

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

**FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VÝTVARNÉ KULTURY**

SOUBOR KRESEB INSPIROVANÝCH KNIHOU TANEC S DRAKY
BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Tereza Blažková

Specializace v pedagogice, obor Vizuelní kultura

Vedoucí práce: doc. ak. mal. Jiří Kornatovský

Plzeň, 2017

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, 30. června 2017

.....
vlastnoruční podpis

Na tomto místě bych chtěla poděkovat docentu Kornatovskému za vstřícnost, trpělivost a cenné rady při odborném vedení mé práce. Děkuji rovněž svému příteli za podporu a pomoc s technickými problémy.

ANOTACE

Cílem mé práce bylo zhotovit soubor kreseb inspirovaných knihou George R. R. Martina *Tanec s draky*. Nejprve jsem vytvořila osm hlavních digitálních kreseb. Každá z nich mi poté sloužila jako výchozí materiál pro další rozšiřující díla. Z hlediska barevnosti jsem se u hlavních kreseb omezila pouze na černou a bílou barvu s lehkou akcentací červenou barvou. Většina z rozšiřujících děl byla zpracována barevně. Výsledkem je 42 obrazů různých formátů, jejichž spojujícím článkem je práce s linií.

ANNOTATION

The goal of my work was to create a set of drawings inspired by the book *A Dance with Dragons* by George R. R. Martin. First, I created eight main digital drawings. Each of them then served as a source for another subsequent works. Regarding the colors, I limited the main drawings to black and white color with subtle accentuation by red color. Most of the subsequent works was made in colors. The result contains 42 pictures of various formats, which are related by work with a line.

OBSAH

Úvod	2
1 TEORETICKÁ ČÁST	3
1.1 VÝBĚR TÉMATU	3
1.2 PŘEDSTAVENÍ KNIHY	4
1.2.1 O autorovi	4
1.2.2 Píseň ledu a ohně	5
1.2.3 Tanec s draky	6
1.3 INSPIRACE	7
1.3.1 Dave McKean	7
1.3.2 Zdzisław Beksiński	8
1.3.3 Salvador Dalí	9
1.3.4 Zdeněk Brdlík	11
2 PRAKTICKÁ ČÁST	12
2.1 CELKOVÝ PŘÍSTUP	12
2.1.1 Digitální umění	12
2.1.2 Postup tvorby	13
2.2 JEDNOTLIVÉ OBRAZY	15
2.2.1 Bílý havran	15
2.2.2 Hrad	16
2.2.3 Drak	16
2.2.4 Bílý chodec	17
2.2.5 Tywinova smrt	18
2.2.6 Ramsayho holky	18
2.2.7 Mamuti	19
2.2.8 Zeď	20
ZÁVĚR	21
RESUMÉ	22
SEZNAM LITERATURY	23
SEZNAM OBRÁZKŮ	25
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	I

Úvod

„*Strach seká hlouběji než meč.*“

Arya Stark

Cílem mé bakalářské práce bylo zhotovit soubor kreseb inspirovaných knihou George R. R. Martina *Tanec s draky*. Nejprve jsem vytvořila skupinu skic. Z nich jsem si vybrala osm, které jsem naskenovala a použila jako podklad pro osm digitálních kreseb. Každá z těchto kreseb mi poté sloužila jako výchozí materiál pro další rozšiřující díla. Z hlediska barevnosti jsem se u výchozích kreseb omezila pouze na černou a bílou barvu s lehkou akcentací červenou barvou. Většina z rozšiřujících děl byla zpracována barevně. Výsledkem je 42 obrazů různých formátů, jejichž spojujícím článkem je práce s linií.

V teoretické části své bakalářské práce jsem se věnovala motivům, které mě k tomuto tématu přivedly a zdrojům, které mě inspirovaly při realizaci. Nedílnou součástí je rovněž i technický popis postupu mé práce.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 VÝBĚR TÉMATU

Výběr tématu bakalářské práce mi nečinil žádné potíže. Hned od začátku jsem věděla, že bych se chtěla zabývat ilustrací k nějaké knize. Výtvarně ztvárňovat pasáže z knih či různé příběhy mě bavilo od dětství. Vytvářela jsem velmi jednoduše vázané knížky, které obsahovaly mé ilustrace ke klasickým pohádkám. Listovat knihami a prohlížet si obrázky mě bavilo více než samotné čtení. Na ilustraci mě vždy fascinovala možnost promítnutí své vlastní fantazie do díla, a tudíž velká rozmanitost uchopení téhož textu různými ilustrátory. Líbilo se mi porovnávat ilustrace mých oblíbených knih vytvořené jednotlivými umělci. Za dobrý příklad považuji velmi zdařilé ilustrace ke knize Neila Gaimana¹ *Kniha hřbitova*. V České republice je dostupná česká verze knihy ilustrovaná Davem McKeanem (Obr. č. 1) a původní anglická verze s ilustracemi od Chrise Riddella (Obr. č. 2). Zatímco Riddell sáhl po líbivě jemné, spíše realistické perokresbě, McKean šel cestou rafinovanější hrubší digitální kresby, kterou osobně považuji za vhodnější spíše pro starší děti a dospělé. Jeho ilustrace jsou méně popisné a toto nejednoznačné zachycení situací umocňuje tajemnou až strašidelnou atmosféru knihy.

Mým prvním krokem při výběru tématu mé bakalářské práce tedy byla volba knihy, kterou bych chtěla ilustrovat. Zprvu jsem rozmýšlela o literatuře pro děti, jejíž ilustraci bych se ráda v budoucnu věnovala, neboť mě jakožto učitelku práce pro dětské publikum naplňuje. Jako jednu z možností jsem viděla klasické světové pohádky, např. od bratří Grimmů nebo H. C. Andersena. Na mysl mi přišla ale i modernější díla jako sedmidílná fantasy sága *Letopisy Narnie* (1950–1956) od C. S. Lewise nebo filmovým zpracováním proslavený *Nekonečný příběh* (1979) od Michaela Endeho. Problém jsem však spatřovala v tom, že dětská literatura již typicky bývá ilustrovaná a starší díla dokonce několikrát. Já jsem však hledala dosud nevyužitý prostor. Chtěla jsem, aby má práce nebyla jen jednou z řady, ale aby měla skutečný přínos. Musela jsem tedy obrátit svou pozornost jiným směrem a zaměřila se na literaturu pro dospělé.

¹ Neil Gaiman je americký spisovatel žánru sci-fi a fantasy. Nejvíce se proslavil svými scénáři ke grafickým románům *Sandman*. Mezi jeho romány patří např. *Nikdykde*, *Hvězdný prach*, *Koralina* nebo *Kniha hřbitova*. Podílel se také na několika filmových scénářích.

Mezi mé oblíbené literární žánry již od dětství patří fantasy. Ráda čtu o cizích tajuplných světech a dramatických událostech v nich, které mi dávají zapomenout na starosti všedního dne. Vždy obdivuji fantastické tvory a nadpřirozené schopnosti postav. Jsem uchválena epickými bitvami a tajím dech nad osudy svých milovaných hrdinů. Na mém seznamu nejoblíbenějších fantasy knih figuruje např. *Sírotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti* (2012–2016) od R. Riggse, *Oceán na konci uličky* (2013) od Neila Gaimana, *Barva kouzel* (1993) od T. Pratchetta či v dnešní době stále více populární *Harry Potter* (1997–2007) od J. K. Rowlingové.

Jedna knižní série je však mému srdci nejbližší, a to *Píseň ledu a ohně* (1996–2011) od G. R. R. Martina. Nadchla mě svou napínavostí a čtivostí. Líbí se mi, že cílí čistě na dospělé publikum a nevyhýbá se tedy násilí, smrti ani sexu, vše navíc zobrazuje značně explicitně. Je surová, morbidní a nepředvídatelná. Čtenář se zde nemůže spoléhat na to, že vše dobře dopadne, a o to více je napínán a připoutáván ke knize. Tuto ságu miluji a jelikož splňovala i můj požadavek, aby dosud nebyla ilustrovaná, zvolila jsem si pro svou bakalářskou práci právě ji. Konkrétně její pátý díl *Tanec s draky* (2011), který je mým nejoblíbenějším.

Původně jsem tedy plánovala vytvořit pro svou bakalářskou práci soubor ilustrací knihy *Tanec s draky*. Můj vedoucí práce mi však doporučil nevázat se pravidly ilustrace a dát průchod své tvořivosti a fantazii v kresbách touto knihou pouze inspirovaných. Tato myšlenka mě velice zaujala. Umožnila mi nedržet se striktně děje, oprostít se o popisného zobrazení klíčových událostí a zaměřit se na výjevy, které na mě nejvíce zapůsobily.

Finálním tématem mé bakalářské práce se tedy stal soubor kreseb inspirovaných knihou *Tanec s draky*. Na následujících řádcích nejdříve představím tuto knihu a jejího autora, zmíním své inspirační zdroje, načež přistoupím k samotnému popisu realizace kreseb.

1.2 PŘEDSTAVENÍ KNIHY

1.2.1 O AUTOROVÍ

George Raymond Richard Martin se narodil 20. září 1948 v New Jersey. Proslavil se především svou fantasy ságou *Píseň ledu a ohně* (v originále *A Song of Ice and Fire*), kterou

začal psát v roce 1996 a která zatím obsahuje pět ze sedmi zamýšlených románů. Z jeho dalších děl můžeme jmenovat sci-fi román *Soumrak na Worlornu* (1977), *Křídla snů* (1981) nebo fantasy novelu *Ledový drak* (2014).

Martin byl již od dětství velký snílek. Toužil po cestování, ale to mu rodiče neumožňovali. Pro něho nudný prostor mezi školou a domovem si proto začal zpestřovat četbou. Stal se z něj vášnivý čtenář a touhu po cestování a navštěvování jiných zemí uspokojoval pomocí své představivosti během četby. Již jako malý psal příběhy o příšerách a za malé peníze je prodával dětem v okolí. Své příběhy dokonce dramaticky ztvárňoval. (1)

Vlastnil několik želviček, které choval v plechovém modelu hradu. Ten měl umístěn vedle své postele a před spaním si vždy představoval, že želvičky jsou rytíři, lordi a králové. Želvičkám bohužel model hradu neposkytoval vhodné podmínky pro život, a tak umíraly. To bylo pro malého Martina velmi stresující a neustále si pokládal otázku, proč umírají. Díky tomu, že žil více světe fantazie než v reálném světě, usoudil, že osnují intriky a navzájem se zabíjejí. To ho inspirovalo natolik, že začal psát fantasy příběhy o želvách, které nečestně jednají, navzájem se podvádí, a dokonce se zabíjejí za účelem získat moc. Později se rozhodl obsadit místo želv skutečné lidské postavy. Martin se na Comic-Conu v roce 2012 nechal slyšet, že právě v těchto původních želvích příbězích má své kořeny *Píseň ledu a ohně*. (2)

Zkušenost z dětství se odráží i v jeho prvním románu, *Soumrak na Worlornu*, který udává tón dalším jeho pracím. Děj této knihy se odehrává převážně na opuštěné planetě, která se vzdaluje od své hvězdy a tím se stává neobyvatelnou. Lze podotknout, že všechna Martinova díla spojuje značná dávka melancholie. Postavy z jeho děl mají komplikované charaktery, nejsou šťastné, protože žijí v bezohledné světě a můžeme je označit za tragické hrdiny. Kritik T. M. Wagner ve své recenzi na knihu Martinovu *Bouře mečů* napsal: „Nemůžeme tvrdit, že Martin nesdílí Shakespearovu slabost pro nesmyslné tragédie.“ (3)

1.2.2 PÍSEŇ LEDU A OHNĚ

Děj *Písně ledu a ohně* se odehrává ve smyšleném světě, na kontinentě zvaném Západozemí a na východně položeném kontinentě Essosu. Většina postav jsou lidé, ale s postupem děje se zde objevují fantasy postavy jako například draci, obři či takzvaní Jiní jinak nazýváni Bílí chodci. (4)

Postavy vynikají svou komplexností a propracovaností, a to i přes to, že jejich počet přesahuje dva tisíce. Pro tento žánr není zcela typická skutečnost, že čtenář zde nemůže přesně oddělit dobro a zlo. Oblíbené zdánlivě kladné postavy tak konají skutky, se kterými se čtenář nemusí ztotožňovat. Naopak jednání striktně záporné postavy se mnohdy setkává s pochopením. Typickým rysem pro tuto ságu, možná lze říci pro celou Martinovu tvorbu, je jeho obliba v zabíjení hlavních postav příběhu. (5)

V rozhovoru pro Conan O'Brien's show řekl, že chce, aby se čtenář ve strachu o svou oblíbenou postavu bál otočit stránku. (6)

Ačkoli se sága řadí do žánru fantasy, magie a nadpřirozeno jsou zde užity velmi zřídka. Minimálně u prvních knih ságy autor využívá fantasy pouze k jakémusi podkreslení hlavní dějové linky. I když je vždy příběh vyprávěn ve třetí osobě, čtenáři jsou odhaleny emoce a prožívání dané postavy. (5)

V sáze jsou základní tři dějové linie. První a nejobsáhlejší linie se zabývá dlouhotrvající občanskou válkou mezi dynastiemi o nadvládu v Západozemí. Druhá dějová linie sleduje putování Daenerys Targaryen, dcery zavražděného krále, která se skrývá ve východním Essosu. Náplní třetí dějové linie je sílící hrozba Jiných, kteří pobývají daleko na severu za obří ledovou zdí. Tyto tři linie se samozřejmě postupem času začnou prolínat.

1.2.3 TANEC S DRAKY

Tanec s draky je pátá kniha ze ságy *Píseň ledu a ohně* vydaná v roce 2011. Děj první poloviny knihy se odehrává časově paralelně s předchozím dílem *Hostina pro vrány* (2005). *Tanec s draky* sleduje hlavně osud Daenerys Targaryen na východě, ve městě Meereenu a na severu život Noční hlídky a zmrzačeného Brana. Druhá polovina knihy se zabývá nesváry a pletichami z Králova přístaviště a Řekotočí.

Na východě, sužována svými nepřáteli, vládne jako královna města postaveného na prachu a smrti Daenerys, poslední potomek rodu Targaryenů, jejíž draci vyrostli do hrůzné dospělosti. Nyní, když je známo místo jejího výskytu, se mnozí vydali Daenerys a její draky hledat. Mezi nimi i trpaslík, Tyrion Lannister. Mezi další hledače patří dornský princ, železný kapitán i tajemný modrovlasý mladík, který zdaleka není tím, za koho jej vydávají... Na severu stojí velká Zeď z ledu a kamene – stavba pevná jenom tak, jako jsou pevní ti, kdo na ní slouží. Jejím 998. velitelem byl zvolen nemanželský syn Eddarda Starka, Jon Sních, který

má nepřátele jak v Hlídce, tak za Zdí, kde se šikují k útoku armády divokých... A za Zdí je i malý chlapec, jeho bratr Bran, obdařený dosud netušenými schopnostmi. Na všech stranách jsou opětovně rozdmýchávány hořké konflikty, dramata sehrávaná velkolepým osazenstvem sestávajícím z psanců a kněží, vojáků a měničů, šlechty i otrokářů. Příliv osudu nevyhnutelně povede k dosud největšímu tanci ze všech. (Martin, 2011, s. 1182)

1.3 INSPIRACE

V této kapitole představím umělce, kteří ovlivnili mou celkovou tvorbu a kteří byli i mou přímou inspirací při realizaci této bakalářské práce.

1.3.1 DAVE MCKEAN (OBR. Č. 3, 4, 5, 6)

David McKean je anglický ilustrátor, komiksový tvůrce, grafický designer, fotograf, hudebník a v neposlední řadě i filmový tvůrce. Narodil 29. prosince 1963 v Berkshiru v jihovýchodní Anglii. Jeho výtvarná díla jsou často směsíci fotografie, malby, kresby, koláže a digitálního umění. (7, 8)

McKean vystudoval Berkshire Collage of Art and Design a ještě před dokončením začal pracovat jako ilustrátor. V roce 1988 během návštěvy New Yorku, kde představoval svou práci vydavatelům Marvelu a DC, poprvé potkal Neila Gaimana. McKean a Gaiman se staly blízkými spolupracovníky a dodnes mají na svém kontě nespočet společných projektů. Prvním jejich počinem byl grafický román *Violent Cases* (1987), který pojednává o nešťastných vzpomínkách z dětství. *Violent Cases* byl zároveň první McKeanův komiks. (7, 8)

McKean je autorem všech přebalů Gaimanových slavných grafických románů *Sandman* (1989 až po současnost). Podílel se také na *Arkham Asylum* (1989), komiksovými kritiky označovaném nejlepším grafickém románu vůbec. Mezi lety 1990 a 1996 vytvořil pěti set stránkovou grafickou novelu *Cages*, za kterou získal několik mezinárodních ocenění. Úspěchy sklízel také za přebaly k hudebním albům světoznámých hudebníků, jakou jsou například Alice Cooper, Tori Amos nebo Dream Theater. Svými ilustracemi přispíval do časopisů *The New Yorker* nebo *Playboy*. Stvořil návrhy některých postav pro filmy *Harry Potter a Vezeň z Azkabanu* (2004), *Harry Potter a Ohnivý pohár* (2005) a *Vetřelec: Vzkříšení* (1997). (7,8)

Od roku 1998 působí McKean také jako filmový režisér. Z jeho filmových děl stojí za zmínku magický film pro děti *Maska zrcadla*, k němuž jako předloha posloužila stejnojmenná kniha Neila Gaimana. V roce 2009 vydal kolekci šesti známek pro britskou Královskou poštu. Motivy na známkách znázorňují mytické tvory, které pochází z britského folkloru. (7, 8)

Vedle výtvarného umění a filmové tvorby se Dave McKean aktivně věnuje jazzové hudbě. Dokonale ovládá hru na klavír a housle, kterou také vyučuje. (7, 8)

S tvorbou McKeana jsem se poprvé setkala před lety v *Sandmanovi*, kde mě zaujal svou prací kombinující různá média. V dnešní době mě inspiruje hlavně svými ilustracemi jako například v již zmíněné *Knize hřbitova* nebo svou komiksovou tvorbou jako *Arkham Asylum* či *Hellblazer* (1988–2013). Nejvíce mě oslovují jeho černobílá díla.

1.3.2 ZDZISŁAW BEKSIŃSKI (OBR. Č. 7, 8, 9, 10)

Zdzisław Beksiński byl polský malíř, fotograf, grafik, sochař, architekt a jevištní výtvarník. Jeho tvorba spadá převážně do dystopického² surrealismu³, najdeme v ní ale i prvky symbolismu a modernismu. Jeho umění je velmi ponuré s častými motivy smrti a rozkladu. Obrazy vynikají detailní propracovaností. (9, 10)

Narodil se 24. ledna 1929 v Sanoku v jižním Polsku. Studoval architekturu v Krakově, té se ale věnoval jen několik let. Svou kariéru započal jako nezávislý fotograf a jeho díla hned sklídila veřejný úspěch. V 60. letech 20. století zanechává fotografování a začíná se věnovat kresbě a sochařství. V těchto letech vytvořil značný počet kreseb se sadomasochistickými motivy. Období mezi koncem 60. let a zhruba poloviny 80. let lze označit za jeho nejslavnější. Maloval plátna s bezútěšnými krajinami, ponurými stavbami a deformovanými rozkládajícími se postavami. Tato jeho tvorba mu zajistila úspěch i v zahraničí. Po takzvaném *fantastickém* období se Beksińského styl mění. Vstupuje do období, které

² Dystopie nebo také utopie či kakotopie zachycuje pesimistický obraz společnosti, která se vyvinula špatným směrem. Tato společnost má zásadní nedostatky (totalitní forma vlády, omezování osobní svobody) vzniklé přehmáním jednoho nebo více ideologických principů. V literatuře se mezi dystopická díla řadí například *Válka s mloky* (1935) Karla Čapka, *Pán much* (1953) Williama Goldinga, *Farma zvířat* (1945) George Orwella atd. Z filmových děl lze jmenovat *Blade Runner* (1982) Ridleyho Scotta, *Šílený Max* (1979) George Millera nebo série *Divergence* (2014-2017) Neila Burgera. (ABZslovník.cz)

³ Surrealismus označuje stav ducha, životní postoj, který preferuje uzavření se do sebe, osvobození mysli, zdůrazňuje podvědomí při absenci jakékoliv kontroly vykonávané rozumem, mimo jakýkoliv estetický či morálně zájem. Jeho cílem není vytvářet umění či antiumění, ale koncipovat jiné vidění světa. (Liévre-Crosson, 2007, s. 46)

sám označuje jako gotické. V této době často maluje deformované hlavy a snové figury. (9, 10)

S rozmachem počítačové techniky v 90. letech si splnil svůj sen mít možnost surrealisticky upravovat fotografie. Vrátil se tedy ke svému prvnímu médiu a tomu zůstal věrný až do své smrti. (10)

Beksiński žil obyčejným životem. Navzdory depresivnímu vyznění jeho děl nebyl Beksiński pesimista. Měl smysl pro humor, působil jako sympatický a milý člověk. Většinu času strávil ve svém bytě, kde dlouhé hodiny pracoval, sledoval filmy nebo poslouchal hudbu. Hudba byla pro něho velmi důležitá, protože trpěl fobií z ticha. Dle jeho slov byla také jeho jediným inspiračním zdrojem. V jeho bytě hrála neustále hlasitá vážná nebo rocková hudba. Beksiński nerad vycházel ven, nerad cestoval, odmítal veřejně vystupovat a přebírat ceny. Svá díla nikdy nepojmenovával, pouze je čísloval. Neměl rád, když někdo jeho umění rozebírá a hledá v něm smysl. Tvrdil, že ani on sám nedokáže všechna svá díla interpretovat. (9, 10)

Jeho život bohužel uzavírá několik tragických událostí. V roce 1998 umírá jeho manželka Zofia na rakovinu a o rok později na Štědrý den nachází svého jediného syna Tomaze oběšeného. Se synovou smrtí se nevyrovná ani do své smrti v roce 2005, kdy je náctiletým synem svého domovníka sedmnácti ranami nožem ubodán. (10)

Beksiński je stále velkou inspirací pro mnohé umělce a to nejen výtvarné. V Polsku ovlivnil nemálo rockových hudebníků. V roce 2015 byla na motivy jeho děl vytvořena počítačová hra *Tormentum: Dark Sorrow*. Jeho umění dalo tvůrčí podnět uznávanému mexickému filmovému tvůrci Guilleremu del Torovi pro práci na oscarovém filmu *Faunův labyrint* (2006). (9, 10)

Obrazy Beksińského obdivuji pro jejich ponurou monumentálnost. Inspiroval mě svým smyslem pro detail a prací s liniemi.

1.3.3 SALVADOR DALÍ (OBR. Č. 11, 12, 13, 14)

Salvador Dalí byl španělský malíř, grafik, ilustrátor, architekt, spisovatel, jevištní výtvarník, sochař a návrhář nábytku. Narodil se 11. května 1904 ve Figueres ve Španělsku. Ač byl synem notáře, už od útlého věku projevoval umělecké nadání, díky čemuž se mu posléze

dostalo i prestižního uměleckého vzdělání na Škole umění San Fernando v Madridu. Tuto školu však nikdy nedokončil, protože během zkoušky z historie umění sdělil zkoušející porotě, že svou inteligencí je nekonečně převyšuje a odmítá, aby ho zkoušeli. Dalí se ocitl před disciplinární komisí a byl ze školy vyloučen. Dalí byl pojmenován po svém zesnulém starším bratrovi a celý život byl přesvědčen, že je jeho reinkarnací. (11, 12)

Zpočátku ve své tvorbě experimentoval s impresionismem, futurismem a dadaismem. V roce 1926 se seznámil s Pablem Picassem, jehož kubistická díla ho značně inspirovala. Dalí je však nejznámější svým působením na poli surrealismu. První surrealistický obraz *Krev je sladší než med* vytvořil již v roce 1927. Provokoval fantaskními kompozicemi, v nichž zpodobňoval svůj svět snů. Jeho koncepce surrealismu stojí na iracionálním vědomím a tvarové deformaci reálných objektů. Za jeho nejznámější obraz lze nejspíš považovat *Stálost paměti* (1931), k jehož ztvárnění ho vedl pohled na velmi zralý roztékající se sýr camembert. Jeho díla jsou většinou detailně propracovaná a mnoho z nich má silný sexuální podtext. V 50. letech 20. století začal do své tvorby zapojovat i náboženskou tematiku. Vznikají obrazy jako *Kristus sv. Jana z Kříže* (1951) nebo *Ukřižování* (1954). Dalí také ve svých dílech samozřejmě reagoval na aktuální dění ve společnosti. (12, 13)

Osudovou múzou mu byla jeho o jedenáct let starší žena Gala, se kterou se poprvé setkal v roce 1929. Gala figuruje na mnoha Dalího obrazech. Celý život ho také neopouštěla snaha vyjádřit v obraze třetí rozměr. V pozdějších letech postupně přešel od pokusů s lepením objektů do malby až k holografickým obrazům. (12, 13)

Vedle obrazů je rovněž autorem řady knižních ilustrací. Věnoval se také filmové tvorbě. Z filmů, na kterých se podílel je asi nejznámější krátkometrážní *Andaluský pes* (1929). Dalí vydal také mnoho fantastických publikací, z nichž můžeme jmenovat například *Tajný život Salvadora Dalího* (1941) nebo *Mé vášně* (1968). (12, 13)

Salvador Dalí byl kontroverzním výstředním člověkem, který toužil po popularitě. Rád provokoval a neváhal si vypůjčit nápady ostatních, pročež byl několikrát obviněn z plagiátorství.

Jeho život končí ve věži jeho muzea ve Figueres 23. ledna 1989 srdečním selháním. (12)

Salvador Dalí mě provází již od dětství, četla jsem o něm několik publikací. Zejména jsem si ho oblíbila v období dospívání. Nyní mě už jeho surrealistické obrazy tolik neoslovují, jeho perokresby jsou mi však stále velmi blízké.

1.3.4 ZDENĚK BRDLÍK (OBR. Č. 15, 16, 17, 18)

Zdeněk Brdlík byl český akademický malíř, grafik a ilustrátor. Narodil se 30. dubna 1929 v Počátcích u Pelhřimova. Po vystudování akademie výtvarných umění působil řadu let jako grafik v časopise Tvorba. Měl vřelý vztah k přírodě živený pobytem v krajině jižních Čech. Zaměřoval se proto zejména na přírodní motivy, inspiroval se impresionismem a symbolismem. (14)

Byl známý svými perokresbami znázorňujícími snivá pletiva přírodních výjevů s vystupujícími obrazy rostlin a zvířat. Jejich prostřednictvím se snažil zachytit krásu a složitost přírodních obrazů. Jeho styl je plný dramatického napětí, v němž jakoby ztajena i podstata impresionistického tvárného přístupu a citu, styl stejně hodný pro svět přírody i pro vyjádření psychologických stavů, styl s hlasem a podílem symbolismu. Tato zvláštní atmosféra, do níž Brdlík vstoupil z něho učinila osobnost, u níž více než u kohokoliv jiného souvisel svět zeleného ticha s podstatou poezie. (Holešovský, 1989, s. 47)

Ilustroval knihy pro děti i dospělé, z nichž můžeme jmenovat například *Pohádku Máje* (1897) od Viléma Mrštíka, *Roky v kruhu* (1979) Jarmily Glazarové nebo *Šediváčka* (1979) Miloše Vysockého. Za vrchol jeho ilustrační tvorby jsou považovány jeho ilustrace ke knihám Jaromíra Tomečka. Je rovněž autorem cyklu černobílých kreseb ke knize Edmonda de Amicis *Srdce* (1886). (14)

S ilustracemi Zdeňka Brdlíka jsem se, ač nevědomky, seznámila již v útlém dětství, kdy jsem si s oblibou listovala v *Šediváčkovi*. Při přípravě mé bakalářské práce jsem na tyto ilustrace opět narazila a teprve nyní zjistila, že jsou Brdlíkovým dílem. Zanechaly ve mně silnou vzpomínku, která přetrvala až do dnes.

2 PRAKTICKÁ ČÁST

V této kapitole již přistoupím k samotnému popisu mých výtvorů. Nejdříve vysvětlím můj celkový přístup a uvedu rysy společné pro vznik všech mých kreseb. Poté tyto kresby rozeberu jednu po druhé.

2.1 CELKOVÝ PŘÍSTUP

Zásadním rysem mé bakalářské práce je, že všechny kresby (vyjma přípravných skic) byly vytvořeny čistě digitálně. Dříve než tedy popíšu postup jejich vzniku, pozastavím se nad digitálním uměním obecně a objasním své rozhodnutí vydat se tímto směrem.

2.1.1 DIGITÁLNÍ UMĚNÍ

Od 90. let prošlo digitální médium technologickým vývojem bezprecedentní rychlostí od „digitální revoluce“ po éru sociálních médií. Přestože základy mnohých digitálních technologií byly položeny již o 60 let dříve, staly se tyto technologie v poslední dekádě 20. století všudypřítomné: hardware i software se zdokonalil a zpřístupnil a nástup internetu přinesl „globální propojenost“. Umělci vždy byli mezi prvními, kteří reflektovali kulturu a technologii své doby, a už mnoho let před oficiálním propuknutím digitální revoluce experimentovali s digitálním médiem. Zpočátku byly plody jejich úsilí prezentovány zejména na konferencích a sympoziích věnovaných technologii nebo elektronice a byly ve světě považovány při nejlepším za okrajové ve srovnání s hlavním uměleckým proudem. Ale do konce století se „digitální umění“ stalo zavedeným pojmem a muzea i galerie po celém světě začaly digitální práce sbírat a organizovat významné expozice. (15)

Počítač osvobodil umělce od strachu ze zkaženého plátna, jedovatých chemikálií a drahých materiálů. Našel si cestu do studií umělců, architektů či designérů. Digitální umělci totiž dostávají k dispozici mocné nástroje, které posouvají hranice kreativních možností. Nejen že dovedou věrně napodobit tradiční média jako vodové barvy, olej, air brush a další, ale nabízí také zcela nové a lepší způsoby, jak dosáhnout požadovaných výsledků. To, co dříve trvalo umělci celé hodiny, nyní zvládne v několika snadných krocích. Kupříkladu opakující se objekty lze digitálně snadno duplikovat místo ručního přemalování. Plynulé barevné přechody a velké jednolitě plochy lze digitálně vytvořit okamžitě. Případnou chybu při tvorbě díla je možné odstranit, a to navíc velice snadno. Digitální technologie rovněž

umožnila umělcům vytvářet díla neuskutečnitelná tradičními metodami. Umělci již nejsou omezeni na jeden předem zvolený podklad a mohou jeho texturu měnit dle libosti v průběhu práce. V digitálním umění ani míchání vodových barev s olejem není nemožné. (16)

Digitální umění je dnes obecně přijímané a považované za významný pokrok v technice tvorby. Doby, kdy skeptici považovaly malbu s pomocí hardware a software za podvádění jsou dávno pryč: umělec stále musí být stejně talentovaný jako dříve, aby vytvořil dech beroucí dílo. (17)

Programy pro digitální tvorbu nabízejí pouze médium pro sebevyjádření, ani víc, ani méně. Pokud divák dílo v nich vytvořené osloví, pak je to umění. Umění totiž nespočívá ve způsobu, jakým je komunikováno, ale v komunikaci samotné. (18)

Já jsem se pro digitální tvorbu rozhodla z několika důvodů. Již delší dobu s ní experimentuji a značně jsem si ji oblíbila. Jsem fascinována, která s minimem materiálu a bez nároků na fyzický prostor, pouze s vlastním počítačem, lze vytvářet úžasná, rozsáhlá a technicky komplikovaná díla. Počítač mi poskytuje obrovské možnosti a zásadně usnadňuje celý tvůrčí proces od počátečního zkoušení a hledání té správné formy přes primární tvoření až po finální úpravy. Dle mého názoru se navíc digitální tvorba např. v ilustraci natolik rozšířila, že její zvládnutí je pro případné budoucí uplatnění v tomto oboru takřka nutností.

2.1.2 POSTUP TVORBY

Nejdříve jsem v ruce nakreslila několik skic výjevů z knihy, které na mě nejvíce zapůsobily. Osm nejlepších z nich jsem poté naskenovala a začala na jejich základě vytvářet kresby digitální. Pracovala jsem na svém notebooku s využitím tabletu. Jako grafický editor jsem si zvolila program Krita.

Krita je profesionální volně dostupný kreslicí nástroj navržený pro umělce, ilustrátory, tvůrce textur a grafických efektů. Vznikal více než deset let a v poslední době zažívá obrovský nárůst popularity. Nabízí mnoho standardních ale i inovativních funkcí, které využije amatér i profesionál. Byl vytvořen umělci s cílem nabídnout kvalitní a dostupný grafický editor. (19)

Když jsem začínala s digitální tvorbou, hledala jsem editor, který by mi nejvíce vyhovoval. Experimentovala jsem např. s programem Microsoft Fresh Paint. Ten nabízí velice

zjednodušený a přitom autentický způsob malby i kresby. Naneštěstí jeho možnosti jsou omezené a neumožňuje tvorbu v rozlišení dostatečném pro větší formát obrazu. Mám zkušenosti i s programem Adobe Photoshop, který lze považovat za pravý opak Fresh Paintu. Jeho nabídka funkcí je ohromná a poskytuje umělci maximální kontrolu nad výsledkem. To však za cenu podstatně komplikovanějšího ovládání. Krita nabízí pro mě optimální kompromis mezi složitostí a rozsahem tvůrčích možností.

Podobně jako u Photoshopu leží síla softwaru Krita v práci s vrstvami a štětci. To byly mé hlavní nástroje i v této práci. S jejich pomocí jsem na základě skic vytvořila osm hlavních kreseb formátu A3. Každá z nich byla vytvořena s využitím minimálně deseti vrstev, z nichž některé ovšem zůstaly pouze jako pomocné a ve finálních kresbách jsou skryté. Vytvořila jsem si vlastní sadu deseti štětců obsahující různé varianty linií a efekty spreje, houbičky a textury kůže. Ty jsem poté používala s různým nastavením velikosti stopy a průhledností. Po stránce barevnosti jsem se omezila pouze na černou a bílou barvu s lehkou akcentací pomocí barvy červené. Tyto barvy jsem považovala za nejlépe vystihující temnou atmosféru knihy.

Následně mi můj vedoucí práce doporučil každou z osmi hlavních kreseb dále rozpracovat, a to včetně zahrnutí jiných barevných provedení. Ač jsem se zprvu jiným barvám bránila, toto doporučení se ukázalo být nadmíru přínosné. Vytvořila jsem mnoho variant původních kreseb, které jsem pojala více abstraktně, a v nichž jsem pracovala s barevností, výřezy, orientací, kresbu jsem doplňovala, klonovala i mazala. V této fázi jsem používal software Zoner Photo Studio, v němž lze tyto úpravy provádět nejefektivněji. Pro každou z osmi hlavních kreseb jsem poté vybrala vždy čtyři nejlepší varianty, které jsem vytiskla na formát A4.

Tuto sadu 8 hlavních kreseb formátu A3 a 32 variant ve formátu A4 jsem nakonec doplnila ještě o 2 kresby ve formátu A2, rovněž varianty hlavních kreseb, na nichž jsem chtěla vyzkoušet, jak v tomto formátu kresby vyzní. Naneštěstí můj počítač není technicky dostatečně vybaven, abych mohla tvořit kresby v rozlišení dostatečném pro tak velký formát. Na těchto dvou kresbách je tedy znát určitá degradace kvality.

Dosud jsem popisovala tvorbu mých kreseb z technického hlediska. Nyní bych chtěla připojit ještě několik poznámek k jejich obsahu. Můj původní záměr byl věrně zachytit temnou až brutální atmosféru knihy. Bohužel jsem však v průběhu tvorby procházela

složitým životním obdobím spojeným s vážnou nemocí mých blízkých. Z tohoto důvodu jsem nebyla schopna zobrazovat tak temné motivy. Přesto jsem nechtěla měnit zvolenou knihu a výsledek proto není tak extrémní.

Dále bych chtěla uvést, že jsem se záměrně vyhýbala mnohdy kýčovitému až nevkusnému stylu, který je typický pro žánr fantasy. Nechtěla jsem, aby mé kresby působily jakkoli pohádkově. Neobsahují proto prvoplánové fantasy prvky a žádná z nich neprozrazuje hned na první pohled svou předlohu. Podle mě tak kresby mnohem lépe vyvolávají v divákovi emoce.

2.2 JEDNOTLIVÉ OBRAZY

Nyní postupně popíšu každou z osmi hlavních kreseb. Vždy vysvětlím, co znázorňují a jak vznikly příslušné varianty. Pro dotvoření dojmu přikládám i charakteristické úryvky z knihy.

2.2.1 BILÝ HAVRAN

Zbytek komnaty tonul ve stínu ... kromě místa pod otevřeným oknem, kde se v měsíčním světle blyštěla sprška ledových krystalků ledu vířících ve větru. Na okenním sedátku seděl havran, bledý, obrovský, s načechraným peřím. Byl to ten největší havran, jakého kdy Kevan Lannister viděl. Větší než jakýkoliv lovecký sokol v Casterlyove skále, větší než ta největší sova. Kolem něj tančil vanoucí sníh a měsíc jej pomaloval stříbrně. Ne stříbrně. Je bílý. Ten pták je bílý. Bílí havrani z Citadely nenosily vzkazy, ne jako jejich černí příbuzní ... Když je vyslali ze Starého města, bylo to jen za jediným účelem: aby zvěstovaly změnu roční doby. „Zima,“ řekl Ser Kevan. To slovo se srazilo ve vzduchu v bílý opar. Odvrátil se od okna.
(Martin, 2011, s. 1113)

Motiv havrana jsem si zvolila nejen pro svou oblibu tohoto dravce, ale zejména pro jeho zásadní význam pro celou ságu *Píseň ledu a ohně*. Havrani ze Západozemí jsou podobní běžným havranům, jsou však silnější, chytřejší a umí napodobovat lidskou řeč. Jsou využíváni pro přenos zpráv mezi hrady a představují tak klíčový způsob komunikace. Bílý havran má ještě konkrétnější úlohu. Zvěstuje změnu ročního období, v tomto případě příchod zimy. Ve světě knih se roční období nestřídají pravidelně v průběhu roku. V době, kdy se příběh odehrává, je tomu již více než 10 let od poslední zimy. Ta bývá obzvláště krutá,

přináší sebou smrt. Celou ságou je tak protknuta obava, že se blíží zima. Přílet Bílého havrana v páté knize tedy tuto obavu definitivně potvrzuje.

Havrana jsem kreslila s cílem, aby působil lehce, neboť symbolizuje zimu a sních. Linie vedoucí ze spodní části pak představují pohyb a víření sněhových vloček. Pro další varianty jsem odstranila některé vrstvy, aby výsledek působil ještě lehčeji a více náznakově. Dále jsem použila zrcadlení a negativ. Dvě z variant jsou barevně tónované výřezy, v nichž jsem navíc narušila tvar svislými liniemi.

2.2.2 HRAD

Venku na nádvoří se nad Hrůzovem snažela noc a nad východními hradbami vyházel měsíc. Jeho bledé světlo vrhalo na zamrzlou zemi stíny vrcholů cimbuří. Hrůzov byl mocný hrad, celý z kamene, se silnými zdmi a masivním věžemi. Vzduch byl chladný, vlhký a plný napůl zapomenutých pachů. Svět, pomyslel si Smradřoch, takto je cítit svět. Nevěděl, jak dlouho byl tam dole v žalářích, ale muselo to být přinejmenším půl roku. Tak dlouho nebo ještě déle. Dozvíím se to vůbec? Co když jsem tam dole zešílel a mezi tím uběhlo půl mého života? Nesmím dopustit, aby mne dohnal k šílenství. Může mi uřezat zbylé prsty na rukou i na nohou, může mi uříznout uši, ale pokud mu to nedovolím, o rozum mne okrást nemůže.
(Martin, 2011, s. 198)

Hrad Hrůzov je sídlem rodu Boltonů, který se vždy vyžíval v krutém mučení, ve svém znaku má ukřižovaného muže stažené zaživa z kůže. Tyto a další hrůzy zde zažívá i jedna z ústředních postav Theon Greyjoy zvaný Smradřoch, což z něho udělá naprostou trosku.

Mé zobrazení Hrůzova neodpovídá přesně popisu v knize. Chtěla jsem jej vykreslit chladnější, bez oken a dveří, aby co nejvíce vyzařoval bezútěšnost, bezcitnost a strach z toho, co se děje uvnitř. Současně jsem využila nerovných linií a nečistých ploch, abych dodala výsledku nádech rozkladu, který hrad působí svým obětem. Mezi varianty jsem zařadila jednu temněji laděnou kresbu a tři barevné obměny, z nichž jedna využívá i ořezu a otočení.

2.2.3 DRAK

Quentin rozvinul svůj bič. „Viserione,“ zvolal hlasitě. Dokáže to udělat. „Viserione,“ šlehl bičem do vzduchu s hlasitým prásk, které se odrazilo od zčernalých stěn. Bledá hlava se

zvedla. Velké zlaté oči se zúžily. Z dračích nozder se ve spirále zvedly pramínky kouře. „Dolů,“ nařídil princ. Nesmím mu dovolit, aby vycítil můj strach. Práskl bičem a oblízl jím drakovu hlavu. A pak jej ovanul horký vítr a princ uslyšel zvuk kožených křídel. Obludný řev se rozléhal od zčernalých cihel a on slyšel, jak jeho přátelé divoce pokřikují: „Za tebou, za tebou!“ Když zvedl svůj bič, uviděl, že jeho řemen hoří. Jeho ruka také. Všechno na něm, všechno na něm hořelo. Ach, pomyslel si jen. Pak začal křičet. (Martin, 2011, 1045)

Draci jsou dalším z velice významných tvorů světa *Písně ledu a ohně*. Dorůstají obrovských rozměrů, jsou nesmírně silní a zajišťují tak svému pánu nezměrnou moc. Již 150 let však nikdo draka neviděl, a tak byli považováni za vyhynulé. Teprve nyní se rodí tři noví draci a začnou zasahovat do dění. V pátém díle jsou již velcí a sehrávají klíčovou roli v příběhu.

Na své kresbě jsem draka zachytila v pohybu, jenž jsem zdůraznila naznačenými vzdušnými víry pod křídly a kolem těla. Pro umocnění dojmu z jeho mohutnosti není tělo draka v obraze celé, ale přesahuje ven. Varianty obsahují opět barevné tónování, výřezy a otočení. Tentokrát jsem ovšem využila i vzájemného posunu vrstev a narušení tvarů rovnoběžnými liniemi.

2.2.4 BÍLÝ CHODEC

Roh zatroubil třikrát dlouze a tři zatroubení znamenalo Jiné. Bílé chodce z lesů, chladné stíny, stvůry z příběhů, při kterých se jako malý kluk celý třásl a kvičel strachy. Nižší větve velkého zeleného smrku shodily své břímě sněhu na zem s tichým vlhkým plesk. „Kdo je tam?“ Ze tmy se vynořila koňská hlava. Sam pocítil na okamžik úlevu, ale jen do té doby, než si koně prohlédl důkladněji. Ledová námraza pokrývala jeho rozpadající se tělo jako povlak a z otevřeného břicha se za ním táhlo hnízdo tuhých černých útrob. Na jeho hřbetě seděl jezdec bledý jako led. „Udělej to! Ty to dokážeš! Dokážeš to, dokážeš to!“ Zněl mu hlas jeho otce v hlavě. „Bojuj, zbabělče!“ A pak už se potácel dopředu, ve skutečnosti spíš padal, než běžel. Zavřel oči a poslepu bodl dýkou sevřenou v obou dlaních před sebe. Uslyšel prásk, jako zvuk, který vydává led, když pukne pod lidským chodidlem a pak pronikavé ostré zavřísknutí. Když otevřel oči, Bílému chodci stékala dolů po nohou v potůčcích jeho zbroj. Celý se zmenšoval, vytékal do louže a rozpouštěl se. (Martin, 2011, s. 267)

Bílí chodci, též nazývaní Jiní, jsou tajemnou rasou žijící za Zdí, jež byla dlouho považována za vymřelou. Vyznačují se děsivým, ledovým vzhledem a žhnoucíma modrýma očima. Umí

oživit a ovládat mrtvé lidi i zvířata a nelze s nimi bojovat běžnými zbraněmi. Jsou jedním z důvodů, proč se všichni tolik obávají příchodu zimy.

Bílý chodec je tvor s patrně nejvíce fantasy vzhledem v celé sáze. Tím spíše jsem se pokoušela pouze náznakově zachytit jeho přízračný zjev. V kresbě je navíc zobrazen mrtvý, roztékající se. Jeho postavu jsem vytvořila ořezem vyplněné plochy, čímž jsem dosáhla hladkých okrajů a dojmu skvrny. Mrtvolný, rozpadající se vzhled jeho koně jsem podpořila nejasně definovanou pozicí a okraji. Při tvorbě variant jsem kromě otočení a negativu využila rovněž výřezu. Barevné variace zachycují detail Bílého chodce a zrcadlí se koně.

2.2.5 TYWINOVA SMRT

Pach teplých kobyliců mu přinesl na mysl vzpomínku na jeho lorda otce. „Jsi tam dole v nějakém pekle otče? V hezkém chladném pekle, odkud se díváš nahoru a vidíš, jak pomáhám dceři Šíleného Aeryse zmocnit se Železného trůnu.“ Tyrion zavřel oči a spatřil svého otce, dřepícího na latríně se svým nočním úborem vykasaným kolem pasu. „Tam kam chodí děvky,“ řekl Tywin a kuše zadrnčela. (Martin, 2011, s. 104)

Tywin Lanister je jeden z nejmocnějších lordů Západozemí, otec Jamieho a Cersei, ale také liliputa Tyriona, kterého rodina skrytě nenávidí a považuje za potupu rodu. Tywin svým synem Tyrionem opovrhne, jeho první lásku nechal znásilnit. V okamžiku, kdy Tyrion zjistí, že otec sdílí lože s jeho druhou životní láskou, je to poslední kapka a zabije ho kuší na latríně.

Má kresba nalézá Tywina již mrtvého na latríně. Zobrazuje Tyrionovu vzpomínku na vraždu otce, která ho pronásleduje celou knihou. Tywin je oproti knize nahý, což podtrhuje choulostivost situace, do níž se jinak vážený a noblesní lord dostal. Obraz je dramaticky narušen abstrakcí šípu, která svou velikostí poukazuje na nepatřičnost okolností. Varianty se zaměřují na Tywinovu hlavu a horní část těla, jsou dokresleny a barevně upraveny. Ve dvou případech je útrpnost výjevu podpořena kanoucí barvou.

2.2.6 RAMSAYHO HOLKY

Psi volně pobíhali po síni a byli zdrojem večerní zábavy, zvláště když se Maude a Šedá Jeyne začaly prát s jedním z loveckých psů lorda Stouta kvůli obzvláště masité kosti, kterou jim hodil Will Short. Boj skončil až ve chvíli, když byl pes hostitele mrtvý. Stoutův starý pes neměl šanci. Bojoval proti dvěma a Ramsayho feny byly mladé, silné a divoké. Všechny dostaly

jména podle venkovských děvčat, které Ramsay uštvál, znásilnil a zabil. (Martin, 2011, s. 496)

Ramsay je bastard z již zmíněného rodu Boltonů. Je to nejkrutější postava ságy, na níž lze jen stěží nalézt cokoliv kladného. Je zvrhlý, vyžívá se v mučení. Má smečku fen, kterým říká holky a které pojmenovává po dívkách uštvaných při zvrácených honech.

Výsledek jednoho takového honu zachycuje i má kresba. Jedna z Ramsayho fen v ní stojí nad ulovenou ženou. Tělo ženy je znetvořené, bez hlavy, červená skvrna nepravděpodobného tvaru je použita jako eufemismus ke krvi. Varianty experimentují s vynecháním a vzájemným posunem vrstev, opět jsem sáhla i po výřezu, otočení a barevném tónování.

2.2.7 MAMUTI

„Už přicházejí,“ řekl někdo ochraptělým hlasem. Ve středu linie divokých byli mamuti. Na jejich hřbetech seděli obři třímající v rukou kyje a velké kamenné sekery. Jon zvedl svůj luk a přitáhl si šíp k uchu. Ostatní udělali totéž. Černé šípy se sykotem vylétly do vzduchu, jako hadi na opeřených křídlech. Dole se zapotácel a skácel k zemi další obr. Mamut narazil do druhého vedle sebe a shodil obry na zem. Nářek umírajících mamutů a hluboké výkřiky obrů se mísily s bubny a dudami a vytvářely odporou hudbu. Jeden z mamutů se splašeně valil kupředu, mrskal po divokých chobotem a drtil lučištníky pod sloupy nohou. (Martin, 2011, s. 901)

Mamuti jsou využíváni divokým lidem za Zdí. Jsou natolik silní, že na nich mohou jezdit obři či mohou přepravovat obléhací věže plné útočníků. Jejich troubení předznamenává útok a vzbuzuje hrůzu v obrácích.

Ve své kresbě zachycuji pohled na skupinu mamutů putujících po obzoru. I přes velkou vzdálenost jsou obrovští a majestátní a vyvolávají obavu, zda nezamíří k pozorovateli. Krajina za Zdí, kudy prochází, je vykreslena pustá a nehostinná a je složena z několika vrstev, které ji dodávají hloubku. Dvě z variant se soustředí na texturu krajiny, používají klonování, negativ a barevnou akcentaci. Zbylé dvě varianty kombinují krajinu s motivy z předešlých obrazů, konkrétně z Havrana a Bílého chodce. Jsou výrazně dokresleny a barevně upraveny.

2.2.8 ZEDĚ

Byla vysoká téměř sedm set stop, třikrát vyšší než nejvyšší věže pevnosti, kterou štítila. Jeho strýc řekl, že vrchol je dost široký na to, aby tam dvanáct rytířů ve zbroji mohlo jet vedle sebe. Na stráži tam stály ponuré obrysy obřích katapultů a monstrózních dřevěných jeřábů, jako kostry velkých ptáků, a mezi nimi procházeli muži v černém, malí jako mravenci. Jak tak stál před zbrojnicí s hlavou vyvrácenou vzhůru, Jon se cítil přemožen takřka stejně jako toho dne na královské cestě, v den, kdy ji spatřil poprvé. Zeď byla taková. Někdy téměř dokázal zapomenout, že tam je, tak jako člověk zapomíná na oblohu nebo půdu pod nohama, ale byly také chvíle, kdy se zdálo, jako by na světě nebylo nic jiného než jen Zeď. Byla starší než Sedm království, a když stál pod ní a díval se vzhůru, Jona z ní začínala přepadat závrať. Cítil nezměrnou tíži mas ledu tisknoucích se dolů na něj, jako by se měla převrhnout, a Jon jaksi věděl, že kdyby se převrhla, celý svět by spadl s ní. (Martin, 1996, s. 193)

Zeď je monumentální stavbou z ledu táhnoucí se na severu napříč celým kontinentem Západozemí. Je na 200 m vysoká a přístupná pouze výtahy. Slouží jako ochranná hradba před Bílymi chodci a jinými nebezpečími ze severu. Podél ní jsou rozmístěny hrady, v nichž sídlí Noční hlídka, která ji má bránit v případě útoku. Jedná se o ikonické místo objevující se ve všech knihách.

Má kresba zachycuje ledově bílou Zeď na pozadí potemnělého nebe. U její paty stojí hrad, z něhož vede výtah až na její vrchol. Titěrnost hradu ve srovnání se Zdí zdůrazňuje její impozantnost. Kombinací několika vrstev a průhledností štětců jsem se snažila dosáhnout ledového, snad až rampouchovitého vzhledu. Varianty se zaměřují na detail hradu, pracují opět s otočením, barevným tónováním a dokreslováním drobných detailů. Jedna z variant využívá i klonování.

ZÁVĚR

Tématem mé bakalářské práce byl soubor kreseb inspirovaný knihou *Tanec s draky*. K tomuto tématu mě dovedl můj zájem o ilustraci a záliba v žánru fantasy. Práce mě tudíž velice bavila a těšilo mě zachycovat své fantazie a dojmy z oblíbené knihy. Výsledkem je 42 digitálních kreseb různých formátů, které vychází z 8 hlavních motivů, jež ve mně při čtení zanechaly nejsilnější vzpomínky. V teoretické části práce jsem se poté pokusila tyto motivy představit, popsat techniku použitou při jejich ztvárnění a objasnit svá tvůrčí rozhodnutí.

Za nejzdařilejší kresby osobně považuji Bílého chodce a jeho varianty. Naopak nejméně jsem spokojená s kresbou Mamuti, v níž se mi nepovedlo zcela docílit zamýšlené atmosféry. Ráda bych se i v budoucnu ještě těmto kresbám věnovala, neboť knižní sága *Píseň ledu a ohně* je rozsáhlá a nabízí nepřehledné množství dalších scén k prozkoumání.

RESUMÉ

The topic of my bachelor work was a set of drawings inspired by the book *A Dance with Dragons*. I was brought to this topic by my interest in illustration and fancy for the fantasy genre. Therefore, I enjoyed the work, it was pleasure to capture my fantasies and feelings from my favorite book. The result consists of 42 digital drawings of different formats which follow from 8 main themes that left the strongest memories in me. In the theoretical part, I tried to describe the used technique and clarify my decisions.

I consider the White walker drawings the most beautiful ones. On the other hand, I am a bit unhappy about the Mammoths drawings, which failed to fully communicate the intended atmosphere. I would like to continue with this drawings in the future since *A Song of Ice and Fire* offers countless other scenes for exploration.

SEZNAM LITERATURY

- (1) George R. R. Martin – Wikipedie [online]. [cit. 2017-05-28]. Dostupné z:
https://cs.wikipedia.org/wiki/George_R._R._Martin
- (2) Game of Thrones inspired by turtles - Simple Thing Called Life. *Simple Thing Called Life - Daily Inspiration* [online]. [cit. 2017-05-28]. Dostupné z:
<http://www.simplethingcalledlife.com/interesting/game-of-thrones-turtles/>
- (3) SF REVIEWS.NET: A Storm of Swords [online]. [cit. 2017-06-01]. Dostupné z:
<http://www.sfreviews.net/stormofswords.html>
- (4) A Song of Ice and Fire Wiki [online]. [cit. 2017-05-28]. Dostupné z:
http://iceandfire.wikia.com/wiki/A_Song_of_Ice_and_Fire
- (5) Píseň ledu a ohně – Wikipedie [online]. [cit. 2017-05-28]. Dostupné z:
https://cs.wikipedia.org/wiki/P%C3%ADse%C5%88_ledu_a_ohn%C4%9B
- (6) Game of Thrones Red Wedding. *Us Weekly: Latest Celebrity News, Pictures & Entertainment* [online]. [cit. 2017-05-28]. Dostupné z:
<http://www.usmagazine.com/entertainment/news/game-of-thrones-author-george-rr-martin-on-red-wedding-i-want-fans-to-be-afraid-201366>
- (7) Dave McKean - Wikipedia. [online]. [cit. 2017-06-06]. Dostupné z:
https://en.wikipedia.org/wiki/Dave_McKean
- (8) Biography - Dave Mckean. *Dave McKean - Official Site* [online]. [cit. 2017-06-07].
Dostupné z: <http://www.davemckean.com/personal/biography/>
- (9) NYCZEK, Tadeusz. *Zdzislaw Beksinski*. Varšava: Arkady, 1989.
- (10) The cursed paintings of Zdzislaw Beksinski [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:
<http://culture.pl/en/article/the-cursed-paintings-of-zdzislaw-beksinski>
- (11) DALÍ, Salvador. *Tajný život Salvadora Dalího*. V Praze: Nakladatelství Lidové noviny, 1994. ISBN 80-7209-582-X.
- (12) RODRÍGUEZ AGUILERA, Cesáreo. *Salvador Dalí*. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0326-8.
- (13) MRÁZ, Bohumír a Marcela MRÁZOVÁ-SCHUSTEROVÁ. *Encyklopedie světového malířství*. Praha: Academia, 1988.
- (14) HOLEŠOVSKÝ, František. *Čeští ilustrátoři v současné knize pro děti a mládež*. Praha: Albatros, 1989.

- (15) PAUL, Christiane. *Digital art*. New York, N.Y.: Thames & Hudson, 2003. ISBN 9780500203675.
- (16) PARDEW, Les. a Don. SEEGMILLER. *Mastering digital 2D and 3D art*. Boston, Mass.: Thomson Course Technology, 2005. ISBN 1-59200-561-6.
- (17) TOM GREENWAY. *Digital painting techniques*. Amsterdam: Elsevier, 2009. ISBN 0240521749.
- (18) JANE FRANK. *Paint or pixel: the digital divide in illustration art*. New York, NY: Nonstop Press, 2008. ISBN 1933065109.
- (19) *Krita* [online]. [cit. 2017-06-21]. Dostupné z: <https://krita.org/en/>
- (20) LIÉVRE-CROSSON, Élisabeth. *Od kubismu k surrealismu*. Brno: Kma s. r. o., 2007.
- (21) MARTIN, George R. R. *Píseň ledu a ohně*. Praha: Talpress, 2012. ISBN 978-80-7197-447-5.
- (22) MARTIN, George R. R. *Píseň ledu a ohně*. 2., opr. vyd. Přeložil Hana BŘEZÁKOVÁ. Praha: Talpress, 2011. ISBN 978-80-7197-412-3.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. č. 1

Dave McKean. *Pinterest* [online]. [cit. 2017-06-07]. Dostupné z:

<https://cz.pinterest.com/pin/471541023458245512/>

Obr. č. 2

Chris Riddel. *Pinterest* [online]. [cit. 2017-06-07]. Dostupné z:

<https://cz.pinterest.com/pin/502151427176712321/>

Obr. č. 3

Arkham Asylum illustrations/art by Dave McKean. *Pinterest* [online]. [cit. 2017-06-07].

Dostupné z: https://cz.pinterest.com/pin/AWLTzuqKLBiwxblE1-j9GIO3f0LQqAh0z2F1ZjRzppi4r0j5Ejs_ENs/

Obr. č. 4

Sandman cover art Dave McKean. *Pinterest* [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:

<https://cz.pinterest.com/pin/366902700876234710/>

Obr. č. 5

Joker | Dave McKean. *Pinterest* [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:

<https://cz.pinterest.com/pin/289074869806863245/>

Obr. č. 6

"Hold Me" from Hellblazer #27 (DC, 1990) by Neil Gaiman and Dave McKean. *Pinterest* [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:

<https://cz.pinterest.com/pin/355925176785952887/>

Obr. č. 7

Agra-Art Dom Aukcyjny – Aukcje dzieł sztuki [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:

<http://www.agraart.pl/pics/dziela/52-beksinski.jpg>

Obr. č. 8

Zdzisław Beksinki. *Pinterest* [online]. [cit. 2017-06-09] Dostupné z:

<https://cz.pinterest.com/pin/364228688585201331/>

Obr. č. 9

Zdzisław Beksiński: *W kręgu śmierci. Jak wyglądało życie słynnego malarza?*

[online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z: <https://histmag.org/zdzislaw-beksinski-w-kregu-smierci-jak-wygladalo-zycie-slynnego-malarza-14360/2>

Obr. č. 10

Zdzislaw Beksinski. *Pinterest* [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:

<https://cz.pinterest.com/pin/120823202479079829/>

Obr. č. 11

Salvador Dalí. *Bullfight* [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:

<http://www.lockportstreetgallery.com/Dalis/BullfightI/BullfightIa.jpg>

Obr. č. 12

Curatorial Assistance [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:

<http://curatorialinc.tumblr.com/post/91378831948/art-of-the-day-salvador-dali-arachne-c-1951>

Obr. č. 13

Portrait of Jules Verne by Salvador Dali. *Art Brokerage - Buy and Sell Fine Art - Art Dealers and Artwork for Sale* [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:

<https://www.artbrokerage.com/Salvador-Dali/Portrait-of-Jules-Verne-94065>

Obr. č. 14

La Venus Aux Fourrures Woman With Whip 1968 (Early) by Salvador Dali. *Art Brokerage - Buy and Sell Fine Art - Art Dealers and Artwork for Sale* [online]. [cit. 2017-06-09].

Dostupné z: <https://www.artbrokerage.com/Salvador-Dali/La-Venus-Aux-Fourrures-Woman-With-Whip-1968-Early-85240>

Obr. č. 15

Labutí oblaka - Book Graphics. *Book Graphics* [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:
<http://book-graphics.blogspot.cz/2014/06/labuti-oblaka.html>

Obr. č. 16

Labutí oblaka - Book Graphics. *Book Graphics* [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:
<http://book-graphics.blogspot.cz/2014/06/labuti-oblaka.html>

Obr. č. 17

Book Graphics. [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:
<http://pupillize19.rssing.com/browser.php?indx=10687485&item=386>

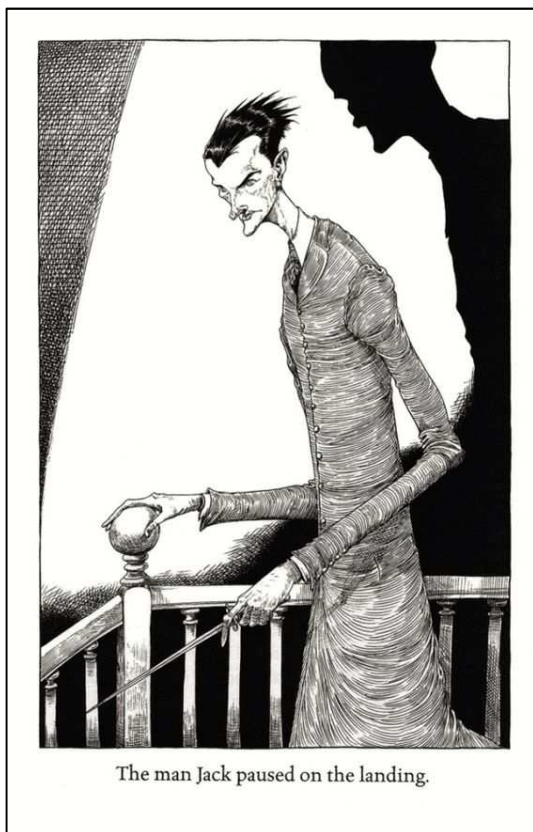
Obr. č. 18

Book Graphics. [online]. [cit. 2017-06-09]. Dostupné z:
<http://pupillize19.rssing.com/browser.php?indx=10687485&item=386>

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA



Obr. č. 1



Obr. č. 2



Obr. č. 3



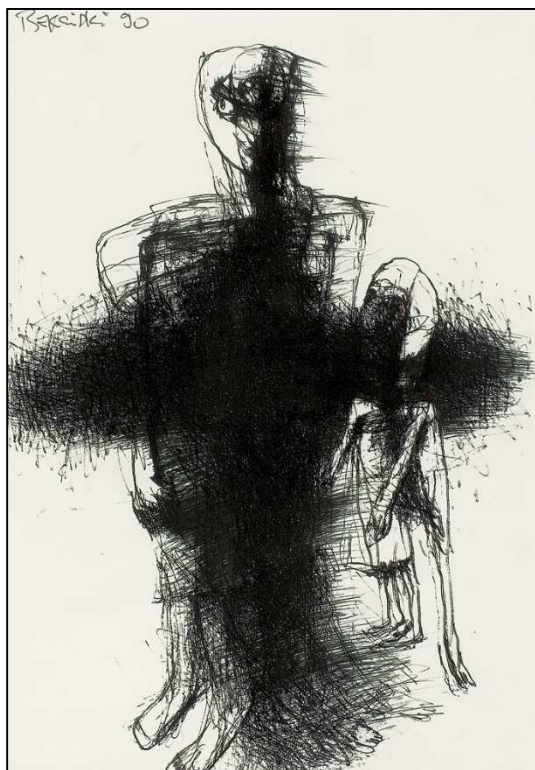
Obr. č. 4



Obr. č. 5



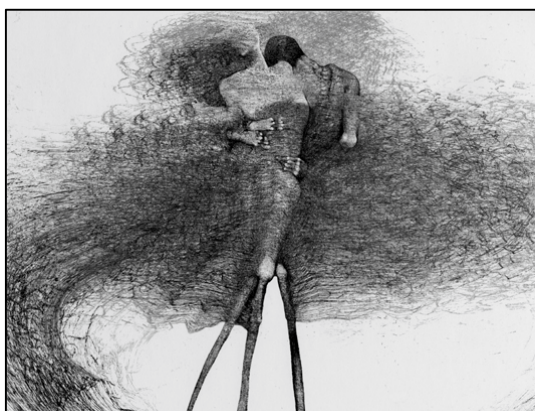
Obr. č. 6



Obr. č. 7



Obr. č. 8



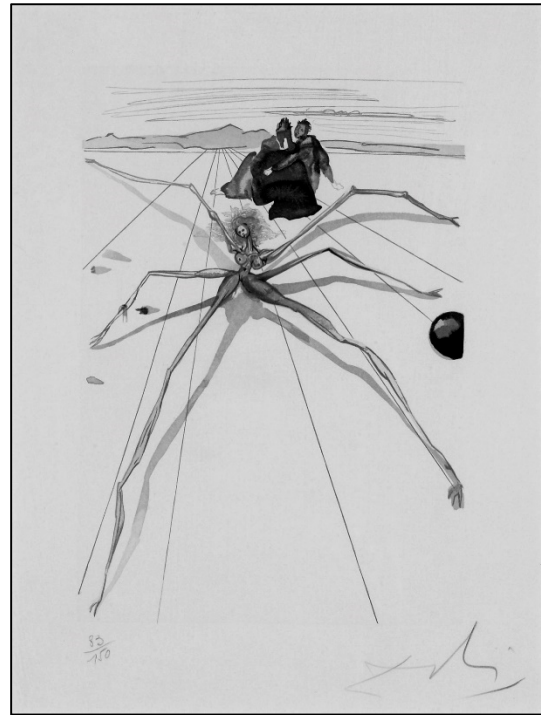
Obr. č. 9



Obr. č. 10



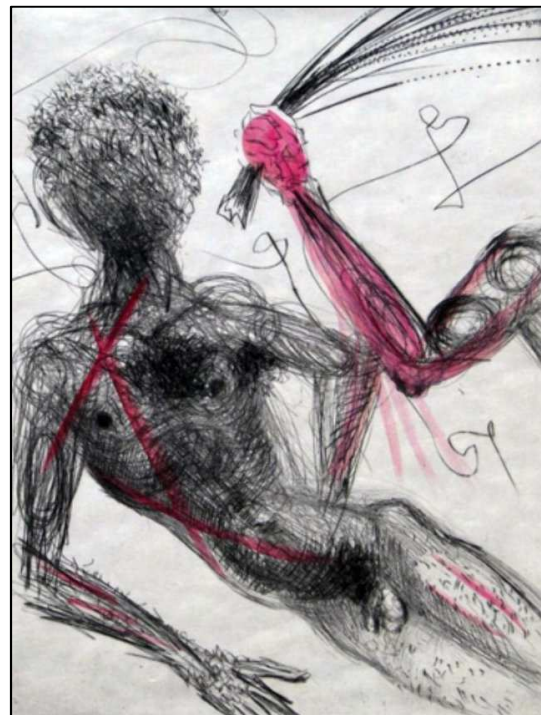
Obr. č. 11



Obr. č. 12



Obr. č. 13



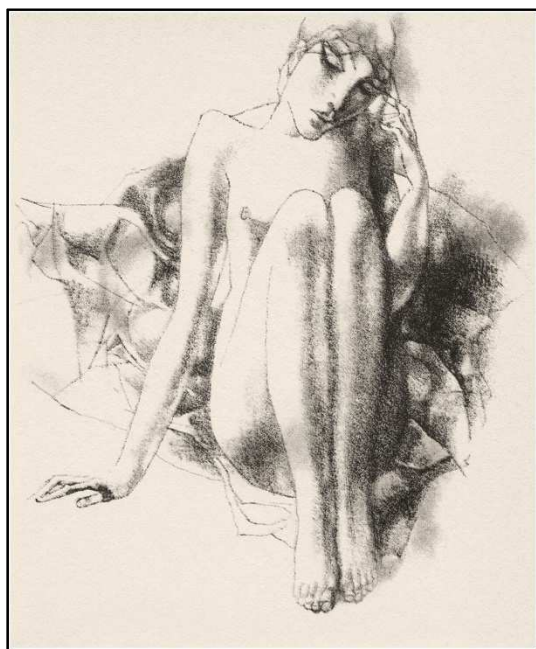
Obr. č. 14



Obr. č. 15



Obr. č. 16

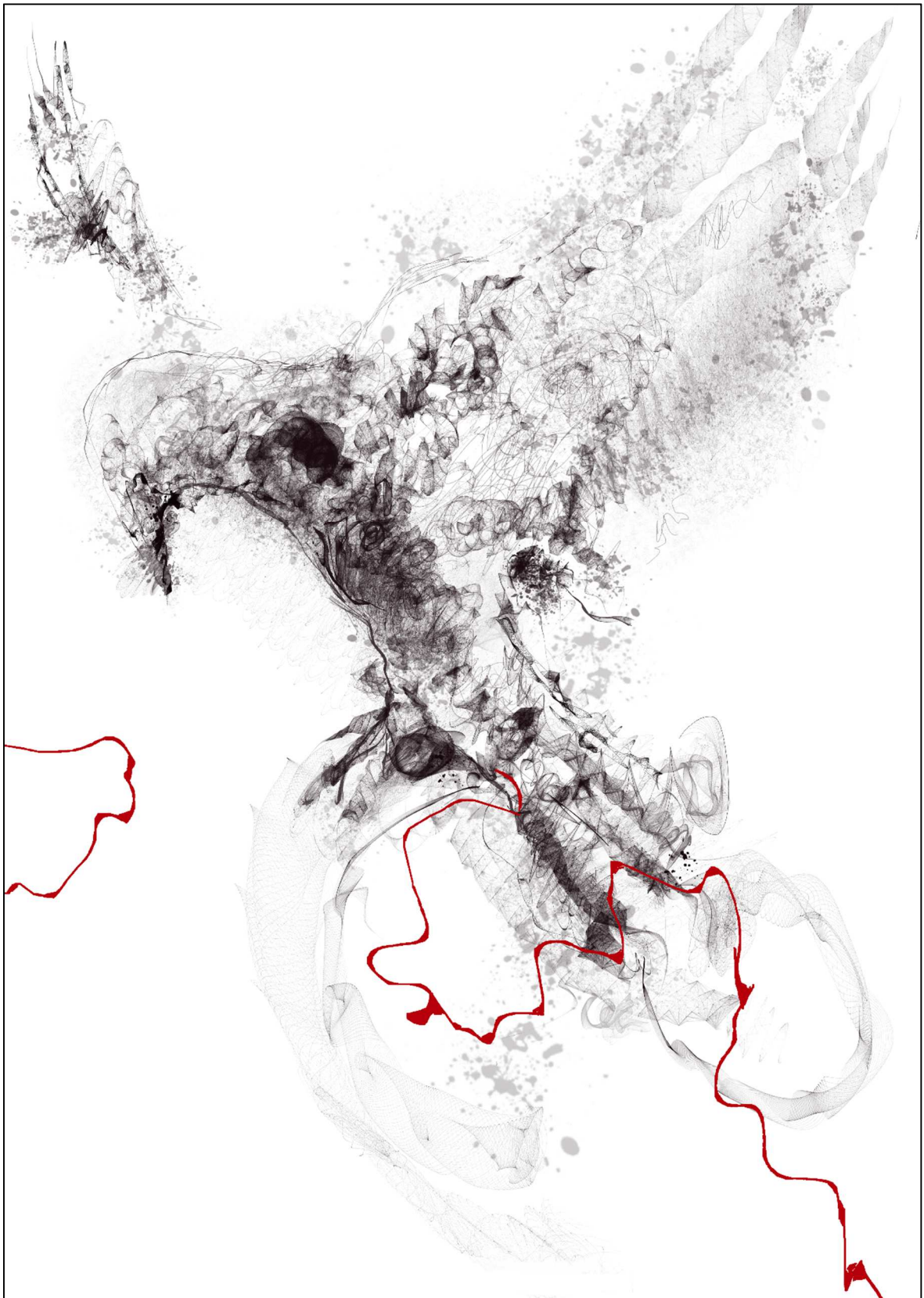


Obr. č. 17

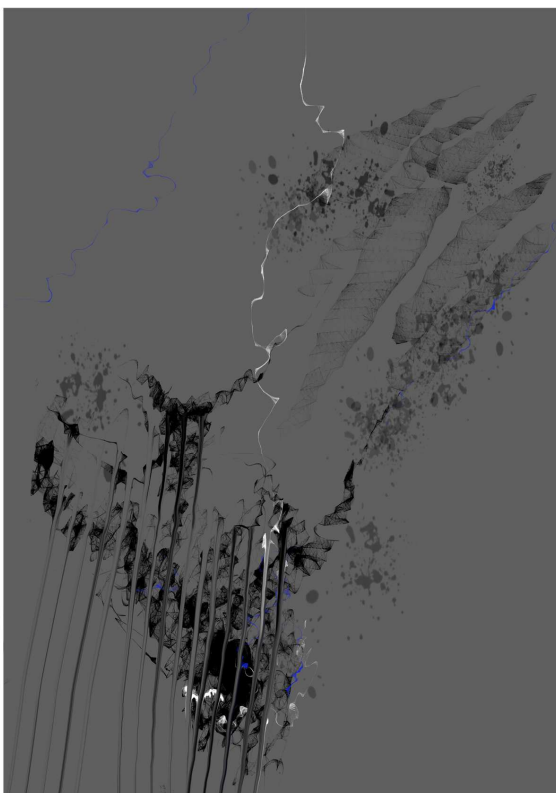
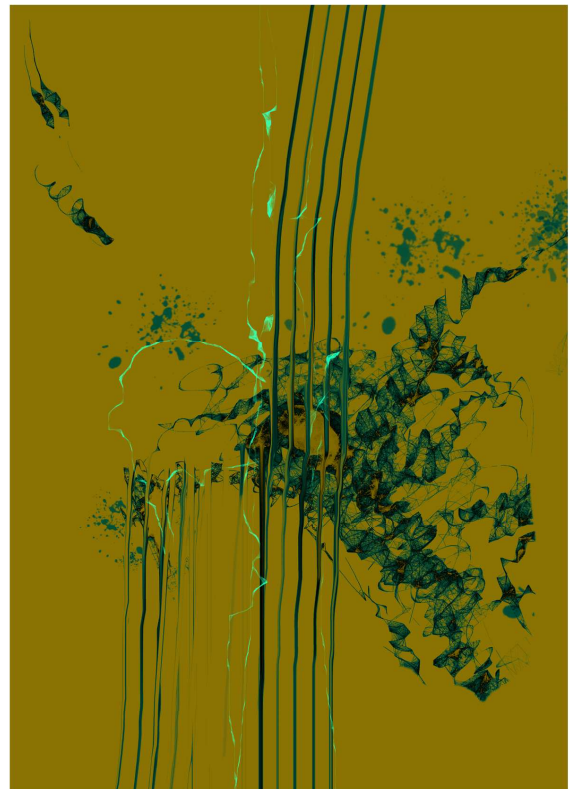
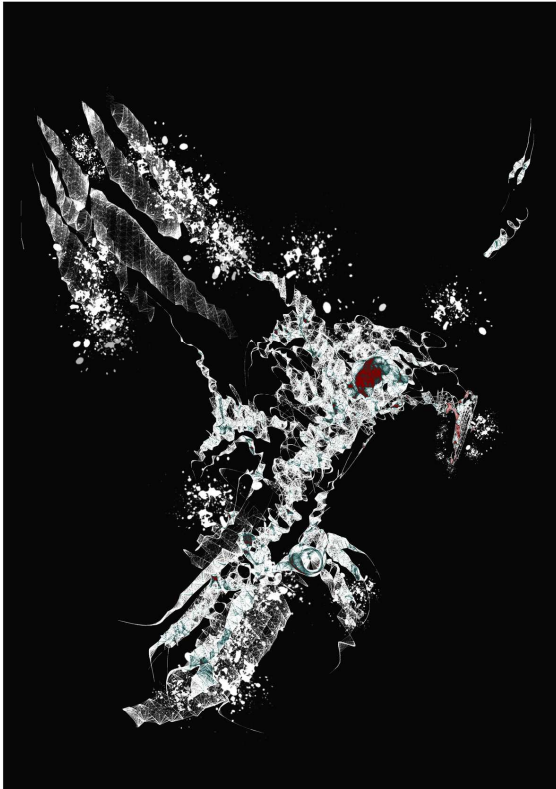


Obr. č. 18

BILÝ HAVRAN



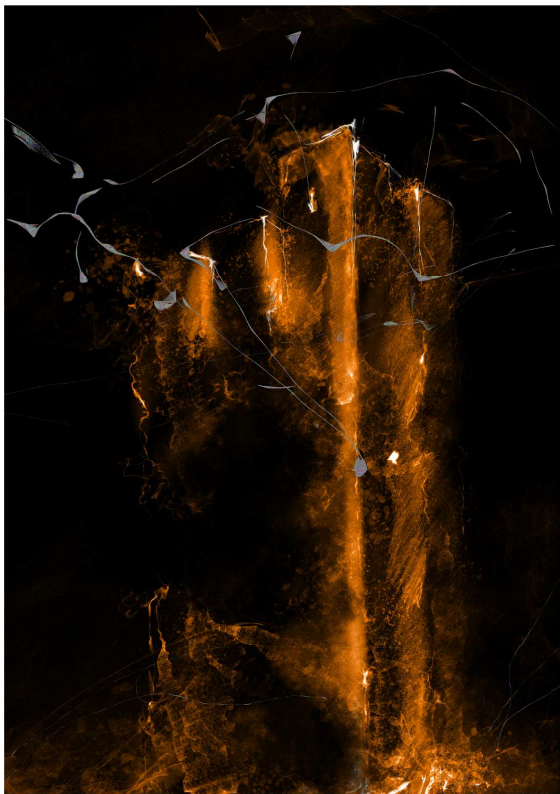
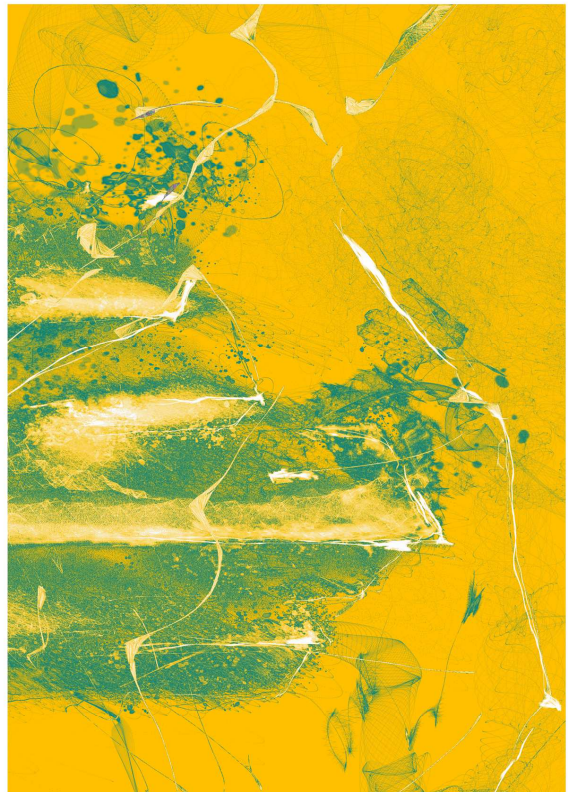
BILÝ HAVRAN - VARIANTY



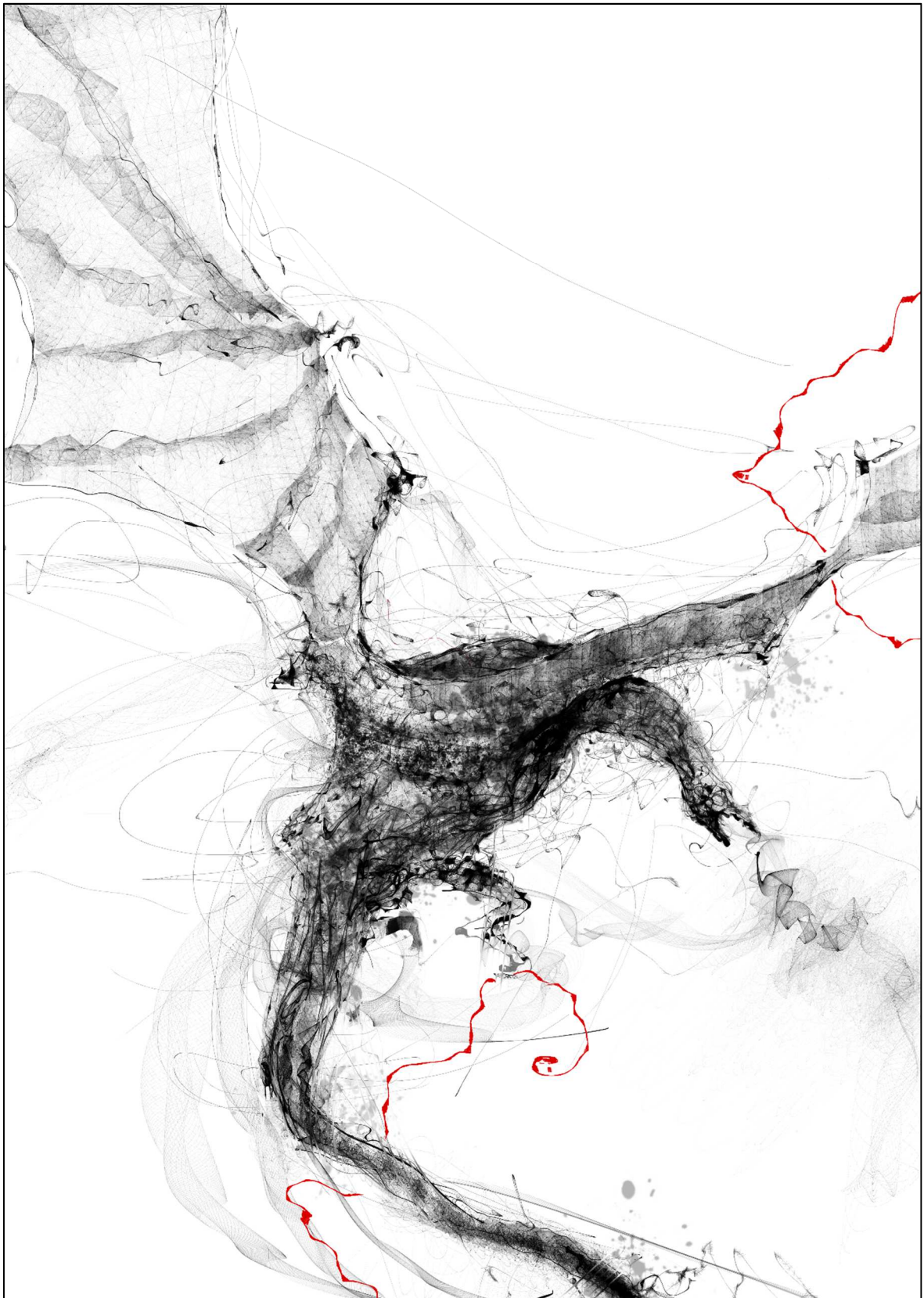
HRAD



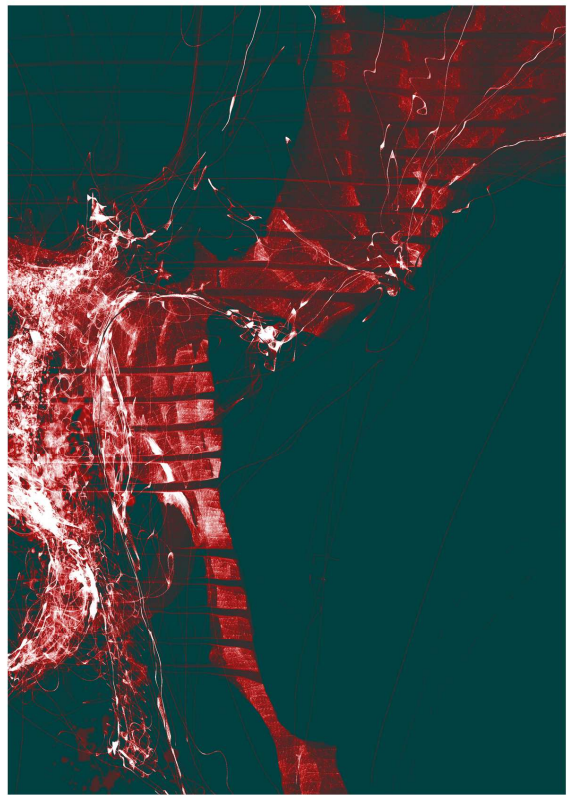
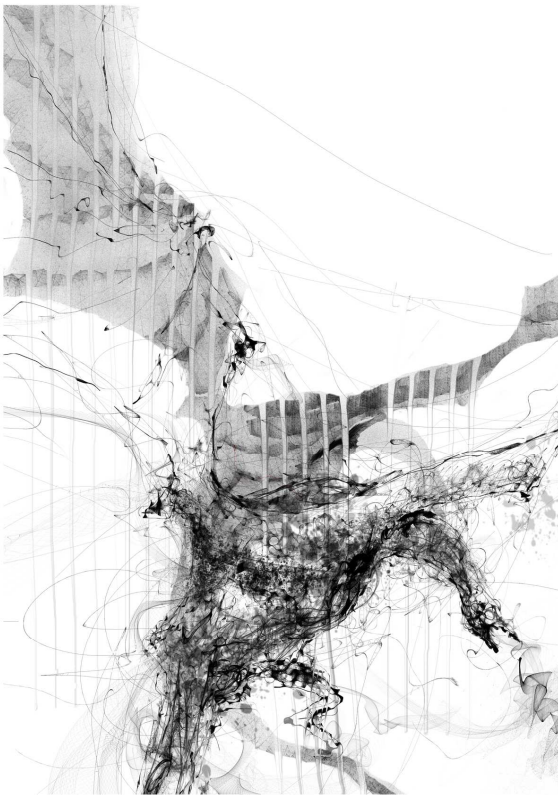
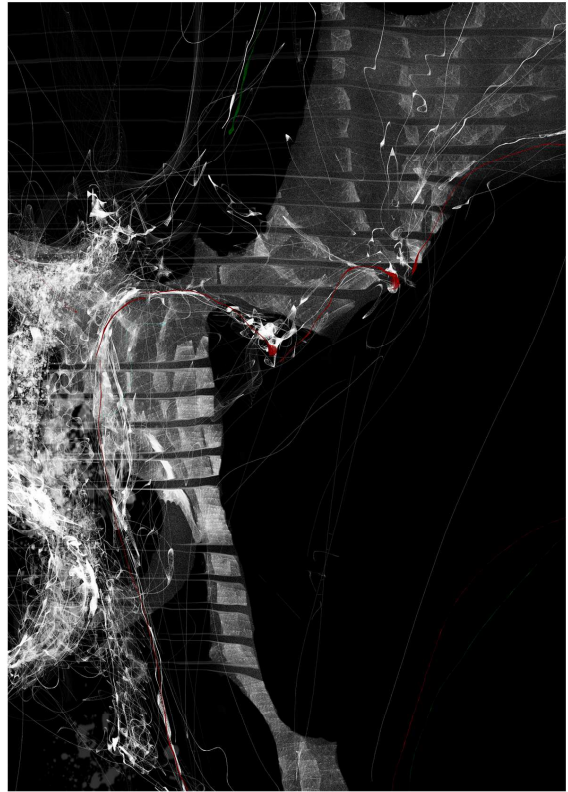
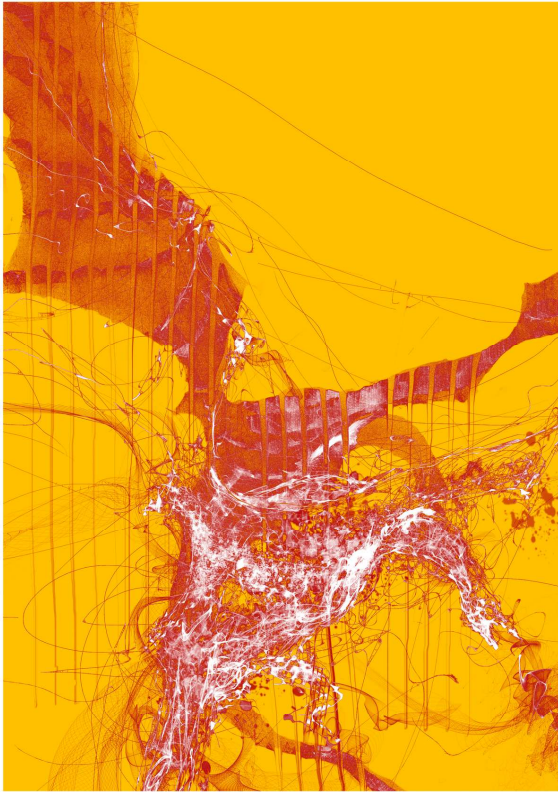
HRAD - VARIANTY



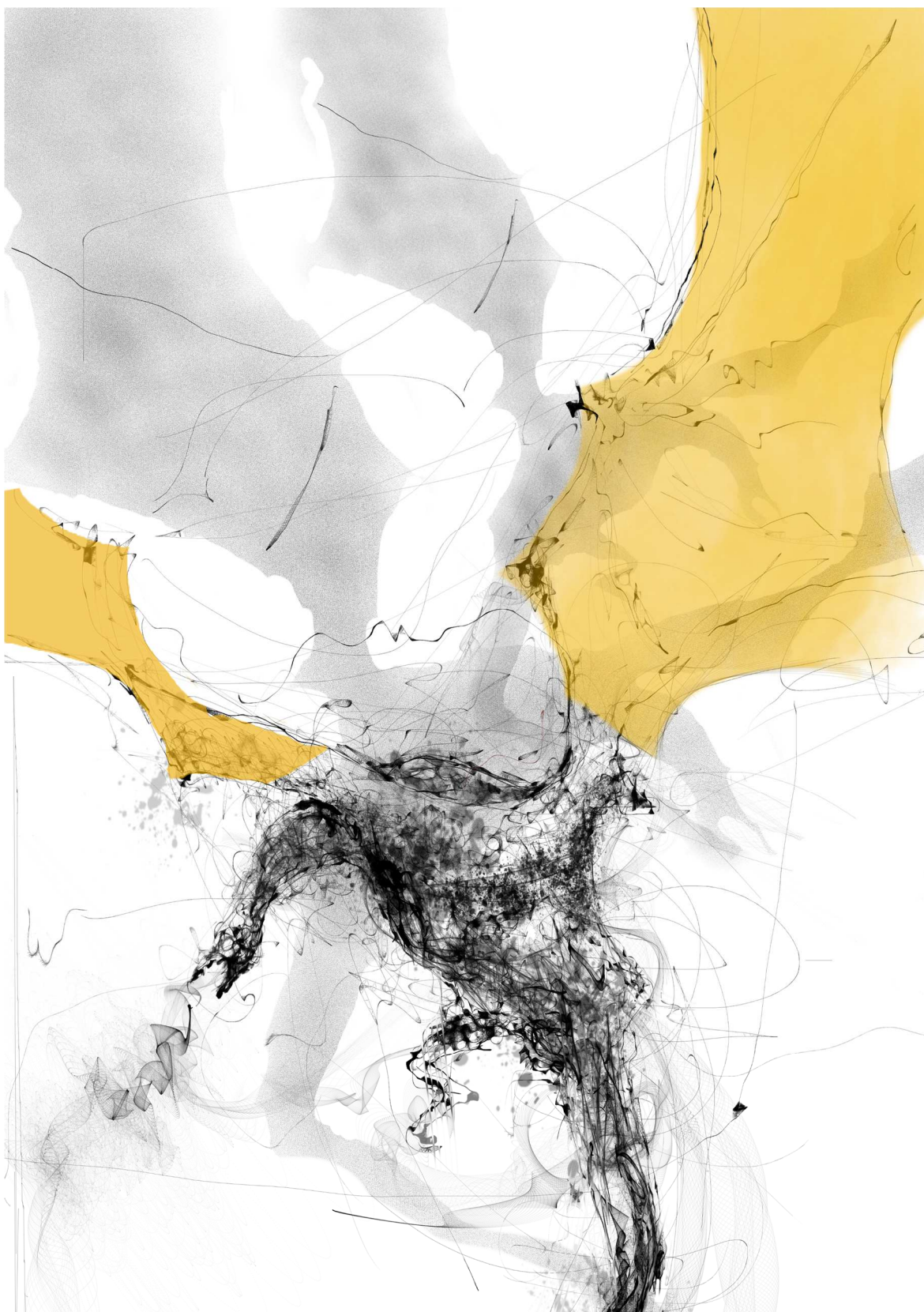
DRAK



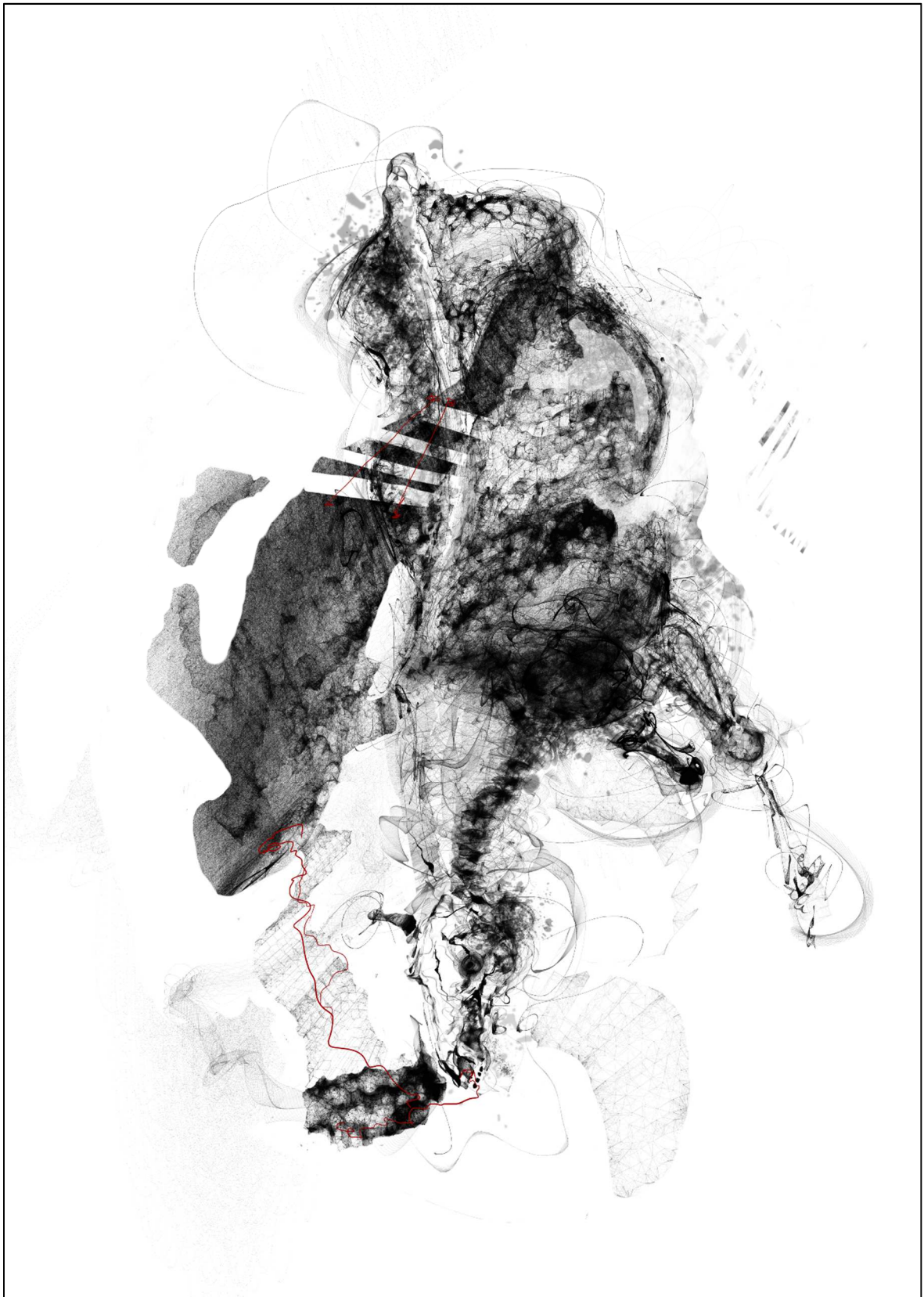
DRAK - VARIANTY



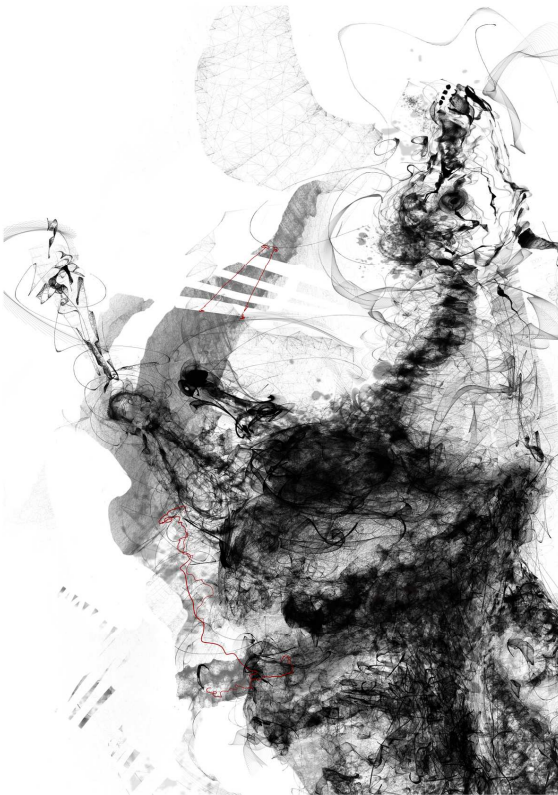
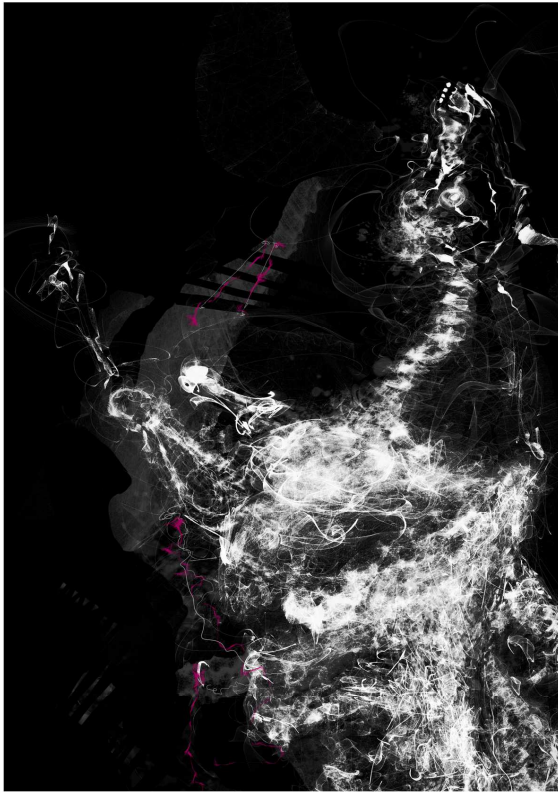
DRAK - A2



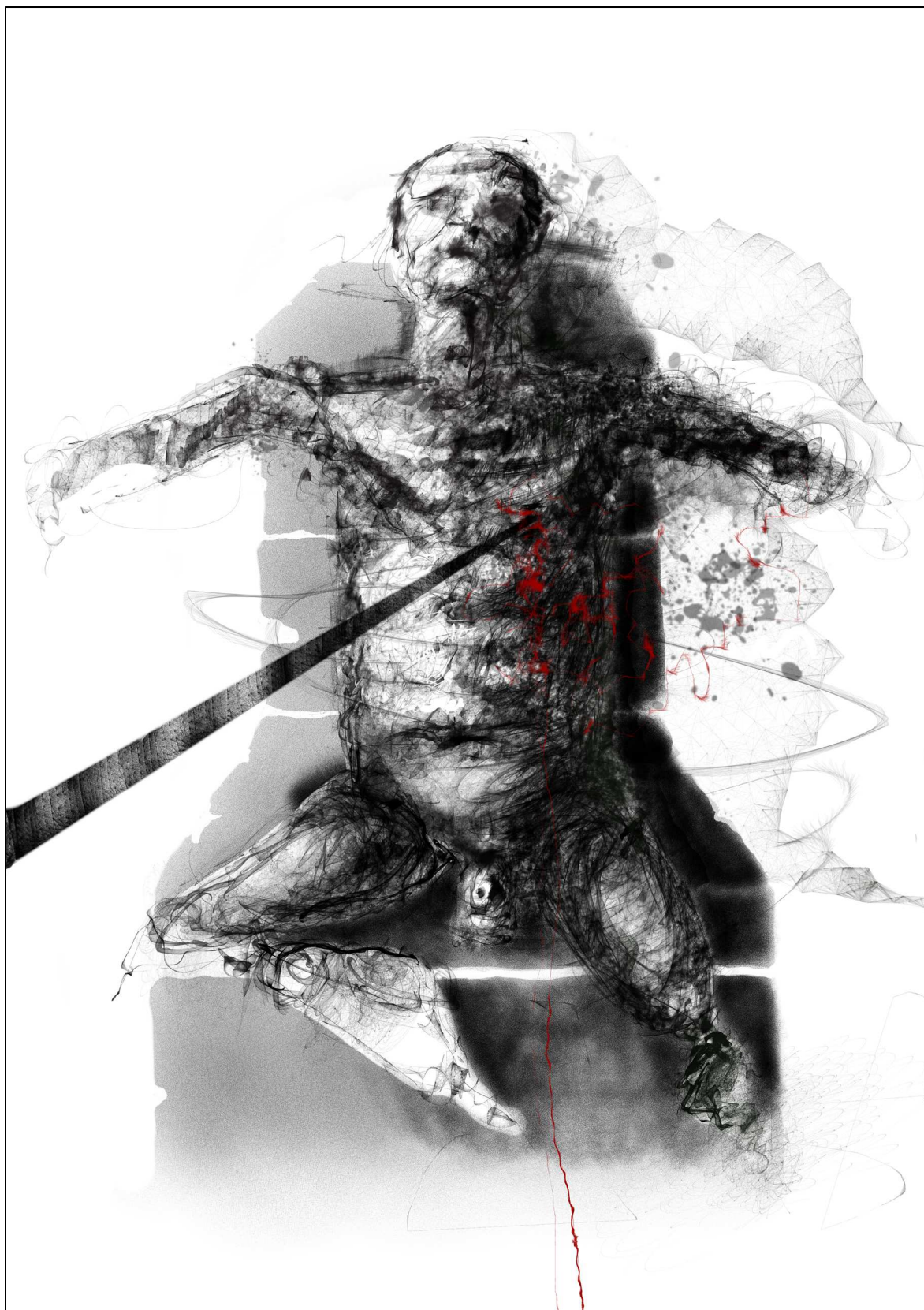
BÍLÝ CHODEC



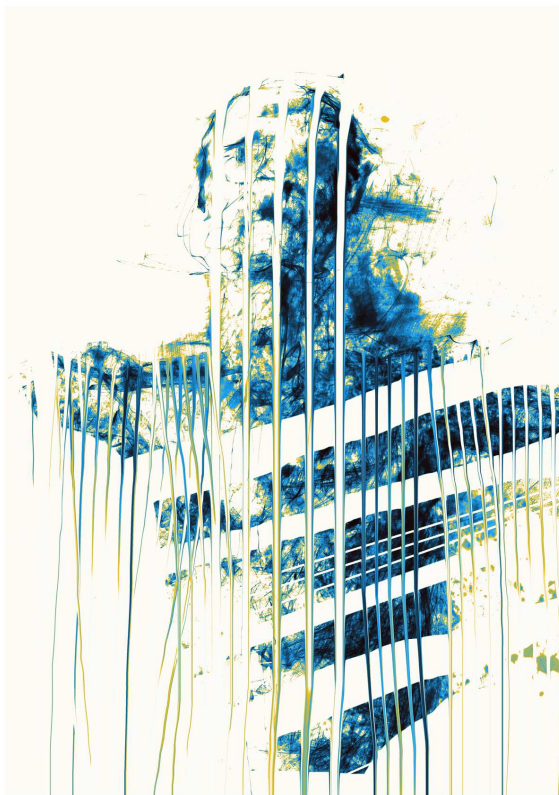
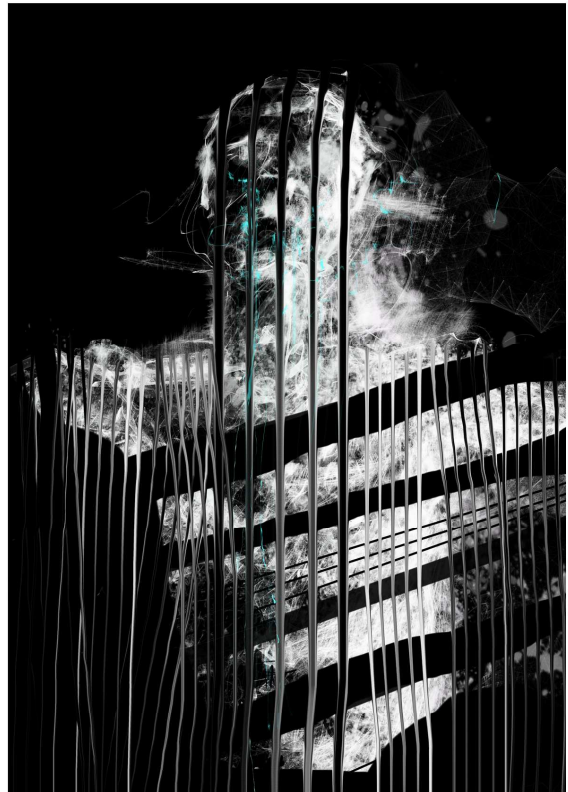
BÍLÝ CHODEC - VARIANTY



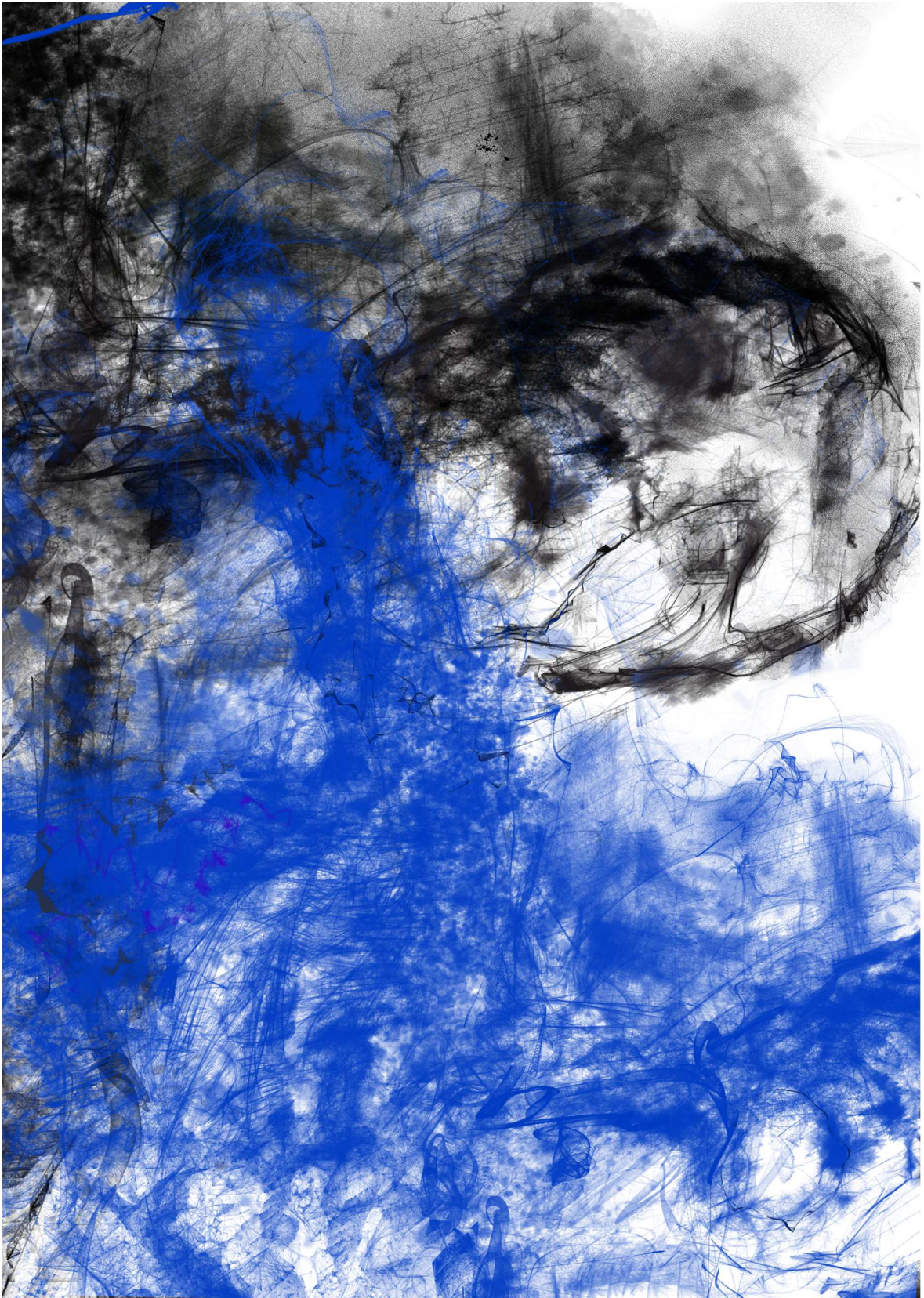
TYWINOVA SMRT



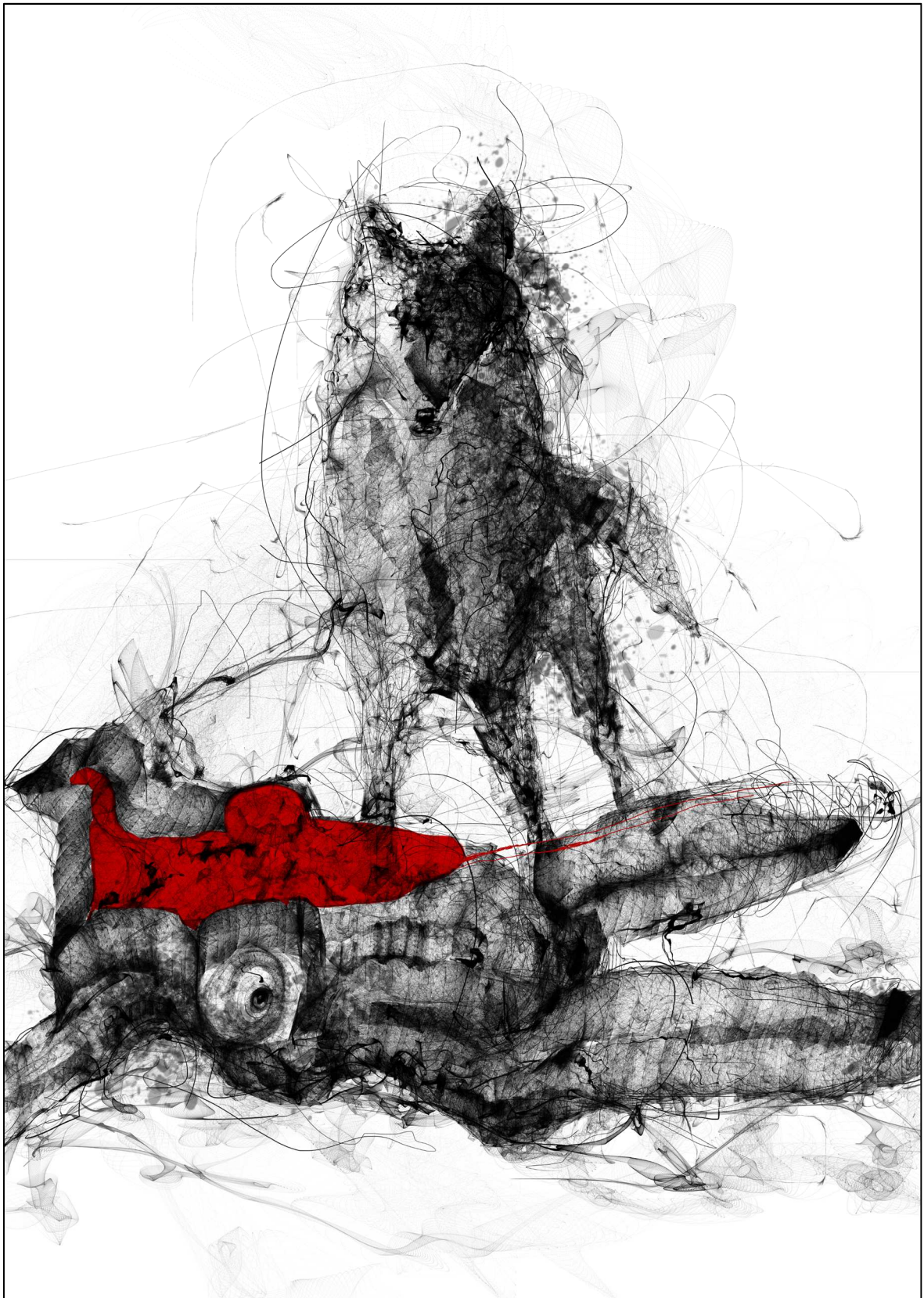
TYWINOVA SMRT - VARIANTY



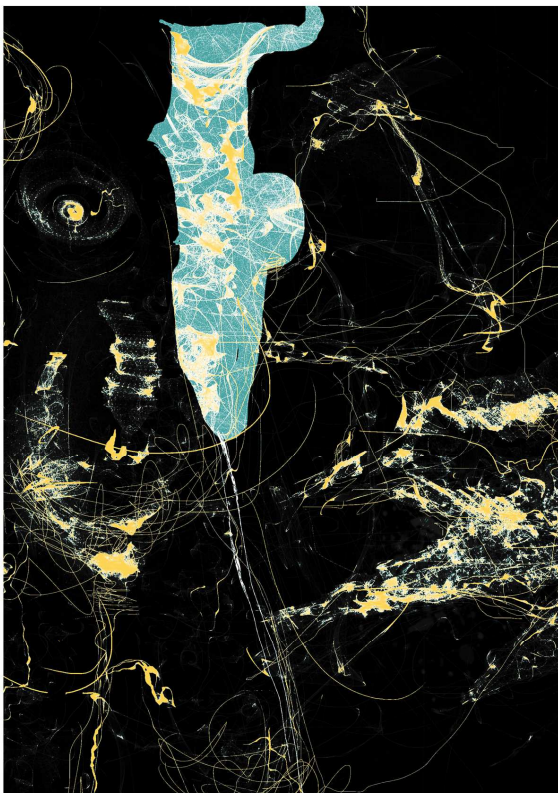
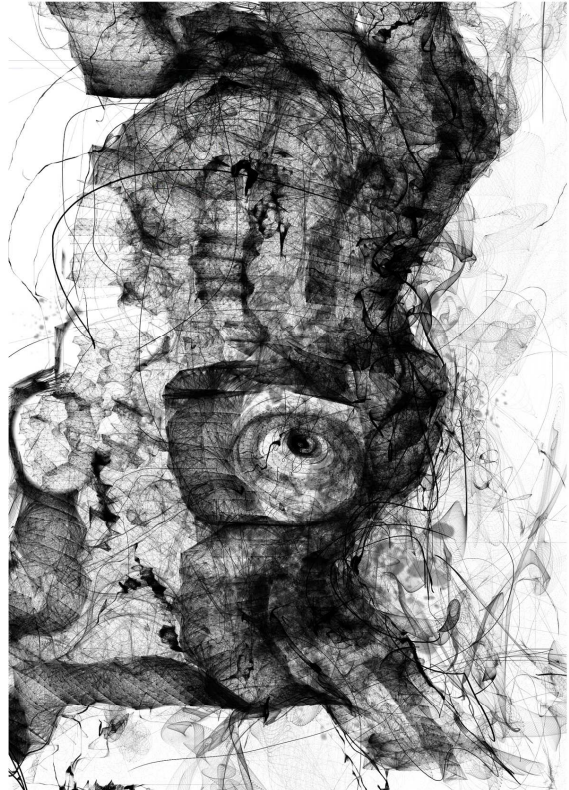
TYWINOVA SMRT - A2



RAMSAYHO HOLKY



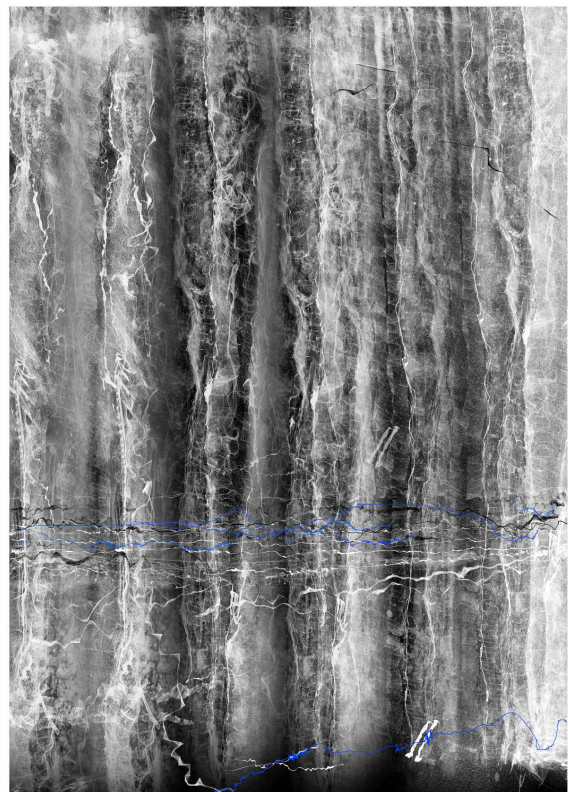
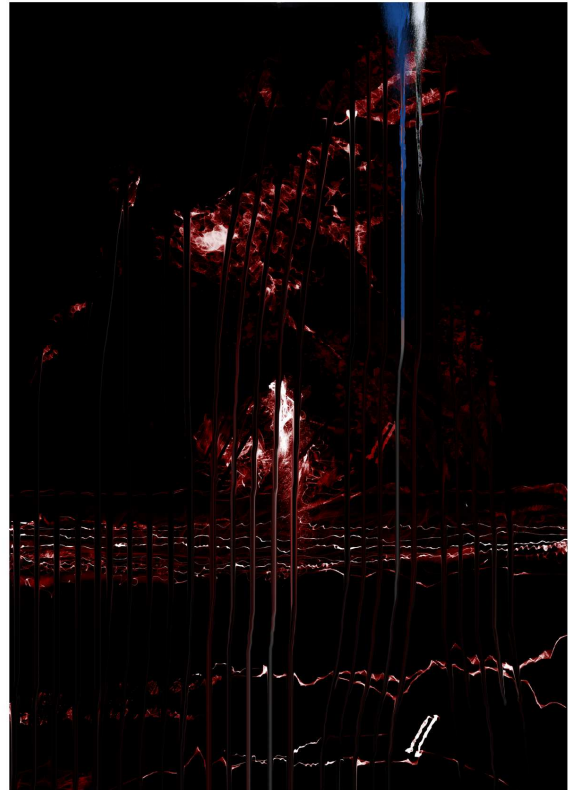
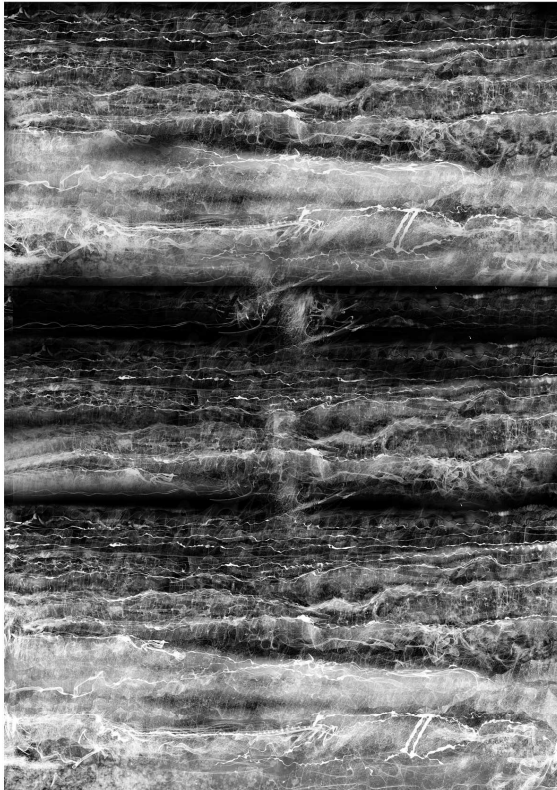
RAMSAYHO HOLKY - VARIANTY



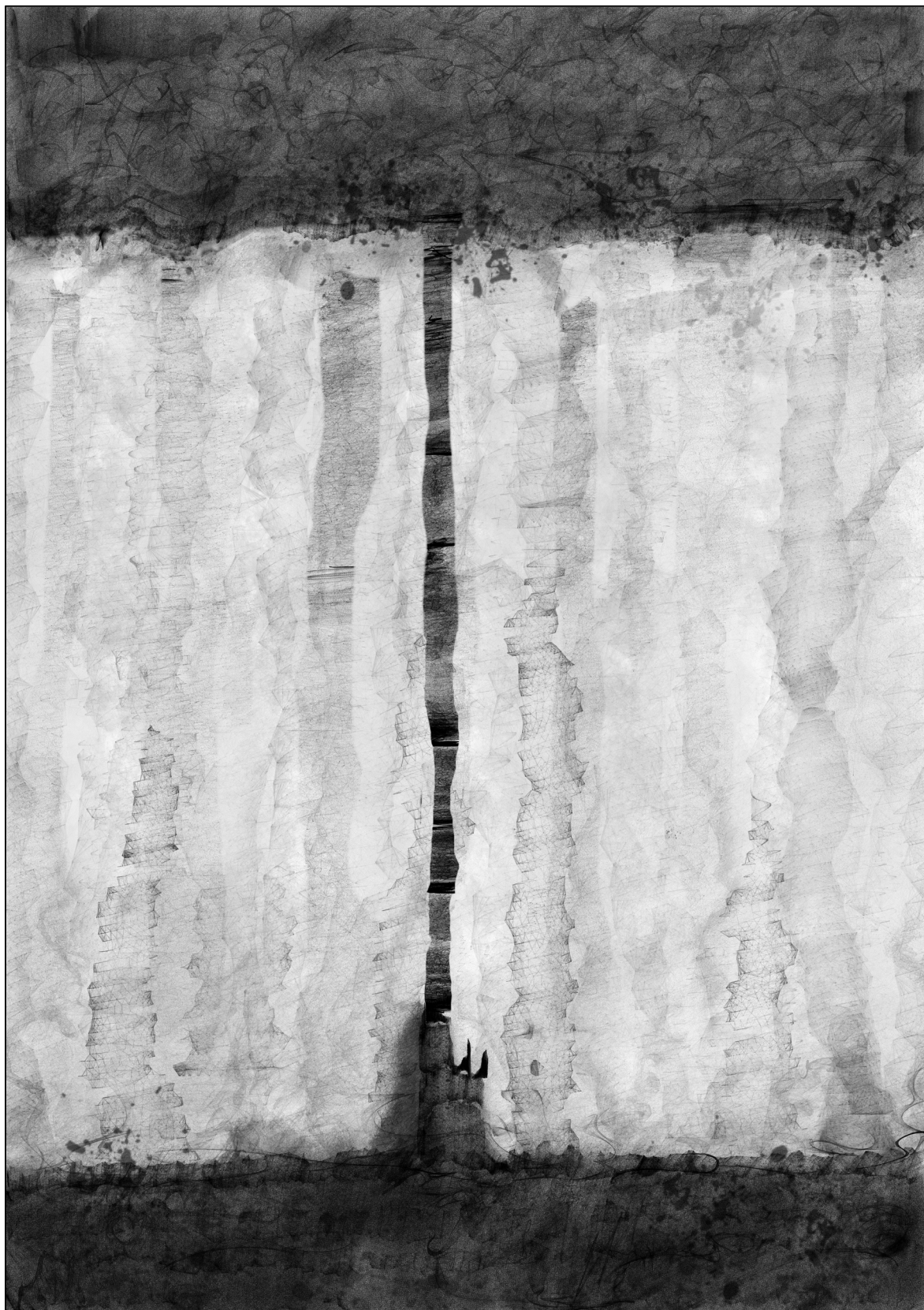
MAMUTI



MAMUTI - VARIANTY



ZEĎ



ZEĎ - VARIANTY

