

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Diplomová práce**

**BIBLIOFILIE**

Margaret Bakush

**Plzeň 2017**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Ilustrace

**Diplomová práce**

**BIBLIOFILIE**

GRAFICKÁ NOVELA

RESPIRACE

**Margaret Bakush**

Vedoucí práce: prof. akad. mal. Mikoláš Axmann

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2017**

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, srpen 2017

.....

podpis autora

**Poděkování:**

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucímu své diplomové práce prof. akad. mal Mikoláši Axmannovi, za podnětné připomínky a pedagogické vedení.



## OBSAH

<b>1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE</b>	<b>7</b>
<b>2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY. CÍL PRÁCE</b>	<b>10</b>
<b>3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY</b>	<b>12</b>
<b>4 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, POPIS DÍLA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR</b>	<b>15</b>
<b>5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ</b>	<b>18</b>
a) Knižní a periodické zdroje	18
b) Internetové zdroje	18
<b>6 RESUMÉ</b>	<b>19</b>
<b>7 SEZNAM PŘÍLOH</b>	<b>21</b>

## 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Přijela jsem do České republiky v naprosto zpustošeném stavu, se zničenými pojmy toho, co mě zajímalo mnoho let. Neustálý pocit, že všechny základy chápání dobrého/špatného designu, tvorby a dokonce umění, tolik let nám vkládané do hlavy, jsou falešné, mi nedopřával klidu. Naděje začít vnímat tvorbu od nuly, uvidět jiné hledisko a konečně utvořit si vlastní názor na to, co se děje, mi dodávalo entuziasmus. A od začátku studia na FDU LS byl okamžitě podporován. Samozřejmě jsem narazila na řadu problémů, protože zavrhnout naučené způsoby práce a zvyky není jednoduché. Dodnes, i po třech letech studia, občas narážím na nepřekonatelnou touhu uplatnit staré metody. Jsem velmi vděčná svému vedoucímu prof. ak. mal. Mikoláši Axmannovi za to, že mě vždy včas zastavil a snažil se mi pomoci tak, abych se vyhnula kýči a banalitě.

Absolvovala jsem bakalářské studium v Rusku, obor grafický design. Vždy jsem však měla zájem o tradiční techniky a ilustrace. Bohužel na mé bývalé univerzitě neměli pro tuto oblast ani dílny, ani žádné učitele. Hned od začátku studia na FDU LS mi byla dána celá řada příležitostí, a teď je mi líto, že jsem nestihla vyzkoušet vše, co fakultní dílny nabízejí. V první řadě jsem byla udivena ohebností studijního systému, možností výběru mezi učiteli a předměty, a hlavně svobodou výběru projektů a témat.

Program mého magisterského studia byl celkově velmi různorodý. Chtěla bych především vyzdvihnout semestr věnovaný tématu grafického projevu ve veřejném prostoru. Vytvářela jsem nástěnnou malbu v jednom z přednáškových sálů na Středním

elektrotechnickém učilišti. Jako motiv byl vybrán jev magnetismu, který jsem vizualizovala za pomoci stylizace magnetových siločar (viz příloha 1). Plánovala jsem provedení práce v černobílé kombinaci nebo v odstínech šedi, ale vedení učiliště mě požádalo, abych použila barvu. V průběhu práce jsem získala neocenitelnou zkušenost, a to nejen ve splnění rozsáhlé kompozice v prostoru a využití nových materiálů, ale i ve spolupráci se zákazníky-majiteli.

Nemohu nezmínit projekt věnovaný vizualizaci hudebního alba. Pro mě to byl nejkouzelnější moment seznámení se s tradičními technikami. Po několika provedených zkouškách jsem se rozhodla pro techniku suché jehly. To byla nejsvobodnější a nejživější práce. Zdrojem inspirace mi byl zvuk, konečně se mi podařilo zanechat neustálé analýzy a pracovat spíše intuitivně. V závěru byla k řadě hlubotisků přidána jedna velká litografie (viz příloha 2).

Další projekt byl věnován grafické výstavě v galerii Hollar. Zpracovávala jsem 3D plakáty - konstrukce pro aranžování okenních vitrín. Hlavní koncepce spočívala v postupném přechodu plochého zobrazení do objemného a v demonstraci pochopení celistvého obrazu jako překryvu vrstev. S každým krokem vycházely prvky kompozice z plochy a v závěru se přeměňovaly v soubor objemných figur (viz příloha 3). Byly realizovány dvě konstrukce.

Za neobyčejně užitečný projekt považuji organizaci vlastní výstavy. Pokusila jsem se kombinovat do jediného tématu techniky fotografie a litografie. Fotografie z mého rodného města byly prezentovány jak v klasické podobě, tak i v experimentální. Fragменты byly přeneseny na litografický kámen a doplněny ručními kresbami (viz

příloha 4). Výsledkem byla řada prací, které se vzájemně doplňují a vytváří zvláštní atmosféru.

Nyní, když se ohlédnu za celou dobou svého studia na FDU, mohu říci, že každý projekt byl pro mě výzvou. Pakliže jsem začínala práci v komfortní zóně, po několika konzultacích jsem se již ubírala pro mě úplně neznámým a novým směrem. Bylo to složité i zajímavé.

## 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

Vybrala jsem si téma bibliofilie, protože jsem předpokládala, že ještě více rozšíří hranice autorské knihy a je nejvhodnější pro závěrečnou práci ve specializaci ilustrátora. Chtěla jsem vytvořit dílo, které by reprodukovalo informaci pouze prostřednictvím obrazů a které by nebylo omezeno pojmem komiks.

Grafický román nebo grafická novela je mladý žánr, jenž představuje román, ve kterém je obrázek základem přenosu daného syžetu. Může být s minimem textu nebo úplně bez něj. Tento termín byl vytvořen ilustrátory, aby oddělili svou tvorbu od základní hmoty komiksu. To, co zásadně odlišuje grafický román od komiksu, jsou zejména propracované ilustrace, tisk na kvalitním papíře, pevná vazba a publikace velkého formátu. Převážně je grafický román určen pro dospělého recipienta.

Rozhodla jsem se neopírat o literární dílo, ale vytvořit zcela autorskou práci, představit alternativní realitu, vymyšlený svět a vyprávět příběh hlavního hrdiny. Celá kniha se skládá z metaforických obrazů, které ztělesňují životní cyklus člověka. Jeho narození, prostředí i přelomové momenty sebeuvědoměním, změny ve vztahu ke světu a společnosti. Hlavními tématy díla jsou samota, přežití pro přežití, nekonečné putování se zoufalou snahou najít jeho smysl. Základní metaforou je příběh v celku, agresivní prostředí, ve kterém se odehrává děj, je odrazem vnitřního světa hrdiny, který ve skutečnosti žije tady a teď. Velký formát a složitost ilustrací zapříčinily prodloužení doby, po kterou byla tato práce zhotovována, a bylo rozhodnuto ponechat zakončení příběhu otevřené. Myslím si,

že jej to učinilo univerzálním a připraveným k případnému pokračování. Finální ilustrací jsem chtěla nechat narážku toho, že ve skutečnosti hrdina – náš vrstevník, a bydlí ve stejném světě jako my.

Cílem mé práce je vytvořit grafickou novelu, která by byla schopná plnou měrou přiblížit původní atmosféru a náladu čtenářům. Chtěla bych podat ilustrace v takové formě, jež pomůže plně se ponořit do příběhu. Všechny prvky knihy by měly společně vytvářet plnohodnotné dílo.

### 3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

Práce na projektu se začala od vytvoření vesmíru, prostředí, ve kterém se koná děj. Svět Respiratione - to je post-apokalyptické okolí, mrtvé světlo a uzavřená zóna. Pro prostředí, zřejmě vytvořené pro lidi, ale absolutně zpustlé. Hromada stavby, které ztratily svoji funkci, ztratily svůj smysl existence, ale zůstávají na svém místě jako připomínka mrtvé civilizace. Hrdina novely - tvor bez pohlaví a věku, bez přesvědčení, že je ve skutečnosti živým člověkem. Jeho existence je redukována neustálým hledáním obživy, ale hlavním motivem je nekonečné putování, spíše to je hledání odpovědi a významu, povznesené do absolutna.

Hlavním zdrojem inspirace pro mě sloužil «román beze slov» - «The Arrival» Shauna Tana (viz příloha 13). “Je australský výtvarník, spisovatel, filmař a ilustrátor grafických románů.

V roce 1995 úspěšně absolvoval univerzitní studia výtvarného umění a anglické literatury. Ve filmové branži je jeho jméno spjato s krátkometrážním snímkem «The Lost Thing», na kterém se podílel jako spolurežisér. V roce 2011 za něj byl oceněn Oscarem. Za svoji profesní dráhu obdržel již celou řadu ocenění, např. v roce 2011 byl oceněn Pamětní cenou Astrid Lindgrenové.

V ilustrování grafických románů se jeho styl kresby vyznačuje výhradním použitím tužky a následného jemného počítačového kolorování, které je obohaceno jeho snovou, surrealistickou imaginací. Za jeho nejslavnější grafický román je považována kniha «Nový svět» (rok vydání 2012, v originálním znění «The Arrival»

roku 2006), jejíž děj pojednává o osudech emigrantů – o nedobrovolné cestě do tajemné, neznámé země, stesku po domově a po své rodině a o hledání naděje. Toto dílo je také pozoruhodné tím, že se jedná o tzv. němý román beze slov. Autor se při jeho vyprávění zcela obešel bez textových prvků. Mezi známé knihy dále patří román «Erik a Příběhy z konce předměstí». Za zdroj své inspirace považuje českého rodáka Petra Síse, taktéž světoznámého ilustrátora<sup>1</sup>.

Základní částí přípravy na začátku práce bylo hledání materiálu a zdroje. Bylo rozhodnuto při tvorbě «mrtvého světa» využívat reálně existující místa. Prohlédla jsem si velký počet fotografií oblasti kolem Černobylu, opuštěných průmyslových zón, továren, kanalizací a vojenských objektů (viz příloha 5,6). Zdrojem inspirace se mi staly moderní architektonické stavby. Pokud bychom hyperbolizovali souhrn obdobného lidského odkazu, byl by výsledkem nekonečný labyrint betonových džunglí, jak na povrchu, tak i pod ním.

Během konzultací s vedoucím práce bylo rozhodnuto zobrazit postavu příběhu maximálně abstraktně, bez určení pohlaví a věku, se zobrazením jeho přítomnosti za pomoci siluety, stínu a fragmentů těla. Pro vytvoření rytmu a různorodosti v ilustrativní řadě byl navržen model v odstínech šedé od bílé do černé (viz příloha 6). Původně jsem plánovala omezit velikost obrázků ve formátu celé stránky a dvoustrany. Ale pak jsme došli k závěru, že pro dynamické vyprávění a zachování pozornosti čtenáře je lepší použít celou řadu formátů, od malých do dvoustrany. Kromě ilustrací jsou důležitým

---

<sup>1</sup> Shaun Tan, životopisné informace. [cit. 2017-07-16]. Dostupné z: <[https://cs.wikipedia.org/wiki/Shawn\\_Tan](https://cs.wikipedia.org/wiki/Shawn_Tan)>



nástrojem monochromatické plochy - bílé a černé vakaty (uvnitř bloku + předsádky), také byla vytvořena texturovaná, stejným materiálem jako ilustrace, pro šedé odstíny. Klíčové momenty v novele jsou označeny velkými ilustracemi na dvoustranách. Obecně jsem se snažila co nejvíce měnit rakursy, úhel pohledu na prostředí. Převážná část kreseb představuje zorné pole hrdiny, a jen některé z nich - pohled ze strany. Chtěla jsem dosáhnout efektu ponoření, asociování čtenáře s postavou knihy.

## **4 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, POPIS DÍLA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR**

Původně jsem plánovala zpracovat všechny ilustrace technikou suché jehly, kterou mám tak ráda, a použít originální tisky v knize. Ale bohužel, kvůli obtížné technice provedení a zranění pravé ruky, jsem byla nucena tento projekt odmítnout. V důsledku toho vznikla práce způsobem kreslení na papíře a dalším převedením do digitálu.

Přebírala jsem komplexně každou dvoustranu a načrtávala řadu kompozičních skic pro ilustrace. Práce jsem vykonávala na papíře formátem A2 a A3 pro rýsování, jehož povrch je schopen vydržet velké namáhání a hodně vrstev šrafování. V průběhu konzultací jsme se rozhodli nepřidávat barvu a použít pouze odstíny šedé. Z materiálů jsou použity uhlí, křída a grafit (viz příloha 7,8). Následně byly ilustrace naskenovány a byla provedena minimální korekce barev. Hotový výrobek je zpracován digitálním tiskem.

V knize jsem použila dva typy písma: dekorativní Ostin Spraypaint, jenž napodobuje hrubé rozstříkání přes šablonu a podporuje celkovou atmosféru díla a je použit na deskách a na titulu, a čitelný sans-serifový Corbel na podtitulu a must-have (viz příloha 9).

Během dlouhého výběru varianty titulu na deskách jsem se zastavila u verze s horizontální polohou bez vložení do prostředí za pomoci perspektivy. Po pokusu užívat jen náznak na jméno autora (schovávajíc část, odvádějíc do stínu), rozhodla jsem se přidat ho k titulu, ale v podobě, která by vizuálně vypadala jako řada náhodných

písmen a přesahovala mantinel viditelné části desek, stejně jako betonové bloky staveb na ilustraci (viz příloha 9,10).

Díky konzultaci se studenty oboru knižní vazby jsem se nakonec rozhodla pro papír Flora (130 g.) Ze všech možných variant je dostatečně texturovaná, aby zmenšila lesk barevné vrstvy, ale při tom nepoškozuje obrázek a je schopná udržet barvu, nedovoluje jí praskat v místech ohybu. Výsledek tisku lze považovat za zdařilý, co se týče vztahu světlého a tmavého, v oblasti barvy tomu tak již není. Vznikl zelený odstín. Bohužel to je nedílnou součástí tisku šedých odstínů v malých nákladech. Takový detail nelze nastavit v tiskárně nebo ovlivnit při předtiskové přípravě.

Výsledkem diplomového projektu se stala kniha - grafická novela *Respirace*. Skládá se ze dvaadvaceti stran (+ předsádka), formát hotové publikace je 33,5 x 24,7. Způsob vazby – lepená s potahovaným provázkem, plátěným hřbetem a s tvrdými deskami (viz příloha 11). Díky této vazbě jsem si mohla dovolit velký formát, listování stránek není omezené, plátěný hřbet nezpůsobuje těžknutí tenkého díla, ale tvrdé desky potahované papírem udržují celistvost a zpevňují. Desky a knižní blok jsou zpracované digitálně, ale kniha má originální frontispis vytvořen kresbou pomocí tužky (viz příloha 12).

Myslím, že téma lidské samoty a globálních otázek bude vždy relevantní. I když moje práce překypuje depresí a reflexí, domnívám se, že taková forma analýzy podobného tématu má právo na existenci. Jsem ráda, že existuje vizuální směr jako ilustrace, který je schopen prakticky plnou měrou předávat pocity, vzrušení a

emoce. Je možné se podělit beze slov o své myšlenky, při tom se jim dostane individuálního přijetí, každý čtenář-divák pochopí myšlenku po svém, najde v ní něco, co se ho přímo týká. Jsem si jista, že v budoucnosti se bude takový subžánr komiksu jako grafický román dále rozvíjet a šířit se, bez ohledu na témata, kterými se bude zabývat.

## **5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ**

### **a) Knižní a periodické zdroje**

Tan, Shaun. The Arrival. Arthur A. Levine Books, 2007.  
ISBN: 0-439-89529-4

Lechermeier, Philippe. Dautremer, Rebecca. Princesses Oubliées ou inconnues. Moskva: Machaon, 2010. ISBN: 978-5-389-00710-9

Levine, Arthur A. The Boy Who Drew Cats: A Japanese Folktale.  
Published by Dial, NY, 1993. ISBN 978-0-8037-1172-3

Váchal, Josef. Šumava umírající a romantická (malá). Praha a Litomyšl: Paseka, 2008. ISBN 978-80-7185-901-7

Koblasa, Jan. Konec exilu (cizinec mezi svými). Praha: Jan Placák - Ztichlá klika, 2014. ISBN 978-80-904641-6-2

Koblasa, Jan. Emigrace (vstávání z mrtvých se živým nedaří), 2011, Ztichlá klika, Praha, ISBN 978-80-903898-7-8

Tschichold, Jan. Vzhled knihy. Moskva: Art. Lebedev Studio, 2009.  
ISBN 978-5-98062-018-9

### **b) Internetové zdroje**

Kathrin Kunz. Příklady prací. Dostupné z:  
<<https://www.artsy.net/artist/kathrin-kunz>>

Clemens Gritl. Webová stránka umělce. Dostupné z:  
<<https://www.clemensgritl.com/>>

## 10 RESUMÉ

Тема моей дипломной работы – Библиофилия. Представляет собой авторскую книгу, графическую новеллу *Respirace*, в которой повествование осуществляется исключительно при помощи изображений. Сюжет раскрывается в последовательных иллюстрациях, разнообразного формата и имеющих различное расположение на разворотах, в зависимости от желаемой динамики и степени воздействия на читателя. Главная цель, которая была поставлена проекту – суметь выразить задуманную автором атмосферу, создать целостное, гармоничное изделие, в котором все элементы дополняли бы друг друга.

Работа над проектом началась с создания вселенной, среды, где происходит действие. Мир *Respirace* – это постапокалиптическое окружение, мёртвый свет, зона отчуждения и бесконечные бетонные лабиринты, как на поверхности, так и под землёй. Среда, очевидно созданная для людей, но абсолютно опустошённая. Нагромождение сооружений, утративших свою функцию, потерявших смысл существования, но остающихся на месте, как напоминание об умершей цивилизации. Герой новеллы – это существо без пола и возраста, без уверенности, что это вообще живой человек. Его существование сводится к постоянному поиску средств жизнеобеспечения, но главный мотив – бесконечное блуждание, это скорее поиск ответов и смыслов, возведённый в абсолют. История несёт в себе скрытый подтекст и на самом деле является метафорой. Новелла символизирует цикл человеческой жизни, разные этапы самопознания и изменения отношения к миру и социуму. Итоговой иллюстрацией я хотела оставить намёк, что всё происходящее в книге является отражением внутреннего состояния человека, что на самом деле герой – наш современник и живёт в том же мире, что и мы с вами.

Для книги был выбран крупный формат. Иллюстрации выполнялись на листах форматом А2 и А3. Материал: уголь, масляный мел, графит. В целом рисунки в серых тонах, без введения цвета, но имеют тёплые и

холодные оттенки. После цифровой печати к блоку был добавлен оригинальный фронтиспис. Переплёт был осуществлён клеевым соединением с прошиванием края для прочности, корешок тканевый, но твёрдая обложка. Этот проект представляется мне интересным завершением периода обучения на магистратуре. Я попробовала себя в новой технике и сфере. В ходе работы я сталкивалась с множеством трудностей и вопросов, пыталась найти решения. Постоянную поддержку оказывал куратор диплома и мои одногруппники.

## **11 SEZNAM PŘÍLOH**

### **Příloha 1**

Grafický projev ve veřejném prostoru

### **Příloha 2**

Vizualizace hudebního alba

### **Příloha 3**

Výstava v galerii Hollar. 3D plakáty

### **Příloha 4**

Umíraící a oživaící. Vlastní výstava

### **Příloha 5**

Hledání materiálu a zdroje

### **Příloha 6**

Hledání materiálu a zdroje

### **Příloha 7**

Model v odstínech šedé. Proces tvorby

### **Příloha 8**

Proces tvorby

### **Příloha 9**

Typy písma. První návrhy titulu

### **Příloha 10**

Návrhy titulu

### **Příloha 11**

Vazba

### **Příloha 12**

Dokončená kniha

### **Příloha 13**

Shaun Tan

### **Příloha 14**

Některé ilustrace



## **Příloha 15**

CD obsahující teoretickou i praktickou část DP

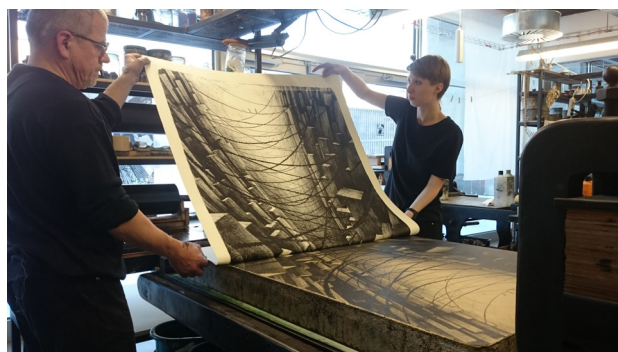
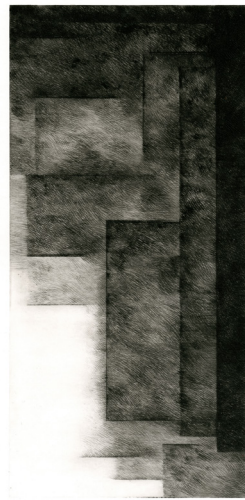
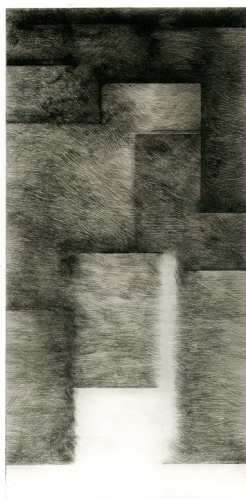
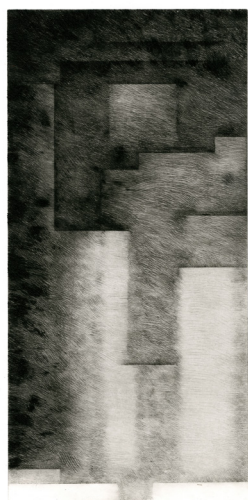
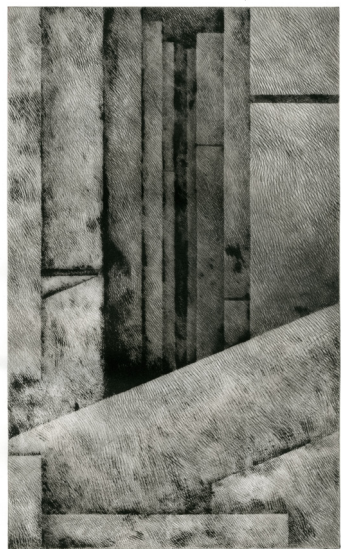
## Příloha 1: Grafický projev ve veřejném prostoru



foto vlastní a Aliny Gabovou



## Příloha 2: Vizualizace hudebního alba



vlastní fotografie

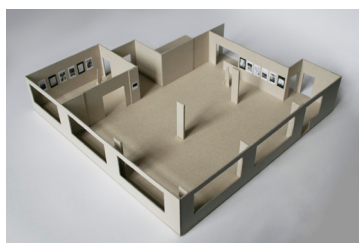
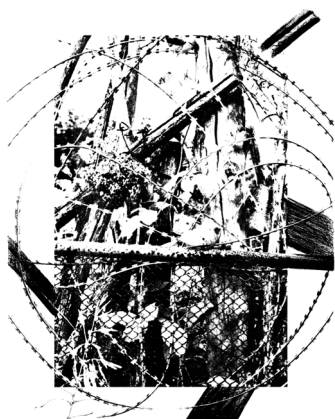
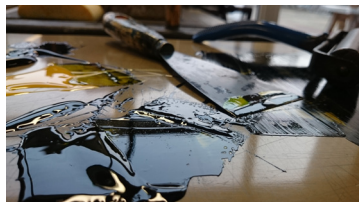
**Příloha 3:** Výstava v galerii Hollar. 3D plakáty



vlastní fotografie



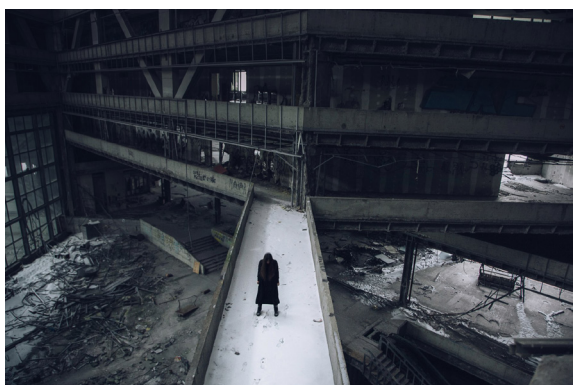
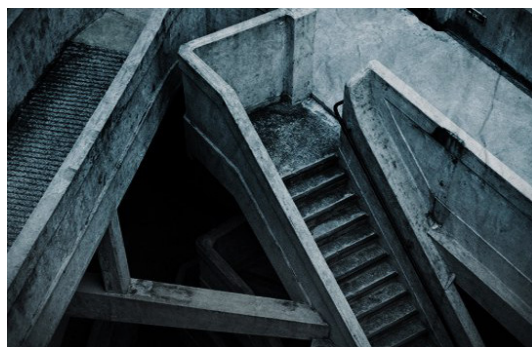
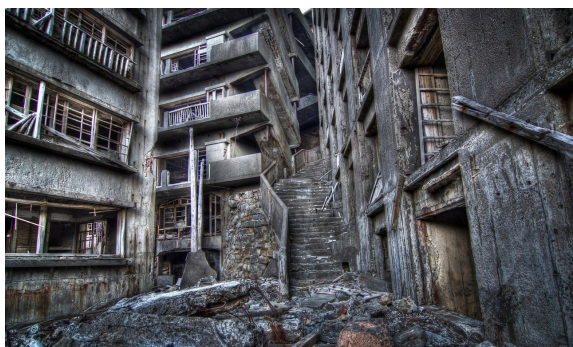
## Příloha 4: Umíraící a oživaící. Vlastní výstava



vlastní fotografie



## Příloha 5: Hledání materiálu a zdroje



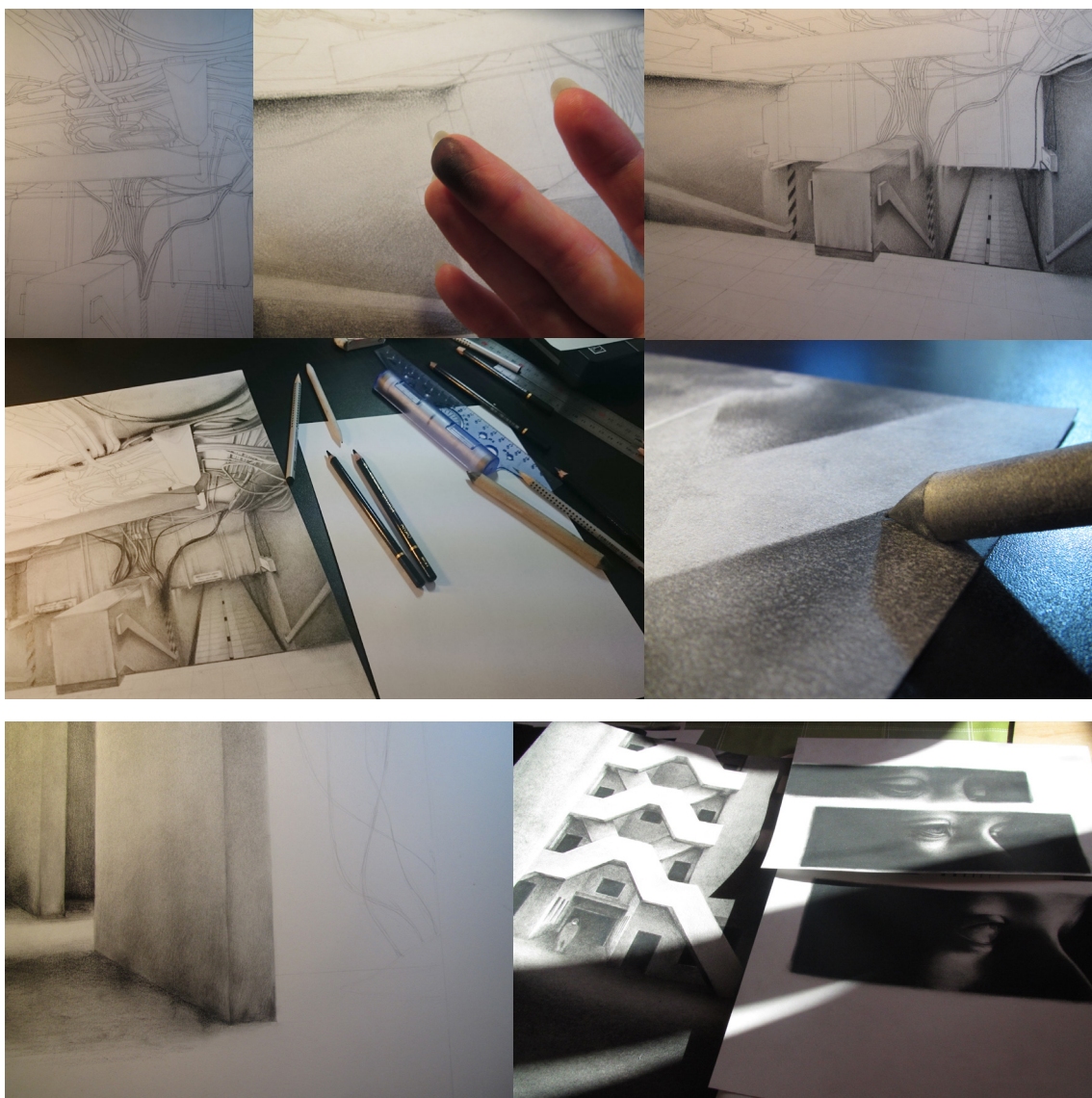
zdroj: <http://kampinski.livejournal.com/20969.html>  
<http://pamirsta.lt/zeljjava-pozemine-oro-baze/>  
<http://www.urban3p.com/object12536/gallery/>  
<http://www.toutiaoabc.com/index.php?act=view&nid=49761>  
<http://www.carolinedaily.com/love/1409131.html>  
<http://news.capricorn.ru/952/>







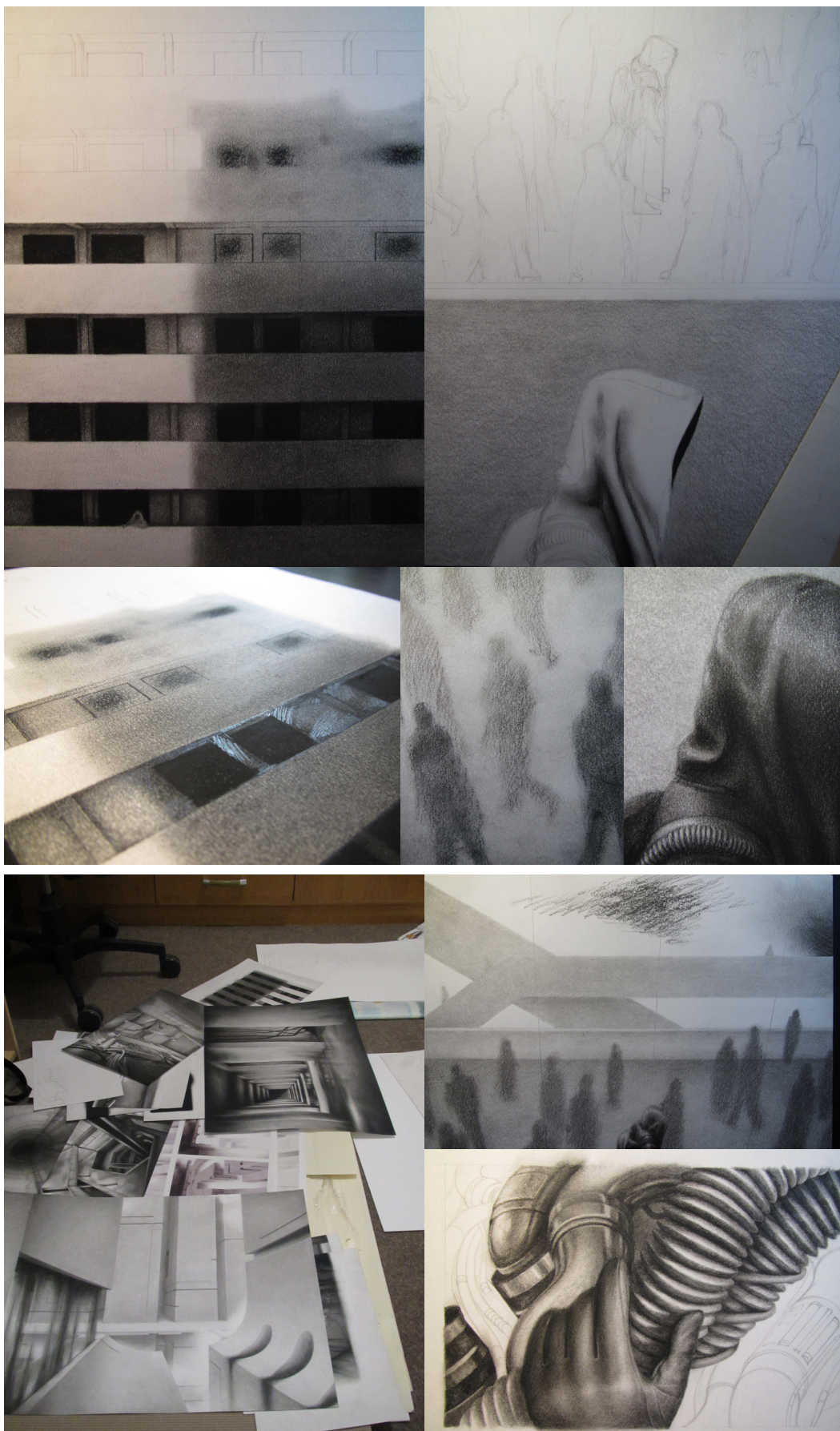
## Příloha 7: Model v odstínech šedé. Proces tvorby



vlastní fotografie



## Příloha 8: Proces tvorby



vlastní fotografie



**Příloha 9:** Typy písma. První návrhy titulu

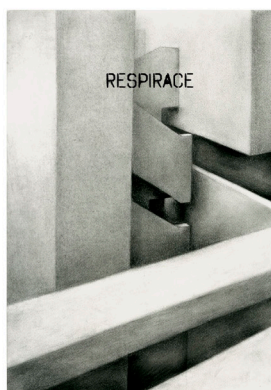
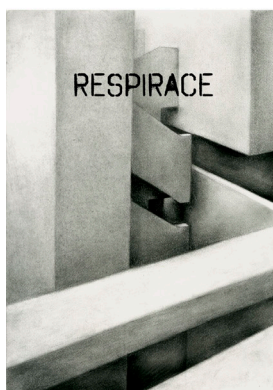
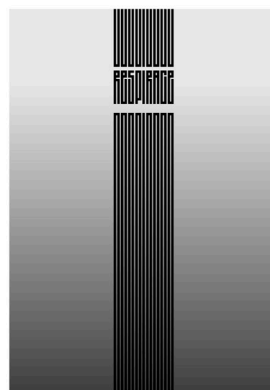
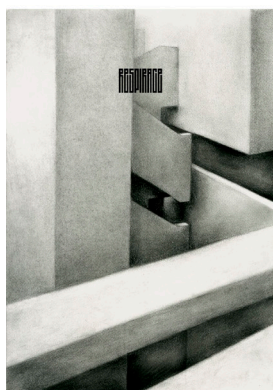
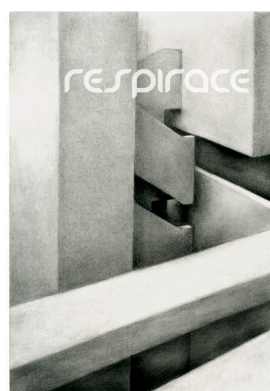
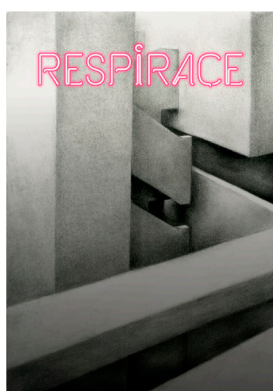
FILTR Z DUTÉHO KMENU MRTVÉHO DŘEVA

Filtr z dutého kmenu mrtvého dřeva

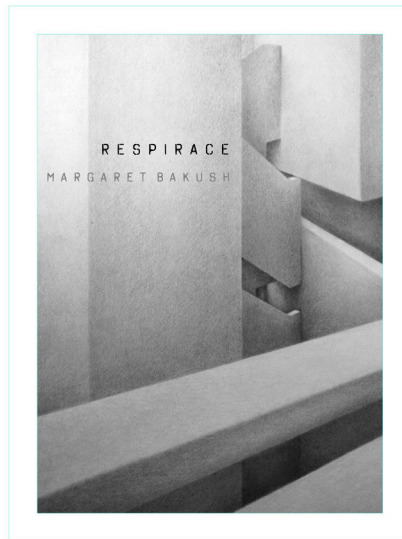
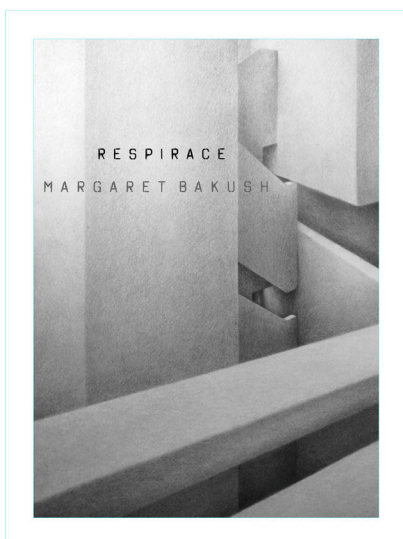
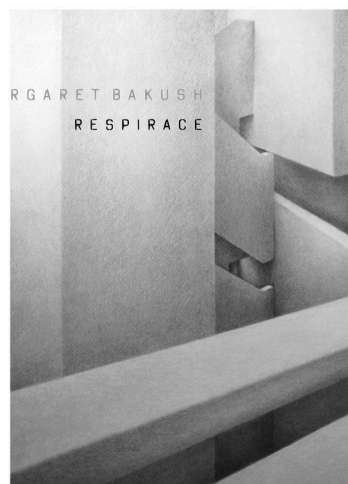
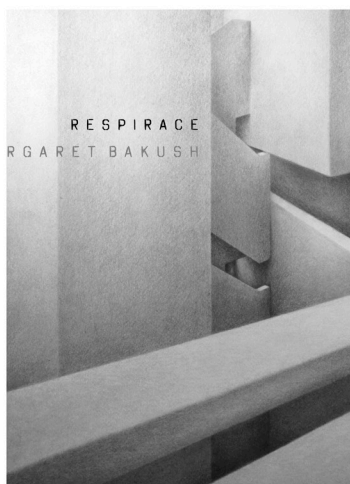
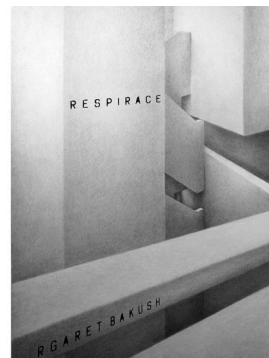
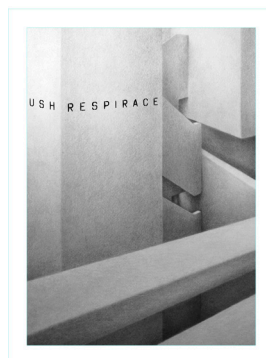
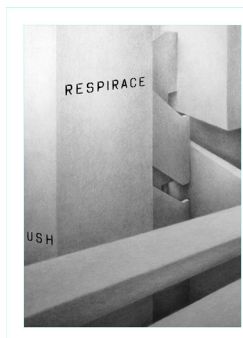
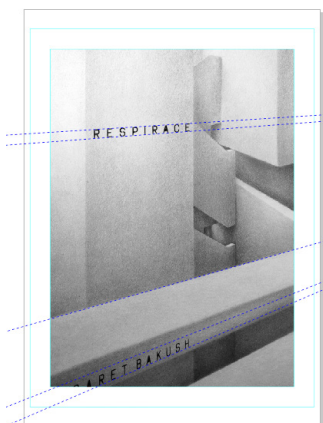
RESPIRACE

RESPIRACE

RESPIRACE

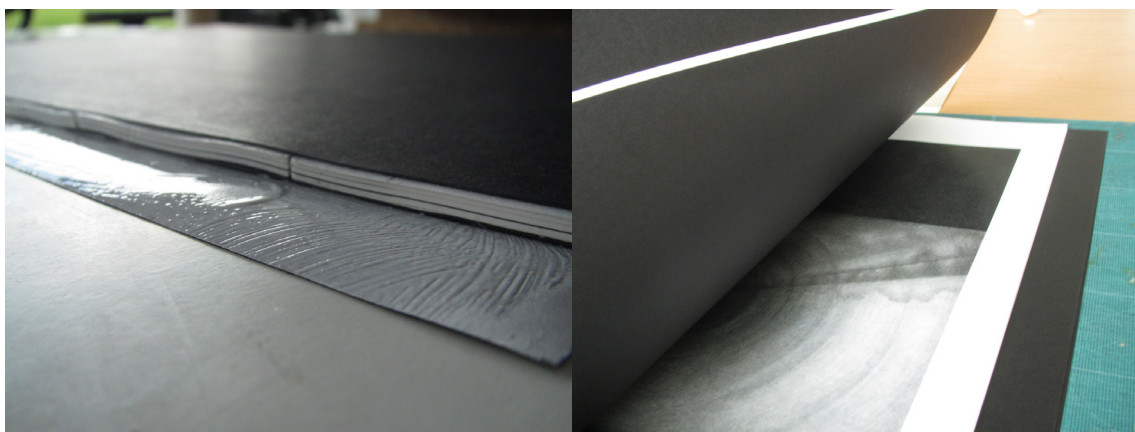


## Příloha 10: Návrhy titulu





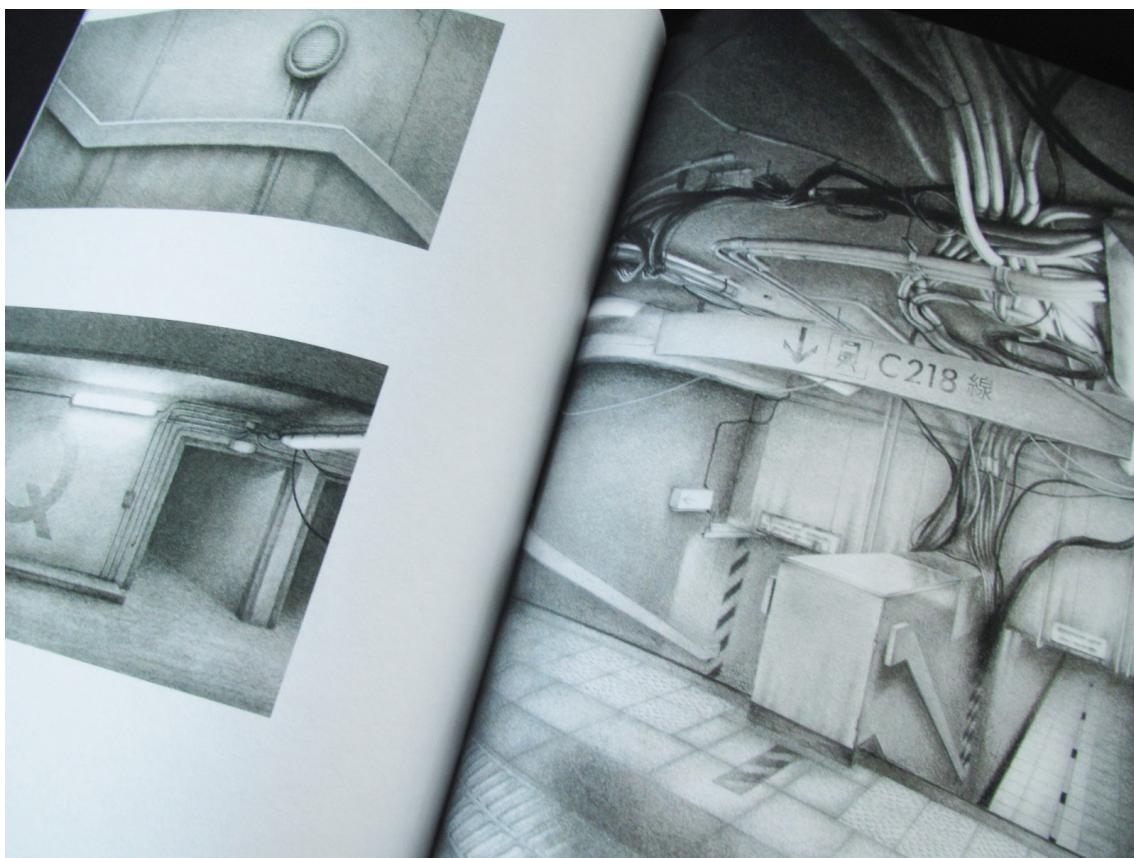
## Příloha 11: Vazba



vlastní fotografie



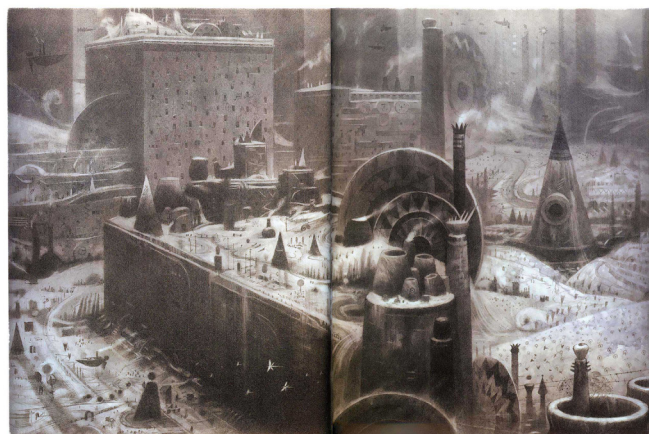
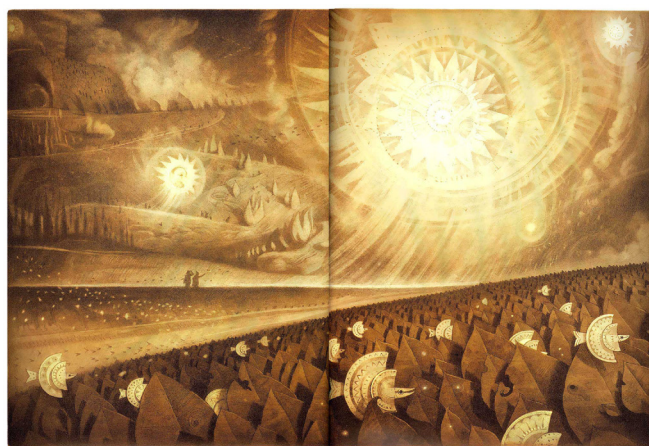
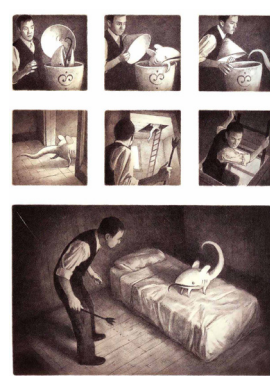
**Příloha 12:** Dokončená kniha



vlastní fotografie



**Příloha 13: Shaun Tan**





**Příloha 14:** Některé ilustrace

