

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

**ILUSTROVANÁ KNIHA
S KLASICKÝM TÉMATEM**

DVĚ VĚŽĚ

Úryvky z díla Pán prstenů Dvě věže J. R. R. Tolkiena

Petra Šestáková

Plzeň 2021

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Ilustrace

Diplomová práce
ILUSTROVANÁ KNIHA
S KLASICKÝM TÉMATEM

DVĚ VĚŽĚ

Úryvky z díla Pán prstenů Dvě věže J. R. R. Tolkiena

Petra Šestáková

Vedoucí práce: akademický malíř Renáta Fučíková

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2021

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Bc. et BcA. Petra ŠESTÁKOVÁ**
Osobní číslo: **D18N0018P**
Studijní program: **N8208 Design**
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**
Téma práce: **Ilustrovaná kniha s klasickým tématem**
Zadávací katedra: **Katedra designu**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Tvorba umělecké ilustrace ke klasickému dílu světové literatury.

Způsob realizace: Vyplyne v průběhu práce prostřednictvím přípravných skic, studií a technických zkoušek.

Cíl: Vytvoření ilustrované knihy a rozvoj vlastního uměleckého stylu.

Charakter výstupu: Minimálně 3 funkční exempláře knihy s ilustrovaným obsahem minimálně 20 ilustrací.

Průvodní zpráva bude vytvořena v minimálním počtu 3 normostran.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 19-334-9295-3.
PETŘÍČEK, Radek. *Výtvarná anatomie*. Napajedla: [Radek Petříček], 2017. ISBN 978-80-270-0099-9.

Vedoucí diplomové práce: **akademický malíř Renáta Fučíková**
Katedra designu
Oponent diplomové práce: **Mgr. Lucie Šavlíková**
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Datum zadání diplomové práce: **29. května 2020**
Termín odevzdání diplomové práce: **30. dubna 2021**

Dle rozhodnutí č. j. *ZM 00923/4021*
stanoven nový termín odevzdání BP/DP **30 -07- 2021**



L.S.

Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Doc. akademický malíř František Steker v.r.
vedoucí katedry

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvede-
ných pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2021

.....

podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	7
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	9
3	CÍL PRÁCE	10
4	TOLKIENŮV SVĚT	11
5	PROCES PŘÍPRAVY	13
6	PROCES TVORBY	15
	6.1 Proces tvorby ilustrací	15
	6.2 Proces tvorby knihy	17
7	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	20
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	23
9	SILNÉ STRÁNKY	24
10	SLABÉ STRÁNKY	25
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	26
	11.1 Knižní a periodická literatura	26
	11.2 Internetové odkazy	26
12	RESUMÉ	27
13	SEZNAM PŘÍLOH	28

1 MĚ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Po ukončení bakalářského studia na Fakultě architektury v Brně jsem se rozhodla úplně změnit směr a věnovat se ilustraci. V dosavadním studiu mi nestačila míra výtvarného vyjádření, což bylo něco co mě vždy přitahovalo.

Bez jakékoli zkušenosti se studiem na škole s výtvarným zaměřením jsem se přihlásila na Fakultu designu a umění Ladislava Sutnara znovu do bakalářského programu.

Nejprve jsem studovala v ateliéru Komiks a ilustrace pro děti. Tam jsem objevila obor, který jsem do té doby znala především jako pozorovatel. Komiks mě naučil vyprávět příběh obrazem a až zpětně si uvědomuji, jak důležité to pro mě bylo. Taky mi ukázal, jak zacházet s kompozicí, celkem, detailem, jak rozfázovat pohyb a dovedl mě ke zkoušení různých výtvarných technik.

Chtěla jsem zjistit, co dalšího ještě ilustrace nabízí a už jsem po dvou letech studia měla větší představu o tom, kam se můžu vydat. Zvolila jsem ateliér se zaměřením na didaktickou ilustraci a přihlásila se k magisterskému studiu. Chtěla jsem se dál vyvíjet v kresbě a především mě lákalo za pomoci ilustrace předávat i informace.

V prvním ročníku jsem se dostala ke společnému projektu vytváření portrétů slavných českých žen, kde jsem si u Hany Podolské vyzkoušela koláž z látek a s ní jiný způsob tvorby s volnějším průběhem a uvažování bez plánování. Už na komiksu jsem hodně pracovala s akvarelem a chtěla jsem ho dál rozvíjet. Začínala jsem hodně realisticky, což je vidět u ilustrace Studie ženské koupele (příloha 1.1), ale během dalších projektů jsem se snažila rozvinout v akvarelu vlastní styl. Často jsem se obracela k technicky zaměřeným

tématům, nebo souvisejícím s bojem a pohybem (přílohy 1.2, 1.3, 1.4, 1.7). Dostala jsem se i k základům digitální malby a zkusila si i pixelart (příloha 1.5)

V rámci vedlejšího ateliéru na mediální ilustraci, jsem měla šanci pracovat na tvorbě japonského komiksu, u kterého jsem si uvědomila, že bych se ke komiksu chtěla ve své tvorbě vracet (příloha 1.6).

Během studia jsem ale měla i krizi, kdy mně kreslení příliš nešlo, nebavilo a nevěděla jsem, kam s ním směřovat. Podařilo se mi ji prolomit tím, že jsem se vrátila k uvolněnému skicování, našla v něm oporu a přestala se bát bílého papíru. Což mě taky navedlo ke konečné volbě tématu diplomové práce.

Díky didaktické ilustraci jsem měla možnost pracovat na rozmanitých tématech a nakonec jsem byla schopná najít vlastní styl vyjádření, ve kterém se cítím jistě.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Nebyla jsem nikdy zdatný čtenář, na základní škole jsem měla problémy s českým pravopisem, dlouho neuměla vyslovit „r“ (čtení před celou třídou byla noční můra) a chvíli jsem nesla i nálepku dyslektika. Takže jsem se čtení a knihám obecně, tak nějak přirozeně vyhýbala. Až mě kamarádka v 7. třídě přivedla k fantasy literatuře. A byl to Eragon, Harry Potter a prozatím filmový Pán prstenů, se kterými jsem se nadšeně vrhla do plnění skicáků.

Když jsem si volila téma diplomové práce, věděla jsem, že si chci buďto vybrat autorskou knihu s didaktickým zaměřením, nebo najít opravdu silný příběh, který budu moct svým způsobem interpretovat. Jako první při rozhovoru na toto téma zmínil „Pána prstenů“ můj přítel. Přišlo mi to nereálné, vzpomněla jsem si, jak jsem sama před dvěma lety prohlásila, že Pána prstenů už dnes nemá cenu ilustrovat, protože už je všechno zpracované, ale potom jsem tu myšlenku nemohla dostat z hlavy.

Věděla jsem, že to bude výzva, ale zároveň risk, protože je to téma tak známé, mnohokrát zpracované a pro někoho už zastaralé. Ale to mě lákalo. Navíc mi to dávalo volnost interpretovat příběh opravdu podle sebe. Udělat něco pro radost, bez ohledu na to, jestli se to bude všem líbit.

3 CÍL PRÁCE

Cílem bylo vytvořit sérii ilustrací, které budou doprovázet vybraný text z Pána Prstenů. Výsledkem měla být ilustrovaná kniha, ale ilustrace by měly fungovat i samostatně. Přenesou divákovi atmosféru a povypráví část příběhu i bez textu. Ať už budou prezentované na výstavě, v knize, nebo online.

4 TOLKIENŮV SVĚT

Jednoho letního dne Tolkien seděl u okna pracovny v Northmoor Road a pracně známkoval maturitní písemky. Po letech vzpomínal: „Jeden z uchazečů naštěstí nechal jednu stránku nepopsanou (což je pro zkoušejícího to nejlepší, co ho může potkat) a já na ni napsal: ‚V jisté podzemní noře bydlel jeden hobit‘ V mé mysli se příběh vždycky rodí ze jmen. A tak mě po chvíli napadlo, že bych měl zjistit, co byli hobiti zač. Ale to je jen začátek.“¹

Hobit a Pán prstenů začaly jako malé příběhy, které otec předčítal večer svým dětem a kamarád svým přátelům u šálku čaje. Protože především tím Tolkien byl. Hobitem, badatelem, filologem.

Tolkien si byl podobnosti mezi stvořitelem a stvořením velmi dobře vědom. „Ve skutečnosti jsem ve všem kromě velikosti hobit,“ napsal jednou. „Mám rád zahrádky, stromy a zemědělskou krajinu bez mechanizace, kouřím dýmku, mám rád dobré prosté jídlo (nemražené), ale hnusí se mi francouzská kuchyně, líbí se mi ozdobné vesty, a dokonce se je v těchto šedivých dnech opovažuji nosit. Mám rád houby (z louky), mám velmi prostoduchý smysl pro humor (který unavuje i ty, kdo jsou mi příznivě nakloněni), chodím pozdě spát a pozdě vstávám (když to jde). Příliš necestuji.“¹

Až se Pán Prstenů a další příběhy ze Středozemě dostaly do dneška, kdy už je vnímáme jako něco, co vždycky existovalo, inspirovalo mnoho tvůrců a jsou jedním ze základních kamenů žánru fantasy. A Tolkienův svět opravdu ožil.

Ve Středozeemi se znovu probouzí moc Mordoru, Sauron sílí a jediné co mu zbývá k dosažení jeho původní síly je Jeden prsten. Ten má v rukou malý hobit Frodo, který se vydává na nespílitelnou cestu do Mordoru v doprovodu tří hobitů, dvou lidí, jednoho elfa, trpaslíka a čaroděje. Protože tam se nachází Hora osudu, místo, kde byl Prsten zcut a jediné místo, kde může být zničen. Děj je z důvodů velkého rozsahu rozdělen na tři díly a šest knih.

5 PROCES PŘÍPRAVY

Ještě o prázdninách jsem začala skicováním české krajiny. Věděla jsem, že krajina bude hrát v ilustracích velkou roli a také mi to dalo skvělou příležitost, jak se rozkreslit. Navíc na túrách s těžkým batohem a cestou pod nohama, jsem si občas připadala jako hobit (příloha 2.1).

Nechtěla jsem se nechat ovlivnit současným vizuálním stylem žánru fantasy a především filmovým zpracováním Pána Prstenů a tak jsem si od filmů dala na rok úplnou pauzu. Chtěla jsem se vrátit ke zdroji. Nejprve jsem přečetla životopis J. R. R. Tolkiena a nahlédla do jeho života a tvůrčího procesu. Následoval Hobit v původním jazyce a v původním znění prvního vydání, kde prsten moci ještě není zlý a Glum má čest. A hned po něm jsem se pustila do tří dílů Pána prstenů (a poprvé je dočetla do konce). Už v průběhu četby jsem skicovala první nápady, kompozice a cokoli, co mi přišlo zajímavé, jsem obrazově zaznamenala. Jen jsem to nebrala příliš vážně. Teď můžu říct, že spousta skic z tohoto procesu se proměnila ve výsledné ilustrace, nebo je zásadně inspirovala (příloha 2.2).

Jak celý svět funguje? Tentokrát jsem knihy četla pozorněji a lépe si uvědomila co na mě v nich tolik působí. I když je to velký svět, příběh je popisován z pohledu hobitů, kteří vidí jen na krok dopředu (jako by se vše odehrávalo na malém jevišti). Vnímají svět takový, jaký je v tom momentě a místě a vše připodobňují k tomu, co už znají. Jako Sam když mluví o elfech: „*Je přece sluníčko a jasný den. Myslel jsem, že elfové jsou samý měsíček a hvězdičky, ale tohle je elfštější než všechno, o čem jsem kdy slyšel. Mám pocit, že jsem vevnitř v písničce, jestli mi rozumíte.*“³

Taky je v knihách jasný motiv cesty, který vychází z Tolkienovi inspirace v Beowulfovi a Dantově Božské komedii. Na cestě se

střídá putování, rychlost a drama, s odpočinkem, klidem a pořádnou svačinou. Ale klidu je věnovaná jen malá pozornost.

Komorní vnímání světa mě navedlo na hledání inspirace v prehistorické malbě, u starých civilizací (mykénská kultura) a zpracování fantasy krajiny dalšími malíři i v Tolkienových ilustracích. Chtěla jsem se vyvarovat kreslení reality tak, jak je dnes realita převážně vnímaná - z fotek a video záznamů. Byl to ale jen odrazový bod.

6 PROCES TVORBY

6.1 Proces tvorby ilustrací

„Příběhy mají sklon vymknout se z rukou,“ napsal Tolkien svému nakladateli, „ a tenhle zabočil nepředpokládaným směrem.“¹

Na začátku jsem si ujasnila jednu věc. Věděla jsem, že nedělám knihu pro děti. Knihy Pána prstenů vnímám jako mezigenerační. Rozhodně to není příběh pro malé, jako Hobbit, přesto v nich i mladší čtenář hodně najde, ale ještě víc v nich objeví dospělý.

Neměla jsem rozhodnuté, který úsek příběhu budu ilustrovat. Spontánně jsem se nechala vést příběhem. Odzkoušela jsem několik způsobů vyprávění ve skicách. Doslovně, jen skrze krajinu, nebo scénu za scénou, skoro jako komiks beze slov. Musela jsem se postupně propracovat k tomu, jak ilustracemi říct víc, než jen to, co je v textu.

Důležité bylo najít pro ilustrace správnou techniku a vyjádření, které bude jasně zobrazovat moji představu světa, bude se mi s ním snadno zacházet a bude mi umožňovat zobrazit i zdánlivě složitou scénu. Tedy stylizace, grafičtější přístup, zjednodušení. Bude snadno čitelná pro čtenáře a přenese atmosféru. U techniky jsem věděla, že nemůžu zůstat jen u dosud používaného akvarelu. Kombinaci voskovek, temper a akvarelu jsem zkoušela použít už u prázdninových studií krajiny (příloha 2.1).

Začala jsem tím, co mě nejvíc lákalo. Velkým papírem, rohanskými jezdci a koni, u kterých jsem se mohla odrazit od reality, ale hodně jsem toho i pokazila. Původně měly ilustrace úplně jiný charakter (příloha 2.3). Něco mi na nich zásadně nesesedělo, především barevnost a způsob využití kresby voskovkou. Přišla jsem na to, že voskovkám musím dát mnohem větší prostor a vytvořila ilustraci, která jako první

odpovídala mé vizi.

Hlavním motivem ve vyprávění se stala barva. Element boje zelené a červené. Když skřeti vyhrávají hrozbu zastupuje červená, ta je odplavena zpátky zelenou při vítězství Rohanu a entů (příloha 2.5).

Potom už bylo jasné, že budu ilustrovat druhý díl Pána prstenů: Dvě věže (i když ne v plném znění). První díl Tolkienova díla je rozjezd a ve třetím jde převážně o závěrečný boj, kde je síla Mordoru už nepředstavitelná a nemůže ji porazit žádné skutečné vojsko. Ale druhý díl je předěl mezi relativně klidným světem, kde všichni mají ještě naději a mezi světem pod hrozící nadvládou Saurona. Od toho se pro mě odvíjely i barvy v knize, které se nakonec staly nejvýraznějším prvkem v ilustracích. První díl, Společenstvo prstenu, je v mé hlavě zelený, druhý, Dvě věže, zeleno-červený a třetí, Návrat krále, červeno-černý. Druhý díl je taky nejrozmanitější. Má v sobě rohanské, enty, Železný pas, mrtvé močály, Mordor, Odulu a skřety z hor i Sarumanovy skuruty.

Pak už jsem šla z ilustrace na ilustraci, nechala příběh růst. S určitou představou, ale bez jasného plánu. Bylo pak mnohem snažší některé náměty nevyužít, nebo odstranit i hotové ilustrace, pokud se do dosavadního kontextu nehodily. I když není ilustrovaný celý text, ilustrace na sebe navazují a příběh je v nich patrný i tak. Ilustrace zobrazují převážně to, co se kolem hlavních hrdinů (Společenstva Prstenu) na jejich cestě děje, jsou jen pozorovateli, nebo malými účastníky.

Vznikly velkoformátové ilustrace, ačkoli pro potřeby knihy ani nebyly nutné. Malby mají fungovat i samostatně, bez knihy, bez textu, udělat dojem, přenést atmosféru. Navíc, pro zvolenou techniku je vhodnější větší formát. Když jsem četla knihy, měla jsem chut se po některých scénách na chvíli zastavit, zamyslet. Velké, barevné ilustrace často

doprovází tyto momenty. Ale výsledkem je kniha, nejen na čtení, ale hlavně na prohlížení a tak byly přidány i malé ilustrace, které jsou v tomto případě průvodci knihy. Překlenují prostor mezi velkými ilustracemi. Zápisky na okraji deníku. Tak byly i kresleny. Momentální nápady přímo při čtení kapitol. Díky sazbě grafičky, která příběh dobře zná, vyprávějí malé ilustrace samy své malé příběhy.

Jednou z důležitých otázek při tvorbě bylo, jak zobrazit enty a skřety. Už existuje mnoho interpretací skřetů a entů z různých zdrojů, a já sama je znám velice dobře. Šlo mi o to vrátit se k původnímu zdroji, Tolkienovu dílu, a na jeho základě si udělat vlastní představu. Enti jsou prastaré bytosti, popisované více jako velcí lidé s podivnou až kůrovou kůží, spíš než jako stromy, jak jsou ztvárněni ve filmech. Zobrazila jsem je jako méně identifikovatelné bytosti, které v sobě mají něco ze stromů, ale nejsou to ani chodící stromy ani lidé. Skřeti jsou zákeřná stvoření menší než lidé, mají v sobě něco zvířecího, alespoň tak na mě působili. Jezdí na vrcích. A k vrkům jsem je nakonec trochu připodobnila, stejná zubatá ústa podobná rozzuřenému vlku. Skurut-hai jsou vyšší, podobnější člověku. Odula, také prastará bytost, je pavouku jen trochu podobná, spíše smotek bradavic a očí s rohama, který stojí na osmi nohách. Rohanští jezdci jsou inspirovaní Skythy, národem jezdců na koních, nespoutaní, nemají těžkou zbroj a jezdí na lehko se štíty, luky a oštěpy.

6.2 Proces tvorby knihy

Konečný výběr textu (kapitol) jsem vytvořila až v polovině práce. Kapitoly na sebe přímo nenasazují, ale ilustrace někdy komentují i to, co se děje mezi nimi. Společenstvo se na konci prvního dílu rozdělí (kniha první, kniha druhá). Druhý díl: Dvě věže se dělí na dvě knihy (kniha třetí, kniha čtvrtá). Kniha třetí sleduje osudy Gimliho, Aragorna a Legolase, kteří pronásledují dva unesené hobity shledají

se s čarodějem Gandalfem, kterého považovali za mrtvého a s Rohanskými bojují proti skřetí armádě. Kniha čtvrtá vypráví o osamělé cestě Sama a Froda, kteří se mezi tím, co se ve světě odehrávají boje znepřátelených stran, vydávají na nespílitelnou misi proklouznout do Mordoru a zničit prsten. Střídají se klidné a dramatičtější kapitoly. Zachovává to způsob, jakým Tolkien vypráví (rychlost x klid). Text je zakončen jednou básní z Hobita - Cesty vedou dál a dál, ve které se na závěr příběhu vracíme domů.

Kniha se jmenuje jen Dvě věže, protože nejde o celé znění druhého dílu Pána prstenů, ale jen o můj výběr textu. Podtitul: Úryvky z díla Pán prstenů Dvě věže J. R. R. Tolkiena je uveden až uvnitř knihy.

Rozhodla jsem se pro spolupráci s grafikem. Chtěla jsem, aby do knihy zasáhl i někdo další se svými nápady a zároveň si uvědomuji, že grafický design není můj obor. Nechtěla jsem, aby ilustrace byly stažené špatnou grafickou úpravou. Grafickou úpravu, sazbu a obálku vytvořila Lenka Novosadová. Začaly jsme spolupracovat už v průběhu tvorby ilustrací, kdy vznikly první návrhy grafického zpracování, které ovlivnily další proces. Především až kaligrafické zobrazení nadpisů jednotlivých kapitol, pro které byla následně vytvořena série ilustrací. Celou knihou se měl táhnout motiv pohybu, živosti, dramatické atmosféry a odvahy, v kontrastu s klidem a odpočinkem. Má jít o knihu na prohlížení. A to je promítnuto i do grafické úpravy a umístění ilustrací, které často přesahují z formátu. Naopak klid simulují proluky v textu

Velké ilustrace jsou řazené až na výjimky po skupinách (dvě až tři ilustrace). Vznikly tak intenzivnější barevné momenty, přerušované delšími částmi s textem a černobílými ilustracemi. Po velké ilustraci (nebo skupině) následuje vakát, který je úplně prázdný, nebo s drobnou ilustrací. Proluky v textu s malými ilustracemi se v knize opakují častěji,

jsou jako oddech po ilustraci, nebo před tím, co následuje. Básně jsou sázené v hlavním textu nebo mimo něj, jen v kombinaci s černobílou ilustrací. I malé ilustrace v sobě díky grafičce mají příběh. Například báseň o entech, kteří přišli o entky a zůstali sami je následována velkou ilustrací enta a entky a potom bílou prázdnou stranou jen s jedním, osamoceným entem.

Celá kniha končí ilustrací k básni Cesty vedou dál a dál z Hobita, na které je jako na jediné roobrazeno celé společenstvo. Svým obsahem má trochu blíž k dětské ilustraci a tedy i k Hobitovi. Zároveň je uklidněním na konci knihy po bezúspěšném ohnivém Mordoru a pozvánkou na další cestu.

Ke knize jsem vytvořila i mapu, která je kreslená podle původní mapy od Tolkienova syna Christophera Tolkiena. Já jsem ji ale několikrát překreslila a potom finálně nakreslila téměř z paměti, jako bych se snažila vzpomenout na cestu, kterou jsem prošla. Není na ní podrobně zobrazený Mordor, protože tam hobiti zatím nedošli.

7 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Dílo představuje sedm knih, vytištěných a svázaných v tiskárně Indigoprint. Tisk byl podpořen školním grantem. Každá kniha má 208 stran, formát 235 x 300mm. Je šitá bílou nití. Způsob otevírání je jako u Švýcarské vazby, ale desky knihy jsou pevné s nakaširovanou ilustrací. Tento typ vazby umožňuje plné otevření knihy, což je ideální pro dvoustranné ilustrace. Obálka je laminovaná a desky seřezané na velikost knižního bloku. Obálka i kniha jsou tištěné na papír Gmund Colors Matt, creme, 120 g/m², který má jemnou texturu a vyniknou na něm jak barevné, tak černobílé ilustrace a je příjemný na dotyk. Předsádka je z červeného papíru Gmund Colors Matt, red, 100 g/m². V knize jsou dvě červené dvoustrany (předěly mezi knihami), které mají barvu vybranou ze vzorníku PANTONE tak, aby odpovídala barvě předsádky.

Knihy obsahují 6 kapitol z knihy Pán prstenů Dvě věže od J. R. R. Tolkiena a jednu báseň z Hobita. Kapitoly na sebe nenavazují a proto jsou nadepsány jako příběhy. Hlavní text je vysázen písmem Skolar Latin, řez Regular. Nadpisy písmem Skolar Sans Latin, řez Semibold a básně kapitálkami písma Skolar Sans Latin, řez Regular. Písma jsou součástí superrodiny, což je písmový systém serifového a bezserifového charakteru, ovšem písmo má shodné výtvarné pojetí, proporce apod. Autorem písma je Rosetta Type Foundry. Nadpis na obálce je psaný ručně, stejným štětcem jako jsou kreslené malé ilustrace. Každá kapitola má zvlášť graficky zpracovanou dvoustranu. Text doprovází 26 velkých barevných ilustrací. Z 26 ilustrací jsou dvě rozkládatelné do šířky 640 mm, dvě jsou jednostranné a zbytek dvoustranný. V celé knize je vysázeno mnoho černobílých ilustrací.

Do knihy je vložena rozkládatelná mapa Středozemě, nakreslená černou mistrovskou temperou UMTON a stejným štětcem jako malé ilustrace, popisky míst jsou také psané ručně.

Rozměr originálů velkoformátových ilustrací je 840 x 545 mm (příloha 2.5). Ilustrace jsou nejprve nakreslené voskovkami KOH-I-NOOR a po zalepení okrajů žlutou papírovou páskou malované kombinací akvarelů White Nights a mistrovských temperových barev UMTON. Díky tomu na okrajích ilustrací zůstal nezamalovaný pruh, kde je vidět jen kresba voskovkou. Uvažovala jsem o tom, jestli nepravidelný okraj nenechat i v knihách, ale nakonec působil příliš rušivě. Téměř před každou ilustrací jsem dělala zkoušku barev na vedlejší papír, abych si byla jistá, jak barvy reagují s voskovkami. Voskovka dodává kresebnou a přehlednou část, zároveň přenáší živost kresby. Akvarel všechno spjuje, ale voskovka mu vytváří bariéru a brání v rozpíjení, takže nevznikají tak jemné a decentní ilustrace, jaké akvarel často nabízí. Tempera má jinou texturu než akvarel, v ilustraci jsou tak větší variace, umožňuje krytí voskovky. I akvarel i tempera jsou většinou používány v jedné, maximálně ve dvou vrstvách (i když někdy hodně hutných), díky tomu nezačnou působit utahaně. Díky světlým voskovkám se dalo hrát s inverzní kresbou (světlá kresba, tmavé pozadí). S bílou voskovkou jsem musela kreslit v protisvětle (příloha 2.4).

Malé ilustrace jsou všechny nakreslené jednobarevně, plochým štětcem, zelenou nebo červenou mistrovskou temperovou barvou UMTON. Původně měly být i v textu barevné a později měla být větší část přebarvena na černo a jen v některých momentech měla zůstat barva. Ale nakonec po vysázení celé knihy a po tom, kdy předěly mezi třetí a čtvrtou knihou dostaly červenou barvu, byla už barva v malých obrázcích příliš.

Všechny ilustrace byly poté naskenovány na 600dpi, aby mohly být použity i ve větším rozměru. Kvůli velkému formátu byly barevné ilustrace skenovány na čtyřikrát a poté seskládány v programu Adobe Photoshop. Všechny ilustrace byly ve Photoshopu vyčištěny

a nachystány na tisk. Malé ilustrace byly přebarveny na černobílo a zbaveny bílého pozadí. Ve formátu TIFF, který podporuje průhlednost pozadí, jsem data předala grafičce na zpracování, která vysázela knihu v programu Adobe Indesign

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Myslím, že se mi povedlo vytvořit knížku, která čtenáře při prohlížení potěší, a to i v případě, kdy sám Pána prstenů nezná. A díky Tolkienově způsobu vyprávění může najít radost i v samotném čtení textu, i když nejde o celý příběh. Zároveň ale dílo funguje i samostatně mimo knihu, prezentované na výstavě, nebo online. Dvě věže jsem v průběhu práce prezentovala i na svém *instagramovém účtu*⁷. Dnes už se k nám ilustrace nedostává jen v tištěné podobě, ale převážně v digitální a i tam má velkou sílu a hodně nových možností.

Především to ale považuji za obrovský osobní rozvoj a posun. Otevřelo mi to nový svět, teď mám chuť malovat a tvořit na větších a větších formátech, zajít i mimo ilustraci, chuť se projevit. Dodalo mi to odvalu. Přineslo úžasnou radost z tvorby a inspirovalo k dalším projektům.

A třeba kniha inspiruje někoho ke stejnému pokusu.

9 SILNÉ STRÁNKY

Za silné stránky práce považuji živost projevu, která se mi povedla udržet v malbě i v kresbě a použití barev. Oba aspekty podporují atmosféru ilustrací i celé knihy.

Nesmím ani zapomenout na grafické zpracování. Jediné co k tomu můžu dodat je to, že požádat grafičku o spolupráci byl opravdu dobrý nápad. Kniha teď dává smysl.

10 SILNÉ STRÁNKY

Za slabé stránky považuji fakt, že kniha není autorská a nebo že nejde o plné znění druhého dílu nebo celou trilogii. Není tedy vhodná pro vydání, ale je spíš hezkým objektem na prohlížení v několika vytisklých kusech.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

11.1 Knižní a periodická literatura

1. CARPENTER, Humphrey. J.R.R. Tolkien: životopis. Přeložil Stanislava POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ. Praha: Argo, 2017. ISBN isbn978-80-257-2092-9.
2. TOLKIEN, J. R. R. The Hobbit: or There and Back Again. I. London: Harper, 2016. ISBN 978 0 00 744083 2.
3. TOLKIEN, J. R. R. Pán prstenů ; [z anglického originálu přeložila Stanislava Pošustová]. Vyd. 3. Ilustroval Alan LEE, přeložil Stanislava POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ. Praha: Mladá fronta, 2001. ISBN isbn80-204-0925-4.
4. TOLKIEN, J. R. R. Pán prstenů ; ilustroval Alan Lee. Vyd. 3. Ilustroval Alan LEE, přeložil Stanislava POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ. Praha: Mladá fronta, 2002. ISBN isbn80-204-0935-1.
5. TOLKIEN, J. R. R. Pán prstenů ; [z angličtiny přeložila Stanislava Pošustová]. Vyd. 3. Ilustroval Alan LEE, přeložil Stanislava POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ. Praha: Mladá fronta, 2002. ISBN isbn80-204-0965-3.
6. TOLKIEN, J. R. R. Pán prstenů. 2. vyd. Přeložil Stanislava POŠUSTOVÁ-MENŠÍKOVÁ. Praha: Mladá fronta, 1993. ISBN isbn80-204-0372-8.

11.2 Internetové odkazy

7. https://www.instagram.com/sestakova_petra/

12 RESUMÉ

For my diploma thesis, I created an illustrated book named Two Towers. It is a selection of chapters from the classic work The Lord of the Rings Two Towers by J. R. R. Tolkien, because Tolkien's entire work would be too long to portray. At the end of the previous part, the Fellowship of the Ring split. And so the book follows the path of two hobbits captured by goblins, who get to Fangorn Forest, where they meet the Ents, while their friends human, dwarf and elf try to find and save them. Instead of finding hobbits, they come across the wizard Gandalf, whom they considered dead, and they go with him to help the Riders of Rohan in battle with the goblins. Meanwhile, hobbits Frodo and Sam set out on a lonely journey through the Dead Marshes to Mordor to destroy Sauron's Ring of Power.

The book contains 26 colored double-sided, single-sided or expandable illustrations. The fight of red color against green color is important in the illustrations. Orcs and their threat, against the grassy plains that the Rohirrim roam on their horses. The illustrations are created by a combination of crayon drawing and aquarell and tempera painting. In the book, dramatic moments filled with colored illustrations and text take turns with calm pauses in the text. The whole book is connected together by black and white small illustrations. Notes on the edge of the diary.

The book is created primarily for browsing, but thanks to Tolkien's way of writing, it is possible to find the joy in reading it. The work consists of seven copies of the book.

13 SEZNAM PŘÍLOH

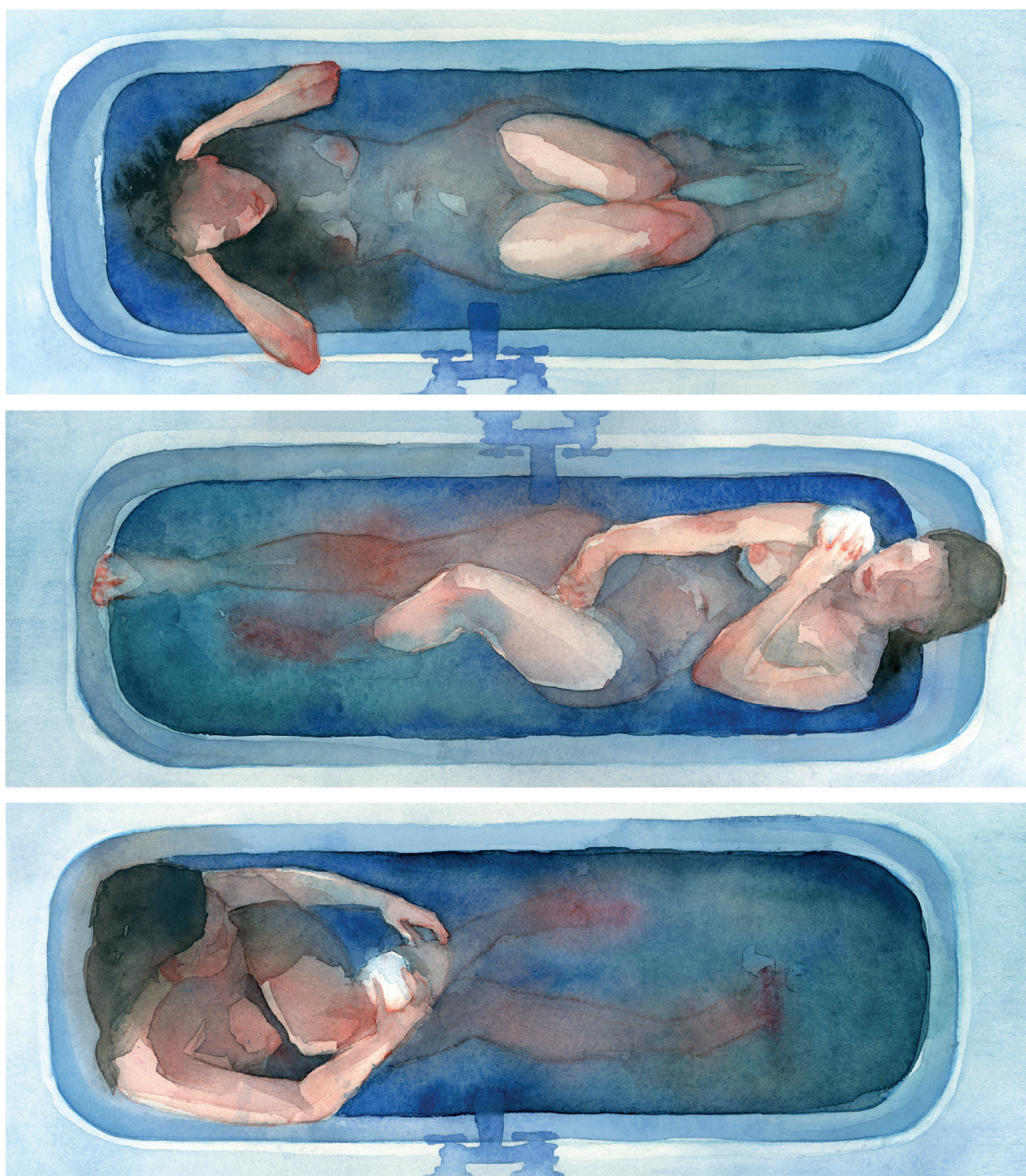
1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

- 1.1 Ilustrace koupel
- 1.2 Odsun sovětských vojsk (projekt Velvet effect)
- 1.3 Řím, vojenská polnice (projekt Hudba)
- 1.4 Krav maga, bojové umění (projekt Záhadné pouto)
- 1.5 Návrh designu kartonových vějířů
- 1.6 Japonský komiks Ve středu (projekt IOGI)
- 1.7 Husitský Tábor (Výstava k výročí 600 let Tábora)

2 Diplomová práce

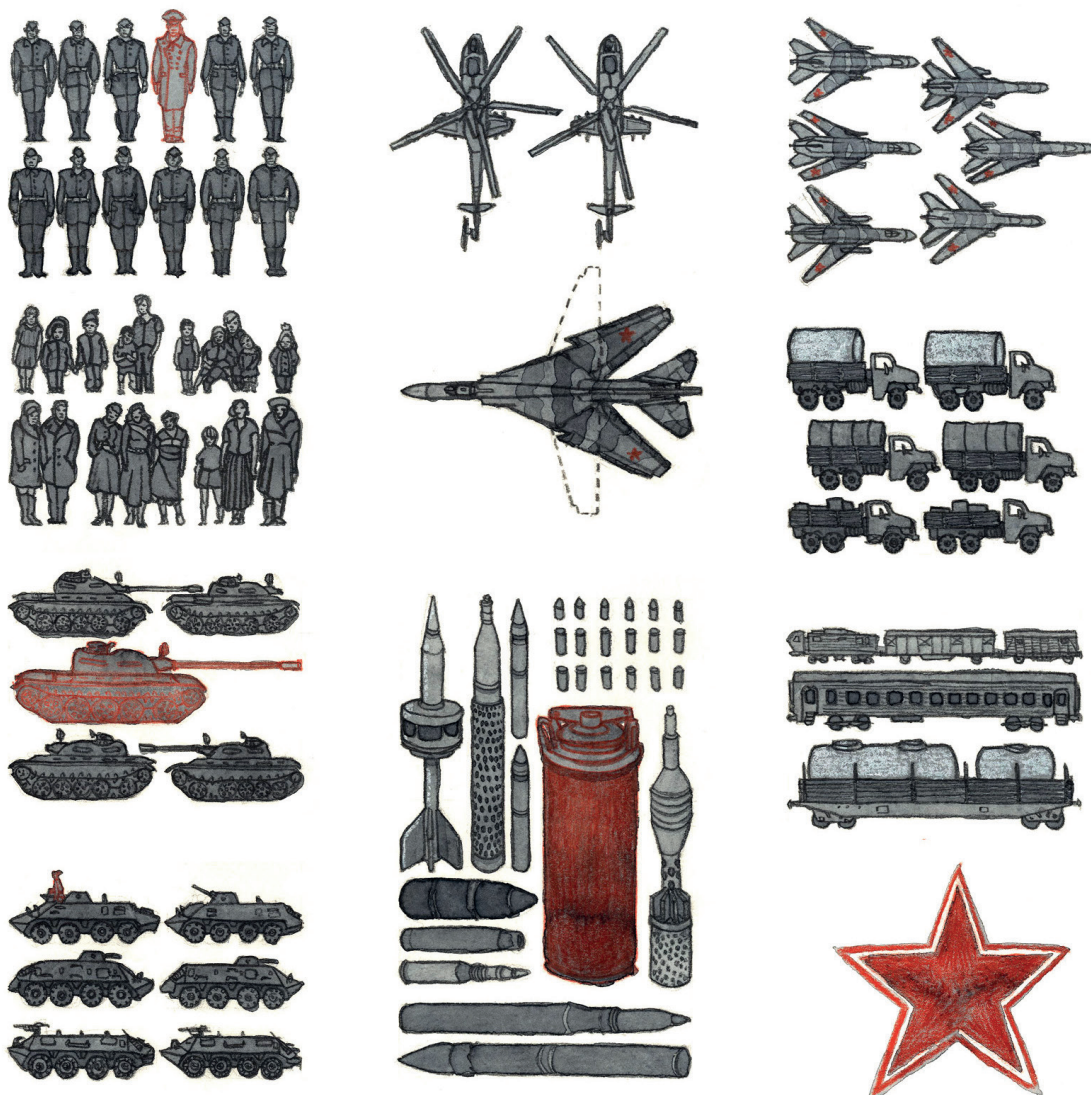
- 2.1 Studie české krajiny
- 2.2 Skici, Pána prstenů
- 2.3 Původní charakter ilustrací
- 2.4 Proces tvorby ilustrací
- 2.5 Ukázky hotových ilustrací
- 2.6 Fotodokumentace knihy

1.1 Ilustrace koupel



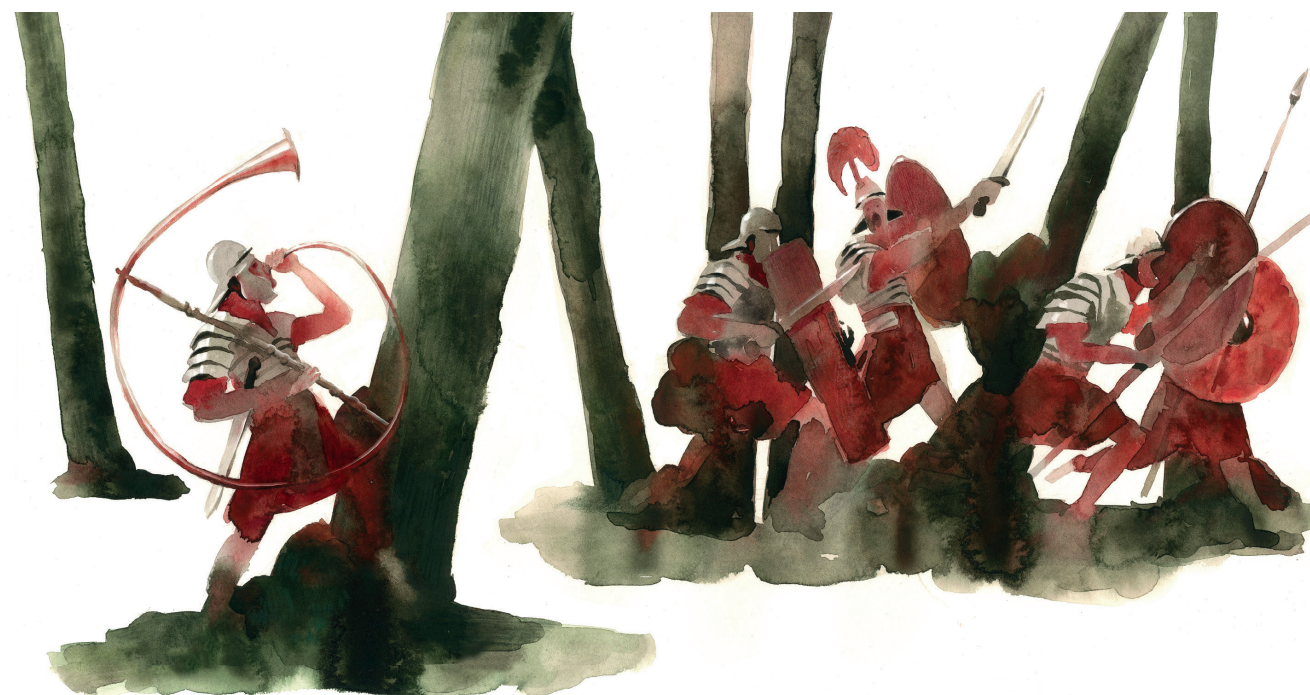
zdroj vlastní tvorba

1.2 Odsun sovětských vojsk (projekt Velvet effect)



zdroj vlastní tvorba

1.3 Řím, vojenská polnice (projekt Hudba)



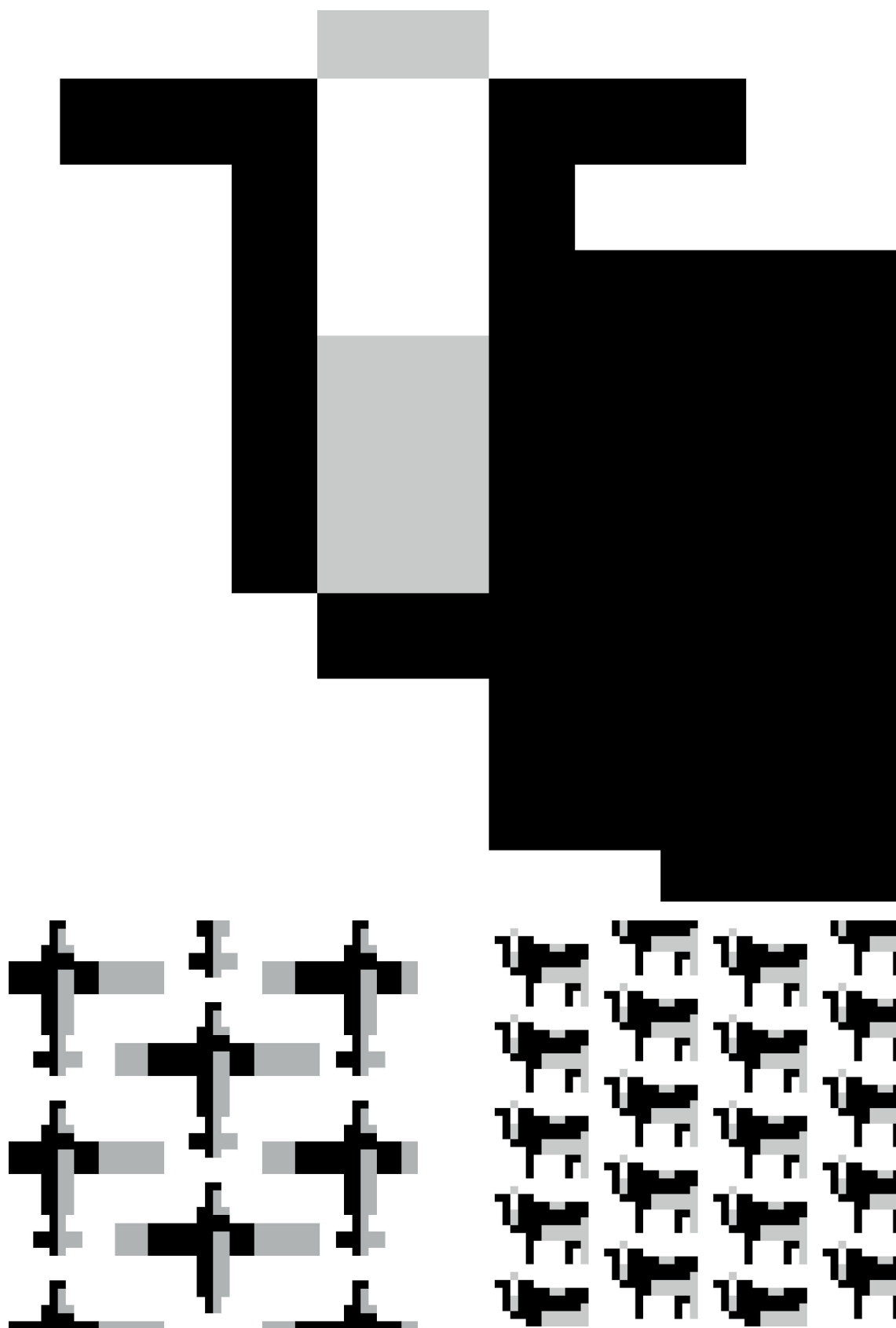
zdroj vlastní tvorba

1.4 Krav maga, bojové umění (projekt Záhadné pouto)



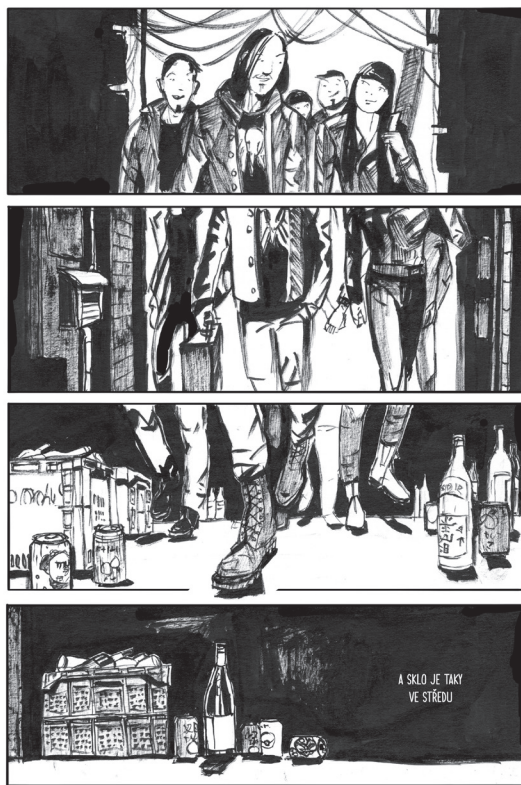
zdroj vlastní tvorba

1.5 Návrh designu kartonových vějířů



zdroj vlastní tvorba

1.6 Japonský komiks Ve středu (projekt IOGI)



zdroj vlastní tvorba

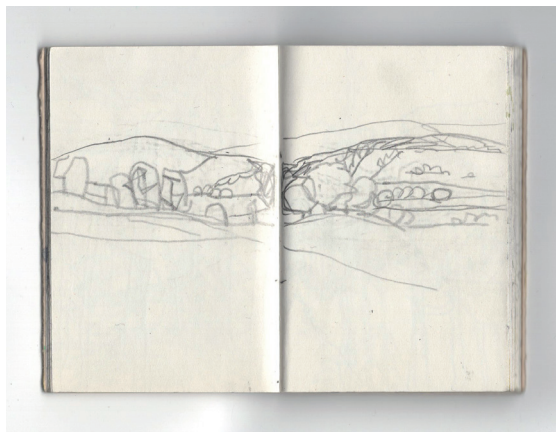
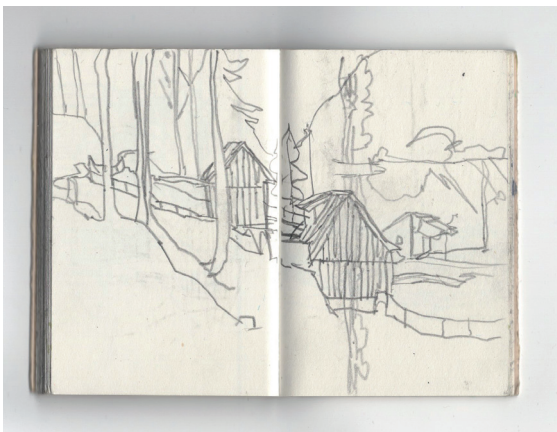
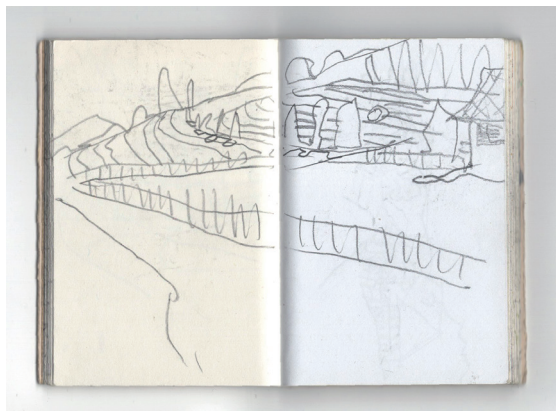
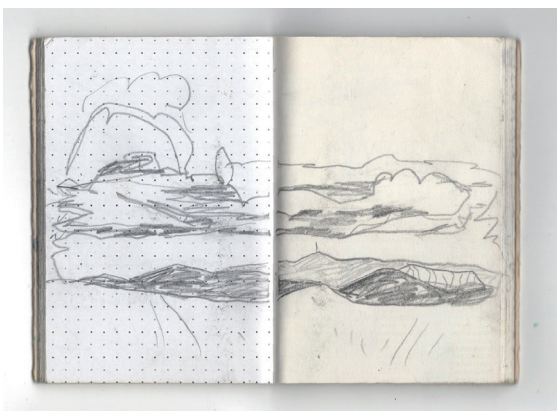
1.7 Husitský Tábor (Výstava k výročí 600 let Tábora)



zdroj vlastní tvorba

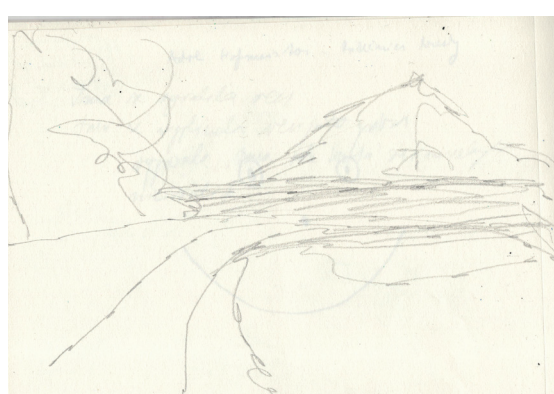
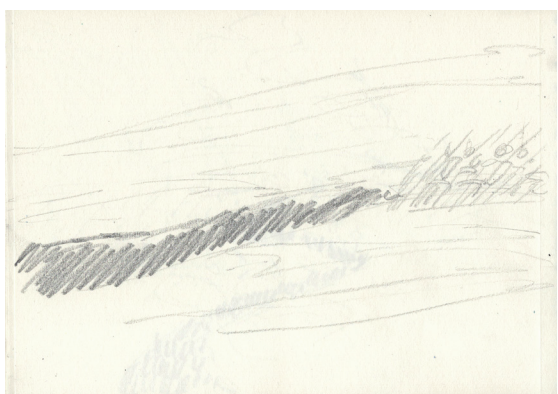
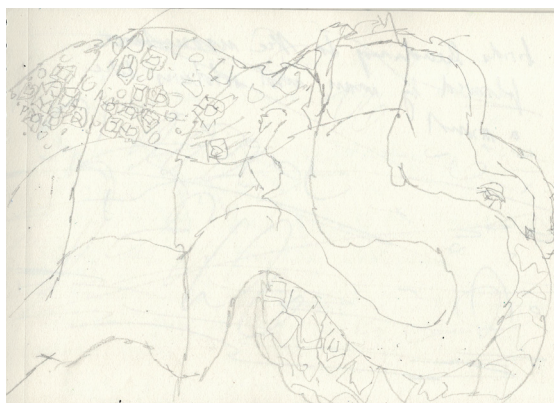
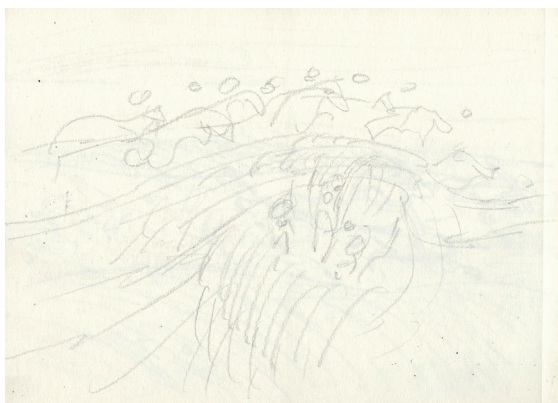
2 Diplomová práce

2.1 Studie české krajiny

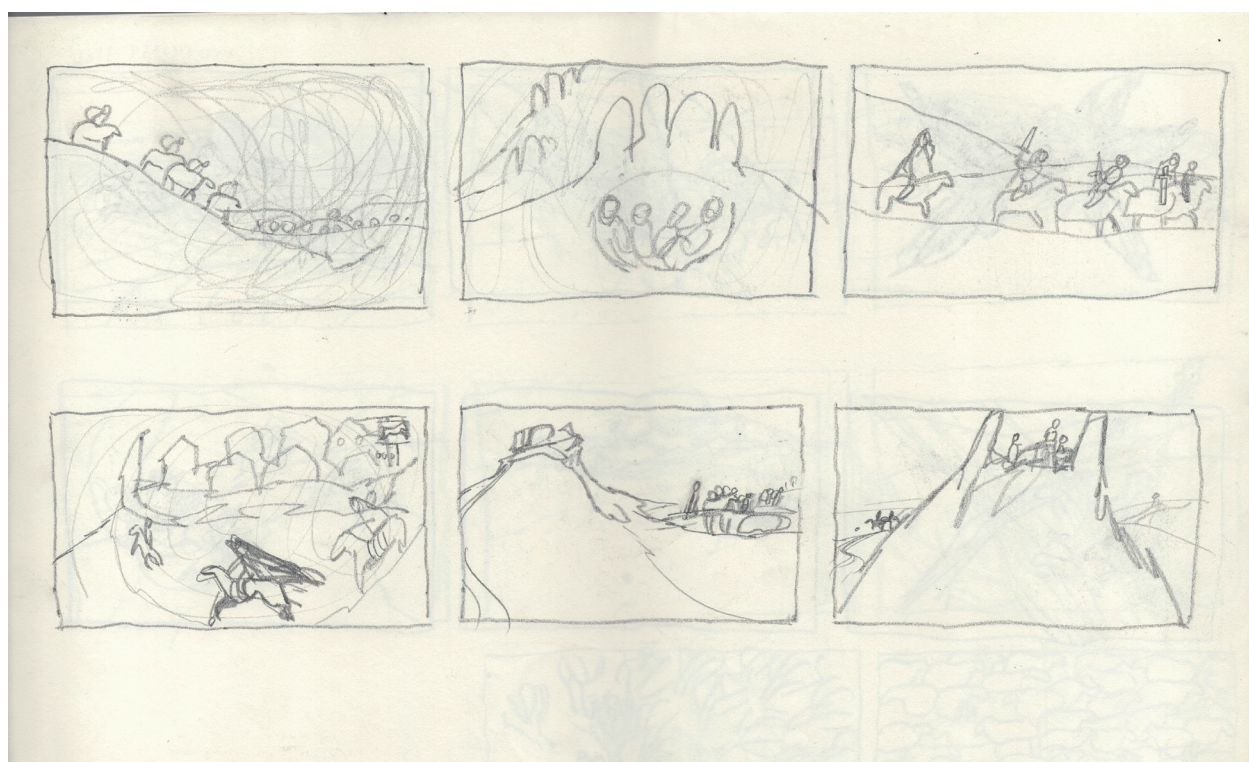
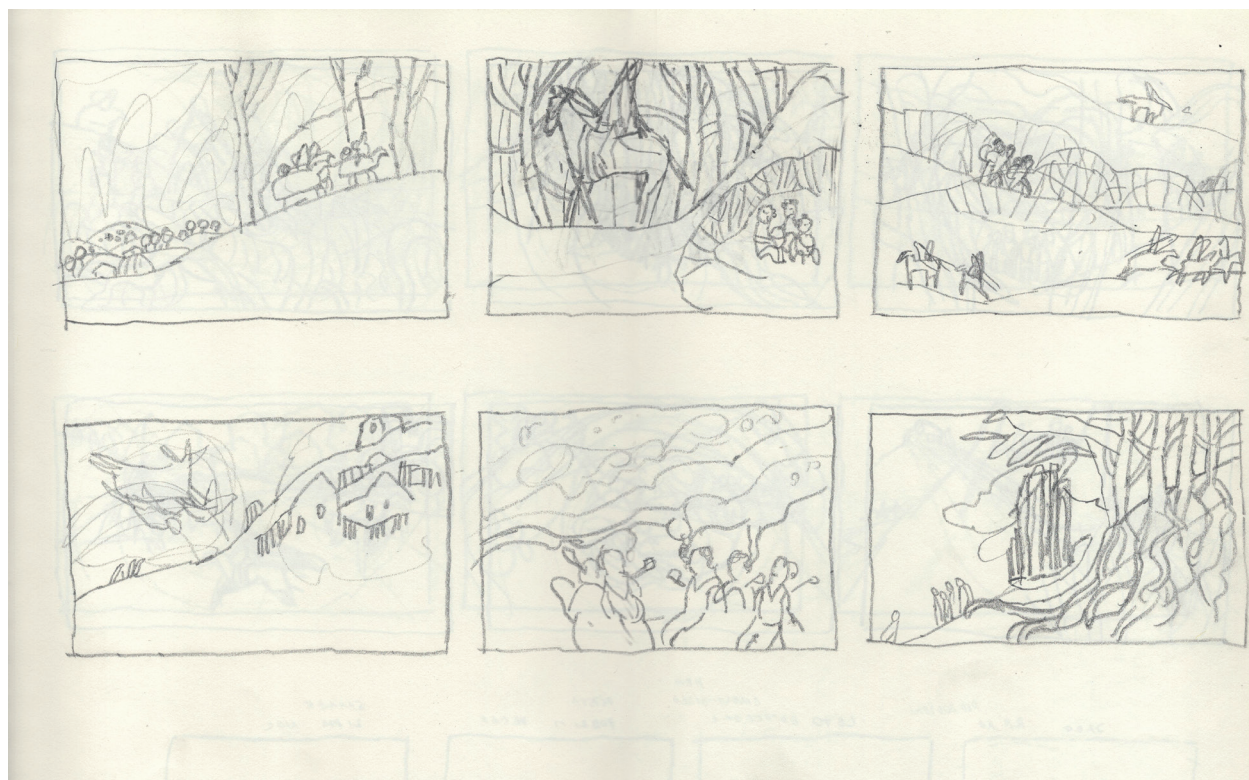


zdroj vlastní tvorba

2.2 Skici, Pána prstenů

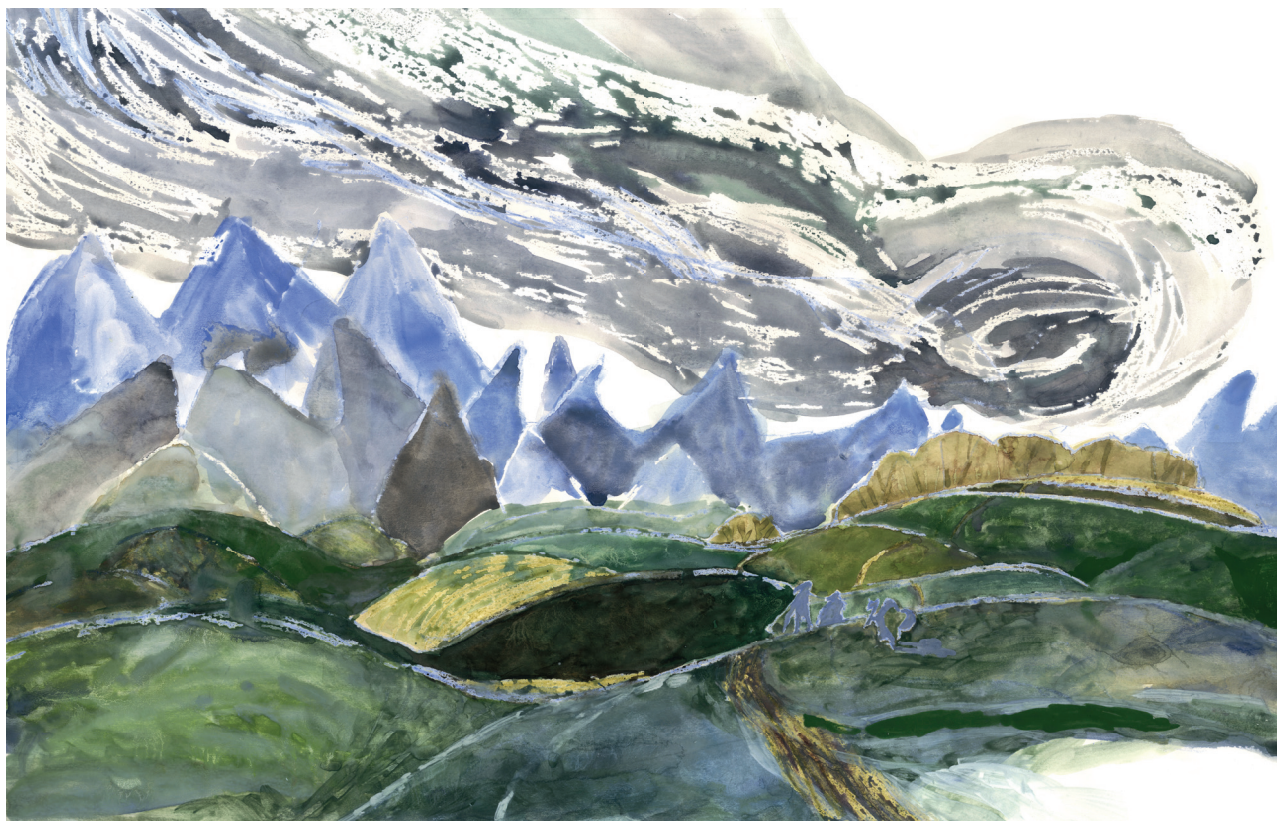


zdroj vlastní tvorba



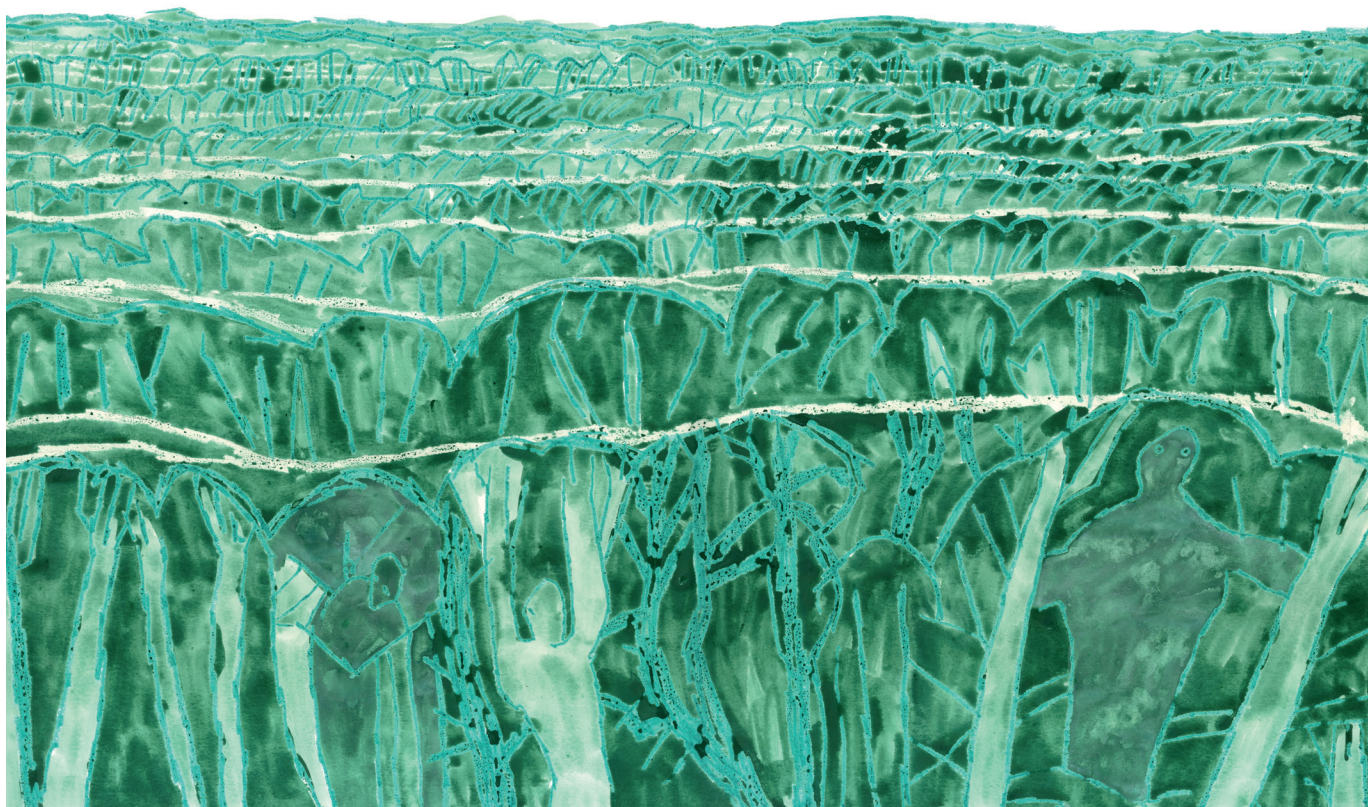
zdroj vlastní tvorba

2.3 Původní charakter ilustrací

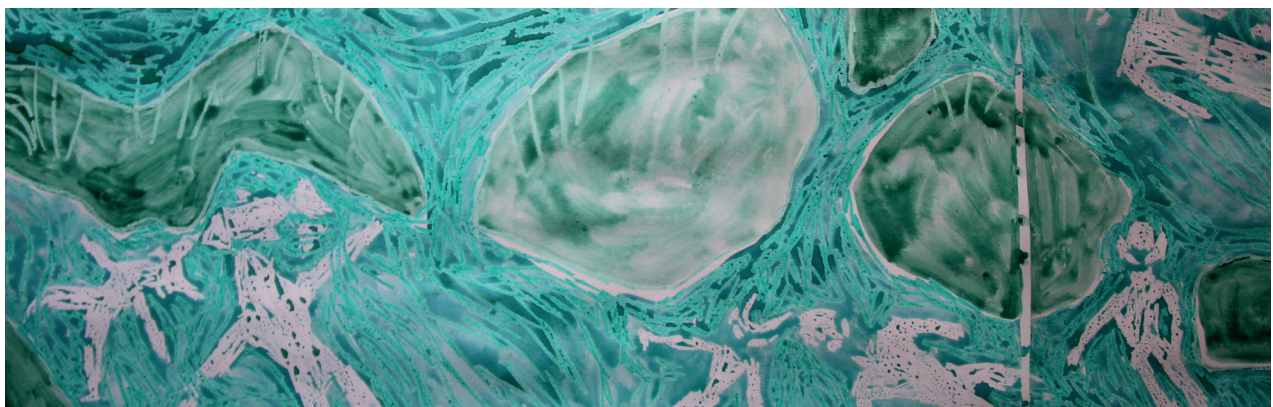
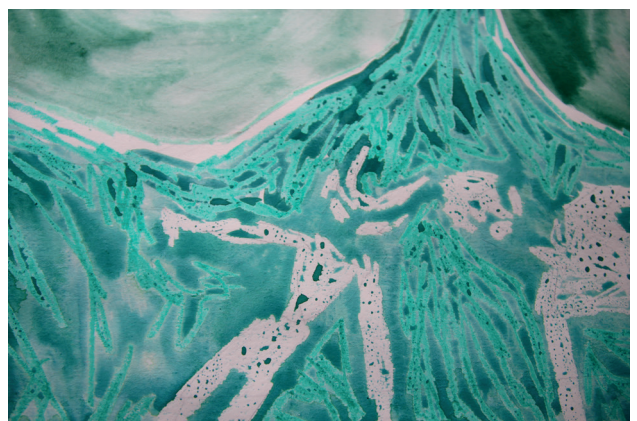
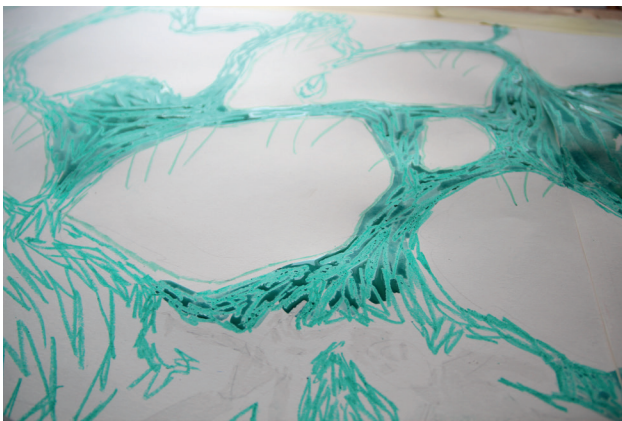
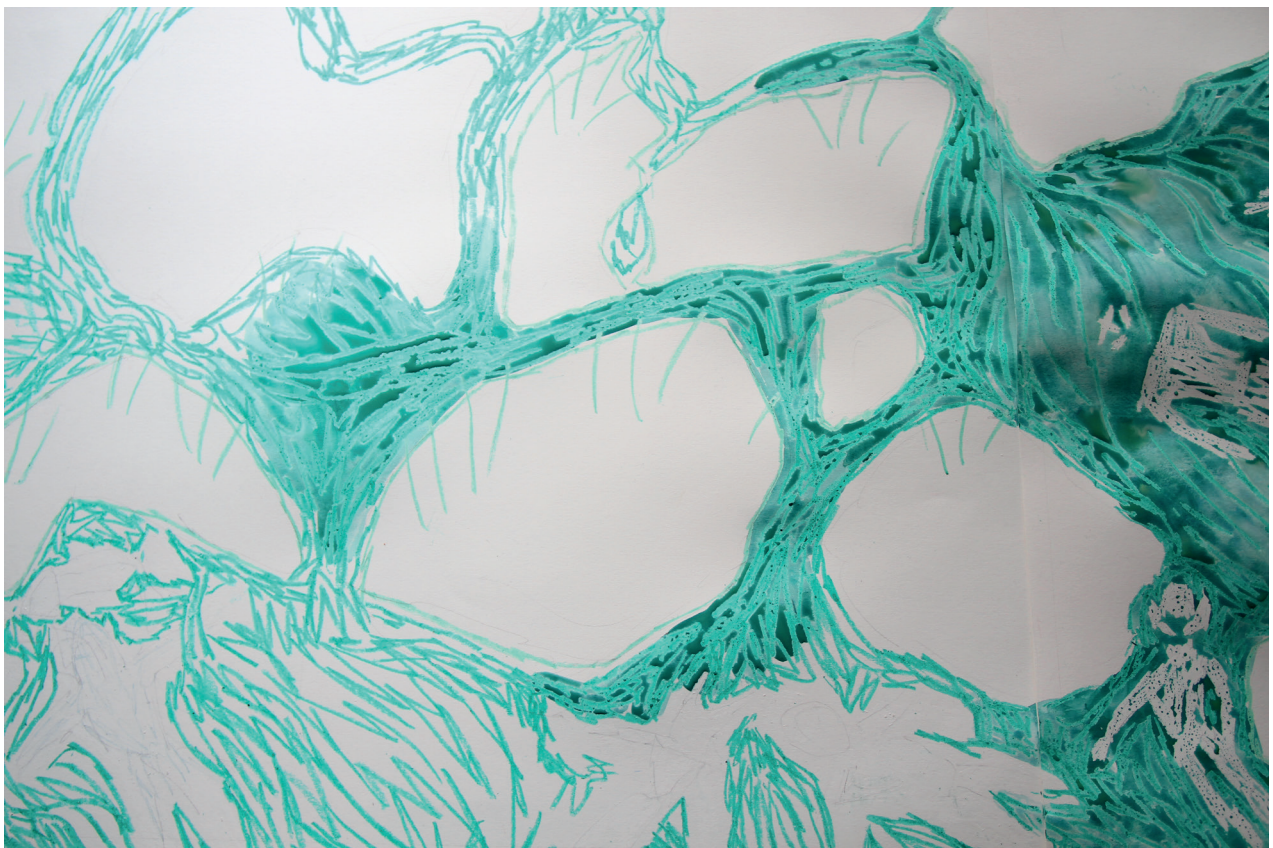


zdroj vlastní tvorba

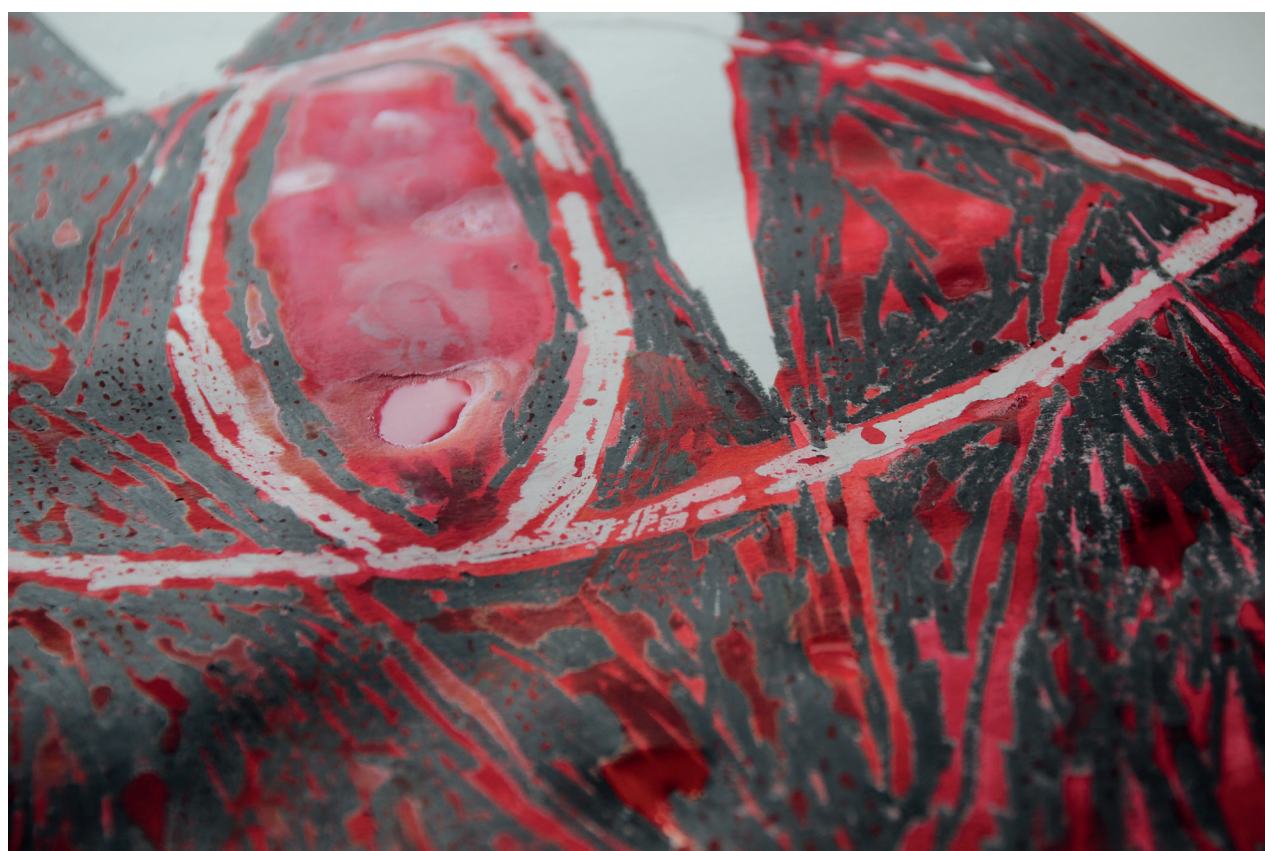
2.3 Proces tvorby ilustrací



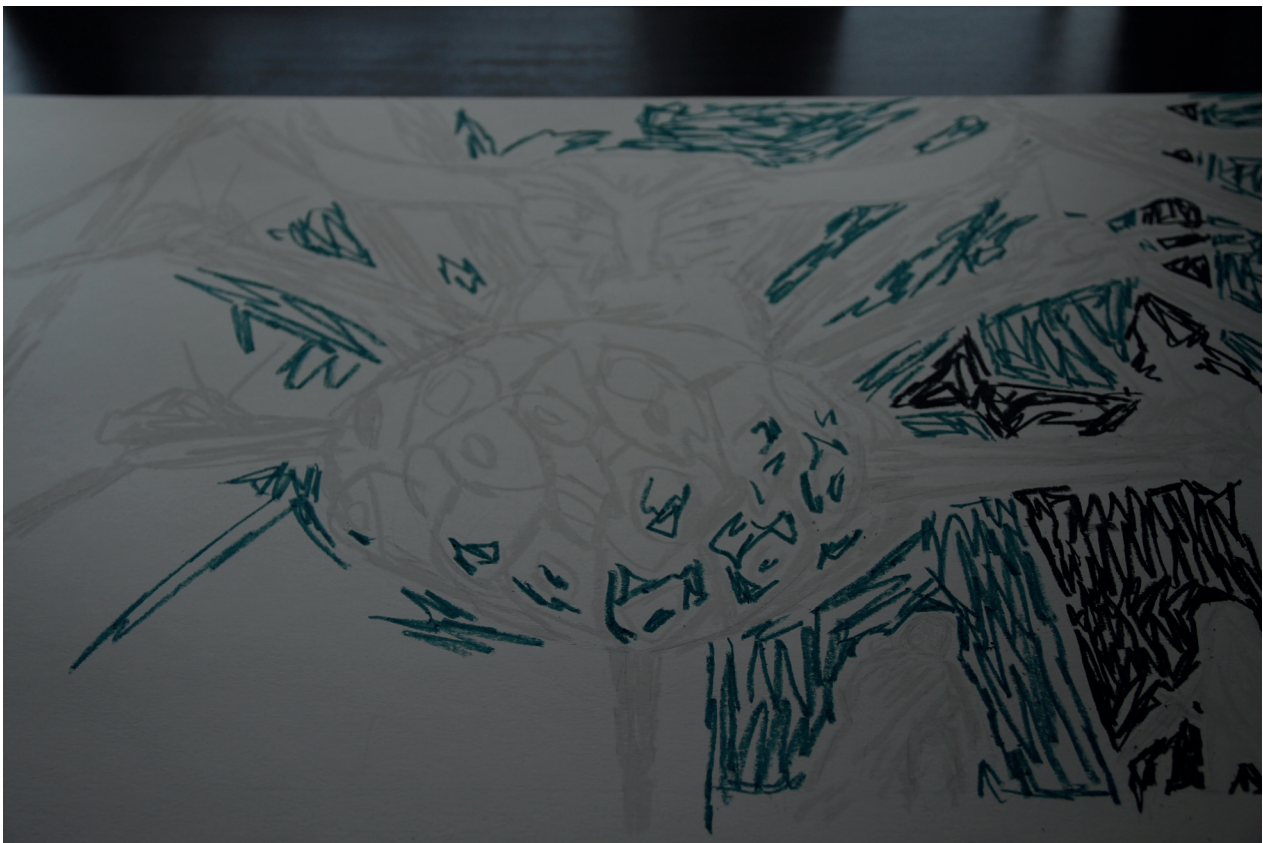
zdroj vlastní tvorba



zdroj vlastní fotodokumentace



zdroj vlastní fotodokumentace

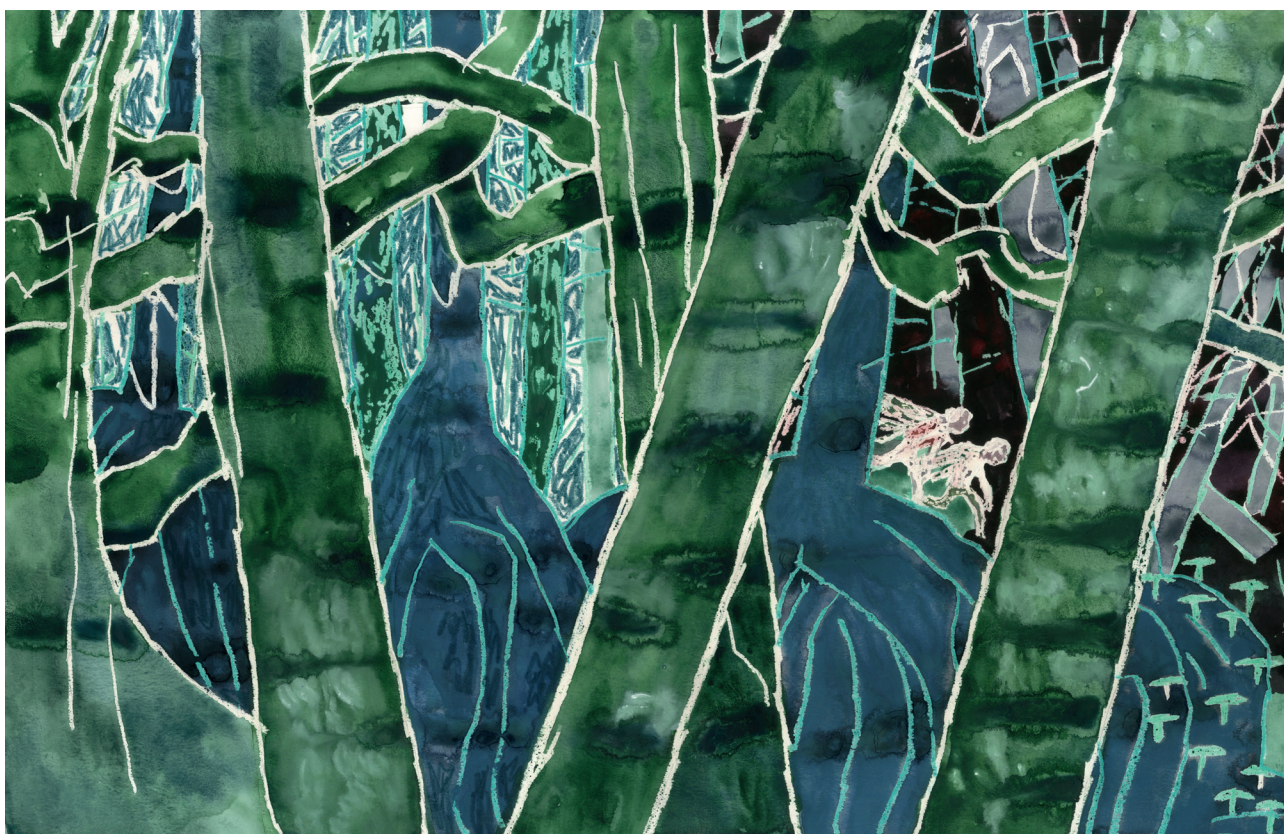


zdroj vlastní fotodokumentace

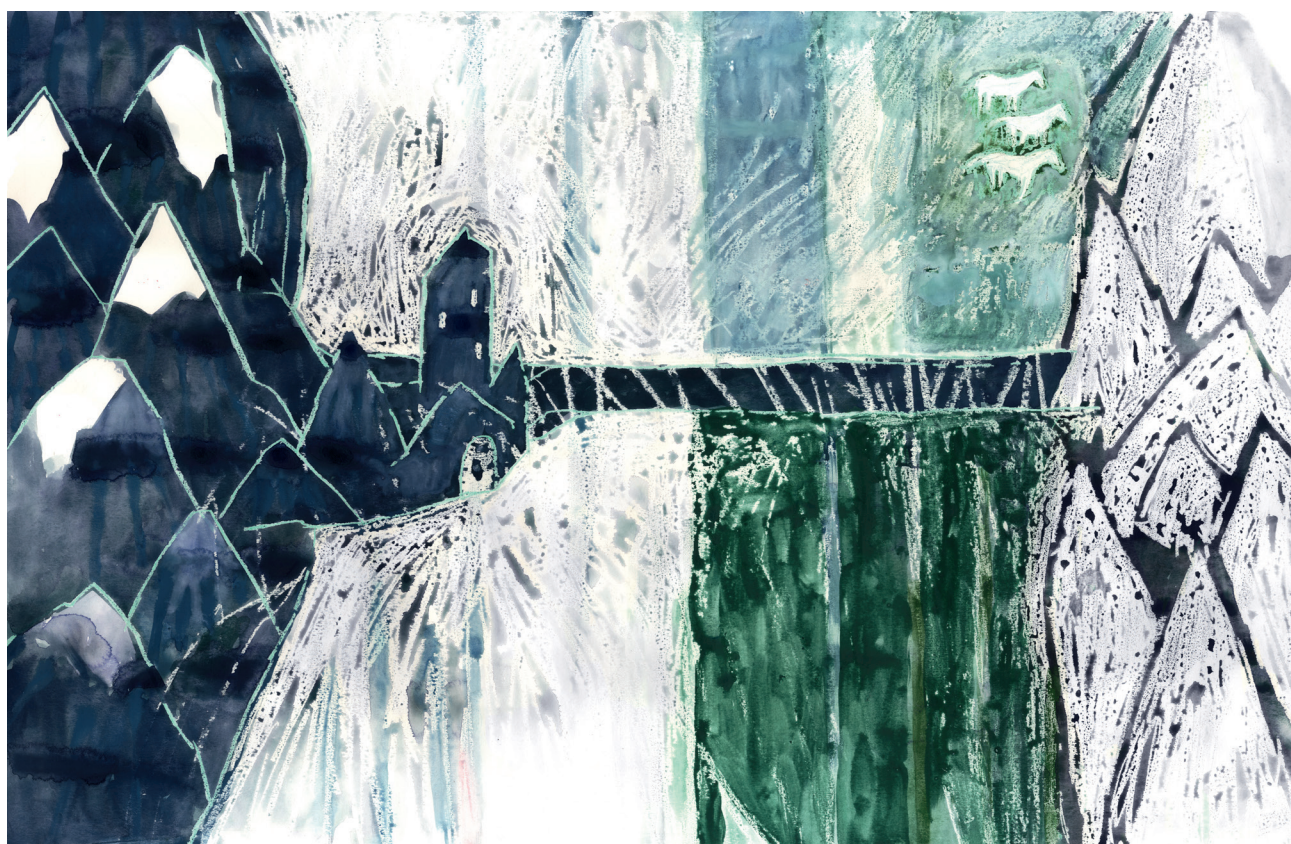


zdroj vlastní fotodokumentace

2.5 Ukázky hotových ilustrací



zdroj vlastní tvorba



zdroj vlastní tvorba

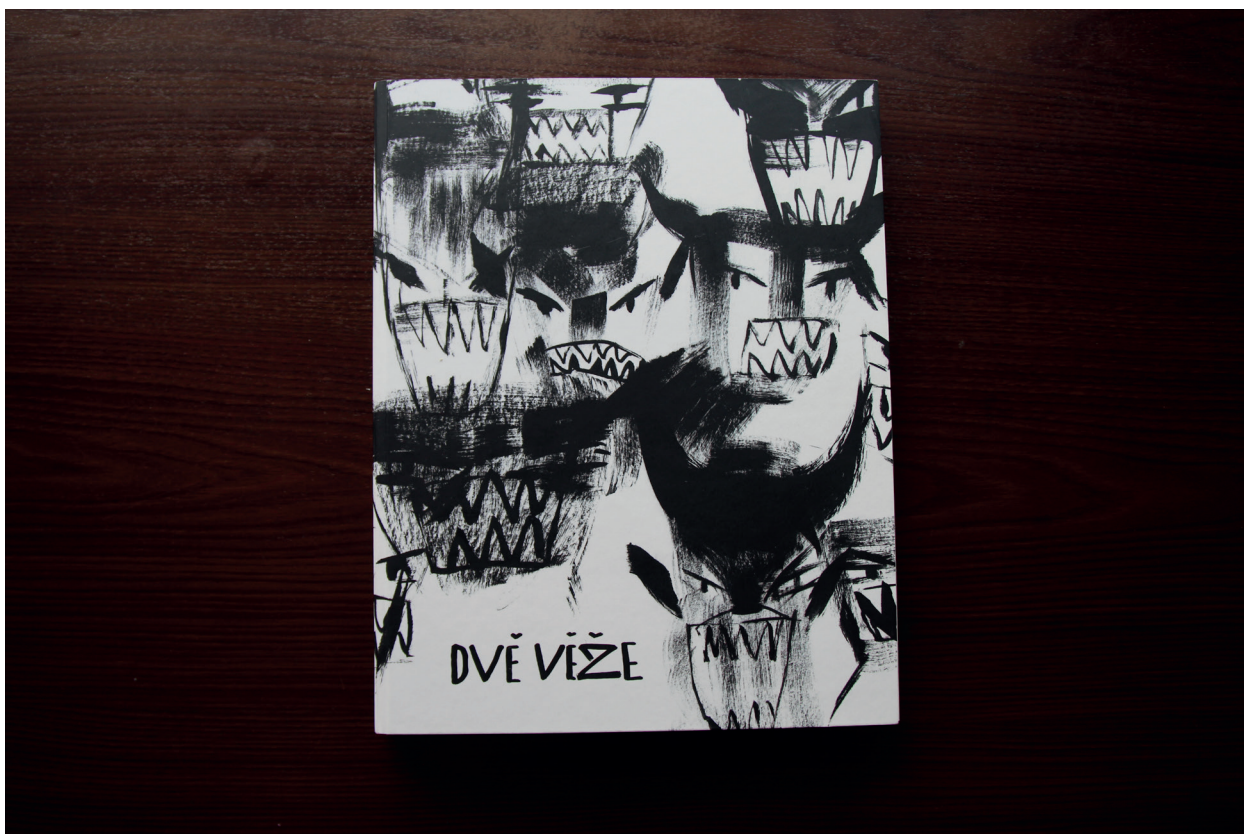


zdroj vlastní tvorba

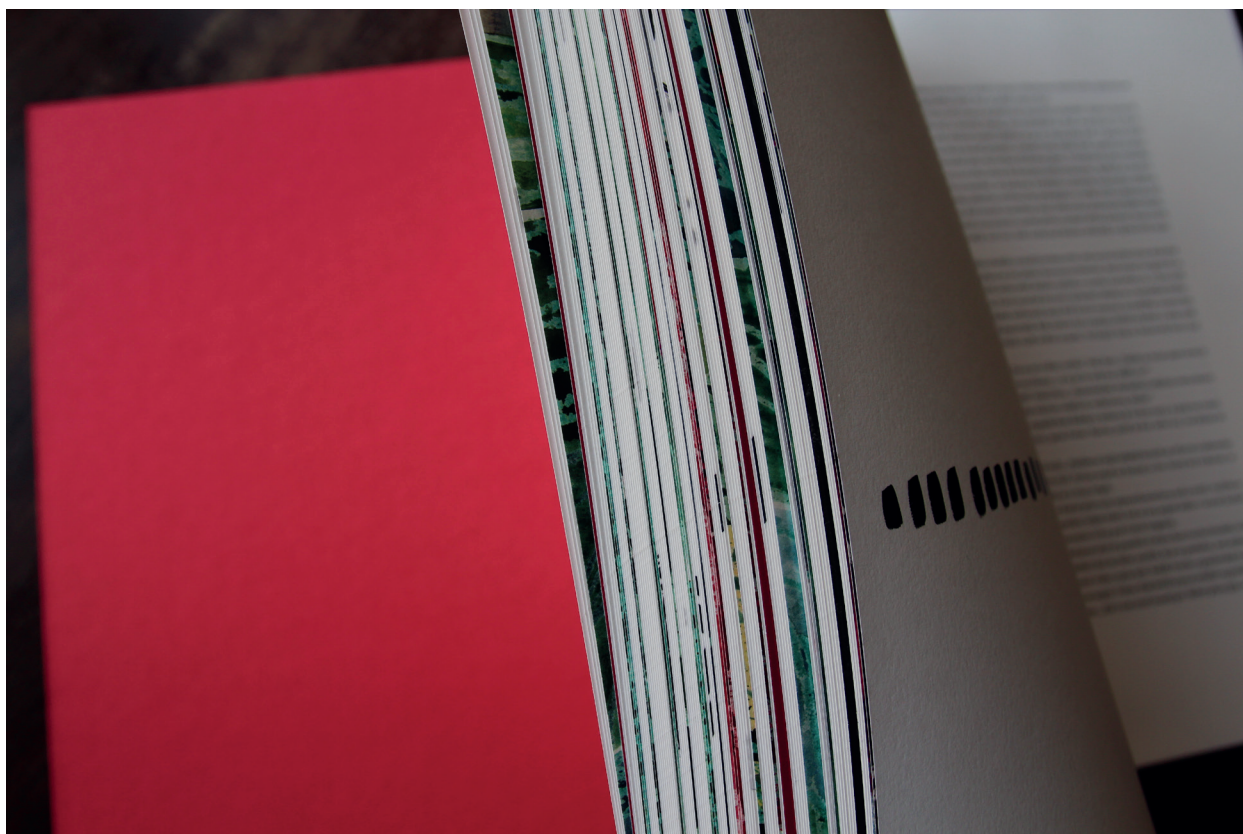


zdroj vlastní tvorba

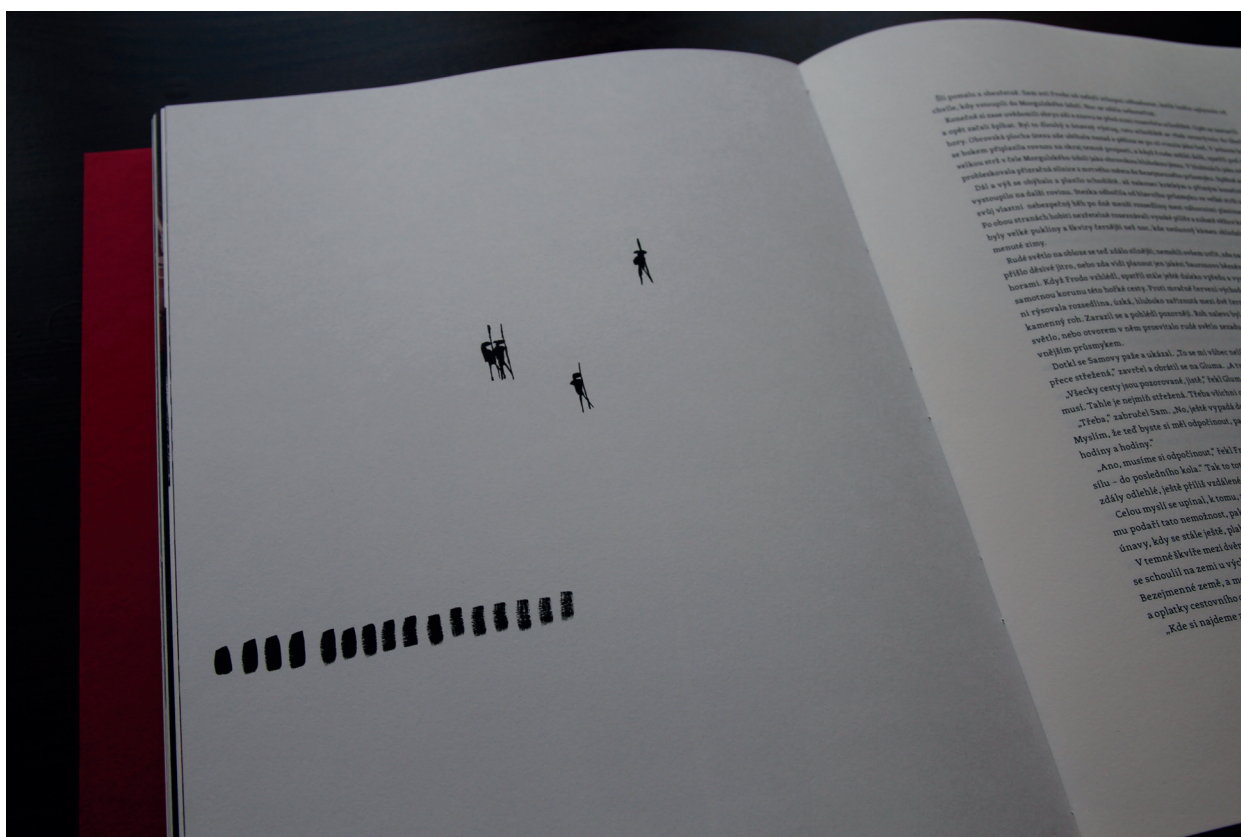
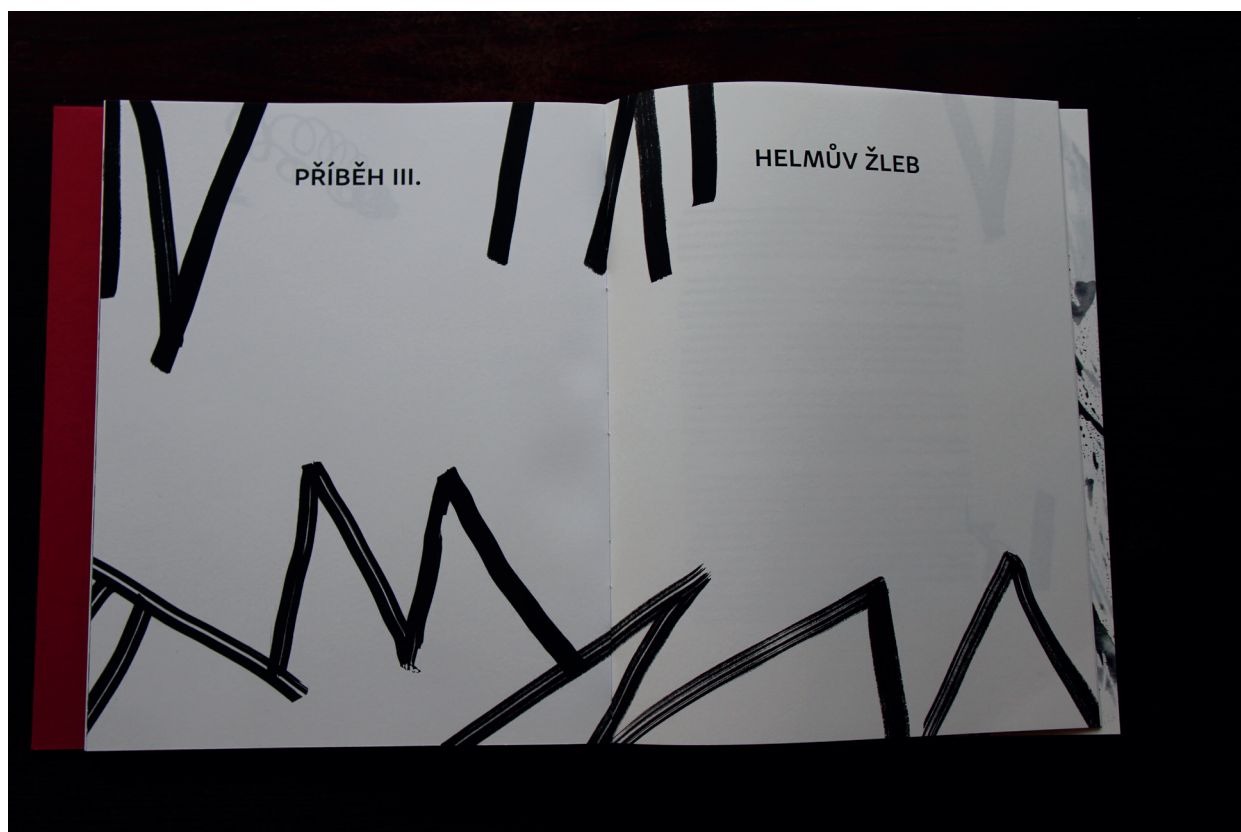
2.6 Fotodokumentace knihy



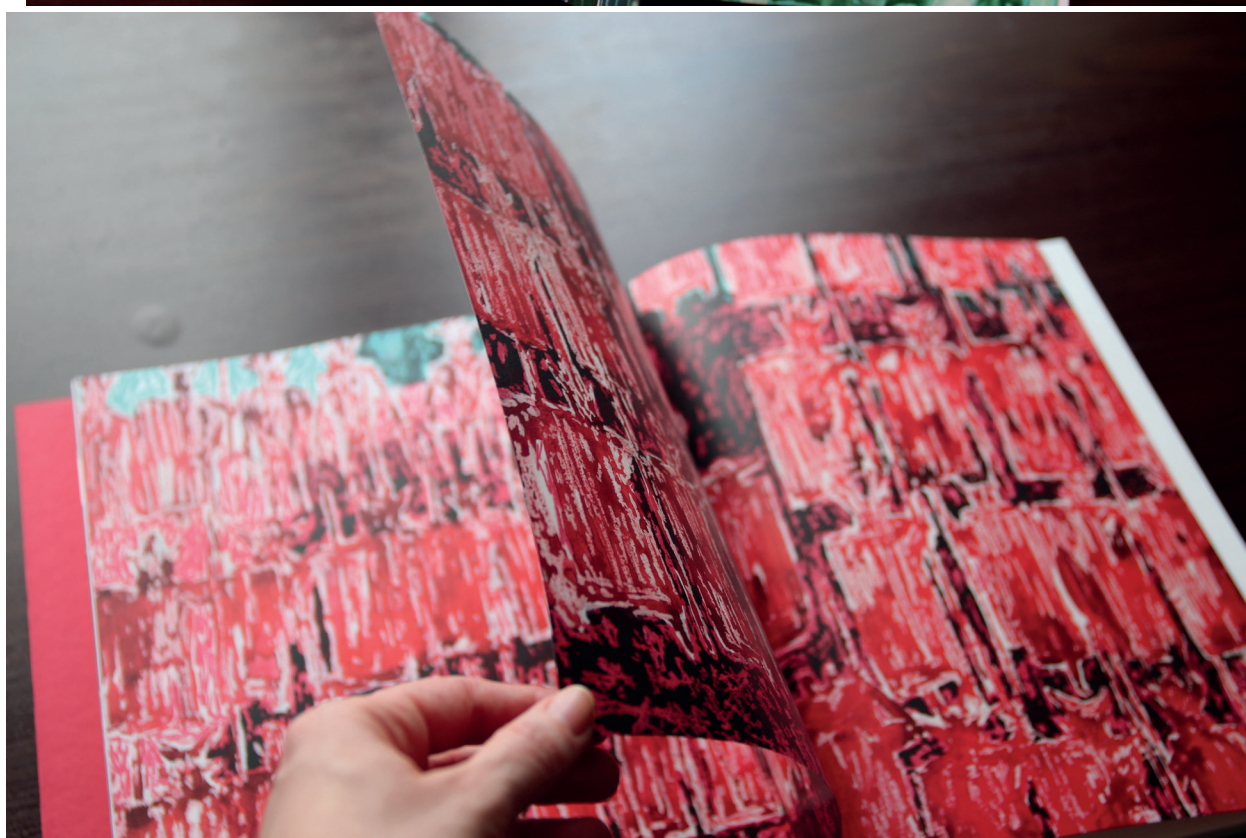
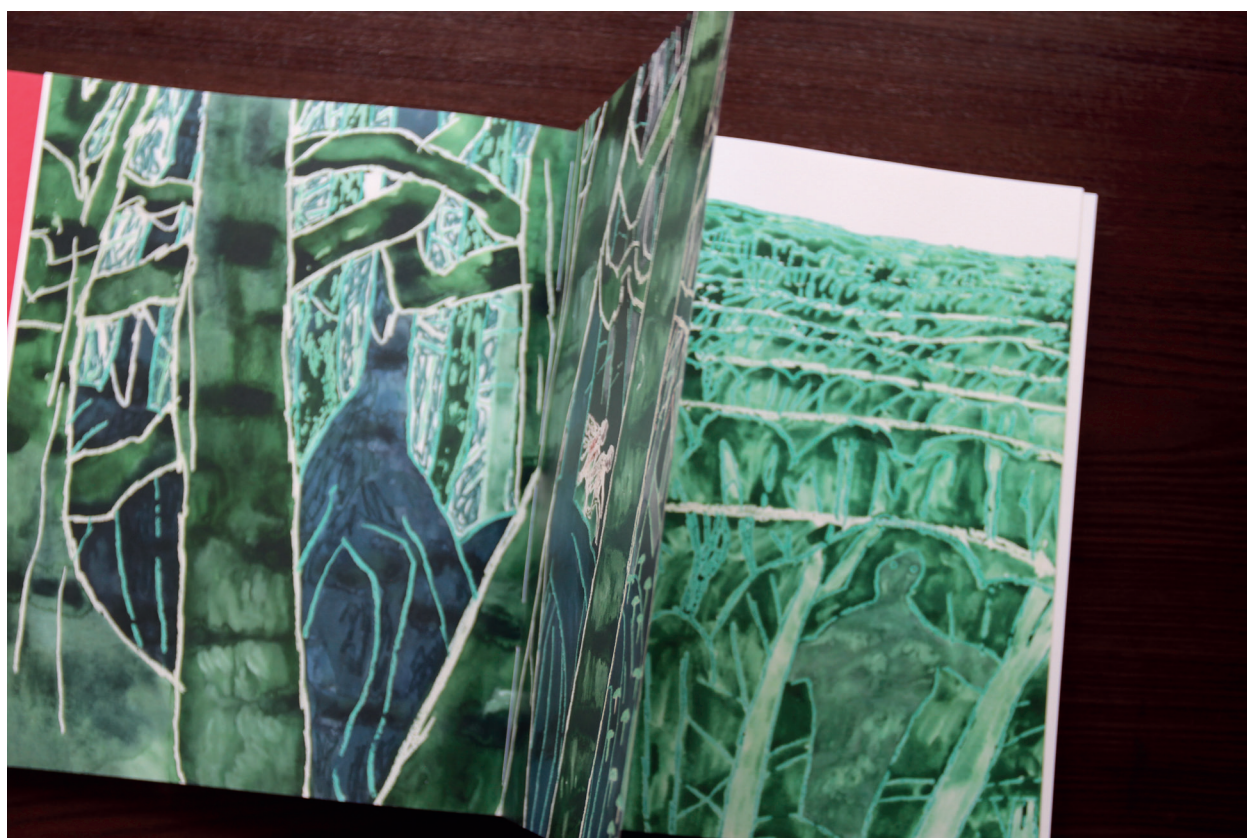
zdroj vlastní fotodokumentace



zdroj vlastní fotodokumentace



zdroj vlastní fotodokumentace



zdroj vlastní fotodokumentace



zdroj vlastní fotodokumentace



zdroj vlastní fotodokumentace