knihy *Kouř a zrcadla*.

V praktické části je podrobný záznam o postupu práce a použitých technikách. V závěru je podán výklad k jednotlivým ilustracím.

Klíčová slova: ilustrace, význam ilustrace, historický vývoj ilustrace a knižní malby, fantastická ilustrace, současné techniky ilustrace, *Kouř a zrcadla*, Neil Gaiman, Dave McKean

Bibliografický údaj:

ENGELMANNOVÁ, A. *Kouř a zrcadla: Ilustrace ke knize Neila Gaimana*. České Budějovice 2013. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy. Vedoucí práce doc. Lenka Vilhelmová, ak. mal.

Abstract

Smoke and Mirrors Illustrations by Neil Gaiman's Book

The intention of this thesis is to create a collection of illustrations to fantasy stories *Smoke and Mirrors: Short Fictions and Illusions* by Neil Gaiman. File also includes book cover and flyleaf.

The theoretical part focuses on the current trends in book design. First chapter explains concept, importance and historical context of illustration; the next chapter describes present illustration's technologies. Next part focuses on Neil Gaiman, the author of the book, and his leading illustrator Dave McKean. Last chapter of the theoretical part compares covers and illustrations of foreign copies of book *Smoke and Mirrors*.

The practical part includes detailed notes about working procedure and technologies used. Finally an interpretation to the individual illustrations is given.

Key words: Illustration, Importance of illustration, Historical context of illustration, Fantasy illustration, Present illustration's technologies, *Smoke and Mirrors*, Neil Gaiman, Dave McKean

Obsah

Úvod	7
1 Teoretická část	9
1.1 Ilustrace.....	9
1.1.1 Definice.....	9
1.1.2 Význam.....	10
1.1.3 Vývoj knižní malby a ilustrace.....	11
1.1.4 Fantazijní ilustrace.....	15
1.2 Technologické postupy při vzniku ilustrace.....	20
1.2.1 Klasické grafické techniky.....	21
1.2.2 Současné technologie.....	22
1.3 Neil Gaiman.....	24
1.3.1 Biografie, filozofie, dílo.....	24
1.3.2 Dave McKean jako dvorní ilustrátor Neila Gaimana.....	27
1.3.3 Kouř a zrcadla.....	28
1.3.4 Porovnání obálek a ilustrací českých i zahraničních výtisků knihy Kouř a zrcadla.....	28
2 Praktická část	31
2.1 Idea a postup tvorby.....	31
2.1.1 Inspirace, sbírání materiálů, skicy.....	32
2.1.2 Ztvárnění poezie a prózy.....	33
2.1.3 Použité techniky.....	33
2.1.3.1 Frotáž.....	34
2.1.3.2 Obtisky.....	34
2.1.3.3 Šablony.....	34
2.1.3.4 Koláž.....	34
2.1.3.5 Mramorování.....	35
2.1.3.6 Vyrývání.....	35
2.1.3.7 Malba na navlhčený papír.....	35
2.1.4 Úprava v elektronické podobě.....	35
2.2 Výklad k jednotlivým ilustracím.....	36
Závěr	39
Seznam použitých zdrojů	40
Seznam příloh	42
Přílohy	43
I. Publikované obaly a ilustrace.....	43
II. Inspirační materiály.....	47
III. Skicy a zkoušky technik.....	52
IV. Vybrané ilustrace, obal, předsádka.....	56

Úvod

Jako téma diplomové práce jsem si vybrala ilustrace ke sbírce fantazijních povídek *Kouř a zrcadla: smyšlenky a iluze*, pocházející od současného autora Neila Gaimana. Povídky, jakožto stručnější literární útvary, dávají možnost vytvořit více obrazů s rozdílnými náměty a neupadnout při tvorbě do stereotypu, nabízejí stále nové příběhy, témata a motivy. Konkrétně tato sbírka je poutavá nejen pro obsahovou stránku jednotlivých povídek, ale také vizuálním potenciálem titulu knihy. Médium ilustrace jsem zvolila, jelikož čtení knih patří k mým zájmům a současná situace v odvětví knižního designu žánru fantasy na českém trhu není, tedy až na výjimky, ve srovnání s úpravou zahraničních publikací příliš lichotivá. Ráda bych tak vytvořila soubor ilustrací, zahrnující také obal a předsádku, které budou skutečně odrážet význam jednotlivých povídek i celkový charakter knihy. Kromě vypracování ilustrací, se všemi náležitostmi jako inspirace, rešerše apod. bylo mým dalším cílem zmapovat aktuální situaci a tendence v oblasti ilustrace, zejména v odvětví fantazijní literatury. Tento úmysl lze splnit za pomoci důsledného studia literatury, vztahující se k tématu a porovnávání grafického provedení nejrozličnějších nově vydaných knih, kde budou pozorovány zejména techniky, kompozice a motivy ilustrací.

Práce se skládá z teoretické a praktické části, přičemž každá kapitola byla koncipována, tak aby se zabývala danou problematikou od obecných zákonitostí ke konkrétním otázkám. Teoretický úsek nejprve objasňuje pojem ilustrace, její obecný význam, zejména v oblasti rozvoje představitosti, dále pro hlubší porozumění soudobému kontextu nastiňuje historický vývoj knižní malby a ilustrace a v poslední konkrétněji zaměřené podkapitole mapuje vznik a rozvoj fantazijní ilustrace i celého literárního žánru. První kapitola je obohacena o odkazy na konkrétní knihy, jejich přebaly a ilustrace. Následující segment teoretické části se věnuje ilustračním technikám obecně, charakterizuje klasické grafické techniky, ale i současné moderní technologie, které se neustále rozvíjejí a přinášejí tak další možnosti výtvarného vyjádření. Kapitola současně upozorňuje na aktuální trend ilustrace ponechané v digitální podobě, tedy takové, která je součástí elektronických knih. Po objasnění obecných a technologických aspektů ilustrace následuje poslední kapitola teoretické pasáže, tento úsek je věnován základním východiskům ilustrované sbírky povídek. Kapitola přibližuje osobnost *Neila Gaimana*, jako autora publikace, v nástinu jeho filozofie a díla. Dále se zabývá osobou *Davea McKeana*, výtvarníka, designéra a v neposlední řadě filmového tvůrce, který je Gaimanovým dvorním ilustrátorem. Vytvořil nespočet obalů a ilustrací pro jeho knihy. Zabývat se McKeanovou tvorbou je potřebné zejména z důvodu jejich dlouhodobé spolupráce a tedy nezbytného pochopení a proniknutí do smyslu Gaimanova díla. Následující část kapitoly předkládá podrobný rozbor sbírky *Kouř a zrcadla*, v rámci rešerše jsou zde, se stručným popisem, uvedeny také ukázky výtisků zahraničních publikací a ilustrací.

Část, popisující praktickou realizaci díla, je členěna převážně podle postupu při tvorbě. V první řadě se věnuje základním představám o zamýšleném projektu, včetně uvedení inspiračních zdrojů, obsahu rešerše a skicování. Následuje úsek zabývající se problematikou rozdílného pojetí poezie a prózy. Kapitola o použitých technikách nejprve objasňuje změnu původních záměrů. V zadání diplomové práce je uvedeno, že ilustrace budou zhotoveny hlubotiskovou technikou suché jehly. To se po následném

uvážení a konzultacích ukázalo jako nevhodné vzhledem k zaměření charakteru práce na aktuální směry a trendy knižní tvorby. S ohledem na skutečnost, že klasické grafické techniky jsou náročné na čas, přípravu i realizaci a jsou tak pro současný digitální průmysl grafického designu neekonomické a neúčelné, byly pro tyto konkrétní ilustrace zvoleny jiné techniky s grafickým charakterem. Zmíněné grafické postupy akcentují strukturalitu a vzory, jejich podrobný popis je zaznamenán v kapitole s názvem Použité techniky. Pojednání, zaměřené na přiblížení způsobu a postupu tvorby, je zakončené částí o finální úpravě vzniklých prací v elektronické podobě. V závěru praktické části je věnován prostor pro charakteristiku každé jednotlivé ilustrace, včetně obalu a předsádky.

Mezi základní zdroje, o které se práce opírá, patří publikace *Vizuální myšlení: umění ilustrace*, jejíž autor Mark Wigan poskytuje informace o zákonitostech knižní tvorby, představuje práci mladých umělců a předkládá směry, kterými se svět ilustrace ubírá. Další nápomocnou knihou, zejména při volbě techniky, se stala metodická pomůcka *Grafickou cestou* od Evžena Linaje a Aloise Kračmara. V množství dalších použitých zdrojů je žádoucí uvést ještě knížku *Così tìsnivého: surrealismus a grafický design*, záznam výstavy sestavený Rickem Poynorem a mnohé další.

1 Teoretická část

1.1 Ilustrace

1.1.1 Definice

„Ilustrace (lat. *illustrare* – osvětlit, ozřejmit), převážně reprodukováný obrazový doprovod tištěného textu, zejména knižního, ale také časopiseckého, propagačního (letáků, katalogů aj.).“ (...) „Cílem umělecké ilustrace je vnést do literárního díla výtvarný zážitek textu, který může být k předloze vázán těsně, ale může také být vůči ní velmi volnou výtvarnou paralelou.“¹

V zásadě lze tedy říci, že ilustrace by měla být něčím, co čtenáři pomáhá vizualizovat text, lépe ho vnímat a pochopit. V některých případech ilustrace přesahuje, parafrázuje nebo vnáší jistou nadsázku do dotvářeného textu a tak může čtenáři přinést další rozměr kritického pohledu na danou problematiku.

Kritéria pro obrazové dotváření textu, by se však měla jednoznačně řídit tím, o jaký druh publikace se jedná. Ilustrace vědeckého textu vyžaduje přesnost, jasnost a jen málo připouští fantazii. Opakem je umělecká ilustrace, kde jsou fantazie a originalita vyžadovány. Při vzniku ilustrace je tedy vždy zásadní otázkou, pro koho bude určena, koho má oslovit? Autor by měl ve svých pracích vytvořit kompromis mezi tím, co by pravděpodobně mělo danou cílovou skupinu oslovit, a tím, jaká je jeho osobní vize, autorský záměr. Každý druh literatury jako beletrie, fantasy, poezie, knihy pro děti apod. má svá estetická specifika. Obecně platí, že čím mladší je čtenář, tím více ilustrací by měla kniha obsahovat. Dětská literatura tedy lze označit za nejčastěji ilustrovanou. Jedná se o barevné, snadno pochopitelné a poutavě podané kresby bez skrytých významů. Oproti tomu v oblasti beletrie se vizuální hledisko knihy vztahuje častěji k obálce než k samotné ilustraci. Ale i v odvětví beletrie se objevují fascinující vyobrazení. Příkladem mohou být malby *Borise Jirků* v knize *Mistr a Markétka*.² Ilustrátor vytvořil dvanáct celostránkových expresivních maleb, které jsou velmi netradičně umístěny ihned na začátku knihy a reprezentují tedy úvod románu.

Ilustrace v současném kontextu je poznamenána zejména rozvojem nových technologií. Dříve ilustrace znamenala převážně tištěné grafické tisky na celou stranu. K nejjednodušším technikám patřily dřevoryt, mědiryt nebo litografie. S objevem fotografie přichází změna, s rozvojem počítačů a grafických programů přichází revoluce. Stejně jako celé výtvarné umění se ilustrace a s ní celá kniha poddávají těmto technologiím. Neznamená to ovšem konec ručního zpracování, většina soudobých ilustrací se nejprve vyhotoví ručně a následně jsou upravovány příslušnými programy, můžeme tedy pozorovat vznik nového způsobu kombinování technik.

Pokud se zaměříme na formát nynější ilustrace, pozorujeme, že převažují menší kresby přímo u textu nebo na konci kapitoly. Tyto nevelké ilustrace bývají vyvedené v černobílé nebo jednobarevné formě a často ztvárňují jednotlivý motiv nikoliv celou scénu/situaci. I v knize s těmito drobnějšími ilustracemi lze ovšem nalézt celostránkové

1 BALEKA, J. *Výtvarné umění: výkladový slovník*. s. 142.

2 BULGAKOV, M. *Mistr a Markétka*. Volvox Globator, 2011.

kresby, ty jsou často barevné na křídovém papíře. Není jich mnoho, ale způsob jakým jsou prezentovány, svědčí o jejich exkluzivitě. Tento model knižního doprovodu je použitý například v knize *Hobit*.³ Ilustrace vložené mezi textem jsou detailní kresby vyhotovené tužkou. Celostránkové ilustrace zastupuje dvacet pět akvarelů od *Alana Lee*.

Při definici současné ilustrace je nezbytné zmínit se o komiksu. Toto výtvarné odvětví není žádnou novinkou, ale přesto zažívá ve 20. století velký vzestup a dodnes je žádaným artiklem.

1.1.2 Význam

V této podkapitole je na místě poukázat na skutečnost, že pohled každého jednotlivce na konkrétní knižní ilustraci je individuální. Záleží na osobitém vnímání každého z nás. Lze ovšem poukázat na několik hlavních významů, které je možné aplikovat obecně.

Jak je výše zmíněno, ilustrace má jeden hlavní motiv, a to dokreslit smysl textu a tím pomoci čtenáři lépe proniknout do příběhu. Má za úkol vzbudit emoce a navodit náladu knihy.

Však neméně důležitý význam má umělecká ilustrace pro rozvoj představivosti. Je otázkou zda čtenáři poskytuje nebo naopak bere možnost vytvořit si vlastní vizuální dojem z četby a tím rozvíjet svou imaginaci. V této chvíli je podstatné, uvědomit si, že každý jedinec má jinak rozvinutou vizuálně-prostorovou inteligenci a tedy různě velkou schopnost představit si čtený text také v obrazové formě. Jsou lidé, kteří při čtení knih doslova vidí, jak se před nimi odehrává děj jako ve filmu. Mají přesnou představu o vzhledu hlavních postav, o tom jak jsou oblečeny, jak vypadá prostředí, kde se příběh odehrává apod. V těchto případech je pravděpodobné, že dojde k situaci, kdy se ilustrátorovo pojetí příběhu bude rozcházet s konkrétní představou čtenáře. A záleží právě jen na čtenáři, zda bude ochoten akceptovat jiný výtvarný názor. Na druhou stranu jedinci, kteří mají sníženou schopnost obrazotvornosti, sice vnímají dějovou linii, ale často bez vizuálního ohledu. A zde potom ilustrace může sloužit k rozvoji imaginace.

Celá tato teze lze uplatnit i na četná zfilmování knižních děl. Stejně jako při ilustraci se textu, když je převeden do filmové podoby, dostává dalšího (vizuálního) rozměru. U filmového zpracování se však jedná o mnohem výraznější změnu. V obou případech záleží na osobitém pojetí ilustrátora/režiséra. Příkladem může být filmová adaptace básnické sbírky *K. J. Erbena Kytice*. Režisér *F. A. Brabec* natočil v roce 2000 snímek, který jedinečně vystihuje podstatu sbírky a náladu každé jednotlivé balady. Z vizuálního hlediska k tomu dospěl hlavně díky citlivému kolorování každé z básní, čímž dosáhl jedinečné atmosféry. Film obecně je ovšem audio-vizuální médium a tak skýtá mnoho dalších způsobů, jak svého diváka zaujmout, ale i přesto - stejně jako u ilustrace - nelze natočit snímek tak, aby se shodoval s vkusem každého jednotlivce. Snad každý viděl zfilmování knihy, kterou četl a měl o jejím zpracování docela jinou představu. Během čtení každý zapojuje svou fantazii individuálně, svým jedinečným způsobem, a pomocí této fantazie si příběh rozvíjí ve svých představách. Filmoví tvůrci pak vytvoří film podle svých představ a podle možností. Výsledek se může více nebo méně blížit divákově a čtenářově představě, ale také může být s touto představou v diametrálním rozporu. To pak ovlivňuje přijetí celého díla divákem. Analogicky může být čtenářem rozporuplně přijata i knižní ilustrace, nevystihne-li autor jeho představy a

3 TOLKIEN, J.R.R. *Hobit*. Argo, 2006.

náladu. Negativně může čtenář vnímat také nově ilustrované dílo, které dříve přijal za své s původními ilustracemi. Může tomu být i naopak.

Hraní si se slovíčky, obrazovými asociacemi, vnášení do ilustrací cynismu a umělé přeslazenosti.⁴ I tímto způsobem lze obohatit text o další skrytý význam, který by jinak čtenář jen zřídka objevil. Takové parafráze tak přinášejí další význam ilustrací. V tomto případě se však nemusí jednat pouze o knižní podobu, podobné přesmyčky a skryté pointy se často vyskytují i v časopisech nebo satíře společenské či politické.

Smysl má také design obálky. Říká se, že kniha se nemá vybírat podle obalu, často je to však právě obálka, která nás zaujme a až druhotně se zajímáme o obsah publikace. Podstatné při tvorbě přebalu je učinit ho dostatečně poutavý, aby v knihkupectví zaujal pozornost zákazníka. Nejedná se pouze o to zvolit výraznou barevnost, důležité je aby se ve své sekci odlišoval, vyčníval a nutil tak čtenáře i po letném zhlédnutí vystavených publikací sáhnout právě po této knize. Je tedy jasné, že ilustrace nebo design obálky mají nepopíratelný marketingový význam. Podstatnou částí přebalu je hřbet. Z důvodu nedostatečného prostoru v některých knihkupectvích je to právě hřbet, nejmenší plocha knihy, kde se musí odrazit vše, co má zákazníka upoutat.⁵

Takové jsou hlavní cíle ilustrace, pravděpodobně ty nejvýznamnější. Zcela jistě by bylo možné najít i další, např. jestliže na ilustraci budeme pohlížet jako na samostatné umělecké dílo, pak shledáme, že z hlediska estetiky tříbí naše smysly, učí nás rozeznávat co je krásné a vyvolává nejrůznější emoce. Ovšem v dnešní době, která je orientována na spotřebu, se z ilustrace i ostatních uměleckých odvětví lehce stane výnosný prodejní artikl a může se snadno měnit v kýč.

1.1.3 Vývoj knižní malby a ilustrace

K porozumění současné ilustraci a k vytváření vlastních prací je zapotřebí znát i historický vývoj ilustrace a iluminace. Jen tak můžeme získat pevné základy pro vlastní tvorbu.

Základním východiskem pro ilustraci, jak ji známe dnes, byla knižní malba. Jedny z nejstarších dochovaných knižních maleb jsou k nalezení v tzv. Knihaích mrtvých. Pocházejí ze starověkého Egypta, konkrétně z Nové říše (1567-1085 př.n.l.), a sloužily jako součást posmrtné výbavy zemřelého. Knihy obsahovaly převážně modlitby a mýty. Malby odpovídaly egyptskému kánonu zobrazování, někdy byly zvětšovány a následně přenášeny na stěny hrobek.⁶

Drobná kresba a miniatury jsou typické znaky pro indickou knižní malbu. Barevnost byla stálá a k nejoblíbenějším odstínům patřily indigo, rumělka, žlutá a zelená. Motivy hledali indiští iluminátoři v dvorském životě (podobizny panovníků a hodnostářů) nebo v přírodě (květiny, ptactvo). Za povšimnutí stojí typický dlouhý úzký formát, který vychází z tradice malovat na palmové listy. Formát se nemění, ani když se koncem 14. století začíná k iluminacím používat papír.⁷

V mayské kultuře se ilustrované rukopisy vyráběly z proužků látky, které byly vyztužené křídou a následně skládány a lisovány jako leporela. Často se jednalo o kalendáře a náboženské dokumenty.⁸

4 WIGAN, M. *Vizuální myšlení umění ilustrace*. s. 13.

5 BHASKARANOVÁ, L. *Design publikací vizuální komunikace tištěných médií*. s. 34.

6 BALEKA, J. *Výtvarné umění výkladový slovník*. s. 173, 174.

7 MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury II*. s. 153.

8 MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury III*. s. 198.

Pro římskou knižní ilustraci je typický pozdně antický iluzionismus. Ve 4. století se namísto svitku začíná objevovat i nový typ knihy, tím je kodex. V kodexu je malovaný výjev umístěn samostatně, např. v rámečcích nebo na okraji strany, na rozdíl od svitku, kde byly iluminace řazeny do pásů.⁹

V ranně křesťanské etapě (1.-6. století) se iluminují především liturgické texty jako bible, žaltáře a evangeliáře.

Mezistupeň mezi antickou iluzivní malbou a středověkým stylizovaným zobrazením představuje *Vídeňská Genesis*. Pochází z 5. století a je vyhotovena z purpurového pergamenu (purpur jako symbol císaře, hojnosti). Text rukopisu je stříbrný se zlatými iniciálami. Ilustrace jsou stále po vzoru svitků ve sloupcích. Další významný rukopis z tohoto období je *Rossanský kodex*, datuje se do 5.-6. století a představuje druhou fázi přechodu od realismu k iluzionismu.¹⁰

V 8. století se v Číně a Japonsku začíná používat technika dřevořezu. To lze považovat za počátek grafické podoby ilustrace.¹¹

Období 7.-11. století se přiklání zejména k ornamentálnímu výrazu v umění. Abstraktní, geometrický ornament s přidruženými rostlinnými a zoomorfními motivy se objevuje v celém odvětví užitého umění. V rámci knižního umění se vyskytuje nejen v iluminaci, ale například i na zlatnické výzdobě knižních vazeb.¹²

Rozlišujeme několik oblastí knižní iluminace: *merovejskou*, která se vyznačuje ornamentikou se zvířecími motivy, *anglosaskou* a *irskou*, kde abstraktní ornament předčil svou propracovaností i orientální zdobnost a *karolínskou*, ta se jako jediná odklání od ornamentálního vyjádření a snaží se obnovit antický způsob ilustrace.¹³

V iroskotském umění tohoto období vznikají jedny z nejkrásnějších ornamentálních iluminací vůbec. Patří sem *Evangeliář z Kellsu* (*Book of Kells*; dnes v Dublinu, Trinity College Library), který se datuje kolem roku 800 a lze ho označit za vrchol knižní malby středověku. Tatáž knihovna v Dublinu vlastní také *Evangeliář z Durrow*, pocházejícího ze 7. století. Trojici uzavírá *Evangeliář z Lindisfarne* (8. stol., Britská knihovna).¹⁴

Karolínská renesance se ideově vrací k antice a to i v umění. V knižní malbě tomu není jinak, převládají zde tendence k plasticitě dosažené barevností a použitím světla. Do středu zájmu se dostává motiv lidské postavy a jejího prostředí (na titulní list se často vyobrazoval trůnící císař s odznaky moci).¹⁵ Na dolním Rýně vzniká tzv. palácová škola, kde se tvořily iluminace podle antického vzoru. Vznikl zde *Evangeliář Karla Velikého* (nebo také *Vídeňský korunovační evangeliář*), který je výbornou ukázkou umělecké zručnosti. V 10. století zvolna navazuje Ottonská renesance, kdy se centrem knižní malby se stalo skriptorium v Reichenau.¹⁶

Na českém území měla iluminace vždy tradici. Roku 999 vzniká na objednávku manželky Boleslava II., kněžny Emmy, opis *Gumpoldovy legendy o sv. Václavu*. Tři celostránkové iluminace odkazují na ottónský sloh, některé detaily však prozrazují, že

9 MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury I.* s. 59.

10 *Tamtéž.* s. 65.

11 BALEKA, J. *Výtvarné umění výkladový slovník.* s. 142.

12 KNEIDL, P. *Z historie evropské knihy.* s. 30, 31.

13 BALEKA, J. *Výtvarné umění výkladový slovník.* s. 174.

14 KNEIDL, P. *Z historie evropské knihy.* s. 33.

15 MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury I.* s. 78.

16 KNEIDL, P. *Z historie evropské knihy.* s. 35.

autor znal české prostředí.¹⁷

K příležitosti korunovace prvního českého krále Vratislava I. roku 1085 byl zhotoven *kodeks Vyšehradský*. V Evropě platí za jeden z nejkrásnější iluminovaných rukopisů se značným množstvím ilustrací.¹⁸

Románská knižní malba je plně pod vlivem církevních řádů. Obliba perokresby vzbuzuje sklon k linearismu a plošnosti. Ve střední Evropě je nejznámějším střediskem Salzburk, kde byla vytvořena *Bible Admontská*. Obsahuje lehce kolorované ilustrace, kreslené perem.¹⁹

Polovina 12. století přináší formální změnu knižního malířství. Původní románské kreslené iniciály a celostránkové malby se transformují do drobnějších, detailněji propracovaných gotických iniciál. Typickým znakem pro tyto malby je, že jsou tvořeny z miniaturních výjevů s figurální, zoomorfní a symbolickou tematikou, nazývají se drolérie.²⁰

V tomto období se objevuje nový typ kodexu, tzv. *Biblia picta* – obrázková bible. Převažuje v ní obrázková výzdoba a text slouží pouze jako doplněk. Je patrné, že při vzniku novodobého komiksu čerpali tvůrci právě zde. Ukázkou tohoto typu kodexu je *Žaltář královny Marie (Queen Mary Psalter, Britská knihovna v Londýně)*.²¹

Příkladem české iluminace 12. století je Augustiánův spis *De civitate dei* (O státě. Božím).²²

V gotice se mimo náboženské texty začínají ilustrovat také díla historická, právní a rytířská poezie.²³ Zvýšený zájem o knižní umění však postupně způsobuje propad výtvarné hodnoty rukopisů. Poslední záblesk v tomto oboru zajistili mecenáši jako Václav IV. nebo vévoda z Berry.²⁴ Ten si nechal pro svou obsáhlou knihovnu objednat mnoho rukopisů, mezi něž patřila bible, žaltář, hodinky a sborník cestopisů v kodexu *Divy světa*.²⁵

V gotické knižní malbě vynikala Itálie, kde se spojily vlivy byzantské, arabské (jižní Itálie) a přetrvávající tradice antiky. Vznikají zde iluminace odkazující více na budoucí renesanci než na gotický způsob zobrazení. Pod tímto vlivem vzniká v Neapoli za vlády Friedricha II. *Manfredova bible* (před rokem 1258).²⁶

Pro českou iluminaci představuje gotika zlatý věk. Vynikajícími rukopisy z první poloviny 14. století jsou *Pasionál Abatyše Kunhúty*, který projevuje byzantské vlivy, a *Velislavova bible*, česká obrázková bible. Za vlády Karla IV. se dotvoří český národní styl, plně se však knižní malba rozvine až za vlády Václava IV. Ten byl velkým milovníkem a mecenášem knižní malby, tento postoj potvrzují i iluminace v *Bibli Václava IV.* Jde o šestisvazkovou bibli, která obsahuje přes šest set iluminací. Knižní malby doby husitů obsahují zejména husitské antiteze, jako je porovnání života papeže s životem Kristovým. Toto splňuje i *Jenský kodeks* z 15. století.²⁷

17 MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury I.* s. 105.

18 *Tamtéž.* s. 106.

19 KNEIDL, P. *Z historie evropské knihy.* s. 35.

20 *Tamtéž.*

21 *Tamtéž.*

22 MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury I.* s. 106.

23 KNEIDL, P. *Z historie evropské knihy.* s. 35.

24 BALEKA, J. *Výtvarné umění výkladový slovník.* s. 174.

25 KNEIDL, P. *Z historie evropské knihy.* s. 36.

26 *Tamtéž.*

27 BALEKA, J. *Výtvarné umění výkladový slovník.* s. 174.

Zásadní mezník ve vývoji knihařství a potažmo vzdělanosti představuje vynález knihtisku roku 1450. Zasloužil se o něj *Johannes Guttenberg* a položil tak i základy pro rozvoj tištěné ilustrace.²⁸

Mimo náboženské texty se nyní, s možností vyššího nákladu, začínají na trhu objevovat také kalendáře, hrací karty, mapy i celé atlasy, dobrodružné romány a příběhy jako *Příhody Enšpíglovy* nebo *Ezopovy Bajky*. Kromě toho se do popředí dostává i publicistika.²⁹

K umělcům tohoto období, tedy fáze, kdy knižní malba ustupuje tištěným ilustracím, patří zejména A. Dürer, A. Altdorfer, L. Cranach st. a H. Holbein ml.³⁰

Albrecht Dürer proslul v oblasti ilustrace především dřevořezem (cyklus *Apokalypsa*, 1498) a mědirytem, který je nyní jako technika stále uplatňovanější (*Melancholie* 1514). Dürerova práce se vyznačuje zejména přesnou detailní prací a realismem. Hans Holbein ml. začal jako jeden z prvních uplatňovat ve své práci na ilustracích renesanční zásady. Plasticitu vytváří pomocí různě hustého čárkování (*Tanec smrti*, 1538).³¹

Renesanční ilustraci se věnoval také Leonardo da Vinci, v tomto oboru proslul zejména kresbami svých vynálezů a anatomie člověka.³²

Česká renesance je reprezentována především iluminacemi graduálů a kancionálů, příkladem jsou práce Fabiána Pulře *Svatovítský graduál* (1552) a *Žlutický kancionál* (1563).³³

V baroku je trvale nejoblíbenější technikou ilustrování mědiryt. Tisky jsou celostránkové a do knih jsou vleповány. Mědiryt je technikou tisku z hloubky, ale text byl tisknut z výšky, nebylo tedy možné vyhotovit tisk současně.³⁴

Roku 1775 se do grafického umění zapsal Thomas Bewick svým vynálezem dřevorytu. Díky této skutečnosti dochází k výraznému rozmachu ilustrace.³⁵

Baroko představuje vzestup ilustrací i v krásné a odborné literatuře. Výjimku netvoří ani Čechy. K známým ilustrátorům této doby náleží jména jako Václav Hollar, Karel Škréta a Václav V. Reiner.³⁶

19. století představuje rozvoj dalších nových technik v oblasti grafiky. Řadí se sem i litografie (Alois Senefelder) a následně také barevná litografie. Tato technika je ovšem postupně nahrazována ofsetem, kdy se namísto litografického kamene se používají lehké ofsetové destičky.³⁷ Jednou z nejprogresivnějších technik se stává fotografie.

Toto století se nese v duchu svobody tisku a rozmachu četných periodik. Své uplatnění nachází i karikatura (časopisy *La Caricature* a *Le Charivari*). Význačným umělcem v oboru realistické karikatury byl Honoré Daumiér.³⁸

K vynikajícím ilustrátorům doby patří Gustave Doré. Typická pro něj byla dokonale

28 KNEIDL, P. *Z historie evropské knihy*. s. 74.

29 *Tamtéž*.

30 *Tamtéž*.

31 MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury II*. s. 47, 49.

32 *Tamtéž* s. 28.

33 *Tamtéž* s. 50.

34 KNEIDL, P. *Z historie evropské knihy*. s. 75.

35 MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury II*. s. 125.

36 BALEKA, J. *Výtvarné umění výkladový slovník*. s. 143.

37 KNEIDL, P. *Z historie evropské knihy*. s. 110.

38 MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury II*. s. 126.

realistická ilustrace. Doprovázel mnohá literární díla např. *Božskou komedii* (Dante) nebo *Dona Quichota* (M. de Cervantes).³⁹

Secesní směr v ilustraci reprezentuje Aubrey Vincent Beardsley. Byl kontroverzní tím, že si vybíral společensky provokativní a erotické náměty. Jeho styl je ovlivněn secesí ve smyslu ornametálnosti, plošnosti a působením japonského umění. K nejznámějším ilustracím patří *Salome* od Oscara Wilda a příběhy E. A. Poea.⁴⁰

V secesním duchu byl vytvořen i první litografický plakát. Autorem byl Henri de Toulouse-Lautrec a sloužil jako poutač na představení v Moulin Rouge.⁴¹

V této etapě se také formuje ilustrace dětských knížek. Jednoduchou a realistickou kresbu, která je pro tento žánr vhodná, zastupuje Randolph Caldecott.⁴²

Přelom 19. a 20. století představuje v Čechách generace Národního divadla. V knižní ilustraci tomu není jinak, patří sem Mikoláš Aleš (*Slabikář*, 1898; *Špalíček*, 1907)⁴³, Josef Mánes, Karel Purkyně a Alfons Mucha.⁴⁴

20. století znamená mazání hranic mezi jednotlivými obory výtvarného umění, proto je možné najít ilustrátory i mezi malíři, sochaři nebo fotografy např. Pierre Bonnard, Marc Chagall (Gogolovy *Mrtvé duše*; La Fontainovy *Bajky*), Aristide Maillol (Ovidiovo *Umění milovat*), Pablo Picasso (Ovidiovy *Proměny*), fotograf John Heartfield a Raul Dufy (*Bestiář aneb průvodce Orfeův*).⁴⁵

1906 vzniká v Anglii kniha *Writing and Illuminating and Lettering* (O psaní, ilustrování a o písmu) autora Edwarda Johnstona a stává se elementárním dílem knižní kultury.⁴⁶

Začátek 20. století se v Čechách nese v duchu obrody krásné knihy. K hlavním iniciátorům patřili Vojtěch Preissig a Zdenka Braunerová (*Pohádka máje*).⁴⁷ Ilustraci se věnoval i František Kupka, který vytvořil obrazový doprovod k Aischylovu *Prométheovi*.⁴⁸ Meziválečnou fází reprezentují umělci jako Josef Lada (*Bubáci a hastrmani*, *Kocour Mikeš*, *Osudy dobrého vojáka Švejka*), Karel Svoboda, Antonín Strnadel, František Tichý, Jan Zrzavý nebo Cyril Bouda. Odtud těží i česká poválečná ilustrace a dostává se tak do popředí světové tvorby. Ilustrátoři, kteří zde vynikají, jsou Jiří Trnka, známý pro svou loutkovou tvorbu, Jan Karafiát (*Broučci*), Karel Lhoták, Antonín Strnadel, Karel Svoboda, Radek Pilař, Helena Zmatlíková, Zdeněk Burian, Adolf Hoffmeister nebo Adolf Born.⁴⁹

1.1.4 Fantazijní ilustrace

„Lidmi jsme proto, že umíme vytvářet nové světy. (...) Tenhle neviditelný vynález vyslal lidstvo směrem...inu, k lidství, protože než se člověk pustí do přetváření světa, musí si nejdřív vymyslet, čím by se ten nový svět měl lišit od toho stávajícího. Lidmi jsme proto,

39 KNEIDL, P. *Z historie evropské knihy*. s. 114.

40 *Tamtéž* s. 121.

41 MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury III*. s. 36.

42 KNEIDL, P. *Z historie evropské knihy*. s. 123.

43 MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury III*. s. 58.

44 BALEKA, J. *Výtvarné umění výkladový slovník*. s. 143.

45 KNEIDL, P. *Z historie evropské knihy*. s. 131.

46 *Tamtéž* s. 123.

47 BALEKA, J. *Výtvarné umění výkladový slovník*. s. 143.

48 MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury III*. s. 101.

49 MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury IV*. s. 180, 181.

že máme představivost, ne proto, že jsme inteligentní.“⁵⁰ Tímto citátem Terry Pratchett, známý spisovatel fantasy, poukazuje na skutečnost, že imaginace, která tvoří podstatu fantazijního žánru, je součástí lidské podstaty už od té chvíle, kdy si lidé poprvé potřebovali vysvětlit všemožné přírodní úkazy. Inteligence je vlastností všech živých tvorů, i když se u každého projevuje v jiné oblasti a to v té, která prioritou pro jeho přežití. Lidé se od ostatních živočichů liší tím, že mají navrch přidanou fantazii, obrazotvornost, zvědavost, touhu vysvětlovat, zjistit příčiny toho, co se kolem odehrává a snahu vše nějakým způsobem ovlivnit. Fantastická literatura je určitou inovací příběhů a legend, kterými si lidé zdůvodňovali vše, co si nedokázali racionálně vysvětlit. O vymyšlení a vyprávění příběhů Pratchett tvrdí: „Tohle umění stojí za veškerou fikcí i mytologií, a také za většinou náboženství. (...) Jsme bytosti fantazie.“⁵¹ Fantazijní příběhy vysvětlují věci jinak, představují neznámé světy a bytosti, odbíhají od všední stereotypní reality a připouští možnost, že existuje něco víc, něco nadpřirozeného, něco mimo nás. Žánr fantasy definuje mnohé příběhy, které nás uvádějí mimo běžnou realitu. Součástí lidské povahy je touha po něčem tajemném, po cizích krajích a tvorech s úžasnými schopnostmi. V dnešním světě s rozvinutými technologiemi a dopravními prostředky, však toto kouzlo postrádáme, ztrácíme pocit tajemna z neznámého, který tak podporuje lidskou obrazotvornost.⁵² Právě ve fantazijních příbězích lze opětovně nalézat a objevovat nespočet smyšlených míst, která i v dnešní době dávají čtenáři prostor pro vlastní imaginaci.

Moderní fantazijní literatura vychází převážně z mytologie a náboženství.⁵³ Teoretik David Pringle tyto dvě oblasti dále specifikuje. Z prvního okruhu je nejčastější inspirací starořecká mytologie, kde se vyskytuje antické božstvo, (super)hrdinové a bájná stvoření (Ilias a Odysea 750 př.n.l., Metamorfózy 17 n.l.). K dalším zdrojům patří germánská mytologie (hrdinské příběhy o Siegfriedovi a jeho potomcích) a mytologie Skandinávců, kde se objevují bohové Odin a Thor, dnes tak oblíbení hrdinové, kteří se přes komiksy dostali až na filmové plátno. Známé jsou také anglosaské příběhy - epos Beowulf (kolem 725 n.l.) a tzv. „britský cyklus“, který vypráví příběhy krále Artuše, čaroděje Merlina a odkazuje na přechod pohanské víry a křesťanství. Své zastoupení naleznou i méně známé mýty z Mezopotámie, Egypta, Indie, Persie, Arábie, Číny, Japonska, Afriky, předkolumbovské Ameriky, Polynésie či Austrálie. Nezanedbatelnou inspirací se stala i současná náboženství jako křesťanství, judaismus, islám, buddhismus, hinduismus apod.⁵⁴

Odvětví fantazijní literatury je velmi obsáhlé a často dělí do podžánrů, které spojuje právě užití představivosti a prvku neskutečna. Toto rozdělení není dogmatické, kategorie přibývají i mizí, nebo mění svou podstatu díky kulturnímu a technickému vývoji společnosti. Mezi subžánry fantasy lze zařadit *hrdinskou fantasy* (také „*vysoká*“ nebo „*epická*“), jejímž charakteristickým znakem je vytvoření nového, zcela imaginárního světa. Kniha často začíná kresbou map tohoto kraje, popřípadě také stručným slovníkem, rodokmeny apod. Tato díla jsou často velmi obsáhlá i několikavazková, typickou ukázkou je známá trilogie *Pán prstenů* od J. R. R. Tolkiena.⁵⁵ Méně uznávaným druhem je *meč & magie* (*Swords & Sorcery*), tento pojem označuje nižší pokleslou formu hrdinské fantasy, samotné příběhy bývají

50 PRATCHETT, T. *Předmluva*. In PRINGLE, D. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. s. 6

51 *Tamtéž*. s. 6

52 PRINGLE, D. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. s. 16., 17.

53 *Tamtéž*. s. 8.

54 *Tamtéž*. s. 8.-11.

55 *Tamtéž*. s. 35., 36.

o mnoho kratší.⁵⁶ K dalším podskupinám patří *humorná fantasy*, zastoupená zejména dílem Terryho Pratchetta⁵⁷, *vyprávění o ztracených rasách a civilizacích*, kde se objevují fantazie o podmořských či podzemních světech⁵⁸ a také *městská (urban) fantasy*, vyprávějící příběhy, které se odehrávají přímo v našem světě, před našima očima. Objevují se v nich utajené nadpřirozené síly a bytosti, žijící mezi nic netušícími lidmi. Příkladem je *Nikdykde* od Neila Gaimana, příběh v němž hlavní hrdina nalézá celý kouzelný svět v podzemí Londýna. Neposledním žánrem je *historická fantasy*, kde si autor idealizuje určitou éru skutečných dějin a zasadí do ní svůj příběh. V tomto kontextu se vyskytuje termín *steampunk*, odvětví historické fantasy, které popisuje představu lidí z období viktoriánské Anglie, o vývoji budoucích technologií za využití parního stroje nikoli elektřiny. V širším kontextu do fantasy literatury patří také *zvířecí příběhy* (personifikovaná zvířata) a *pohádka autorská* nebo klasická, *převyprávěná z jiného pohledu*, co přináší zcela jiný obraz o tom kdo je dobrý, kdo ne apod.⁵⁹

Fantazijní ilustrace jsou oblíbeným artiklem, který se objevuje nejenom v knihách a na jejich přebalech, vyskytuje se mimo jiné také v tématicky zaměřených časopisech. Některá periodika byla a jsou zaměřena na fantazijní literaturu a jejich samozřejmou součástí tvoří obálka a ilustrace. Příkladem mohou být *The Strand Magazine*, který pravidelně vycházel od roku 1891 až do poloviny 20. století a kde publikovali *H.G. Wells* i *Rudyard Kipling*. K současným zahraničním magazinům patří *Realms of Fantasy* nebo *Black Gate: Adventures in Fantasy Literature*.⁶⁰ Ilustrace typu fantasy nalezneme také na internetu a s tím souvisejících počítačových hrách, ale i na deskových hrách a sběratelských kartách. Formou ilustrace jsou také filmové plakáty, jež odkazují na vizuální a tématickou souvislost s filmy stejného žánru. Podobnost filmového plakátu s knižní ilustrací může vycházet i z faktu, že mnoho filmů, vzniká podle knih a komiksů. Po vzoru grafických románů vznikly filmy jako například *Sin City*, *Spiderman* nebo *Matrix*.⁶¹

Ilustrace fantazijního žánru má jako každé knižní odvětví svá specifika. Ilustrace je odváznější než text, není pouhou vizualizací napsaného. To je základním pravidlem. Musí přesáhnout běžnou představu čtenáře, dodat textu takový rozměr, který čtenáře ohromí, přesáhne jeho vnímání příběhu a nabídne mu tak nový pohled. Současně by však měla ilustrace mít základ v běžné realitě čtenáře, čímž se stane pravděpodobnější. Malíř *Boris Vallejo* v publikaci *Fantasy umění současnosti* tvrdí, že úkolem ilustrátora tohoto žánru je převyprávět realitu tak, aby působila neskutečně. Ilustrace musí vycházet z existujících tvorů a věcí, abychom podvědomě přijali možnost existence toho, co ilustrace zpodobňuje. Tvůrce ilustrace si musí upořádat co zná a přetvořit tuto formu v něco fantastického a uplatnit tak vlastní prezentaci příběhu.⁶²

S rozmachem médií a počítačové technologie se vytvořila jakási univerzální forma stylizace fantasy ilustrací, která se rozšířila díky jednotným grafickým programům, internetu a vzorům pocházejících z počítačových her a filmů. Tento všeobecně napodobovaný model vedl k anonymitě stylu umělců, ilustrace ztrácely jedinečnost,

56 PRINGLE, D. *Fantasy: encyklopedie fantastických světů*. s. 33.

57 *Tamtéž*. s. 31.

58 *Tamtéž*. s. 28.

59 *Tamtéž*. s. 20.

60 *Tamtéž*. s. 261., 263.

61 WIGAN, M. *Vizuální myšlení: umění ilustrace*. s. 98.

62 VALLEJO, B. Předmluva In MCKENNA, M. *Fantasy umění současnosti: To nejlepší ze současného fantasy umění*. s. 6.

kteřou autor nutně vtiskne každé své práci.⁶³ Dnes se však tyto tendence zmírňují. Téměř každá ilustrace je během procesu vzniku upravena digitálně, ale zásah je zpravidla proveden tak, aby podtrhoval podstatu autorova konceptu, nikoliv aby odstranil originální charakter ilustrátorova stylu.

K nejstarším zakladatelům malby s fantazijními prvky patří *Hieronymus Bosh*, *Giuseppe Arcimboldo* a *Francisco Goya*. První fantazijní kresby ve smyslu ilustrace se vyskytují v bestiářích, plných příšer, smyšlených a mytologických tvorů. Významným dílem v oblasti ilustrace fantasy je soubor kreseb *Jiný svět*, jež zhotovil *Isidore Grandville*. Ke stěžejním dílům tohoto odvětví patří ilustrace od *Sira Johna Tenniela* k *Alence v říši divů* (*Lewis Carroll*), *Warwicka Gobleho* k *Válce světů* (*H. G. Wells*) nebo dílo *Alberta Robidy*, zobrazující futuristické stroje a objekty.⁶⁴ Jedním z umělců, kteří nejvíce ovlivnili další generace ilustrátorů fantasy, byl kreslíř *Frank Frazetta*. Vytvořil nezměrné množství knižních ilustrací i obálek, grafických románů a filmových plakátů.⁶⁵ Jeho styl udává směr, kterým se fantasy ilustrace řídí dodnes. Bohužel časté kopírování jeho výtvarného projevu, ať v oblasti motivů, kompozice nebo barevnosti, vedlo k přemíře prvoplánových řadových ilustrací, ztrácejících Frazettovu nápaditost a jedinečnost.

Současných ilustrátorů fantastické literatury je bezmezná množství. Je jich mnoho od těch, co se drží klasických grafických technik, kresby a malby, až po ty, kteří ve své tvorbě využívají zejména digitální technologie. Ukázkou práce soudobých ilustrátorů mohou být neskutečné světy a scenérie, vytvořené *Danem Seagravem*, satirické kresby *Andrewa Rae* nebo surrealistické práce *Petera Gudynase*, který se zabývá čistě počítačovou grafikou.⁶⁶

Přebal knihy je obal produktu a tedy i klíčový propagační materiál. Při realizaci obálky je nezbytné uvědomit si, pro koho bude publikace určena a následně tomu přizpůsobit celkový koncept. Výběr materiálu, formátu, barevnosti i motivu na obálce, to vše může na první pohled vyjádřit, o jaký druh knihy se jedná a oslovit tak čtenáře.⁶⁷ Úkolem pro tvůrce obalu je dostat ho do popředí, aby vynikl mezi ostatními. Pro fantasy knihy je typický hlavní figurální motiv, často zhotovený kresebně nebo pomocí upravené digitální fotografie. Nabízí se tedy možnost upoutat pozornost vynecháním tohoto hlavního námětu. Příkladem může být trilogie *Princ ničeho*, kde na obalech tvoří hlavní téma nadpis. Ilustrátor *David Rankine* dává písmu včetně sdělovací také grafickou funkci.⁶⁸ Obecně lze říci, že nejvíce upoutá pozornost motiv jednoduchý, úderný, vystihující. Druhým znakem fantazijní literatury je barevnost. V tomto žánru se často na přebalech knih vyskytují převážně tmavé, tlumené odstíny. Opačným směrem se vydává *Vlád'a Satran* při tvorbě obálky pro knihu *Písně větru*. Přebal na sebe výrazně upoutává použitím jasných pastelových barev.⁶⁹

Podobných poznatků o designu knižních obálek je možné shromáždit ohromné množství a bude se jednat o nepřetržitý proces. Jak se mění ilustrátoři, jejich individuální umělecký výraz a aktuální směr toho, co je na trhu právě žádané, tak se

63 MCKENNA, M. *Fantasy umění současnosti: To nejlepší ze současného fantasy umění*. s. 8.

64 WIGAN, M. *Vizuální myšlení umění ilustrace*. s. 98.

65 Frank Frazetta [online]. < <http://frankfrazetta.net/Bio.html> >.

66 WIGAN, M. *Vizuální myšlení: umění ilustrace*. s. 98., 99.

67 BHASKARANOVÁ, L. *Design publikací: vizuální komunikace tištěných médií*. s.46., 90.

68 BAKKER, R. S. *Princ ničeho: První přichází tma*. Triton, 2009.

Princ ničeho: Válečný prorok. Triton, 2011.

Princ ničeho: Tisícera myšlenka. Triton, 2011.

69 DAWN, S. *Písně větru*. Straky na vrbě, 2012.

současně mění typické vizuální rysy platné pro kterýkoli literární žánr. Je tedy v zájmu ilustrátora tyto trendy sledovat, ale záleží pouze na jeho intuici, co a jak z těchto rešerší využije. Výsledná práce by ideálně měla nějakým způsobem reagovat na zjištěné informace a zároveň poskytnout jedinečné výtvarné pojetí knihy.

1.2 Technologické postupy při vzniku ilustrace

Před začátkem ilustrování příběhu je důležité uvědomit si, co bych jako autor chtěl sdělit, na co chci upozornit, do jaké míry se držet napsaného a jak moc uplatnit vlastní pohled, zkrátka ujasnit si osobní koncept. Tento proces je nezbytný a může mít nejrůznější podoby od základního myšlenkového uspořádání k samotné kresbě. Při hledání konkrétního motivu i výrazových prostředků lze použít techniku brainstormingu, to ve smyslu hraní si se slovy a jejich významy, převádění do vizuální podoby, využívání metafor, deformace, spojování, kamufláže a nespokojení se s prvním automatickým řešením.⁷⁰ S brainstormingem souvisí také rešerše, prohledávání a sbírání nejrůznějších materiálů od výstřížků ze starých novin a reklamních letáků až k hledání na internetu. Tento nasbíraný materiál může sloužit pro inspiraci nebo jako prostředek, z něhož lze pomocí vlastního zásahu vytvořit zcela nové dílo s inovativním obsahem. Nedílnou součástí myšlenkového procesu při vzniku nového díla je inspirace, tedy jistý podnět, který určuje další vývoj ilustrátorovy práce. Inspirace je proces zcela individuální. Stejný impuls tedy může dva autory vydat docela rozdílnou cestou. Zdroje inspirace jsou různé, mají široký záběr od zhlédnutí se v rozmanitých subkulturách či lidovém umění, přes filmy, design a každodenní realitu k inspirování se dřívějšími uměleckými směry a jejich představiteli.

Konkrétněji popisuje původ své inspirace anglický grafik a ilustrátor *Alex Williamson*: „*Knihy, literatura a fikce, vyprávění a filmy. Ve svých dílech se většinou snažím vytvořit narativní linii a zachytit okamžik příběhu v čase – je to jako film nebo román na jediném obraze.*“⁷¹ Odlišný přístup k inspiraci popisuje držitel ocenění *British Illustration Awards*⁷² *Simon Pemberton*: „*Mě odjakživa ovlivňovaly především struktury. Nejdříve jsem jako posedlý kreslil, později jsem začal vytvářet 3D konstrukce či koláže z obrovských sbírek nalezených artefaktů a textur a nyní skenuji, fotografuji či maluji. A v protikladu k tomu stojí má záliba v prázdném prostoru a minimalismu.*“⁷³ Prozaičtější přístup má *Ian Pollock*, který popisuje svou inspiraci jako „*kresbu, čistou kresbu. Ilustrace je publikovaná kresba*“.⁷⁴ Kresba funguje jako jeden z nejdůležitějších nástrojů ilustrátora. Po prvotním uspořádání konceptu přichází na řadu kreslení a skicování, jedná se o fázi pokusů a omylů, ujasnění kompozice i techniky. Skicák prozrazuje tok myšlenek a nápadů ve formě obrazů. Kresba samotná může fungovat nejen jako příprava, ale i jako výsledná ilustrace či její základ, který se bude dále upravovat a dotvářet ať ručně nebo digitálně.

Pro vystihující vyjádření konceptu ilustrace, je nezbytné zvolit vhodnou techniku. Takovou, která bude podporovat autorovu myšlenku i typ literatury. Pro vytváření ilustrací existuje nezměrné množství technologických postupů, nejsou nikde přesně určené a většina z nich je výsledkem individuálního experimentování a kombinování již známých metod. V zásadě však lze rozlišovat klasické grafické techniky, kresbu a další ruční způsoby produkce a technologie digitální jako původní tvorbu. V současnosti je nejfrekventovanější model kombinace těchto způsobů práce, tedy zhotovit ilustraci manuálně a následně ji digitálně dotvořit či dočistit. Nespornou výhodou digitálního zpracování je snadná možnost početné reprodukce a rychlé manipulace, naopak na ruční tvorbě se cení právě její náročnost, autenticita i určitá nedokonalost.

70 WIGAN, M. *Vizuální myšlení: umění ilustrace*. s. 13.

71 *Tamtéž*. s. 26.

72 *Simon Pemberton* [online] <<http://simonpemberton.com/>>.

73 WIGAN, M. *Vizuální myšlení umění ilustrace*. s. 26.

74 *Tamtéž*. s. 23.

1.2.1 Klasické grafické techniky

Pod pojem grafika se tradičně zahrnuje uměleckořemeslná tvorba zhotovená tiskem a díky matici umožňující její reprodukci. Rozlišujeme grafiku volnou, tedy uměleckou a grafiku užitou, která zahrnuje ilustraci, plakáty apod.⁷⁵ Základní grafické techniky se dělí na tisk z výšky, tisk z hloubky, tisk z plochy a serigrafii.

Tisk z výšky předpokládá, že otisknuta budou ta místa, která jsou vyvýšená čili veškerá plocha štočku, která není vyryta. K nejčastějším technikám tisku z výšky patří dřevořez, postup známý z Japonska a Číny kolem 8. století. Japonský dřevořez nebo také „brokátový tisk“ je charakteristický pestrou barevností, jemností provedení a ornamentikou.⁷⁶ Do Evropy se dřevořez dostává na přelomu 14. a 15. století. Deska na dřevořez je řezána podélně po délce vláken,⁷⁷ tím se liší od techniky dřevorytu, u které se deska řeže příčně. Dřevoryt umožňuje rozmanitější možnosti ve vypracování detailů a tónování.⁷⁸ Alternativou k dřevořezu i dřevorytu je linoryt.

Princip tisku z hloubky spočívá ve vtírání barvy do vyrytých linií a následném tisku pod velkým tlakem.⁷⁹ Typickou technikou tisku z hloubky je suchá jehla, známá již v 15. století, jejíž opravdový rozmach přichází v 19. století. Technika suché jehly je oblíbená díky možnosti pracovat bez složité přípravy, tedy umožňující improvizaci. Charakteristickým znakem je lehce rozpitá měkká linie,⁸⁰ čímž se liší od mědirytu, kde je linie ostrá. Druhem tisku z hloubky je mezzotinta, technika vyznačující se jemností přechodů plochy. Motiv grafiky není tvořen liniemi, nýbrž rozdílně hustým tečkováním.⁸¹ Matrice pro tisk z hloubky nemusí být jen mechanicky vyrývané, mohou být také leptané. Rozlišujeme čárový lept, akvatintu, rezerváž a další.⁸²

Tisk z plochy zastupuje litografie. Na litografický kámen se nanese mastná kresba a zafixuje se arabskou gumou. Před tiskem se kámen navlhčí a nanese se mastná barva, která se díky vzájemné odpudivosti vody a mastnoty udrží pouze na liniích kresby.⁸³ Mezi tisk z plochy lze zařadit specifickou techniku monotypu, při níž se maluje přímo na desku a poté se tiskne. Monotyp neumožňuje reprodukci, čímž se od většiny ostatních grafických postupů.⁸⁴ Díky jednotlivým přetiskům mohou v monotypech vznikat originální neopakovatelné momenty.

Jedinečnou grafickou technikou je serigrafie (sítotisk), technika založená na principu zakrytí šablonou, kdy se gumovým třičem barva protlačuje skrz síto. Nejznámějším představitelem této techniky byl Andy Warhol.⁸⁵

75 KUBIČKA, R., ZELINGER, J. *Výkladový slovník: malířství, grafika, restaurátorství*. s. 79.

76 ODEHNAL, A. *Grafické techniky*. s. 31., 32.

77 *Tamtéž*. s. 16., 17., 20.

78 *Tamtéž*. s. 24.

79 *Tamtéž*. s. 16.

80 *Tamtéž*. s. 48.

81 *Tamtéž*. s. 54.

82 *Tamtéž*. s. 61.

83 *Tamtéž*. s. 16.

84 WIGAN, M. *Vizuální myšlení: umění ilustrace*. s. 113.

85 *Tamtéž*. s. 112.

1.2.2 Současné technologie

Současná tvorba v odvětví užité grafiky včetně ilustrace je maximálně ovlivněna neustále se vyvíjející digitální sférou, což se stává zdrojem inovací pracovních postupů a zpravidla to také pozitivně ovlivňuje rychlost práce. Ilustrování za pomoci počítače přináší mnoho nesporných výhod, ale zároveň může přispět k jisté uniformitě, ztrátě jedinečnosti autorova stylu, ke ztrátě prvku náhody. I přes možná negativa je však v dnešní době počítač pro ilustrátora nezbytným nástrojem pro tvorbu, nicméně je pouze na jeho uvážení do jaké míry jej využije, zda-li pouze pro převedení výsledného díla do elektronické podoby, pro kombinaci s ruční tvorbou a dotvoření nebo pro kompletní vytvoření ilustrace od začátku do konce.

Při manuálním vypracování jsou vedle kresby a malby časté ilustrační techniky koláž a montáž, jejichž vznik je spojován především s proudy surrealismu a dadaismu. Koláž můžeme definovat jako „*techniku, komponující dílo z papírových výstřižků, nalepovaných na podložku, jejichž výběr může být volen záměrně, veden asociací nebo založen zcela na náhodě*“.⁸⁶ Koláž je tedy založena na lepení nejrůznějších útržků, novin či fotografií (fr. *collage-nalepit*)⁸⁷, v montáži se jedná zejména o princip úpravy a spojení jednotlivých prvků z existujících obrazů (fr. *monter-uspořádat, smontovat*).⁸⁸ Surrealismus na koláž pohlíží jako na prostředek jak převrátit realitu a logiku i jako na způsob vkládání nového smyslu do známého tématu.⁸⁹ Objevuje se zde termín „nahodilé setkání“ (poprvé jej definoval hrabě de Lautréamont ve svém díle *Les Chants de Maldoror*, 1869),⁹⁰ který se vysvětluje jako vznik nového obsahu, díky zasazení všedních objektů do pro ně zcela nelogického prostředí. „*Spojováním obyčejných, ale za běžných okolností vzájemně zcela nesouvisejících předmětů do nečekaných souvislostí, vzniká nová realita zázračná*“.⁹¹ Vliv na rozvoj koláže a grafického designu 20. století měla tvorba německého umělce Maxe Ernsta (1891-1976).⁹² Koláže tvořil ze starých rytin, retušovaných fotografií, často také v kombinaci s malbou. Příkladem kombinace fotografie s olejem a kvašem může být Ernstova koláž z roku 1921 *Blízká puberta čili Plejády*.⁹³ Přestože surrealismus je směr 20. a 30. let, v odvětví grafického designu se projevuje až v 60. letech 20. století, kdy je tento umělecký proud již historií. Pravděpodobně je to dáno tím, že surrealismus a grafický design stojí v protikladu. Jedno usiluje o proměnu chápání světa, zobrazení obsahu nevědomí, pracuje s asociací, inspiruje se ve snu, hrou s myšlením vytváří bizarní fantazie a druhé se snaží objasňovat, pomáhat pochopit, podávat sdělení. Grafický design může tedy ze surrealismu čerpat až ve chvíli, kdy již není jeho koncept aktuální. Surrealismus má tak pro grafický design přínos především jako inspirační zdroj v oblasti techniky a formy.⁹⁴

V současnosti se koláž a podobné techniky inovují za pomoci scanneru, digitálního fotoaparátu, tiskárny i kopírky. Scanner umožňuje nejrůznější variace skládání obrazového materiálu stále znovu, při kterém odpadá původní lepení. Skenování také dovoluje snímání drobnějšího trojrozměrného materiálu například přírodniny jako listy, trávy apod., igelity, zmačkaný papír a jejich následné převedení do plošných rozměrů.

86 BALEKA, J. *Výtvarné umění: výkladový slovník*. s. 176.

87 *Tamtéž*.

88 WIGAN, M. *Vizuální myšlení: umění ilustrace*. s. 51.

89 POYNOR, R. *Così tísnivého: Surrealismus a grafický design*. s. 10.

90 *Tamtéž*.

91 *Tamtéž*. s. 10., 11.

92 *Tamtéž*. s. 9.

93 KLINGSÖHR-LEROYOVÁ, C. *Surrealismus*. s. 48., 49.

94 POYNOR, R. *Così tísnivého: Surrealismus a grafický design*. s. 4., 6.

Oproti tomu stojí digitální fotoaparát, který dovoluje cokoli z reality převést do počítače, tedy do dvourozměrného formátu. Lidé, scenérie, details, v pohybu či statické, to vše lze díky digitálnímu fotoaparátu zakomponovat do ilustrace. Digitální montáží se zabývá *Catherine McIntyreová*, která se sama nazývá digitální umělkyní. V jejích dílech se objevuje centrální motiv člověka, převážně jde o portrét a za pomoci úprav jako přidání průhlednosti, prolínání, přidávání struktur i barev, světla a stínů, vznikají jedinečné expresivní kompozice.⁹⁵ Grafických programů, umožňujících úpravu fotek a vlastní tvorby je velké množství, ale k nejoblíbenějším patří Photoshop, Illustrator nebo Cinema 4D. Díky těmto programům lze ilustrace obohatit o nejrůznější efekty, barevnost i struktury, je možné tvořit v nich virtuální koláže (stříhání, převracení, kopírování, „lepení“ na správné místo) nebo také dodat ilustraci třetí rozměr.

S prosperujícím rozvojem v digitálním odvětví se ilustrace stále častěji objevují na webových stránkách autorů, sloužící jako portfolio nebo ve veřejných webových galeriích, kde se prezentují převážně mladí neznámí autoři. Takové galerie dovolují upoutat pozornost široké veřejnosti, avšak vůči tištěné podobě mohou působit amatérsky a nestále.⁹⁶ Stále vyšší oblíbenost zaznamenávají *eBooks*, knihy v elektronické podobě a s nimi i elektronické čtečky. Ty se od běžných tabletů (*iPad* apod.) liší zejména tím, že nejsou podsvíceny, odráží tedy světlo stejně jako běžný papír. Absence podsvícení společně s technologií elektronického inkoustu (*E-Ink*) umožňují čtení elektronických knih stejně kvalitně jako klasických vázaných knih.⁹⁷ K neznámějším čtečkám patří *Kindle*, který produkuje internetový obchod Amazon.com. Na čtečkách lze prohlížet soubory ve formátu ePUB (univerzální knižní formát), MOBI (pouze pro *Kindle*) a PDF pro čtečky (od běžného PDF se liší tím, že mají oříznuté okraje, pro efektivní využití plochy).⁹⁸ Díky vlastnostem těchto formátů lze na čtečkách zobrazovat také obrázky, i když v současnosti se jedná především o knižní obaly. Nevýhodou pro kvalitu ilustrace i obálky je, že technologie elektronického inkoustu je schopná zobrazovat pouze černobíle a jediné novější modely dokážou vyobrazit skutečně bílý odstín, který dodá obrazu ostrost a jasnost. V současnosti pracuje softwarová firma Apple na vývoji nového typu displeje, jedná se tzv. *Hybrid*, který by měl být schopný automaticky přepínat mezi E-Ink a LCD displejem, umožnil by tedy pohodlné čtení textu a zároveň by byl schopný zobrazit barevné obrázky v náležitě kvalitě.⁹⁹

V tuto chvíli se nabízí otázka, jak bude vývoj tištěných publikací včetně ilustrací pokračovat? Toto odvětví pravděpodobně směřuje k fázi, kdy se knihy a ilustrace s nimi nedostanou do procesu tisku a zůstanou v digitální podobě. Avšak než se tak stane, bude muset dojít k dlouhodobému procesu eliminujícímu veškeré nedostatky elektronických publikací. Výhodou tištěných knih je, že působí stálejším dojmem a z hlediska prováděné korektury a možnosti publikovat mají informace obsažené v knihách důvěryhodnější základ. Díky různým strukturám použitého papíru zanechávají ve čtenáři hlubší vizuální a taktilní dojmy, než dokáže publikace v digitální podobě.¹⁰⁰

95 WIGAN, M. *Vizuální myšlení: umění ilustrace*. s. 118.

96 MCKENNA, M. *Fantasy umění současnosti: To nejlepší ze současného fantasy umění*. s. 9.

97 *Palm knihy* [online] <<http://palmknihy.cz/web/p/specializovane-ctecky-elektronickykh-knih>>.

98 *Tamtéž*. <<http://palmknihy.cz/web/p/napoveda/formaty>>.

99 PURCHER, J. „*Apple Devising Smart Hybrid e-Paper/Video iOS Displays*“ [online]. <<http://www.patentlyapple.com/patently-apple/2011/04/apple-devising-smart-hybrid-e-papervideo-ios-displays.html>>.

100 BHASKARANOVÁ, L. *Design publikací: vizuální komunikace tištěných médií*. s. 61.

1.3 Neil Gaiman

„Každý má v sobě tajný svět. Myslím každý. Všichni lidé na světě – bez ohledu na to, jak jsou zvnějšku nezajímaví a nudní. Uvnitř mají všichni nepředstavitelné, skvělé, nádherné, hloupé, úchvatné světy...Ne jen jeden. Stovky. Možná tisíce.“¹⁰¹

1.3.1 Biografie, filozofie a dílo

Neil Gaiman je známý spisovatel, který má široký záběr od příběhů pro děti i pro dospělé, píše romány i povídky, prózu i poezii, komiksy i filmové scénáře. Tento značný rozsah tvorby má určité společné znaky, téměř stoprocentně je v jeho dílech prvek nadpřirozena nebo inspirace v mytologii a téměř vždy se příběh odehrává v naší každodenní realitě, čímž se stává autentičtější a uvěřitelnější. Je schopný vytvořit celý bizarně nadpřirozený svět pod ulicemi Londýna 21. století a využije k tomu metro i s jeho dávno zapomenutými stanicemi nebo vymyslí magické království uprostřed viktoriánské Anglie, kde ovšem kouzla nikdy nepřekročí jeho hranice. V díle Gaimana se také vždy objeví prvek humoru, nadsázky a ironie.

Inspiraci nachází ve svých spisovatelských vzorech (např. Ray Bradbury, Michael Moorcock, Edgar Allan Poe, Gene Wolfe, Ursula K. LeGuin, C. S. Lewis a další)¹⁰², v každodennosti, náhodách nebo ve starých lidových příbězích a mytologii (*Američtí bohové*, *Bílá silnice*, *Dcera sov*).¹⁰³ Jeho tvorbu nepopíratelně ovlivňuje také vizuální rozměr, Gaiman přemýšlí v obrazech. Uvažování o psaní s důrazem na vizuální stránku pravděpodobně ovlivnilo, to že jeho začátky jako spisovatele jsou spojeny především s psaním komiksových románů, kde jde primárně o zážitek z obrazu. Rozvinutou obrazotvornost a schopnost nacházet ta správná slova využívá i v ostatní próze, kde dokáže velmi lehce a nenuceně popsat a vystihnout místa i postavy. Některé jeho práce jsou uměleckými díly přímo inspirovány, povídky *Neptejte se Jacka* a *Vymetač snů* byly napsány podle soch Lisy Snellingsové¹⁰⁴ a román *Hvězdný prach* vznikl jako reakce na poetické obrázky Charlese Vesse, který se na knize posléze podílel jako ilustrátor.¹⁰⁵ Gaiman si ilustrátory, se kterými pracuje pečlivě vybírá, spojil se s kreslíři jako Michael Zulli, P. Craig Russell nebo Chriss Riddell.¹⁰⁶ Nejvýznamnější je ovšem úspěšná spolupráce s Davem McKeanem, který vytváří knižní obálky, kreslí ilustrace a komiksy a v neposlední řadě režíroval film podle Gaimanova scénáře.

Neil Gaiman se narodil 1960 v Porchesteru v Anglii. Svou kariéru odstartoval jako novinář, kdy psal literární recenze a jeho první publikovaná kniha byla biografie hudební skupiny *Duran Duran: The First Four Years of the Fab Five* z roku 1984.¹⁰⁷ Jeho první větší dílo v oblasti komiksové tvorby bylo *Vraždy a housle* (*Violent Cases*, 1987), kde také poprvé pracoval s Davem McKeanem. Další spolupráce přišla vzápětí roku 1988, kdy společně vytvořili komiksovou trilogii *Black Orchid*.¹⁰⁸ Díky této

101 GAIMAN, N. *Sandman: Hra o tebe* kap. 6. český překlad Viktor Janiš.

102 Neil Gaiman [online]. <http://neilgaiman.com/p/About_Neil/Biography>.

103 GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla: Úvod*. s. 24., 26.

104 *Tamtéž*. s.23., 30.

105 ŠUST, M. *Gaiman: kouzelník se slovy a obrazy*. In GAIMAN, N., *Kouř a zrcadla*. s. 287.

106 *Tamtéž*. s. 289.

107 *Tamtéž*. s. 286.

108 *Tamtéž*. s. 289.

spolupráci vzniká značka Vertigo, která je součástí nakladatelství DC Comics.¹⁰⁹ Pod záštitou Vertigo se zrodí nejslavnější Gaimanův komiks *Sandman*, který je rozčleněn do deseti alb vznikajících během let 1989-96 (s podtituly např. *Preludes and Nocturnes*, *Doll's House*, *Dream Country*, *Season of Mists* atd.).¹¹⁰ Sandman je jedním z prvních komiksů, který není o maskovaném superhrdinovi, hlavní postavou je pán snů, jeden z prvních sedmi bohů.¹¹¹ McKean zde upoutává obálkami, pro které je téma snů přímo ideální. Roku 1998 je série obálek vydána jako samostatná publikace pod názvem *Dustcovers: The Collected Sandman Covers*.¹¹² Na samotném komiksu pracovali i další ilustrátoři, a to Sam Kieth, Mike Dringenberg a Malcolm Jones III.¹¹³ V roce 1991 získává Gaiman za Sandmana ocenění World Fantasy Award, to bylo poprvé, co byla tato cena udělena komiksu.¹¹⁴ Po tomto úspěchu vzniká příbuzný komiksový sešit o dalším ze sedmi původních, tentokrát o Smrti, která v podobě dívky musí jednou za čas na jeden den navštívit lidi, aby se jim příliš nevzdálila (*Death: The high Cost of Living*, 1993; *Death: The Time of Your Life*, 1996).¹¹⁵

Prvním výraznějším dílem v oblasti beletrie je kniha napsaná společně s Terry Pratchettem *Dobrá znamení* (*Good Omens*, 1990)¹¹⁶, kde se tak mimochodem podaří dvojici andělů, dobrému a padlému, kteří se cítí více lidmi než čímkoli jiným, zabránit apokalypse a to za pomoci amatérské věštkyně a desetiletého chlapce, kterému nikdo neřekl, že je Antikrist.

V roce 1992 se Gaiman stěhuje z Londýna do Ameriky, konkrétně do Minneapolis v Minnesotě.¹¹⁷ Vzápětí začíná psát svůj první scénář, jedná se nízkorozpočtovou minisérii stanice BBC2 s názvem *Nikdykde* (*Neverwhere*), na televizní obrazovky se dostává v roce 1996, vzápětí vzniká také stejnojmenná kniha. V současnosti se uvažuje o volném pokračování knihy, které se bude pravděpodobně jmenovat *The seven sisters*.¹¹⁸ *Nikdykde* vypráví příběh Richarda, který se díky sérii náhod dostane do Podlondýna, kouzelného a nebezpečného města v podzemí. Další Gaimanovo dílo je zvláštní druh pohádky, kombinované s fantasy i hororem. Inspirací pro román *Hvězdný prach* (*Stardust*, 1998) byly obrázky Charles Vesse,¹¹⁹ ten spolupracoval na stejnojmenném grafickém románu, který vznikl ještě před samotnou knihou.¹²⁰ Obrázky Charlese Vesse jsou lyrické, pohádkové s jemnou barevností a ornamentálníkou evokující secesi. V ilustracích pozorujeme příběh Tristana, žijícího ve vesnici Zeď, jednou se rozhodne překročit hranici, aby našel spadlou hvězdu, a objeví magický svět plný čarodějnic, duchů i vzdušných pirátů, obchodujících s blesky. Roku 2007 dostal tento román také filmovou podobu, kde důraz na vizuální efekty podporuje velkorysost Gaimanovy představitosti.

Průběžně vznikající povídky a básně jsou poprvé publikovány 1998 pod souhrnným názvem *Kouř a zrcadla* (více v kapitole 1.3.1.1 *Kouř a zrcadla*).¹²¹ Zatím

109 ŠUST, M. *Gaiman: kouzelník se slovy a obrazy*. In GAIMAN, N., *Kouř a zrcadla*. s. 289., 290.

110 Neil Gaiman [online]. <<http://neilgaiman.com/works/Comics/>>.

111 ŠUST, M. *Gaiman: kouzelník se slovy a obrazy*. In GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla*. s. 290.

112 *Tamtéž*. s. 291.

113 GAIMAN, N. *Doslov*. In GAIMAN, N., *Sandman: preludia a nokturna*.

114 Neil Gaiman [online]. <http://neilgaiman.com/p/About_Neil/Awards_and_Honors>.

115 ŠUST, M. *Gaiman: kouzelník se slovy a obrazy*. In GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla*. s. 290.

116 *Tamtéž*. s. 286.

117 *Tamtéž*.

118 Neil Gaiman [online]. <<http://neilgaiman.com/p/FAQs>>.

119 ŠUST, M. *Gaiman: kouzelník se slovy a obrazy*. In GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla*. s. 287.

120 Neil Gaiman [online]. <<http://neilgaiman.com/p/FAQs>>.

121 ŠUST, M. *Gaiman: kouzelník se slovy a obrazy*. In GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla*. s. 289.

nejúspěšnějším dílem v oblasti prózy je kniha *Američtí bohové* (*American Gods*, 2001), pojednávající o osudu všech bohů z nejrůznějších kultur, které si přistěhovalci přivezli sebou do Ameriky, protože kam jdou věřící, tam jdou jejich bozi. Ovšem dnes se na bohy zapomíná a oni se s tím nechtějí jen tak smířit.¹²² Kniha byla velmi kladně přijata, stal se z ní bestseller a získala několik literárních ocenění např. Hugo a Nebula Award.¹²³ Po Amerických bozích přichází v roce 2005 kniha s ne zcela rozdílným námětem, jmenuje se *Anansiho chlapci* (*Anansi Boys*) a vypráví příběh Tlustého Charlieho, jehož otec je Anansi, pavoučí bůh. Když Anansi zemře, objeví se u Charlieho jeho bratr, o kterém neměl tušení, že vůbec existuje. Jmenuje se Spider a chce mu vylepšit život.¹²⁴

Gaiman se zabývá i literaturou pro děti, vychází tedy několik publikací jako *Den, kdy jsem vyměnil tátu za dvě zlaté rybičky* (*The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish*, 2003), *Vlci ve zdech* (*The Wolves in the Walls*, 2003), které se dočkalo i divadelního zpracování a v neposlední řadě úspěšná dětská knížka *Koralína* (*Coraline*, 2002).¹²⁵ Vypráví o obyčejné holčičce, která je svými workoholickými rodiči snadno opomíjená, když se společně přestěhují do nového domu, najde v něm Koralína zamčené dveře a za nimi na první pohled lákavý paralelní svět. Tato pohádka odkazuje na Carrollovu Alenku v říši divů, ale zároveň obohacenou o hororové prvky, což je ostatně typické pro Gaimanovu tvorbu a nevynechává je ani v literatuře pro děti. Koralína se dočkala i komiksově a filmové verze.¹²⁶

Jako scénárista se Neil Gaiman podílel na také filmu, který režíroval Dave McKean *Maska zrcadla* (*MirrorMask*, 2005), který je opět vynikající v oblasti vizuálního zpracování.¹²⁷ V roce 2005 se přestěhuje Winsconsinu a rok na to vydává Gaiman další sbírku povídek, tentokrát pod názvem *Křehké věci* (*Fragile Things*, 2006).¹²⁸ Publikace je, stejně jako předchozí sbírka *Kouř a zrcadla*, netradiční kombinací poezie i prózy a obsahuje mimo jiné i volné pokračování úspěšného románu *Američtí Bohové*.

Následně se podílí na dalších projektech, jako scénárista na filmu *Beowulf* (2007) a jako spoluautor s Michaelem Reavesem na novele *Mezisvět* (*Interworld*, 2007).¹²⁹ Velký úspěch a několik ocenění jako UK's Booktrust Prize for Teenage Fiction, Newbery Medal nebo Locus Young Adult Award získala *Knihy hřbitova* (*Graveyard Book*, 2008).¹³⁰ Vypráví o malém chlapci, který je vychováván duchy na místním hřbitově. Není zcela jasně dané, zda je kniha zamýšlena pro mladší čtenáře nebo pro dospělé. Vychází tedy dvě vydání, jedno, zamýšlené pro dospělé s ilustracemi Davea McKeana a druhé, určené pro mladší publikum, obohacené ilustracemi Chrise Riddella.¹³¹ V současnosti se chystá filmová adaptace *Knihy hřbitova*.¹³² Nyní Gaiman pracuje na novele *The Ocean at The End of The Lane* plánovanou na červenec 2013.¹³³

122 ŠUST, M. *Gaiman: kouzelník se slovy a obrazy*. In GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla*. s. 287., 288.

123 Neil Gaiman [online]. <http://neilgaiman.com/p/About_Neil/Biography>.

124 ŠUST, M. *Gaiman: kouzelník se slovy a obrazy*. In GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla*. s. 288.

125 *Tamtéž*.

126 Neil Gaiman [online]. <<http://neilgaiman.com/works/>>.

127 ŠUST, M. *Gaiman: kouzelník se slovy a obrazy*. In GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla*. s. 291.

128 *Tamtéž*. s. 289.

129 *Tamtéž*. s. 288.

130 Neil Gaiman [online]. <http://neilgaiman.com/p/About_Neil/Biography>.

131 *Tamtéž*. <<http://journal.neilgaiman.com/2008/03/chris-riddell.html>>.

132 *Tamtéž*. <http://neilgaiman.com/p/About_Neil/Biography>.

133 *Tamtéž*. <<http://www.neilgaiman.com/>>.

1.3.2 Dave McKean jako dvorní ilustrátor Neila Gaimana

Dave McKean se narodil 1963 v Berkshire, kde také vystudoval *College of Art and Design*.¹³⁴ Dnes žije v Kentu a je uznávaný umělec, zaměřuje se zejména na grafický design, jeho tvorba zahrnuje knižní obaly a ilustrace, grafické romány, CD obaly, plakáty, fotografie, film i sochařství. Jeho spolupráce s Neilem Gaimanem začala, když McKean studoval v posledním ročníku a chtěl se stát kreslířem komiksů, Gaiman tou dobou již pracoval jako novinář a chtěl zkusit komiksy psát. Nakonec z toho vznikla dlouhodobá produktivní kombinace Gaiman-McKean, ze které vzešlo mnoho jedinečných projektů.¹³⁵

McKeanovy práce v oblasti grafického designu vznikají zpravidla kombinací technik. Jedná se o malbu, kresbu, retušovanou fotografii a zejména koláž, to vše je následně upraveno digitální cestou. V jeho pracích často najdeme aplikaci struktur, maximalizovaných detailů i překrývání, vše působí, jakoby realitě nastavil pokřivené zrcadlo a vzniklý obraz zafixoval na papíře. Jeho díla jsou tísnivá, děsivá, ale i s trochou bizarního humoru. Často jde o shluk chaosu, který ovšem v konečném důsledku působí uceleně, vše je v určitém smyslu na svém místě. Oblíbeným motivem se pro McKeana stal portrét, hra s deformovanými, maskovanými tvářemi. Byl ovlivněn dílem Francise Bacona, Egona Schieleho, ale i Jana Švankmajera,¹³⁶ v McKeanových pracích je také znát vliv surrealismu. Na otázku zda ho ovlivňují sny, odpověděl: „*Někdy ano, většina mých nápadů vlastně pochází ze stejného místa, kde se líhnou sny – z labyrintu naší mysli. Díváme se na skutečný svět, místa, věci, lidi a jejich vzájemné vztahy – ale to vše filtrujeme skrz vlastní zkušenosti, pocity a myšlenky, a každý si tak ve své hlavě vytváříme svou vlastní realitu. A to je ten svět, který mě doopravdy fascinuje.*“¹³⁷

McKean vytvořil stovky knižních obálek, ilustrací, komiksů i CD přebalů. K nejvýznamnějším patří komiksově obaly novel *Vraždy a housle (Violent Cases)*, *Černá orchidej (Black Orchid)*, *Sandman*, *Mr. Punch* a další, z jeho začátků s Gaimanem.¹³⁸ McKean některé knihy včetně ilustrací také sám tvoří, napsal a nakreslil grafický román *Klece* a v neposlední řadě vytvořil několik cestopisů, zaznamenávajících jeho cesty pouze v obrazech jako *Pohledy z Vídně* nebo *Pohledy z Barcelony*. Publikoval také několik souborů svých fotografií jako *A Small Book of Black and White Lies*.¹³⁹ Vytvořil ilustrace ke knihám *Den, kdy jsem vyměnil tátu za dvě zlaté rybičky*, *Vlci ve zdech*, *Koralína*, *Knihy hřbitova*, obal k *Nikdykde* a k mnoha dalším Gaimanových knihám.¹⁴⁰ V roce 2005 natočil filmový snímek *Maska zrcadla (MirrorMask)*, vyprávějící o dívce Heleně Campellové, která žije s rodiči v cirkusu. Po tom co její matka onemocní, dostává se Helena do podivného alternativního světa, který sama nakreslila. Helenin fantazijní svět je pozoruhodným vizuálním zážitkem, je to jako kdyby McKean vzal všechny své ilustrace, rozpochoval je a zasadil je do příběhu. Zatím nejnovějším projektem Davea McKean je film *Luna*.¹⁴¹

134 *Dave McKean - collector* [online]. <http://davemckean-collector.co.uk/page_855311.html>.

135 *Neil Gaiman* [online]. <http://neilgaiman.com/p/Cool_Stuff/Essays/Essays_By_Neil_Neil_Gaiman_on_Dave_McKean>.

136 *BÁRTA, J., Dave McKean: „Fantastické světy mě nezajímají“* [online]. <http://www.rozhlas.cz/radiowave/rozhovory/_zprava/973348>.

137 *Tamtéž*.

138 *Neil Gaiman* [online]. <<http://neilgaiman.com/works/Comics/>>.

139 *Dave McKean - collector* [online]. <http://davemckean-collector.co.uk/page_838943.html>.

140 *Neil Gaiman* [online]. <<http://neilgaiman.com/works/Books/>>.

141 *Internacional Movie Database* [online]. <<http://www.imdb.com/name/nm0571098/>>.

1.3.3 Kouř a zrcadla

V originále *Smoke and Mirrors*, první vydání se v knihkupectvích objevilo 1999 v distribuci Headlinebook publishing. Česká verze s podtitulem *Smyšlenky a iluze* byla publikována nakladatelstvím Polaris (první vydání, 2003; druhé vydání, doplněné autorem, 2009).¹⁴²

Kniha je pozoruhodnou sbírkou, která vznikala v rozmezí let 1989-99. Zahrnuje dvaatřicet povídek, včetně jedné skryté v úvodu.¹⁴³ Střídá se zde poezie i próza různých literárních žánrů a rozsahu. V knize lze tedy nalézt krátké básně na pár řádků, ale i epickou poezii na několik stran, hororové povídky, příběhy o tom, kam lidstvo může směřovat, díky své technické vyspělosti nebo adaptace klasických pohádek.

Název odkazuje na společný znak jednotlivých povídek, tedy na způsob, jakým příběhy stejně jako zrcadla mohou pokrývat vnímání reality. Oboje nám zkresluje úsudek, myslíme si, že to, co vidíme je skutečný odraz toho, co známe, ale přitom jde jen o hru s naší myslí. Kouř se zde uplatňuje jako rozptylující efekt, když se dělají triky se zrcadly a jde o odvedení rozumu od reality, kouřová clona vše zahalí a pomáhá tak optickou iluzi dokončit. Pokud jsou v této metafoře zrcadla jako příběhy, pak kouř je zástupcem toho, že některé povídky mají základ ve skutečných událostech a věcech běžně známých.¹⁴⁴ Jak je pro Gaimana typické, vnesl nadpřirozeno do našeho každodenního světa. Většina povídek v této knize je znepokojující, děsivá, někdy také vyvolávající úzkost z budoucnosti, ale současně zanechávající hluboký dojem.

Vybraným příkladem za všechny může být povídka *Můžeme to pro vás zařídit ve velkém* (*We can get Them for You Wholesale*), která vypráví příběh mladého muže, jenž právě zjistil, že ho jeho snoubenka Gwen podvádí, rozhodl se tedy zaplatit nájemného vraha, aby se vypořádal s Gweniným milencem. Díky narůstající slevě však přidává na svůj seznam obětí stále více lidí, od škodolibých spolužáků ze základní školy po otravného moderátora v televizi. Vše zcela nesmyslně, jen pro tu slevu. Nakonec zjišťuje, že nejvýhodnější je zbavit se všech, to bude zadarmo. V úvodu knihy sám Gaiman objasňuje, co ho k této povídce inspirovalo. Popisuje, jak poslouchal rádio a usnul v momentě, kdy se mluvilo o nakupování ve velkém, probudil se, když vysílali reportáž o nájemných vrazích.¹⁴⁵ Tak vznikla povídka o tom, jak jednoduše se necháváme ovlivnit velkým nápisem sleva a reklamou všeobecně.

1.3.4 Porovnání obálek a ilustrací českých i zahraničních výtisků knihy Kouř a zrcadla

Jednotlivé ukázky jsou v **Obrazové příloze I. PUBLIKOVANÉ OBALY A ILUSTRACE**

Od prvního vydání roku 1998, vzniklo pro knihu *Kouř a zrcadla* mnoho přebalů v několika edicích a nejrůznějších jazycích. V této kapitole je uvedeno několik ukávek anglických i zahraničních verzí.¹⁴⁶

První anglický originál od vydavatelství *Headline Feature* odkazuje motivem

142 GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla*.

143 *Tamtéž*.

144 GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla: Úvod*. s. 9.

145 *Tamtéž*. s. 29.

146 *Ukázky, data a nakladatelství převzata z databáze Goodreads* [online]. <<http://www.goodreads.com/work/editions/6277491-smoke-and-mirrors-short-fictions-and-illusions>>.

přebalu na název knihy, tedy na iluzi způsobenou zrcadly a kouřem. Později několikrát reprodukovanou fotografii zhotovil *J. K. Potter*.¹⁴⁷ Tento přebal je členěn do horizontálních pásů se zlatým písmem. Ilustrační fotografie je použita také u následující příbuzné verze, tentokrát brožované. Bohužel ani jeden z těchto obalů není příliš povedenou ukázkou grafického designu. V roce 2005 přichází na trh hned dvě další vydání. První je od nakladatelství *Avon Books*, také nyní je využito motivu zrcadla, i když odlišným způsobem než dříve. Jde o celkem průměrný obal, kde se na černé ploše objevuje zrcadlo, ve kterém se odráží fragmenty jednotlivých příběhů. Druhé vydání z roku 2005, které vychází v rámci jedné edice od *Headline Review* pro všechny Gaimanovy knihy, je asi jednou z nejpovedenějších verzí vůbec. Jednoduché, grafické vyjádření, ve kterém se hlavním motivem stává nepravidelné písmo. To je ještě zdůrazněno střídáním matu a lesku (matný je podklad, lesklá a plastická jsou písmena a fragment svícnu). Plocha není pouze černá, ale prosvítá jí zlatá struktura, která koresponduje s písmem i kresbou. Další vydání z roku 2008 od *William Morrow & Co.* také pochází z edice, ve které dostaly všechny Gaimanovy knihy stejný design, ale zároveň ukazuje jiný přístup k celkovému vizuálnímu pojetí. Knihy z této edice drží stejný rámeček, odkazující k medailónovému portrétu. V horní polovině je vždy kruh s vyobrazením, vystihující obsah či název knihy, v tomto případě se jedná o grafiku muže, který zrcadlem vidí překroucený svět. Poprvé je tedy na obálce vyobrazeno, to co má souhrnný název napovědět, to že nám zrcadla ukazují jen iluzi skutečného. Zatím poslední anglická verze od *Harper Collins* vzniká v rámci dárkové edice a je využita i pro elektronickou podobu knihy. Jedná se o sympatickou, kompozičně ucelenou obálku, která imituje linorytové tisky.

Kniha samozřejmě vycházela také v početných zahraničních verzích. Prvního anglického obalu s iluzivní fotografií svícnu se držela španělská verze z roku 1999 od vydavatelství *Norma Editorial*. Ten samý rok vychází také první vydání v Nizozemsku. Na přebalu je všední fotografie s průhledem skrz architekturu, ale s poměrně zajímavou typografickou úpravou. O poznání jednodušší a příjemnější je nizozemská verze, vycházející v roce 2009 pod nakladatelstvím *Luitingh*. Obálku tvoří pouze písmo a stylizované jablko, odkazující na poslední povídku *Sníh, zrcadlo, jablko*. Dvě různá vydání byla publikována také ve Francii. První z roku 2000 představuje zajímavou hru s písmem, ale současně nevhodný a rušivý výběr barev. Druhé z roku 2003 je barevně střízlivější a je to právě barevnost, co sjednocuje prvky z jednotlivých povídek, odrážející se v zrcadle. Na německé publikaci od *Heyne Verlag* z 2001 je jasná inspirace konkrétní povídkou, a to *Královna nožů*, podle které byla celá sbírka v Německu také pojmenována. Dvě zcela rozdílné verze přicházejí z polské produkce. Na přebalu z roku 2002 se opět objevuje motiv medailonku, nyní s tlumenou, ponurou malbou chlapce utíkajícího z lesa. S tímto motivem ovšem nekoresponduje použité písmo ani barevnost. Naproti tomu polský přebal, vydaný roku 2004, připomíná retušované fotografie *Davea McKeana* a to nejen formou, ale také tematikou portrétu. Zatím asi nejpovedenější zahraniční vydání je portugalské z roku 2006 od vydavatelství *Via Lettera*, které představuje soulad barevnosti, motivu i kompozice. V Rusku vychází kniha v roce 2009 a 2012 a bohužel ani jeden z přebalů není příliš zdařilý. První verze sází na portrét samotného autora s rastrovým efektem a druhá se snaží o vzhled pohádkové ilustrace, ale s relativně příjemnou volbou barev. Poslední ukázkou je česká publikace, která v obou vydáních (2003 a 2009) využívá fotografie svícnu před zrcadly z původního originálního přebalu od *J. K. Pottera*.

147 GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla*.

Pod záštitou *Subterranean Press* vzniká nové limitované vydání knihy a slibuje osvědčenou spolupráci s Davem McKeanem.¹⁴⁸ Obal pro tuto speciální edici zatím nebyl publikován, ale bylo uveřejněno několik ukázek celostránkových ilustrací. Všechny se nesou ve stejném duchu a jsou typickou ukázkou McKeanovy mistrné ilustrační kresby, jakou již předvedl například v *Knize hřbitova*. Připomínají figurky ze snu, které se nacházejí v neidentifikovatelném prostoru a mohou se v okamžiku proměnit nebo vytratit. Většina obrazů se odehrává v tísnivém nebo napjatém okamžiku, v očekávání, že se každou chvíli něco stane. Kresby jsou černobílé s červenými prvky. Jedná se o lineární kresbu s plošným pozadím, které se rozpíjí do mokrého podkladu. V obrazové příloze je šest vybraných ukázek.

148 „*Neil Gaiman-Smoke and Mirrors News and more*“ [online]. <http://subterraneanpress.com/news/neil_gaimansmoke_and_mirror_news_and_more>.

2 Praktická část

2.1 Idea a postup tvorby

Stejně jako je každý kousek skládanky nezbytnou částí celkového výsledku, i jednotlivé povídky jsou jedinečné součásti celé knihy. Všechny jsou výjimečné, ale mají také určité podobnosti a tvoří tak ucelenou sbírku. Tento princip jsem uplatnila také při tvorbě ilustrací. Jednotlivé ilustrace jsou odlišné, stejně jako příběhy, které doprovází, tajemný *Vymetač snů*, úsměvné *Rytířství* nebo strašidelné a znepokojující *Neptejte se Jacka*. Každá má něco svého a všechny dohromady fungují jako celek. Ilustrace sjednocuje především technika, barevnost, ale i postup práce.

Mým prvotním záměrem bylo učinit nejsilnějším pojícím prvkem barevnost. Po dojmu z přečtení knihy se stalo mou původní vizí černobílé zpracování s jasnými akcenty červené, osvědčená kombinace, která působí výrazně, dramaticky, ale současně umožňuje jednoduchost a čistotu. Později jsem od této představy upustila, zejména díky zveřejnění několika McKeanových ilustrací k chystanému vydání této knihy, které jsou vypracovány ve výše uvedené barevné kombinaci (viz. *Obrazová příloha I.*). Rozhodla jsem se zůstat u jednoduché černobílé verze a případným barevným prvkům se věnovat při konečném dotvoření ilustrací v elektronické podobě. V černobílé formě se také výrazněji akcentují grafické techniky, zaměřené na přenášení struktur, otisky a jejich možné kombinace.

Postup práce při tvorbě ilustrací vyžaduje důkladné prostudování textu, který má být doprovázen. Čtení povídkové knihy jako jednoho celku je při ilustrování nezbytné pro vytvoření dojmu, ujasnění toho, jak na mě kniha působí a toho, co bude ilustrace spojovat nebo jaké motivy se v pracích budou vyskytovat. Společné téma pro povídky z *Kouře a zrcadel* je kromě fantastického nadpřirozena zejména člověk. Příběhy jsou o člověku, jeho emocích, chování a myšlení, v ilustracích je tudíž běžný motiv tváře, intenzivního pohledu či postavy. Včetně portrétů jsem několikrát uplatnila další pojící prvek, kterým je kruh. Jestliže motiv člověka propojuje povídky významem, pak kruh je spojením zejména kompozičním. Při vytváření jednotlivých ilustrací jsem každou konkrétní povídku přečetla znovu a vyznačila si některá klíčová slova. Ta slova, která mě zaujala, tím co představují a jak by vypadala ve vizuálním ztvárnění, výrazy důležité pro příběh a takové, co se v textu vyskytovaly častěji než jiné a nakonec i to co nebylo napsané, jakou atmosféru má povídka a jaký dojem ve mně zanechala. V další fázi jsem pokračovala ve skicáku, kde jsem si ujasnila kompoziční řešení i celkový koncept. Současně jsem si vytvářela zkoušky zamýšlených technologických postupů, například jak se různé povrchy promítají ve frotáži, zda-li vytvoří tmavou nebo světlou plochu, jak působí různé kombinace technik apod. I přes skicování a rozmyšlení kompozice se v samotných ilustracích často objevuje prvek náhody, zejména díky technikám, u kterých nelze zcela kontrolovat výsledný efekt (např. snímání barvy z vodní hladiny). Po vytvoření jednotlivých ilustrací a převedení do elektronické podoby následovala úprava v počítačovém programu.

2.1.1 Inspirace, sbírání materiálů, skicy

*Jednotlivé ukázky jsou v **Obrazové příloze II. INSPIRAČNÍ MATERIÁLY**
Obrazové příloze III. SKICY A ZKOUŠKY TECHNIK*

Má prvotní inspirace vycházela z techniky frotáže, zejména ze způsobu jak s touto technikou pracoval německý umělec Max Ernst, styl jakým přenášel povrch věcí na papír, samotné předměty, jejichž strukturu využíval a také netradiční kompozice (obr. 1.- 6.). Dalším inspiračním zdrojem mi byly grafické listy Vladimíra Boudníka, českého grafika 20. století. Jeho grafiky jsou především o strukturách, narušování povrchu a vyrývání. Boudníkova díla v duchu aktivní grafiky mají vnitřní napětí a energii a současně tvoří harmonický soulad formy i barev (obr. 7.- 12.). Při vlastní tvorbě jsem se také nechala ovlivnit ukázkami z publikace *Cosi tísnivého: surrealismus a grafický design*,¹⁴⁹ jedná se o záznam výstavy, realizované při příležitosti 24. bienále grafického designu Brno z roku 2010, která mapovala knižní a plakátovou tvorbu na české a polské scéně od 30. let 20. století do současnosti (obr. 13.- 16., 18.). Fotografie z knihy ukazují způsob jak postupovat při práci na grafické úpravě knih, včetně manipulace s písmem nebo jak pracovat s médiem koláže. Principem koláže, tedy pospojovat jednotlivé prvky do nového inovativního celku, jsem se nechala ovlivnit zejména v otázce kompozice. Nápomocným prvkem mi byla také kompoziční stránka tvorby Davea McKeana, kromě knižních obálek to bylo především vizuální zpracování jeho filmu *Maska zrcadla*. Jako inspirační materiál mi také byla prospěšná kniha *1000 grafických prvků*,¹⁵⁰ sbírka prezentující nejrůznější přístupy k tvorbě veškerého grafického a reklamního designu (obr. 17., 19.- 22.).

Před zahájením práce je přínosné zhotovit si rešerši, vyhledat si jaký přístup k vytvoření ilustrací popřípadě přebalů této konkrétní publikace zvolili jiní autoři, čím se nechali inspirovat a porovnat nalezené ukázky (viz. kapitola 1.3.4). Pro ucelený přehled o knižním designu jsem také navštívila několik různých knihkupectví a prohlížela knížky, rozmanitých žánrů a jazyků. Zaměřila jsem se na to, abych zjistila, co nejlépe působí, jaké techniky jsou moderní, zda-li motivy ilustrací popisně dokreslují text nebo ho parafrázuje, jestli jsou časté celostránkové ilustrace a který obal zaujme v množství dalších (viz. kapitola 1.1). To vše jsem následně uplatnila při vlastní tvorbě. Součástí rešerše bylo hledání a sbírání nejrůznějšího obrazového materiálu z časopisů, tiskovin a internetu, některé ukázky jsem posléze využívala jako motivy pro obtisky a koláže, jiné pro inspiraci, vše v nové formě a významu.

Skicování sloužilo pro urovnání si konceptu, většinou jsem měla předem ujasněné, co na ilustraci asi bude. Ve skicáku jsem domýšlela velikost, propojení a umístění. Nejednou se stalo, že výsledná ilustrace vypadala ve výsledku celkem odlišně a v několika případech bylo, vzhledem k technice, skicování zbytečné, potom hrála roli náhoda a instinkt.

149 POYNOR, R. *Cosi tísnivého: Surrealismus a grafický design*.

150 GRANT DESIGN COLLABOTATIVE. *1000 grafických prvků*.

2.1.2 Ztvárnění poezie i prózy

Jak bylo již zmíněno, v knize *Kouř a zrcadla* se střídá několik rozmanitých žánrů, které mají ovšem společné prvky nadpřirozena a tajemna. Ve ztvárnění ilustrací jsem se rozhodla zaměřit se na obecnější rozdíl, a to mezi poezií a prózou, zejména protože jde o nejočividnější rozlišení mezi jednotlivými příběhy. Básně se ve sbírkách povídek vyskytují jen výjimečně, jde tedy o téma, které by nemělo zůstat opomenuto. Formulace prózy v *Malém labyrintu literatury* říká, že se jedná o „veškerou neveršovanou epiku a dělí se na základní žánry, jako jsou román, novela atd. Význam umělecké prózy roste v době preromantismu a osvícenství“¹⁵¹ Definice poezie pak sděluje, že „v Antice se za poezii považovala veškerá umělecká tvořivost v jazyce,“ (...) „později se vyhraňuje jako část literatury psaná veršem, tedy básnictví“¹⁵² Podle mého názoru působí próza ve srovnání s poezií hmatatelnějším dojmem, je více vyprávějí, věcná a zpravidla má příběh, kdežto poezie je více nadsazená a oproštěná od reality, je větší měrou o pocitech a atmosféře. Poezie je libozvučná, není pro ni nejdůležitější, co vypráví, je o zážitku z toho, jak slova zní.

Při ilustrování jsem těchto rozdílů mezi poezií a prózou využila. Prozaické povídky jsem ztvárňovala s konkrétními prvky, dokumentující a jasně dokreslující příběh. Obrazy skutečných věcí, živočichů i lidí jsou poskládány do jedné představy. Naopak poezii jsem tvořila jako náhodné shluky ploch a struktur, které působí určitým dojmem, nenutí pozorovatele přemýšlet o významu, nýbrž o pocitu. Převážně se jedná o abstrahující vyjádření, ale není ani výjimkou vyobrazení fragmentu s konkrétním prvkem, aby ilustrace mohla přesvědčivě dokreslit příběh. U všech ilustrací, poezie i prózy, jsem se pokoušela zachovat tvarovou jednoduchost a čistotu.

2.1.3 Použité techniky

*Jednotlivé ukázky jsou v **Obrazové příloze III. SKICY A ZKOUŠKY TECHNIK***

Mou prvotní ideou bylo zhotovit ilustrace grafickou technikou suché jehly, ale po dalším uvážení a konzultacích vyplynulo, že tato technika se nehodí ke stylu knihy a v současné době je pro knižní tvorbu nevhodná a neekonomická. Zaměřila jsem se směrem k technikám akcentujícím stukturalitu, povrch a vzor. První z nich byla frotáž, postupně jsem přidávala další a vytvářela nejrůznější kombinace a varianty, kde bylo cílem dosáhnout propojení dekorativní plochy s plastickým vyjádřením. Metodickou pomůckou při využití postupů jako mramorování, použití šablon a dalších grafických technik bez použití lisu mi byla kniha *Grafickou cestou*,¹⁵³ kterou napsali Evžen Linaj a Alois Kračmar.

V konečném tisku budou mít celostránkové ilustrace velikost 13 x 20 cm a varianty s výřezy 8,5 x 11 cm, ale v originálech jsou všechny verze vyhotoveny ve velikosti A3. Je to z důvodu, že technikami, kterými jsou obrazy vytvořeny, nelze vytvořit tak jemný vzorek. Například u frotáže jsou použity předměty v určité velikosti, kdyby byl formát papíru menší změnil by se poměr velikosti vzorku frotáže k ilustraci.

151 KARPATSKÝ, D. *Malý labyrint literatury*. s. 412.

152 *Tamtéž*. s. 398.

153 LINAJ, E., KRAČMAR, A. *Grafickou cestou*.

2.1.3.1 Frotáž

„Frotáž je jednoduchý reprodukční způsob poskytující bezprostřední grafický přepis reliéfně pojetého povrchu. Po papíru přiloženém k snímanému plastickému povrchu objektu se s přitlakem přeježdí válečkem s barvou, tužkou atp. Dokonalejší otisk je možno získat předchozím zvlhčením papíru.“¹⁵⁴

Tuto techniku přenosu plastického povrchu na papír jsem využívala nejčastěji. Kladla jsem důraz na rozdílný přitlak tužky, pro dosažení iluze objemu. Rozdílné výraznosti přenosu jsem dosahovala střídáním tužek různé tvrdosti, čím tvrdší tuha, tím byl snímaný vzor jemnější a světlejší a naopak. Vliv na kvalitu přenosu má také zvolený druh papíru, jeho gramáž a měkkost. Tenčí a poddajnější papír zajišťuje důslednější přenos reliéfního povrchu.¹⁵⁵ K nejvíce využívaným předmětům pro frotáž patřily rašple, hřeben, různá sítko, cedník, sponky, desky s ornamentálním reliéfním vzorem, náušnice, řetízky apod. (Obr. 23.- 26.).

2.1.3.2 Obtisky

Pro obtisky jsem využívala nasbírané materiály, nalezené zejména na internetu. Tyto motivy jsem vytiskla na běžné inkoustové tiskárně a dále upravovala střiháním, trháním, překládáním, dokreslováním, vrstvením apod. Takto připravený obraz jsem přiložila lícem k papíru, přetřela běžným ředidlem a zatížila, aby se barva přenesla. Kvalita výsledných obtisků je závislá na volbě papíru. Čím je papír hladší, tím snadněji se přenesou celé motivy, ale když je papír hrubší a zrnitější vznikají náhodné nedostatky v obtisku, které ovšem nejsou vždy nutně záporným prvkem, naopak často vnášejí do ilustrace nový pohled. (Obr. 33.).

2.1.3.3 Šablony

„Šablonou v grafice obvykle rozumíme pomůcku vytvořenou z různých plošných materiálů ve tvaru, který umožňuje snazší nebo opakovatelné vytváření vzorů.“¹⁵⁶

Šablony jsem uplatňovala jako doplňující, světlý prvek, jen lehce dokreslující celkovou kompozici. Motivů jsou pouze naznačené a ztrácející se v pozadí. Tvary šablon jsem vystříhala ze slabšího papíru a pomocí prstů přes ně nanášela drcenou tuhu na podložku. (Obr. 27.).

2.1.3.4 Koláž

V současnosti se pod pojmem koláž chápe plošné dílo, zhotovené kombinací rozmanitých materiálů, nejčastěji tiskovin, reprodukcí, textilu apod., které se posléze fixují lepením na podložku. Cílem koláže je dosáhnout nového významového kontextu.¹⁵⁷

154 KUBIČKA, R., ZELINGER, J. *Výkladový slovník: malířství, grafika, restaurátorství*. s. 75.

155 LINAJ, E., KRAČMAR, A. *Grafickou cestou*. s. 33.

156 *Tamtéž*.

157 KUBIČKA, R., ZELINGER, J. *Výkladový slovník: malířství, grafika, restaurátorství*. s. 117.

Stejně jako u obtisků ředidlem, jsem i zde uplatnila nasbíraný materiál z předchozí rešerše. Jednalo se zejména o menší detaily, u kterých bylo žádoucí je zdůraznit. Při obtiscích by tyto motivy mohly ztratit ostrost a hloubku, koláž se v tomto směru ukázala přínosnější. Včetně zmíněných obrázků jsem v rámci koláže použila také jednoduché tvary z šedého papíru, které sloužily pouze jako siluety.

2.1.3.5 Mramorování

„Mramorování (obvyklejší název na školách je benzinový papír) je stará technika poskytující typické barevné textury vzniklé rozptylem barvy na vodní hladině vlivem jejího povrchového napětí a pohybem (např. mícháním). Tato hladina slouží vlastně jako tisková forma (matrice), z níž je pořízen otisk. Proto jí lze přisoudit grafický charakter.“¹⁵⁸

Snímání barvy z vodní hladiny byla jedna z technik, kde se nedal předem přesně ovlivnit výsledek. Náhodné tvary, které jsem zachytávala na papír, následně určovaly směr, kudy se bude další práce ubírat. Nejprve jsem vždy vytvořila několik takových grafik a podle nejrůznějších asociací jsem určovala, kterou povídku budou dokreslovat. Mramorování bylo tedy jedinou technikou, kde jsem předem neměla určeno, jakou ilustraci vytvářím. (Obr. 28.- 32.).

2.1.3.6 Vyrývání

Tato technika je založena reliéfním povrchu papíru a jeho zvýraznění tuhou. Pro výsledný efekt se musí požadovaný vzor, který zůstane bílý nebo v barvě podložky, vyrýt tupým nástrojem do papíru, tak aby nedošlo k protržení a následně plochou tužkou přejíždět po vytlačeném motivu. Tak se díky kontrastu podložky a tuhy objeví požadovaný obraz.

Vyrývání do papíru dovoluje zdůraznit plasticitu a dodat objem tam, kde je to vyžadováno a současně tvoří jemný a křehký kontrast k výrazné frotáži a obtiskům.

2.1.3.7 Malba na navlhčený papír

Malba inkoustovou barvou do vlhkého podkladu se ukázala jako přínosná v případě, kdy bylo nutné dodat ilustraci hloubku. Tato technika byla ze všech používaných nejtmaavší a nejvýraznější. Pro nitkovitý efekt je žádoucí před nanesením barvy položit na papír tenký provázek, barva se ho drží a vykreslí tak tenkou linii. Aby rozpíjení nebylo jednotvárné, lze barvu korigovat mechanickým rozprašovačem s vodou nebo cíleným nakláněním papíru.

2.1.4 Úprava v elektronické podobě

Po celkovém manuálním vyhotovení byly všechny ilustrace z důvodu následné úpravy v počítači naskenovány. Převedení listů do elektronické podoby umožnilo dočistit

158 LINAJ, E., KRAČMAR, A. *Grafickou cestou*. s. 23.

kresby, srovnat rozdílnou velikost, provést jemné retuše a vyvážit kontrast mezi jednotlivými technikami, například tužka se chová jinak než obtisky nebo koláž, na níž byly použity materiály z různých druhů tiskovin, tedy i rozdílných typů papíru, z nichž má každý svá specifika jako například lesk a matnost. Celá úprava probíhala v grafických programech *Adobe Photoshop* a *Gimp (GNU Image Manipulation Program)*. Když byla korekce dokončena, přešla jsem k experimentování s barevností, ale vzhledem k povaze použitých technik vyšlo najevo, že použití barevných fragmentů celý koncept více narušuje a rozbíjí, než aby přineslo cílené zlepšení. K několika povídkám jsem vypracovala více variant možných ilustrací, některé zůstaly po základní korekci celostránkové a z jiných vznikl výřez nebo byl použitý pouze detail. V konečném výsledku tedy vzniklo dvacet doprovodných ilustrací ve finální úpravě.

Z dokončených obrazů jsem pomocí kombinace vystřihávání nejrůznějších fragmentů, kopírování a zrcadlení vytvořila několik verzí pro předsádku a obal knihy. Takto připravený obal a předsádku jsem doplnila písmem v programu *Adobe Illustrator*. Použité písmo vychází z fontu *Trajan Pro Bold*, který je v základní nabídce programu, ale je následně upraveno, tak aby podtrhovalo význam titulu knihy. Text je tedy pokřiven a zkroucen do podoby dýmajícího kouře.

2.2 Výklad k jednotlivým ilustracím

*Jednotlivé ukázky jsou v **Obrazové příloze IV. VYBRANÉ ILUSTRACE, OBAL, PŘEDSÁDKA***

Ze všech dvaatřiceti povídek, jež jsou v knize obsaženy, jsem si vybrala patnáct, které měly dle mého mínění největší potenciál pro obrazový doprovod. Ilustrace jsou řazeny podle posloupnosti, určené pořadím ve sbírce.

Rondel je krátká úvodní báseň o věštění a předpovídání budoucnosti s melodickým refrémem „nazvou to štěstí shoda, osud snad“¹⁵⁹. Je o bezmoci utéct budoucnosti, o marné snaze zbavit se nejistoty z neznámého, strachu z toho co nevyhnutelně přijde. K této básni vznikly dvě ilustrace, obě mají společný prvek, kterým je kruh, symbol představující dokonalost, nekonečnost, který nemá konec ani začátek. V prvním obraze se kruhem napínají provazy, reprezentující křížící se lidské osudy. Kruh na druhé menší ilustraci je pokřivený, již není dokonalý, uvnitř je prázdné a chaos probíhá vně.

Rytířství je veselá povídka o staré dámě, která v bazaru, plném nejrůznější veteše, koupí svatý grál, protože se jí hodí na krbovou římsu. Následující den se u jejích dveří objeví Galahad, rytíř Kulatého stolu, který se zoufale snaží svatý grál od staré paní Whitakerové získat. Na ilustraci k *Rytířství* je dominantní silueta staré paní, jde o malou komickou postavičku, která ovšem všechno kolem ovládá. Její pohled je upřen na grál, ten je jakožto předmět opředený mnoha bájemi pouze naznačen, není hmatatelný. Nepravidelná silueta svatého grálu je vytvořena na principu iluze figury a pozadí, konkrétně na způsobu jak znázornit pohár za pomoci dvou k sobě otočených lidských profilů, čímž se do ilustrace dostal i motiv rozhovoru, tedy komunikace mezi starší dámou a bájným rytířem. Celá scéna stojí na klubku, představujícím maloměstský svět paní Whitakerové, na první pohled známý, ale současně obsahující další magické předměty jako Excalibur a kouzelná lampa.

159 GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla: Úvod*. s. 7., 21.

Mikuláš byl... povídka o sto slovech, která vznikla jako přání na vánoční pohlednice,¹⁶⁰ vypráví skutečný příběh Santa Clause. Ten je trýzněn a vězněn trpaslíky, kteří ho každoročně donutí rozdávat spícím dětem, to co vyrobí ve svých továrnách. Ilustrace k tomuto příběhu na první pohled ukazuje veselého Santu, obklopeného pomáhajícími trpaslíky. Při bližším pohledu je zřejmé, že se jedná o donucený úsměv a elfové, které jsem zaměnila za méně přívětivé sošky zahradních trpaslíků, jsou jen děsivé siluety bez výrazu. Tak se, stejně jako v textu, skrývá pod radostnou maskou strašidelná pointa.

Cena vypráví příběh o černém kocourovi, který plnil roli strážného anděla a každou noc zaháněl temnotu od domu rodiny, která se ho ujala. Při kresebném ztvárnění této povídky jsem zvolila pohled skrz klíčovou díрку, pohled jak obyvatelé domu viděli svého hlídajícího kocoura. Při konečné úpravě v počítači, byla tato ilustrace kvůli ucelenější kompozici oříznuta, hlavní dominantou se tak stala černá kočičí silueta.

Trolí most je částečně pohádkový příběh o muži, který jako sedmiletý potká u mostu trola, ten touží po jeho mladém životě, ale nakonec chlapce pustí, s podmínkou, že se přijde zpět. Společně se setkají ještě několikrát a vše končí, když se chlapec vrátí už jako dospělý muž, nespokojený sám se sebou, dá trolovi dobrovolně svůj život a sám se stane součástí mostu jako další trol. V ilustraci je kladen důraz na to, jak je trol rostlý do mostu a na gesto jeho ruky, které říká: „stop!“ Pro vyšší kompatibilitu obrazu byl použitý jen centrální detail, zachycující tvář a zastavující gesto.

Neptejte se Jacka, povídka inspirovaná soškou Lisy Snellingsové¹⁶¹ je o tajemné, strašidelné, ale krásné hračce, která v noci vypráví náměsíčným dětem tajemství, co nikdy nechtěly znát. I v kresebném podání by měla postava Jacka působit tísnivým dojmem, celý výjev je podpořen Jackovým gestem, které naznačuje, že se stále dívá a je připraven na to, až ho opět někdo vytáhne z truhly na světlo.

Jezírko se zlatými rybkami a jiné příběhy je částečně autobiografickým příběhem, v němž se autor, během služební cesty do L.A., setkává s letitým zaměstnancem hotelu, který má na starost jezírko se třemi zlatými rybkami. V průběhu pobytu svého pobytu poslouchá spisovatel vyprávění starého muže o zlaté éře Hollywoodu, době němeho filmu, pozlátka a elegance. K Jezírku se zlatými rybkami vznikly dvě ilustrace. Jedna zachytává fragment léty poškozeného filmu a na druhé je zobrazen portrét vypravěče, utápějícího se v nostalgických vzpomínkách, fotografiích a výstřižcích.

Bílá silnice je epická báseň, inspirovaná lidovým příběhem pana Lišáka,¹⁶² který je anglickou variantou pohádky bratří Grimmů O Modrovousovi a jeho zamčené třinácté komnatě. Bílá silnice byla v této povídce prostředkem jak vyznačit nevinné dívce cestu do Lišákova sídla. Přestože se jedná o poezii, přistupovala jsem ke ztvárnění této básně jako k ostatním prozaickým žánrům, a to z důvodu, že čerpá ze starých lidových příběhů a bylo by kontraproduktivní snažit se vynechat konkrétní motivy.

Dcera sov je příběh, během jehož čtení může kdokoli získat dojem, že se jedná o místní pověst, předávanou po generace pouze vyprávěním. Samotný Gaiman prozrazuje, že se při psaní této povídky nechal inspirovat slohem Johna Aubreyho, historika ze 17. století.¹⁶³ Historka vypráví o dívce, kterou jako nemluvně našli na prahu kostela, v němž později i vyrostla. Ve chvíli ohrožení místními násilnickými obyvateli se objeví sovy, ze kterých byla zrozena a zachrání ji. Podobizna dívky, propojené

160 GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla: Úvod*. s. 22.

161 *Tamtéž*. s. 23.

162 *Tamtéž*. s. 25.

163 *Tamtéž*. s. 26.

s nočním ptákem se stala ústředním námětem doprovodné ilustrace.

Virus je textem, který upozorňuje na záporné stránky počítačových her, na prostředky jakými se šíří populací, poukazuje na nenápadné příznaky vznikající závislosti a na to, jak postupně může ovládnout celý hráčův život. Při ilustraci této básně jsem se soustředila na přirovnání šíření biologických a počítačových virů, hlavní motiv je abstraktní shluk napadených buněk, obklopený postavkami ze známých počítačových her.

Vymetač snů je nadpřirozená postava, která uklízí zbylé kousky snů poté, co se každý probudí. Je sobecký a nepřátelský, ale lidé ho nesmí ztratit, protože když odejde, tak už zpátky nikdy nepřijde. A potom budou všichni žít jen v ruinách svých snů.¹⁶⁴ K tomuto popisu, zabírajícímu pouze jeden list knihy, vznikly dva obrazy. Celostránkový výjev ukazuje siluetu spícího člověka, obklopeného auru rozptýlených snů, mezi nimiž se skrývá připravený vymetač. Druhý obraz je výřez, který odkrývá pouze tušenou část hlavní postavy.

Moře měnivé, epická poezie, zachycující pocity námořníka, který při bouři téměř utone v moři. Při tvorbě ilustrace k této básni jsem uplatňovala témata jako vlny, sítě, kosti, lana, chlad a dynamika bouře.

Pouštní vítr je básní, kterou jsem po celou dobu podvědomě spojovala s předchozím textem. Oba popisují střetnutí člověka s nepřízní živlů, ale tam, kde moře měnivé vypráví o zimě a vlhku, tam pouštní vítr přibližuje světlo, sucho, horko, poušť, karavany, fata morganu a písek.

Vražedná tajemství, detektivní povídka o prvním zločinu, ten byl spáchán v prostředí andělů. Příběh je vyprávěn samotným vyšetřovatelem, andělem zrozeným, aby vyřešil první vraždu v historii. K textu patří dvě ilustrace s náměty padlých andělů, oddělených křídel, melancholie a bezmocnosti.

Sníh, zrcadlo, jablka je netradiční adaptací pohádky O Sněhurce. Poukazuje na skutečnost, že pravda není vždy jen jedna, existuje přesně tolik verzí kolik je postav v příběhu. Záleží zejména na tom, kdo historiku vypráví a co všechno si nechá pro sebe. K povídce vznikly dvě ilustrace a v obou se promítají témata jako roztržité zrcadlo, střepy, jablko a chlad. Hlavním motivem větší z obou ilustrací je silueta ženy, královny, která je propojená s praskajícím zrcadlem. Odrážející se podobizna princezny splývá se symbolickou sněhovou vločkou, přesně podle citace ze závěru povídky: „*Všimla jsem si, že jí na tvář dopadla sněhová vločka a zůstala tam, aniž se roztopila.*“¹⁶⁵

Obálka knihy vznikala od začátku v elektronické podobě. Pomocí zkopírovaných fragmentů z upravených a vyčištěných ilustrací byla zrcadlením vytvořena základní plocha, evokující dým odrážející v několika zrcadlech najednou. Současně byl však na přebalu ponechán grafický charakter promítající se ve všech ilustracích. Obal je také jedinou součástí, kde byla použita barva. Včetně základní kombinace černobílé se zde objevují odstíny tmavě zelené mísící se s neutrální béžovou. Pro obal i předsádku byl použitý hlavní námět z ilustrace k úvodní básni Rondel. Motiv kruhu byl přenesen i se svým symbolickým významem plynoucího času a nekonečna.

164 GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla*. s. 203, 204.

165 *Tamtéž*. s. 282.

Závěr

Vypracování této diplomové práce mi objasnilo zejména množství času a snahy, která musí být vynaložena, jestliže chce ilustrátor vytvořit dostatečně kvalitní grafické řešení knihy. Nestačí pouze letmo přečíst knihu nebo jen její titul a podle tohoto dojmu vyhotovit ilustrace. Knižní design vyžaduje pozorné prozkoumání doprovázeného textu, důkladné rešerše, obsahující informace o předchozích, již publikovaných, variantách výtvarného řešení knihy a v neposlední řadě svědomité promyšlení charakteru a technických náležitostí ilustrace. Samotný proces tvorby ilustrací mi, i přes jejich značné množství, během práce nezevšedněl, což přičítám zejména tomu, že jsem zvolila kombinaci několika různých technik, které nabízejí různé varianty výtvarného pojetí. Dalším faktorem, který má zásluhu na tom, že se má práce nestala zmechanizovanou výrobou, byl fakt, že každý jednotlivý list se pojí k jinému příběhu a poskytoval mi tak stále nová témata.

Díky teoretické části práce jsem získala přehled o stavu na aktuální scéně knižního designu a o směru, kterým by se mohl ubírat, objevila jsem tvorbu několika současných umělců, kterou se zcela jistě nechám v budoucnu inspirovat a také jsem si ujasnila význam a přínos ilustrací pro výtvarníky, spisovatele i čtenáře. Při vypracování jsem současně objevila několik cenných literárních zdrojů, jejichž informace mám v úmyslu využívat i nadále při vlastní praktické tvorbě.

Seznam použitých zdrojů

- BALEKA, J. *Výtvarné umění: výkladový slovník*. Praha: Academia, 1997. ISBN 80-200-0609-5.
- BÁRTA, J., *Davem McKean: „Fantastické světy mě nezajímají“* [online]. 9. 11. 2011 [cit. 2013-03-20]. Dostupné z WWW: <<http://www.rozhlas.cz/radiowave/rozhovory/zprava/973348>>.
- BHASKARANOVÁ, L. *Design publikací: vizuální komunikace tištěných médií*. Praha: Slovart, 2007. ISBN 978-80-7209-993-1.
- Così tísnivého: surrealismus a grafický design: Katalog výstavy 24. mezinárodního bienále grafického designu Brno*. POYNOR, R., Brno: Moravská galerie, 2010.
- Dave McKean – collector* [online]. Poslední revize listopad 2011 [cit. 2013-03-17]. Dostupné z WWW: <http://davemckean-collector.co.uk/page_855311.html>.
- Frank Frazetta* [online]. Poslední revize 9. 9. 2009 [cit. 2012-11-10] Dostupné z WWW: <<http://frankfrazetta.net/Bio.html>>.
- GAIMAN, N. *Kouř a zrcadla: smyšlenky a iluze*. 2. vyd. Frenštát p. R.: Polaris, 2009. ISBN 978-80-7332-132-1.
- GAIMAN, N. *Sandman: Hra o tebe*. b.m.: Crew, 2006. ISBN 80-903802-7-1.
- Goodreads* [online]. Poslední revize 29. 12. 2008 [cit. 2013-03-29]. Dostupné z WWW: <<http://www.goodreads.com/work/editions/6277491-smoke-and-mirrors-shortfictions-and-illusions>>.
- GRANT DESIGN COLLABORATVE, *1000 grafických prvků*. Praha: Slovart, 2009. ISBN 978-80-7391-306-9.
- Internacional Movie Database* [online]. Poslední revize 15. 11. 2010 [cit. 2013-03-17]. Dostupné z WWW: <<http://www.imdb.com/name/nm0571098/>>.
- KARPATSKÝ, D. *Malý labyrint literatury*. 2. přepracované a rozšířené vyd. b.m.: Albatros, 1997. ISBN 80-00-00527-1.
- KLINGSÖHR-LEROYOVÁ, C. *Surrealismus*. Praha: Slovart, 2005. ISBN 80-7209-656-7.
- KNEIDL, P. *Z historie evropské knihy: po stopách knih, knihtisku a knihoven*. Praha: Svoboda, 1989. ISBN 80-205-0093-6.
- KUBIČKA, R., ZELINGER, J. *Výkladový slovník: malířství, grafika, restaurátorství*. Praha: Grada Publishing, 2004. ISBN 80-247-9046-7.
- LINAJ, E., KRAČMAR, A. *Grafickou cestou*. Ústí nad Labem: Pedagogické centrum, 2002. ISBN 80-903293-0-6.
- MCKENNA, M. *Fantasy umění současnosti*. Praha: Mladá fronta, 2008. ISBN 978-80-204-1943-9.
- MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury*. I. díl. 4. vydání, v Idea Servis 3. vydání. Praha: Idea Servis, 2002. ISBN 80-85970-39-2.
- MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury*. II. díl. 2. vydání. Praha: Idea Servis, 2001. ISBN 80-85970-37-6.
- MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury*. III. díl. Praha: Idea Servis, 2000. ISBN 80-85970-31-7.
- MRÁZ, B. *Dějiny výtvarné kultury*. IV. díl. Praha: Idea Servis, 2002. ISBN 80-85970-32-5.
- Neil Gaiman, official website* [online]. Poslední revize 4. 3. 2010 [cit. 2013-03].

- Dostupné z WWW: < <http://neilgaiman.com/> >.
- Neil Gaiman – *Smoke and Mirrors News and more*. [online]. Publikováno 7. 11. 2012 [cit. 2013-03-29]. Dostupné z WWW: < http://subterraneanpress.com/news/neil_gaimansmoke_and_mirror_news_and_more >.
- ODEHNAL, A. *Grafické techniky: praktický průvodce*. Brno: Era, 2005. ISBN 80-7366-006-7.
- Palm knihy* [online]. 11. 10. 2011 [cit. 2013-02-22]. Dostupné z WWW: <<http://palmknihy.cz/web/>>.
- PRINGLE, D. *Fantasy: Encyklopedie fantastických světů*. Praha: Albatros, 2003. ISBN 80-00-01126-3.
- PURCHER, J. „*Apple Devising Smart Hybrid e-Paper/Video iOS Displays*“ [online]. Publikováno 7. 4. 2011 [cit. 2013-02-22]. Dostupné z WWW: < <http://www.patentlyapple.com/patently-apple/2011/04/apple-devising-smart-hybrid-e-papervideo-iosdisplays.html> >.
- Simon Pemberton, official website* [online]. [cit. 2013-02-21]. Dostupné z WWW: < <http://simonpemberton.com/> >.
- WIGAN, M. *Vizuální myšlení: umění ilustrace*. Brno: Computer Press, 2010. ISBN 978-80-251-2970-8.

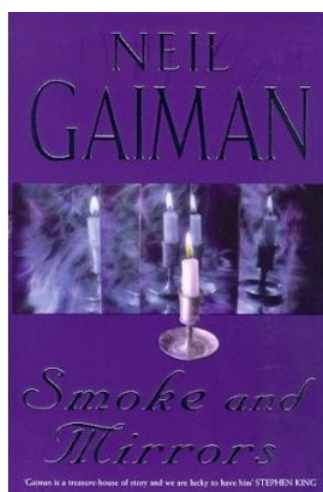
Seznam příloh

Obrazová příloha I.	PUBLIKOVANÉ OBALY A ILUSTRACE
Obrazová příloha II.	INSPIRAČNÍ MATERIÁLY
Obrazová příloha III.	SKICY AZKOUŠKY TECHNIK
Obrazová příloha VI.	VYBRANÉ ILUSTRACE, OBAL, PŘEDSÁDKA

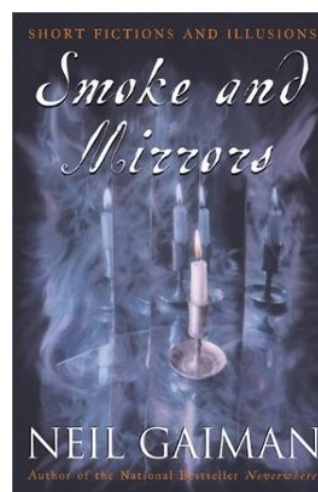
Obrazová příloha I. PUBLIKOVANÉ OBALY A ILUSTRACE

Ukázky převzaty ze serveru Goodreads [online]

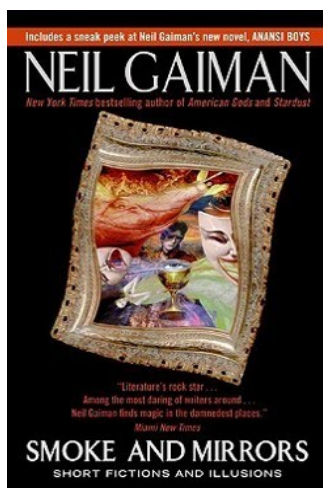
Anglické verze



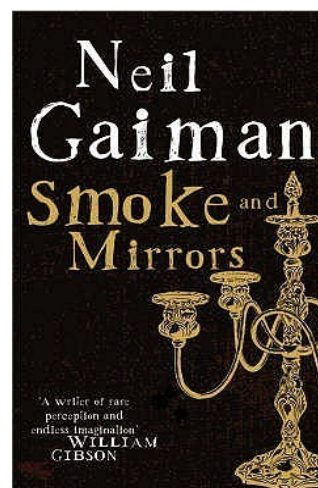
Headline Feature, 1999



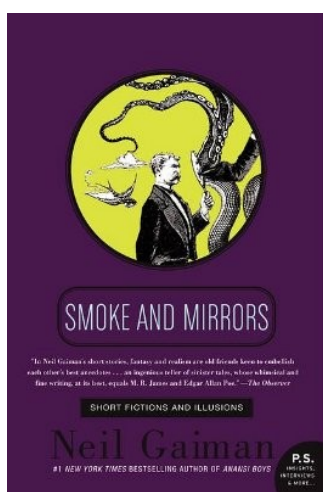
Harper Perennia, 2001



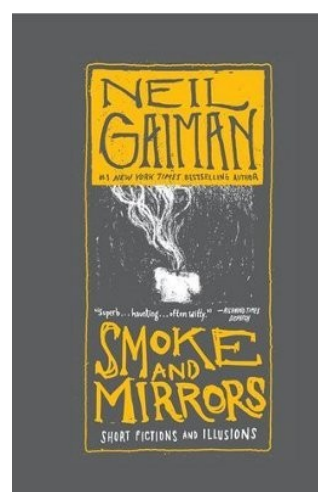
Avon Books, 2005



Headline Review, 2005

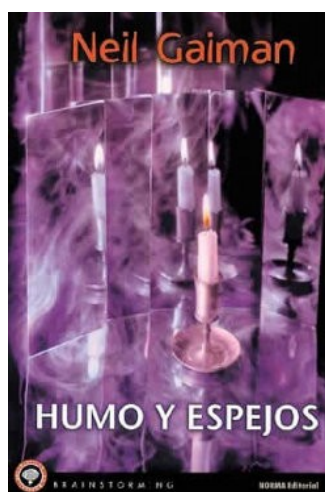


William Morrow & Co., 2008

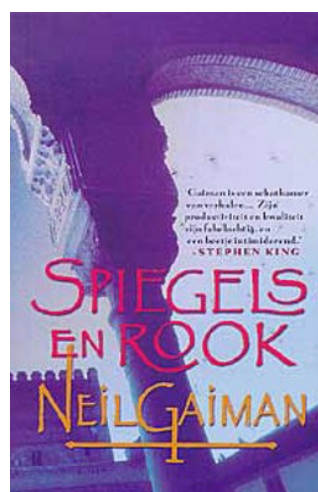


Harper Collins, 2005

Ostatní zahraniční verze



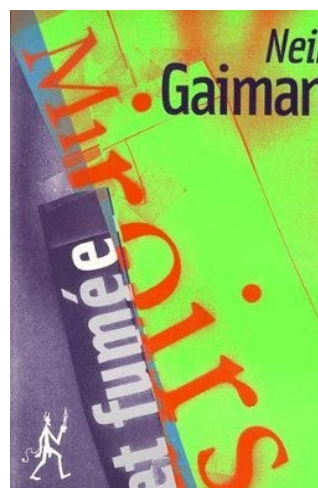
Španělsko, 1999



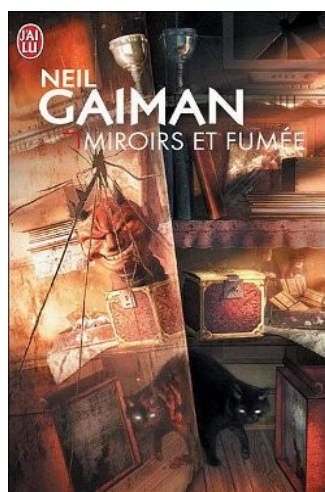
Nizozemsko, 1999



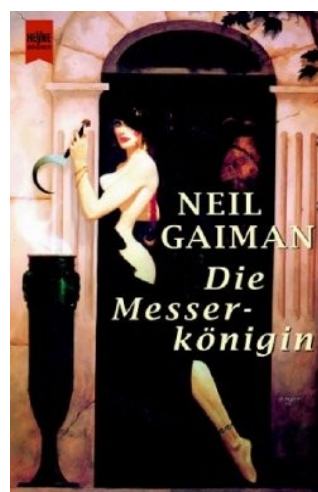
Nizozemsko, 2009



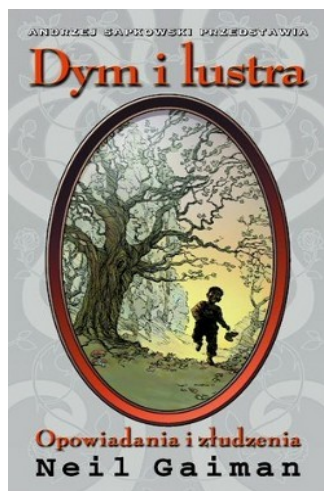
Francie, 2000



Francie, 2003



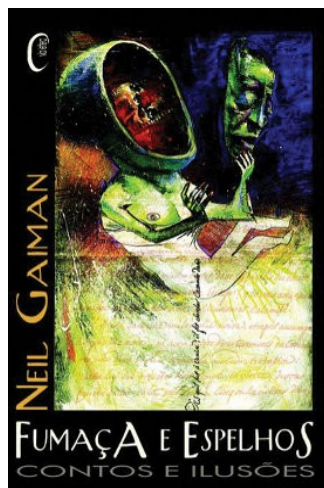
Německo, 2001



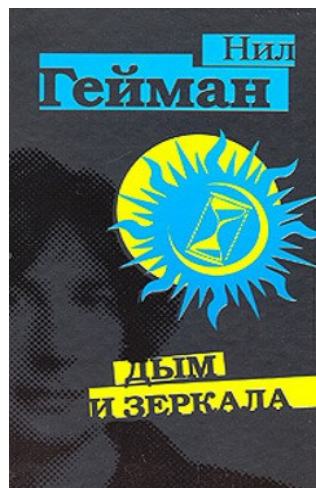
Polsko, 2002



Polsko, 2004



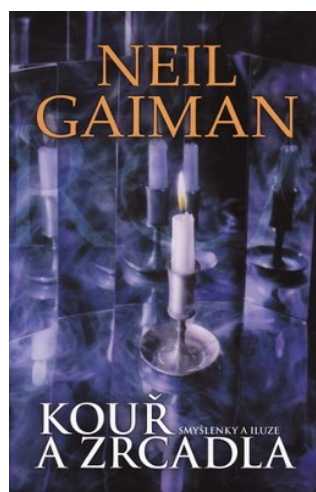
Portugalsko, 2006



Rusko, 2009



Rusko, 2012

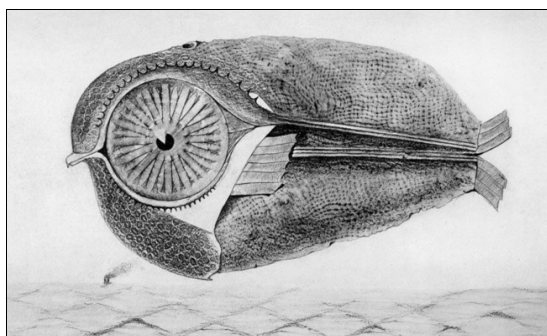


Česká republika, 2009

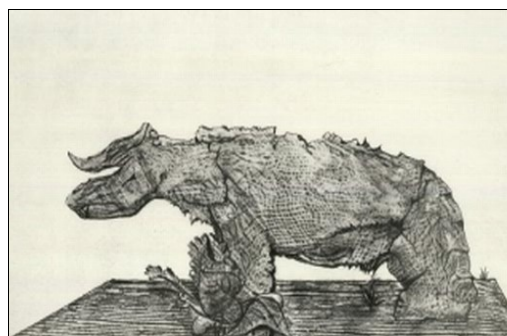
Převzato ze serveru Subterranean Press [online]
Ilustrace Davea McKeana



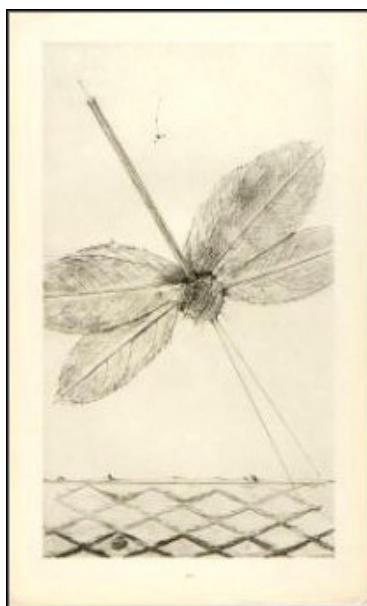
Obrazová příloha II. INSPIRAČNÍ MATERIÁLY



1.



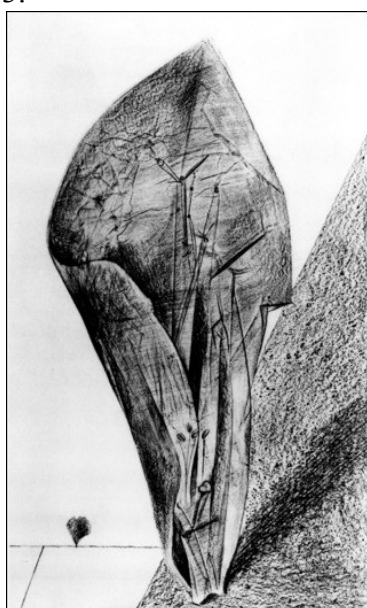
2.



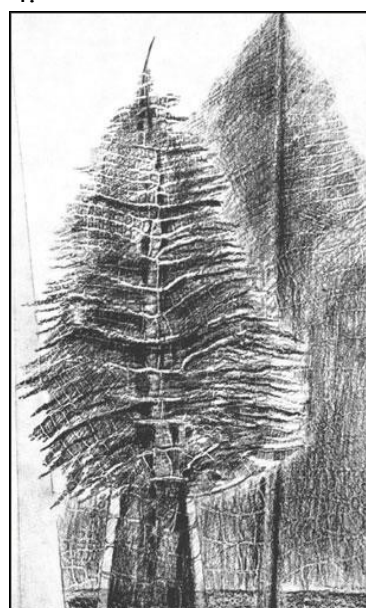
3.



4.



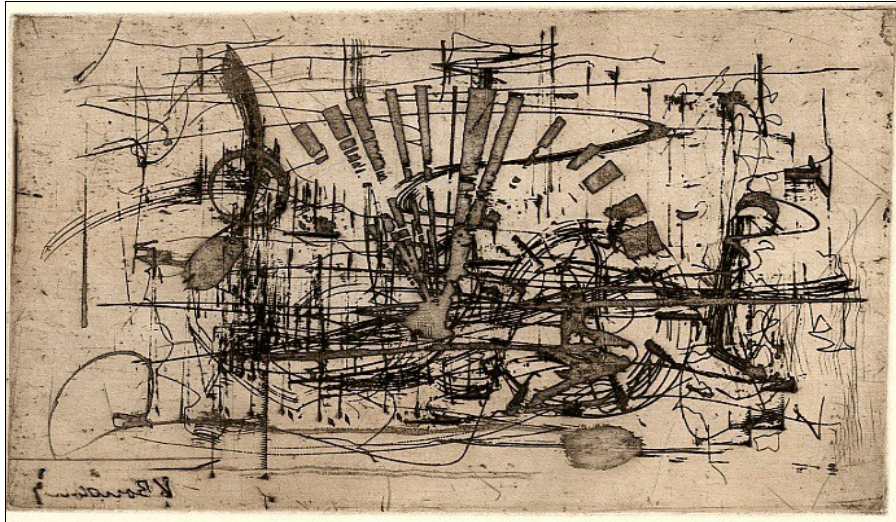
5.



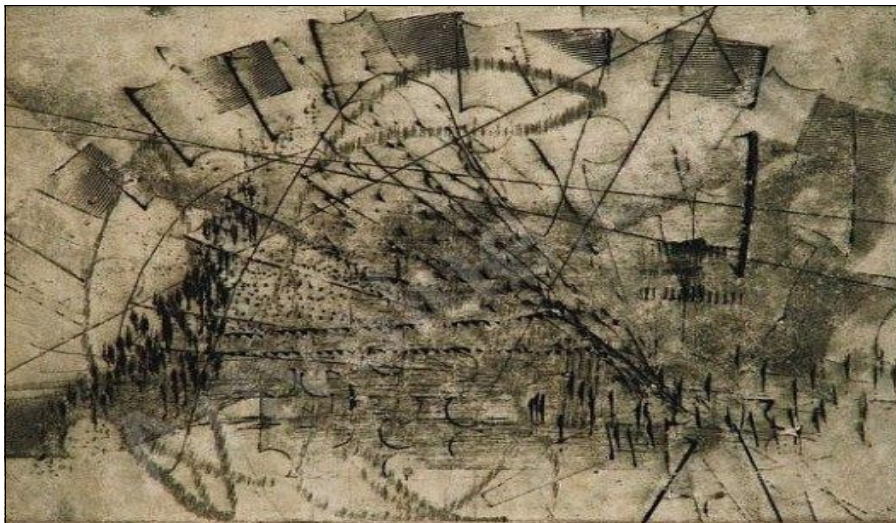
6.



7.



8.



9.



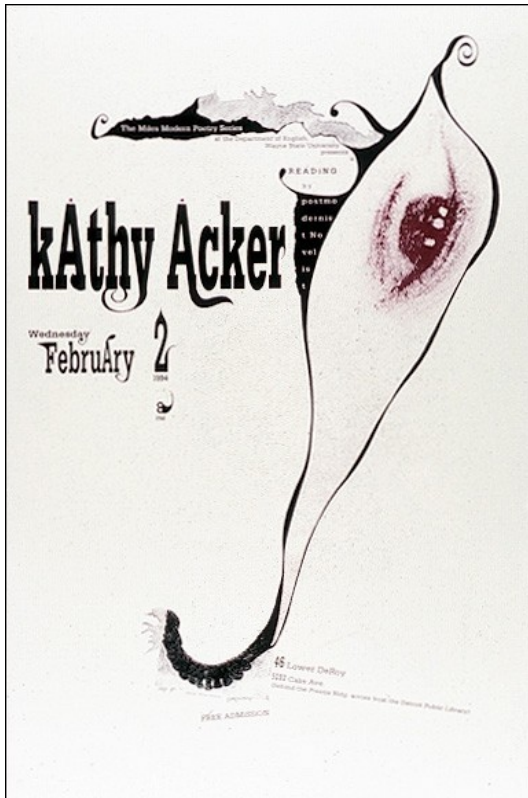
10.



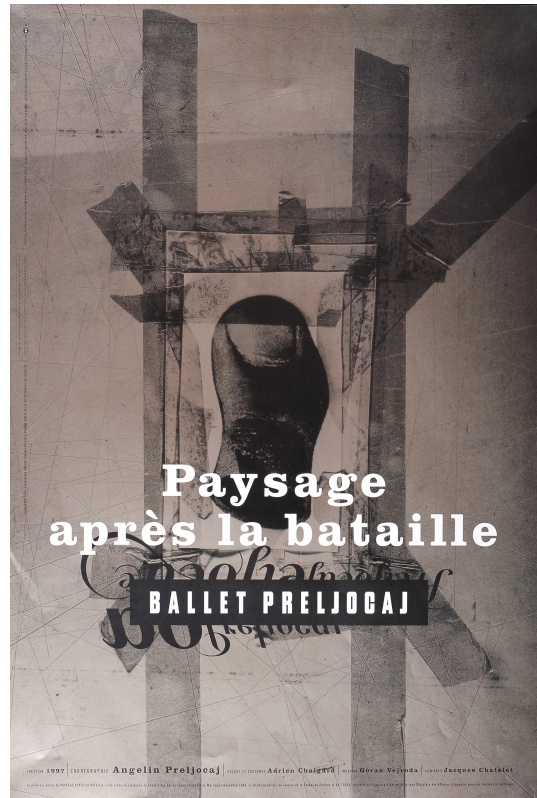
11.



12.



13.



14.



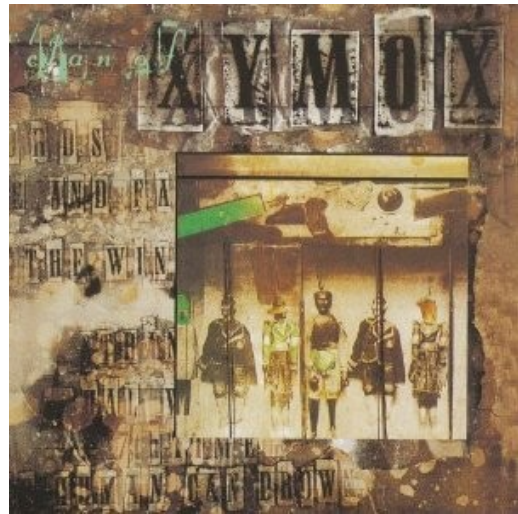
15.



16.



17.



18.



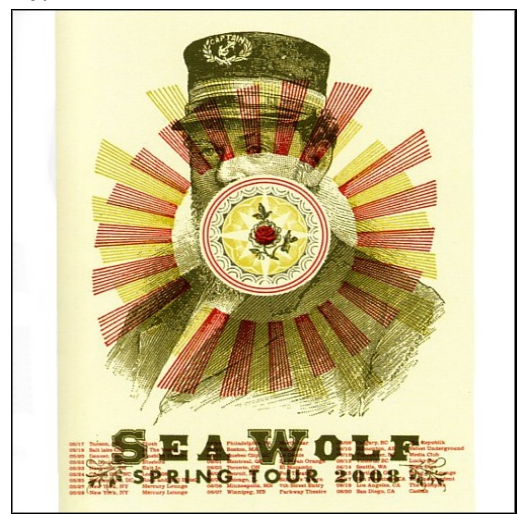
19.



20.



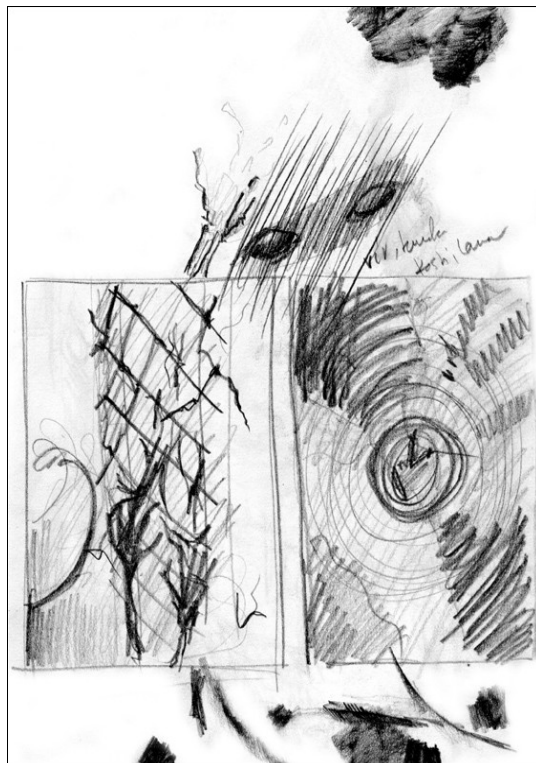
21.

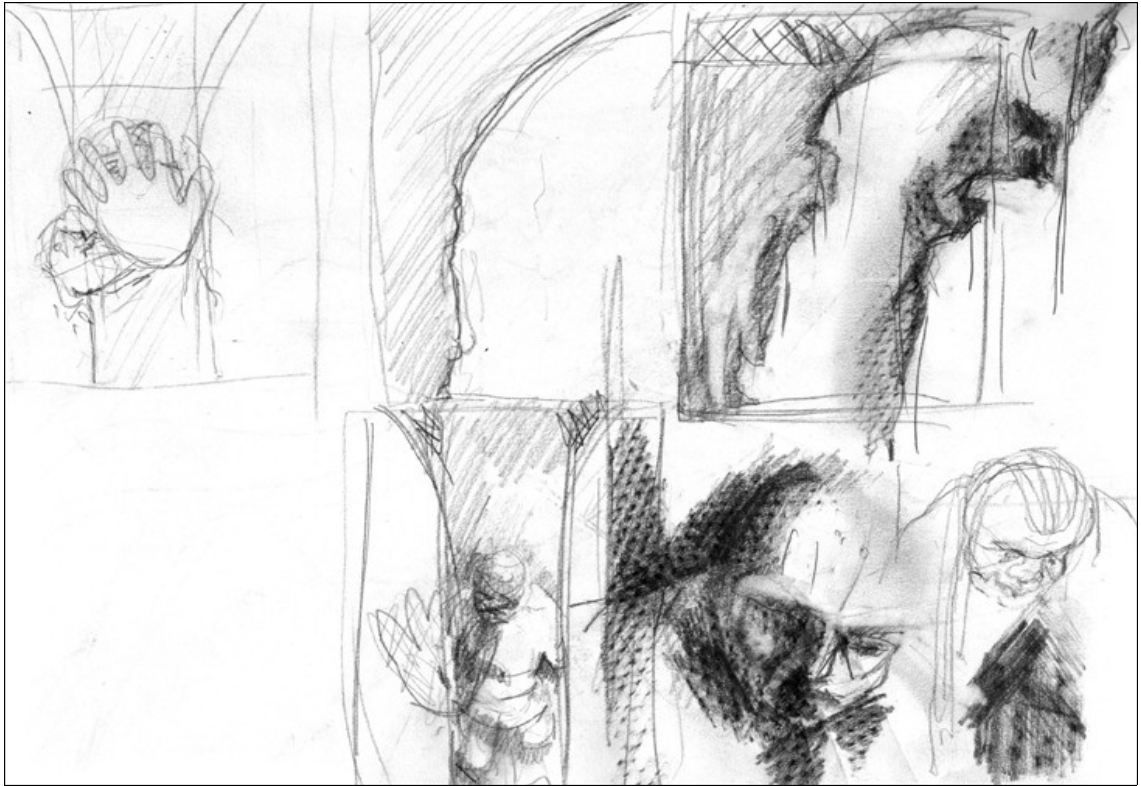


22.

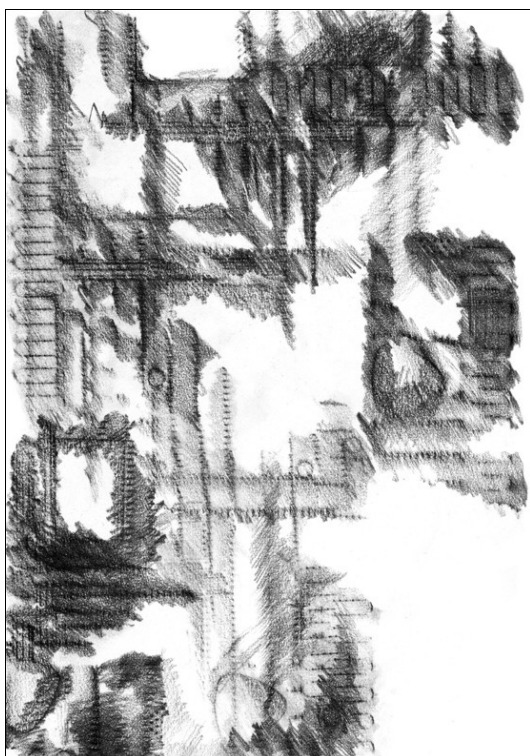
Obrazová příloha III. SKICY A ZKOUŠKY TECHNIK

Skicy

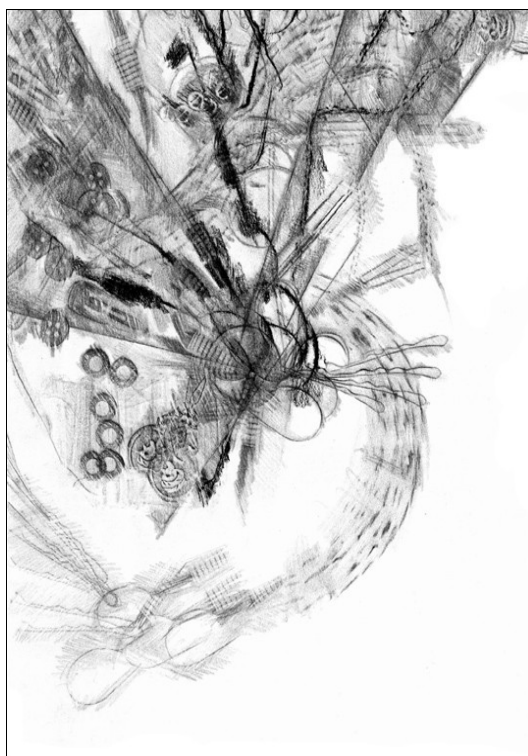




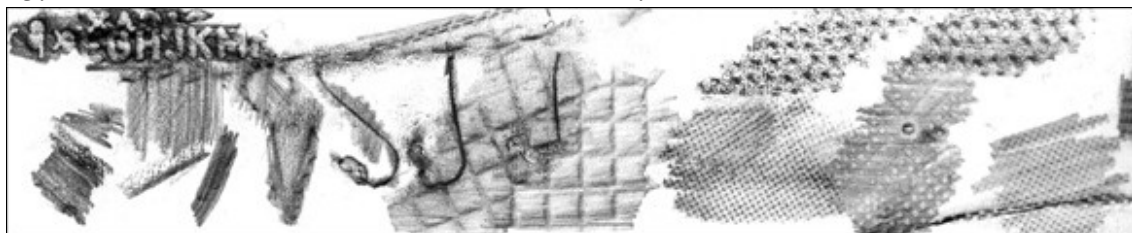
Zkoušky technik



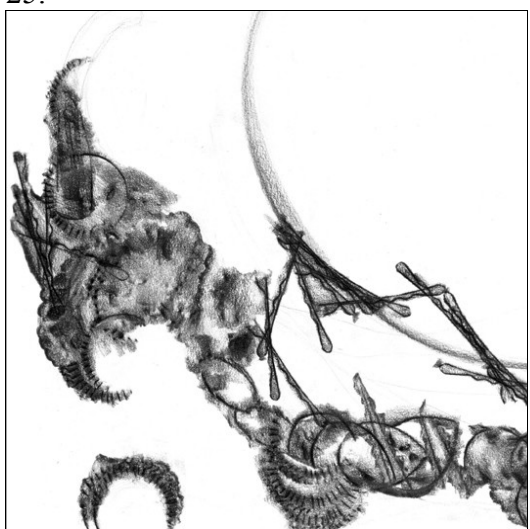
23.



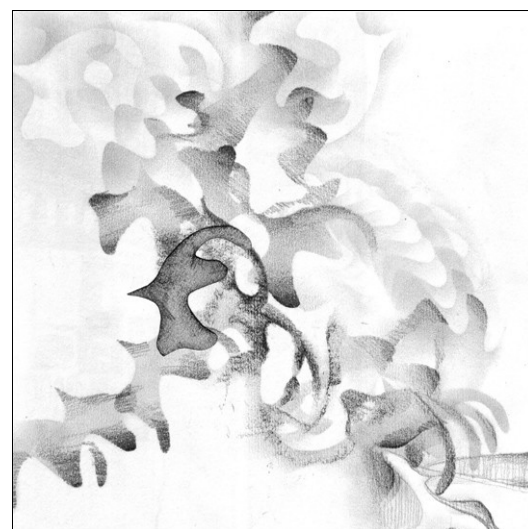
24.



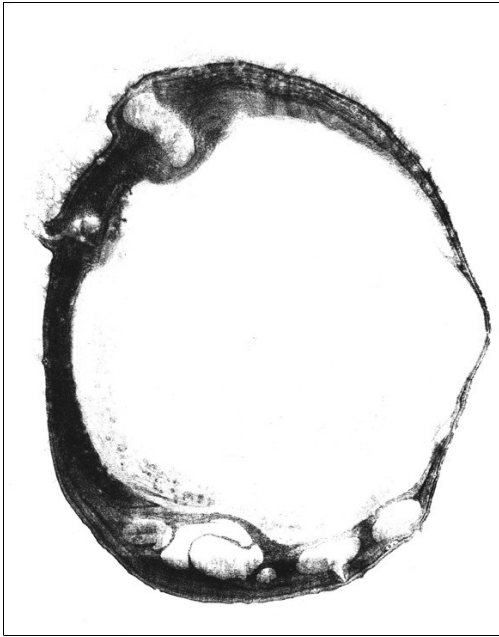
25.



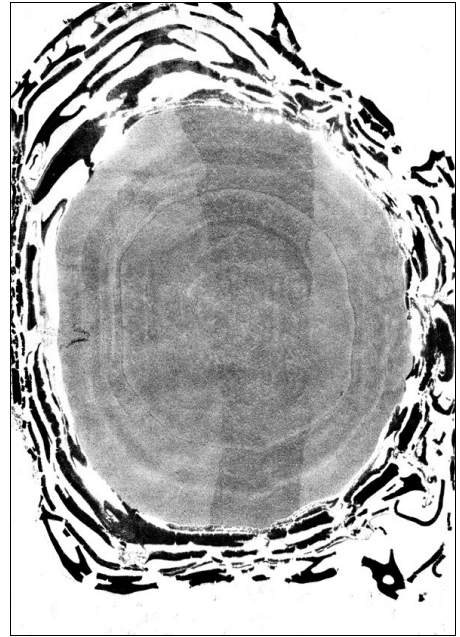
26.



27.



28.



29.



30.



31.



32.

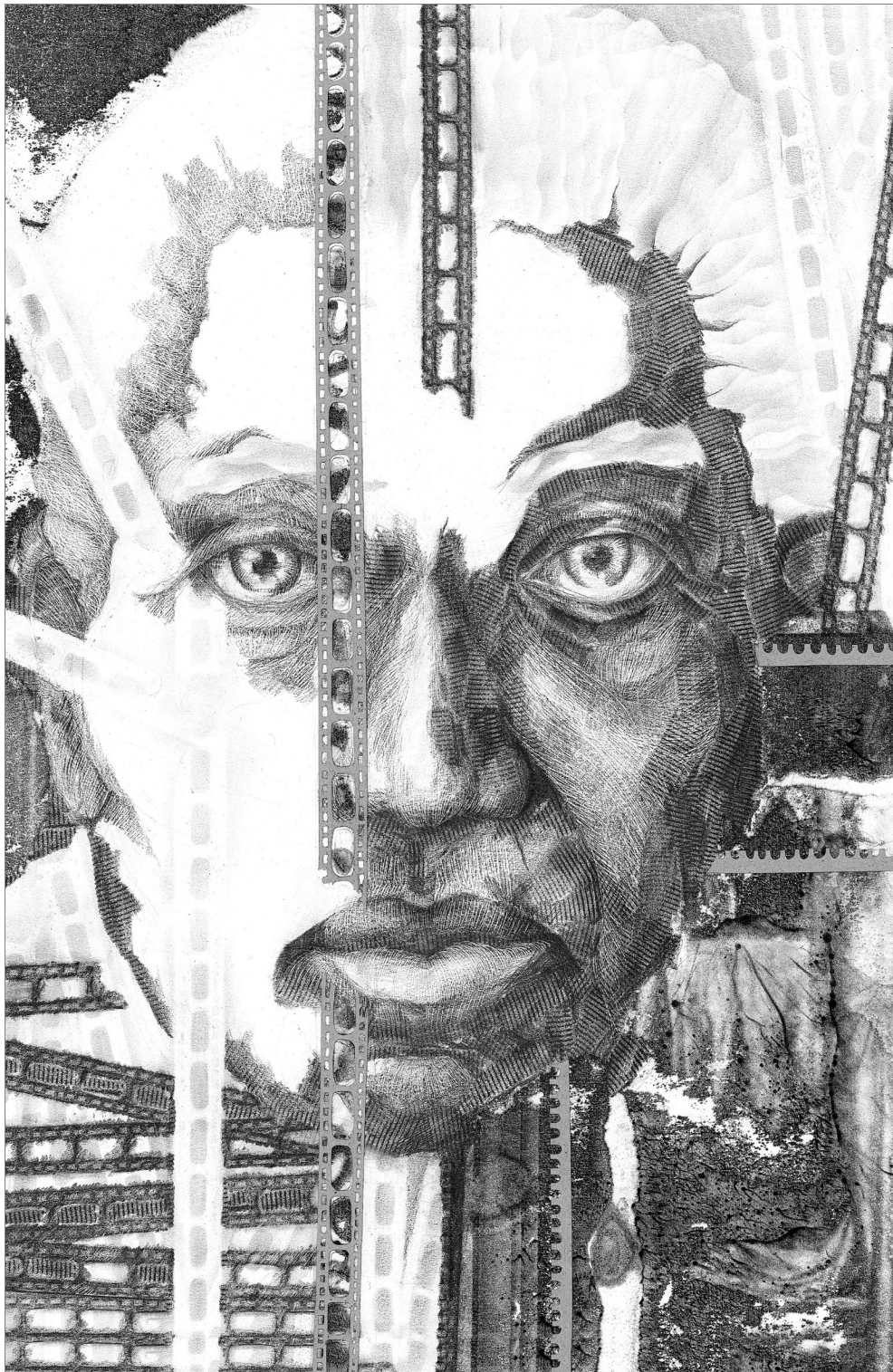


33.

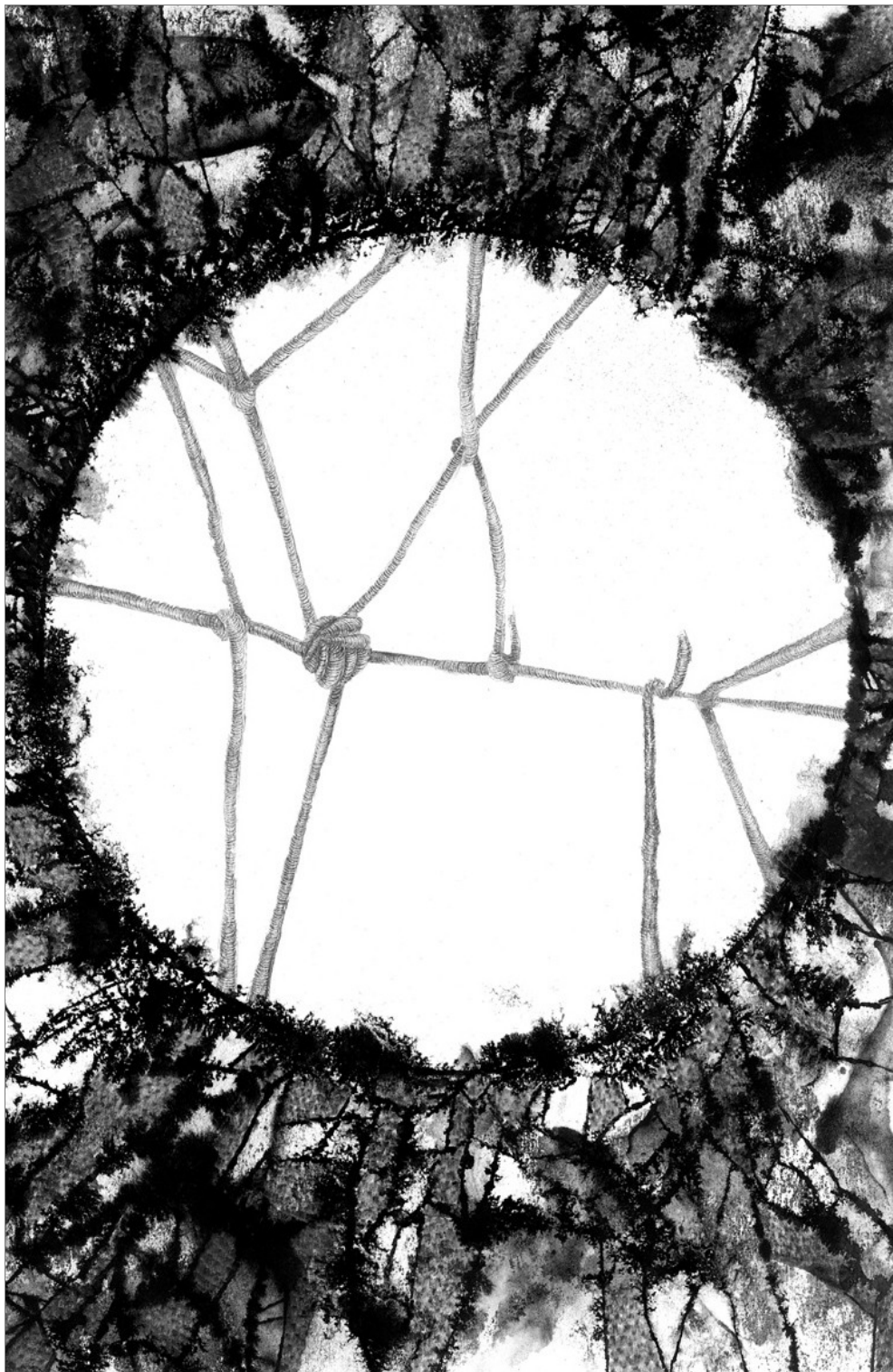
**Obrazová příloha IV.
VYBRANÉ ILUSTRACE, OBAL, PŘEDSÁDKA**



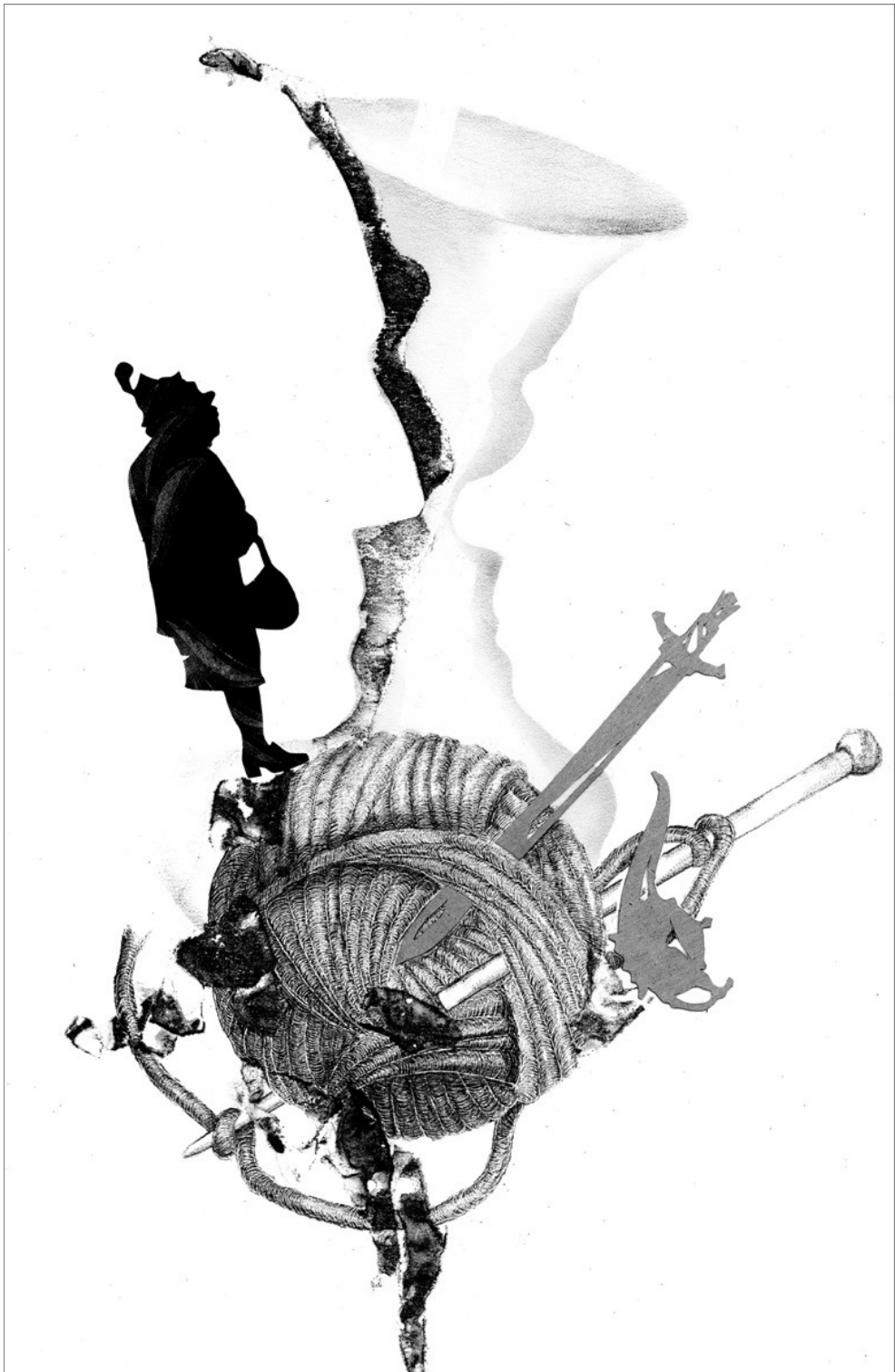
Neptejte se Jacka



Jezirko se zlatými rybkami a jiné příběhy



Rondel



Rytířství



Dcera sov



Vymetač snů - detail



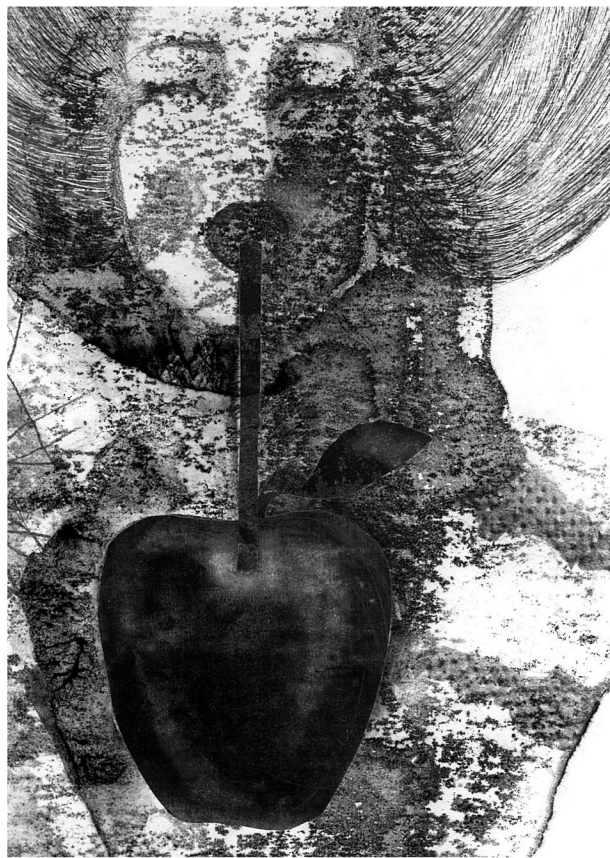
Pouštní vítr



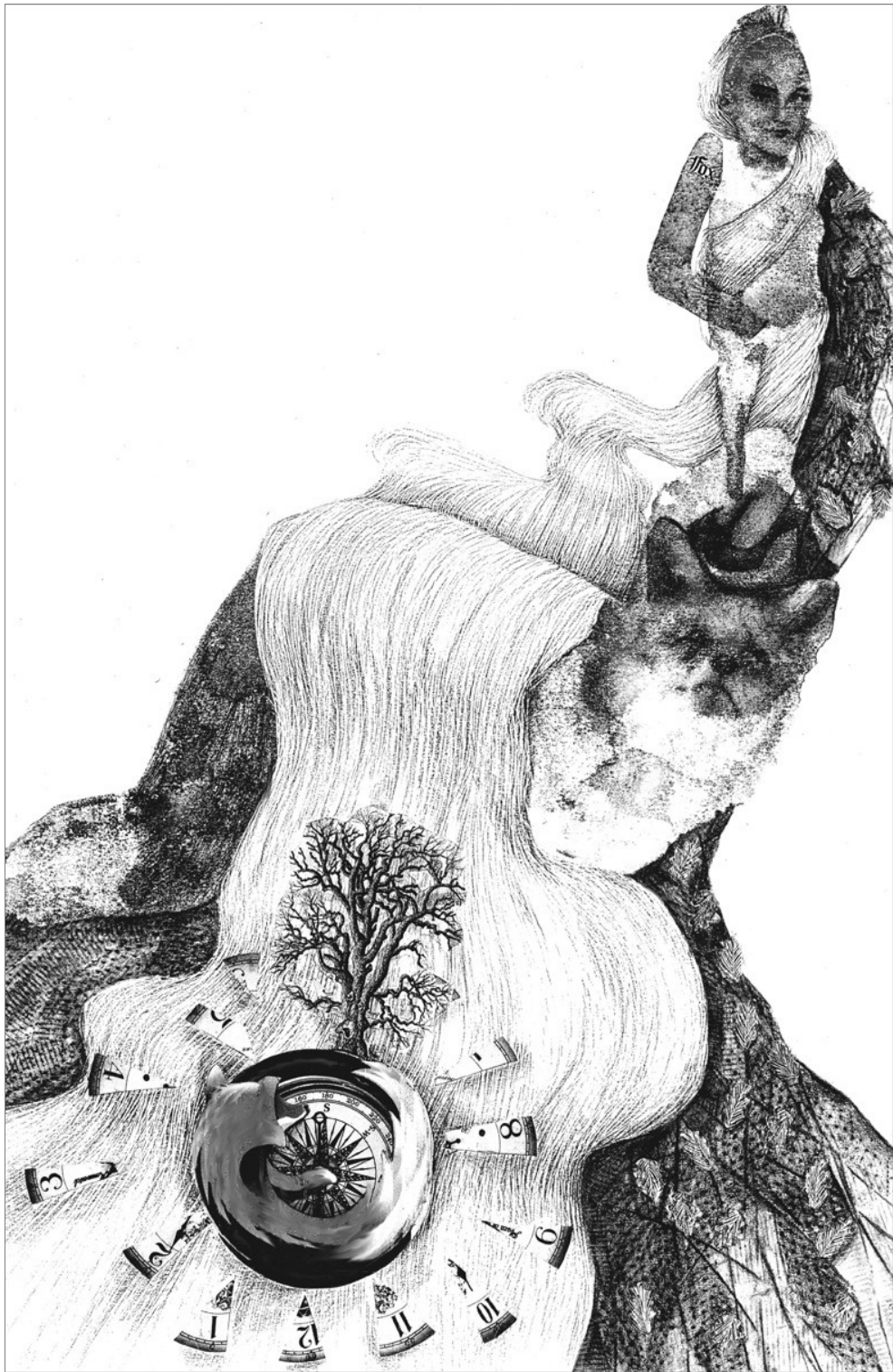
Troli most - detail



Mikuláš byl...



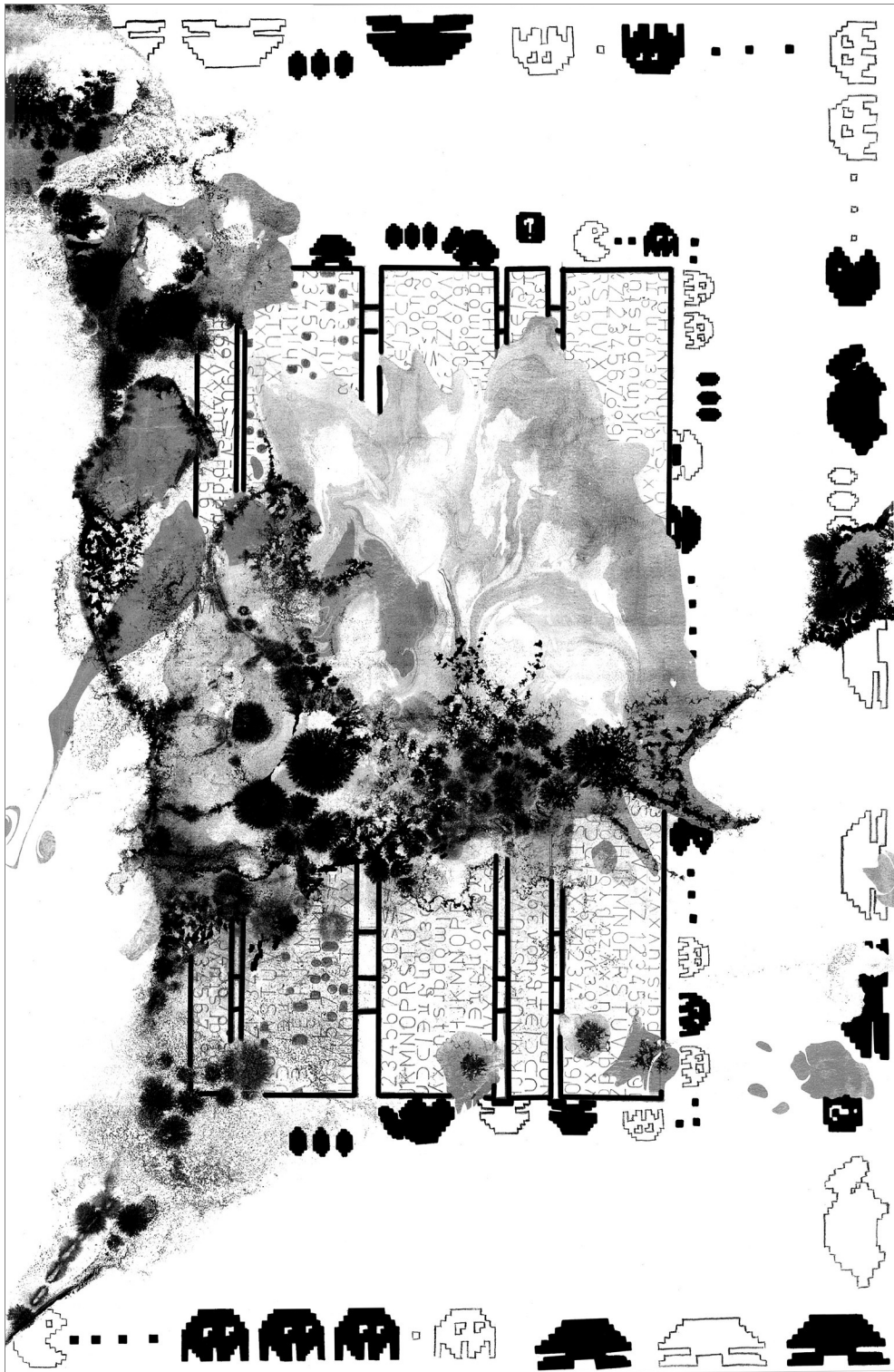
Snih, zrcadlo, jablka - detail



Bílá silnice

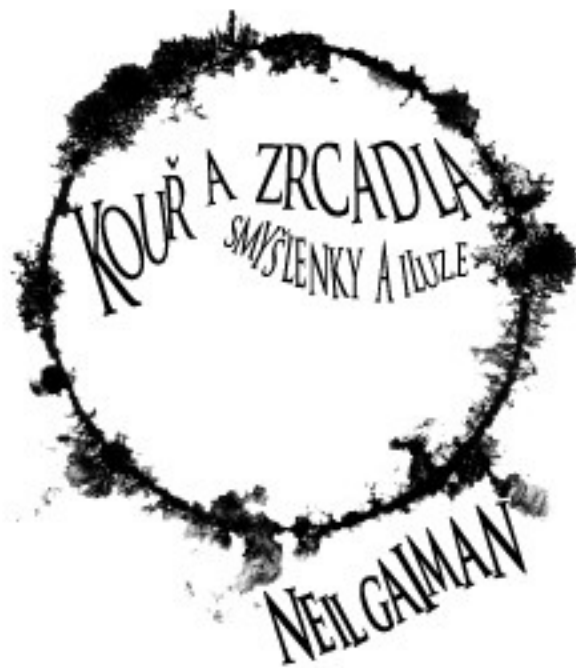


Cena - detail



Virus





Předsádka