

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

**Bakalářská práce**

**ILUSTROVANÁ KNIHA**

**GEORGE ORWELL**  
**1984**

**Jakub Lang**

**Plzeň 2018**

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

**Katedra výtvarného umění**

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika

Specializace Mediální a didaktická ilustrace

**Bakalářská práce**

## **ILUSTROVANÁ KNIHA**

GEORGE ORWELL

1984

**Jakub Lang**

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeská univerzita v Plzni

**Plzeň 2018**



Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2018

.....

podpis autora

## **OBSAH**

<b>1</b>	<b>MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY</b>	<b>10</b>
<b>4</b>	<b>POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR</b>	<b>12</b>
<b>5</b>	<b>SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ</b>	<b>14</b>
<b>6</b>	<b>RESUMÉ</b>	<b>15</b>
<b>7</b>	<b>SEZNAM PŘÍLOH</b>	<b>16</b>

## 1 MĚ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Kreslení a další výtvarné činnosti mají v mém životě místo už od útlého dětství. Náměty se tehdy držely většinou klasických „chlapec-kých“ témat (tzn. auta a vojáci), což se v určité podobě promítá i do mé dnešní tvorby. S přibývajícím věkem se k těmto námětům připojila díla inspirovaná videohrami a filmy. Obzvláště u jednoho starého skicáku z prvního stupně základní školy mě neustále překvapuje, jak se mi tehdy podařilo zachytit podobu postav ze **Star Wars** a filmového **Pána Prstenů**.

Na konci základní školy mi bylo jasné, že chci jít studovat na uměleckou střední školu, konkrétně Střední školu umění a designu v Husově ulici v Brně. Zbývalo se rozhodnout pro konkrétní obor. Nakonec nad Průmyslovým designem zvítězila ilustrace, a to hlavně díky výkladu vedoucího oboru Pavla Dvorského na dni otevřených dveří. Počítačová hra **Machinarium** z dílny studia jeho syna Jakuba mě velice oslovila a představa, že bych jednou mohl dělat něco podobného rozhodla o mém dalším směřování právě do ateliéru Ilustrace. Studium u pana Dvorského mělo zásadní vliv na mé vnímání kresby, pochopení toho, že méně je někdy více a také na celkový přístup k tvorbě.

Ve třetím ročníku jsem pak objevil techniku digitální malby, která pro mě byla do té doby neznámá, resp. neznámý pro mne byl proces a způsob její tvorby. Po prvních experimentech s grafickým tabletem, jsem pochopil, že tohle je technika, do které chci hlouběji proniknout. Následovala týdenní praxe v brněnském herním studiu 2K Czech, kde jsem pod vedením Romana Hladíka, art directora prvních dvou dílů počítačové hry **Mafia**, proniknul do základů (nejen) digitální malby - práce s plochou, barvou a světlem. Po této zkušenosti jsem si pořídil vlastní grafický tablet a začal se této technice věnovat naplno. Prvním mým větším kompletně digitálním projektem byla série

osmi ilustrací ke knize **Memento** od Radka Johna - klauzurní práce v prvním pololetí maturitního ročníku (viz. příloha č. 1). Moje bakalářská práce - ilustrace k románu **1984** George Orwella - je pravděpodobně jakousi evolucí právě tohoto souboru. Obě sdílejí silnou atmosféricnost, podobnou barevnost i práci se světlem. Tato shoda nebyla úmyslná, ale nejspíše sama vyplynula z mého vnímání depresivní atmosféry obou děl.

Dalším důležitým milníkem pro mou tvorbu bylo přijetí na Fakultu umění a designu Ladislava Sutnara v Plzni a připojení se do kolektivu ilustrátorů kolem večerního portrétování - Drawciety. Díky kamarádům a „mentorům“ Michalovi Kocourkovi a Filipovi Štorchovi jsem zjistil jaké obrovské mezery v malbě ještě mám, dokázal je pojmenovat a začal pracovat na jejich vyplnění. Pořád mám před sebou dlouhou cestu, ale zlepšení za poslední tři roky je obrovské.

Z principu se nesnažím držet si nějaký svůj styl, ale spíše v rámci každého úkolu hledat něco aspoň trochu jiného a nového. Pokud se podíváme na mé klauzurní práce z FDU rozdílnost ve stylu malby určitě najdeme. S klasickou kresbou to jde hůře, tam už se asi nějakému jednotnému stylu pomalu blížím.

Mimo klasické ilustrace mám společně s Anikou Ayou Bartošovou (tvorba postav) a svým bratrem Davidem (programování) rozpracovanou 2D počítačovou hru **Prince's Rescue**, u které maluji grafiku prostředí a vymýšlím herní design. Projekt začal v letním semestru 2016 v předmětu o herním designu Martina Vaňa a zatím je ve fázi prototypu. Plánujeme jej ale dokončit do podoby plnohodnotného titulu a vydat.

Kromě školní a vlastní tvorby také dělám storyboardy, klíčové snímky a animatiky k reklamám pro ilustrátorské studio DRAWetc. jako externista. Díky tomuto specifickému odvětví oboru se mi za poslední rok podařilo zlepšit hlavně v rychlosti práce.

## 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

Téma Ilustrovaná kniha jsem si vybral ze dvou důvodů.

Zprvė si nejsem úplně jistý ve vymýšlení vlastních nových námětů, světů, příběhů, atd. a mnohem raději mám aspoň v základních věcech jasné zadání, kterého se můžu držet. Baví mě v něm hledat detaily, konkrétně se jich držet, hrát si s nimi, skrývat je. A na to jsou knihy ideální. Ne vždycky se to samozřejmě podaří a člověk se občas příliš nechá unést první představou a na detaily zapomene, případně je pozmění k obrazu svému. Myslím si ale, že když se ilustrátorovi podaří držet na uzdě a detaily zachovat, pozorný konzument to nadmíru ocení a každý detail mu udělá radost.

Zadruhé, ilustrování knih mě sice baví, ale nemám v plánu se mu věnovat jako hlavnímu způsobu obživy. Mnohem blíže mám k videohram, filmům, případně hrám deskovým a raději bych se viděl v této oblasti ilustrace, případně concept artu. Knihu tedy ilustruji také proto, že je to příležitost, ke které bych se v budoucnu už nemusel dostat.

A teď už k výběru samotné knihy. Ve hře byly tři varianty, první dvě od George Orwella - ***Farma Zvířat*** a ***1984***, třetí od bratrů Strugackých - ***Piknik u cesty***.

Ze začátku jsem byl rozhodnutý pro ***Farmu zvířat***, kterou jsem jako jedinou předtím nečetl. Po přečtení jsem udělal pár skic pro představu o stylu (realistická linka, jednoduše kolorovaná), ale po konzultaci s vedoucím práce Václavem Šlajchem, jsem od této knihy upustil, pro nedostatek stylizace, která by ilustracím v tomto případě seděla více.

***Piknik u cesty*** byla spíše rezerva. Jednak už existuje ve verzi s povedenými ilustracemi od Jiřího Jirky a jednak jsem si po osvěžení části textu uvědomil, že na můj vkus není příliš konkrétní a práce na ní by mě asi tolik nebavila.



Volba tedy padla na román George Orwella **1984**. Kniha, kterou tento britský autor napsal už v roce 1949, je dnes bohužel aktuálnější než kdykoliv předtím a říkám si, že jediné, v čem se Orwell mýlil, bylo datum zasazení, kterému by více seděl rok 2084.

Žijeme dnes v post-informační době, kdy z článku na internetu je nejdůležitější titulek a ověřování si informací je pro spoustu lidí velká neznámá, stejně jako kritické myšlení. Přestali jsme nad věcmi přemýšlet a slepě hltáme obsah, co se na nás ze všech informačních zdrojů valí. Z televize, sociálních sítí, rádia, novin. Neuvědomujeme si, že nezávislá média jsou dnes už v drtivé menšině a mají na kaňku. Že za spoustou informačních zdrojů stojí někdo, kdo jemně tahá za nitky a ohýbá si pravdu k obrazu svému. Ať už je to světová mocnost nebo „jen“ miliardář toužící po moci.

Někteří politici už dokonale ovládají schopnost Orwellova *doublethinku* a dělají naprosto něco jiného, než říkají. To, co řekli včera, už neplatí a to, co řekli předevčírem už neexistuje. Hlavně že se „maká“, produkce všeho roste a zázračně nacházíme přebytečné miliardy na populistická rozhodnutí.

Dvě minuty nenávisti si člověk pustí v televizi. *Velkému Bratrovi* předá všechny informace dobrovolně sám skrze sociální sítě. Vše, co si přečte na internetu a odpovídá jeho názoru je pravda, takže ke spokojenému životu mu stačí už jen kobliha zadarmo a představa bezchybného vůdce, který se přece o všechny postará.

Děsí mě, jakým směrem a rychlostí se ženeme k podobě světa, kterou George Orwell popsal právě v **1984**. Je to kniha, která by měla být zase vidět. Kniha, která by měla být čtena každou generací, aby lidem připomněla, že mezi svobodou a totalitou je jen tenká hranice. I proto jsem si ji vybral a doufám, že mé ilustrace zaujmou někoho natolik, aby si **1984** poprvé přečetl a začal nad věcmi okolo nás přemýšlet v širších souvislostech.

### 3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

Na začátku tvorby pro mě bylo důležité stanovit si alespoň přibližnou podobu finálních ilustrací. Začal jsem tedy tak, že jsem si připomněl několik prvních stran knihy a vybral z ní námět, který jsem převedl do celostránkové ilustrace. Jednalo se sice o hrubý nástřel, ale styl malby, barevnost a atmosféra se už v tomto prvním pokusu blížili podobě, kterou můžeme vidět u hotových ilustrací (viz. příloha č. 2).

V tento moment bylo také potřeba rozhodnout o formátu knihy. Prvně jsem uvažoval o A5 na šířku, stejně jako tomu bylo u mých dvou předchozích ilustrovaných knih - leporelu *Lucemburkové na českém trůně* a *Krysaře* od Viktora Dyka. Po konzultaci a zvážení počtu stran výsledné knihy však zvítězila klasická orientace na výšku. To pro mě byla trochu výzva, protože drtivá většina celostránkových ilustrací, které jsem za dobu studia na FDU dělal, byla na šířku.

Po ujasnění představy jsem se pustil do opětovného přečtení celé knihy. Při tom jsem si dělal poznámky o každé zajímavé situaci, která by se dala výtvarně ztvárnit. Při výběru jsem se už také snažil zohlednit rozložení ilustrací ve výsledné vazbě. To se mi povedlo celkem pravidelně, až na jedno prázdnější místo v poslední třetině knihy, které popisuje fungování politického systému a k ilustrování se příliš nehodí.

Postupně jsem z poznámek začal vybírat ty nejlepší náměty a začal je černobíle skicovat. Snažil jsem se hledat zajímavé kompozice a nasvětlení scén. Záměrem byla také úspornost tahů, ale zároveň určitá špinavost a hrubost. Po první várce skic jsem se pustil do hledání konkrétních referencí k barevnosti a způsobu práce se štětcem. Zásadní pro mě byla dvojice současných polských ilustrátorů. U Piotra Jabłońskiego mě baví jeho styl malby a množství detailů,

které vkládá i do obyčejné holé stěny (viz. příloha č. 4). Toho jsem se snažil v některých ohledech částečně držet i u své práce, avšak s určitou mírou, abych nespádl do přílišné utahanosti. Barevnost a atmosféra jeho prací pro mě byla také velkou inspirací. Hlavní podíl na výsledné barevnosti mých ilustrací však měl konkrétní obraz od jiného polského ilustrátora, Mateusze Michalského, s výjevem leteckého souboje z Bitvy o Británii (viz. příloha č. 5). Přejít ze špinavě okrových přes oranžovo-hnědé do hluboce tmavých fialových tónů se mi zprvu jevil ideální i pro atmosféru, kterou jsem se snažil zachytit ve své práci já sám. Nakonec jsem sice použil barvy méně syté, ale jako výchozí bod byla tato ilustrace stejně velmi důležitá.

Každou ilustraci jsem pak začal rozpracovávat z předchozí skici. Černobílou skicu jsem vždy nejprve pomocí vrstvy v režimu „color“ převedl do okrového monochromu a jednotlivé prvky obrázku poté rozřezal do samostatných vrstev pomocí polygonálního lasa. Do těch jsem pak postupně přidával více a více barevných odstínů a detailů.

Abych držel kvalitu všech ilustrací na zhruba stejné úrovni, měl jsem jich rozpracováno vždy několik zároveň. V momentě, kdy jsem přestával vidět chyby u jedné, přesunul jsem se k práci na jiné ilustraci.

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

Výstupem bakalářské práce je kniha v pevné vazbě ve formátu A5 na výšku. Kniha má 256 stran, z toho je 24 celostránkových ilustrací. Většina je jednostránkových, ale najdeme i 4, které jsou na celou dvoustranu. Z důvodu tisku textu a obrázků zvláště, na rozdílné papíry, se za každou ilustrací objevuje vakát (u dvoustránek pak logicky i před). Samozřejmostí je ilustrace na obálce a grafické řešení obálky samotné.

Kniha je rozdělena do tří částí, z nichž každá má trochu jiný význam a lehce odlišnou náladu. U prvních dvou je tato změna na první pohled jen nepatrná u třetí části je naopak velice razantní. I to jsem se snažil v ilustracích nějakým způsobem napodobit. V úvodní části se seznamujeme s každodenním životem hlavního hrdiny Winstona Smithe, s prostředím, ve kterém žije, s jeho prací na *Ministerstvu pravdy*, se zvyklostmi členů *Strany* a fungováním celé tamní společnosti a systému. A v neposlední řadě se dozvídáme i o Winstonovu *ideozločinu* - psaní si vlastního deníku. Tomu odpovídá i prvních šest ilustrací zobrazujících převážně rutinu Winstonova života.

Ke konci první a celou druhou část pozorujeme, jak Winston stále častěji porušuje svůj běžný harmonogram a dostává se do, pro něj až do této chvíle, neobvyklých situací. Toulání se po *prolétských* čtvrtích Londýna, seznámení se a tajné schůzky s Julií, pronajmutí si pokoje nad krámkem pana Charringtona, připojení se k *Bratrstvu* a předání Goldsteinovy *Knihy* během oslav *Týdne nenávisti*. Kapku naděje, optimismu a radosti v jinak šedé realitě tamního světa jsem se snažil přiměřeně vložit i do některých ilustrací v této části knihy.

Poslední část knihy se pak odehrává *na místě, kde není temnoty*. S Winstonem prožíváme nejhorší chvíle jeho života za tlustými stěnami *Ministerstva lásky*. Od psychologické hry se střídáním spoluvězňů v cele, přes mučení elektrickým proudem až po tajemnou *místnost 101*. Vše je zastřeno neustálým svitem bílých zářivek a úplnou ztrátou pojmu o čase. Celá kniha končí podobně, jako začala - Winston kráčí chodbou. Tato souvislost mi došla až při malování poslední ilustrace. Je snad symbolem toho, že Winston je jen jeden z mnoha a jeho osud potkal a potká řadu dalších obyvatel *Oceánie*? Povaha událostí v poslední části se zrcadlí i v ilustracích, které jsou výrazně světlé a v některých místech až přeexponované.

Všechny ilustrace jsou realizovány technikou digitální malby za pomoci grafického tabletu Wacom Intuos Pro v programu Adobe Photoshop. Text jsem sázel písmem Adobe Garamond Pro v programu Adobe InDesign. Písmo použité na obálce je Proletarsk.

Jak už jsem psal, **1984** je kniha stále aktuální a neměla by, ani po tolika letech od prvního vydání, zapadnout. Naproti tomu digitální malba je médium pořád relativně nové a svěží. I proto si myslím, že kniha ilustrovaná touto technikou má potenciál oslovit hlavně mladé čtenáře, kteří se doposud s Orwellovou tvorbou neseťkali. Digitální malba je také hlavní technikou, která se dnes využívá v zábavním průmyslu při návrzích výtvarného řešení filmů a videoher. I přesto se jí na českých výtvarných školách stále dostává velmi malé pozornosti. Situace se začíná zlepšovat, jak můžeme pozorovat i na FDU, ale jedná se stále o pomalou změnu. Doufám tedy, že i má bakalářská práce pomůže k jejímu urychlení.

## 5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### a) Knižní a periodická literatura

BAMMES, Gottfried. *Die Gestalt des Menschen: Lehr- und Handbuch der Künstleranatomie*. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag, 1995. ISBN 3473483788.

BAMMES, Gottfried. *Grosse Tieranatomie: Gestalt, Geschichte, Kunst*. Ravensburg: O. Maier, 1991. ISBN 3473483664

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

ORWELL, George. *1984*. Praha: Naše vojsko, 1991. ISBN 80-206-0256-9.

ORWELL, George. *Farma zvířat: pohádkový příběh*. Praha: Práce, 1991. Erb (Práce). ISBN 80-208-0159-6.

STRUGACKIJ, Arkadij Natanovič a STRUGACKIJ, Boris Natanovič. *Piknik u cesty*. Praha: Mladá fronta, 1985. ISBN 23-023-85.

### b) Internetové zdroje

George Orwell. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-23]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/George\\_Orwell](https://cs.wikipedia.org/wiki/George_Orwell)

## 6 RESUMÉ

As a theme of my bachelor thesis I chose to illustrate a book. I had three potential options and in the end, I decided to go with dystopian novel **1984** by British author George Orwell. Despite the fact, that it was published in 1949, the book is unfortunately still very relevant in these days. Orwell's vision of future reality corresponds to the post-information times in which we are living. Also, the concept of *Big Brother* is very similar to social networks, except the difference that we actually give up a lot of information from our personal lives voluntarily. I think that a lot of people don't understand how these structures really work and reading of 1984 could help them to realise how important is critical thinking and verification of authenticity of information.

The result of my work is hard-covered book. It has 256 pages which contains 24 full-page illustrations. The book cover is illustrated as well. The technique in which I made the illustration is digital painting. I was working with graphical tablet Wacom Intuos Pro and program Adobe Photoshop.

In the illustrations, I tried to depict atmosphere of Winston Smith everyday reality. For achieving this I used mostly dramatic lighting and ocher and brown colours with a bit of purples in the shadows. The colouring of the illustrations is slightly changing according to the different parts of story to almost overexposed final. The contrast of hard and soft edges was also very important to me.

I hope my work will be part of the faster spreading of digital painting technique among art faculties because this technique is most used in concept art for movie and gaming industry and very important to learn for illustrators interested in this specific course of illustration. Moreover, I hope that my illustrations made by this technique will engage the attention of young people to that extend that they will read **1984** or it will even awaken their interest in other Orwell's work.

## **7 SEZNAM PŘÍLOH**

### **Příloha č. 1**

Ukázka ilustrací ke knize *Memento* - klauzurní práce na SŠ

### **Příloha č. 2**

Porovnání hrubého návrhu a finální podoby ilustrace

### **Příloha č. 3**

Inspirace pro styl malby - Piotr Jabłoński

### **Příloha č. 4**

Inspirace pro barevnost - Mateusz Michalski

### **Příloha č. 5**

Ukázka skic k ilustracím

### **Příloha č. 6**

Ukázka skic k ilustracím

### **Příloha č. 7**

Ukázka procesu tvorby jedné z ilustrací

### **Příloha č. 8**

Ukázka procesu tvorby jedné z dvoustránkových ilustrací

### **Příloha č. 9**

Porovnání skici a finální podoby jedné z dvoustránkových ilustrací

### **Příloha č. 10**

Porovnání skici a finální podoby jedné z dvoustránkových ilustrací

### **Příloha č. 11**

Přední strana obálky

### **Příloha č. 12**

Ukázka jedné z ilustrací

### **Příloha č. 13**

Ukázka jedné z ilustrací

### **Příloha č. 14**

Ukázka jedné z ilustrací

### **Příloha č. 15**

Ukázka jedné z ilustrací

### **Příloha č. 16**

Ukázka jedné z ilustrací

### **Příloha č. 17**

Ukázka jedné z ilustrací

### **Příloha č. 18**

Ukázka jedné z ilustrací



## Příloha č. 1

Ukázka ilustrací ke knize *Memento* - klauzurní práce na SŠ



zdroj: vlastní ilustrace

## Příloha č. 2

Porovnání hrubého návrhu a finální podoby ilustrace



zdroj: vlastní ilustrace

### Příloha č. 3

Inspirace pro styl malby - Piotr Jabłoński



zdroje:

JABŁOŃSKI, Piotr. The Dawn Patrol [online]. [2018-04-23].

Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/ldXEO>

JABŁOŃSKI, Piotr. An Ear to the Wall [online]. [2018-04-23].

Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/LXOZv>

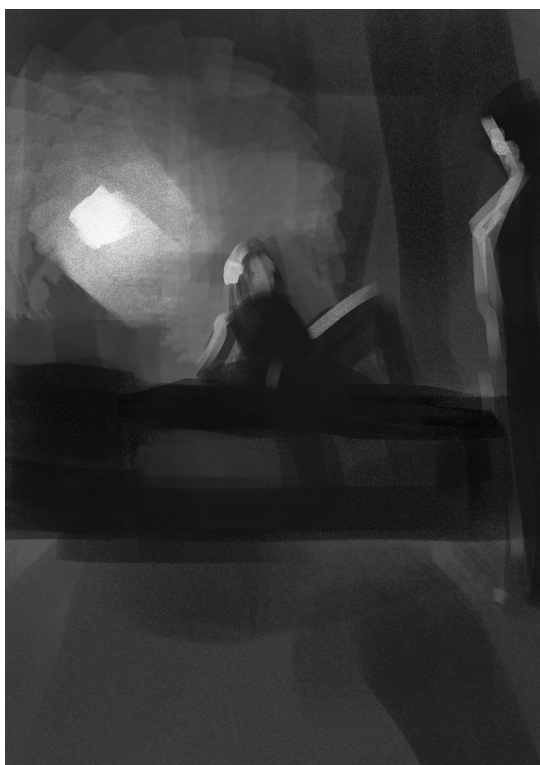
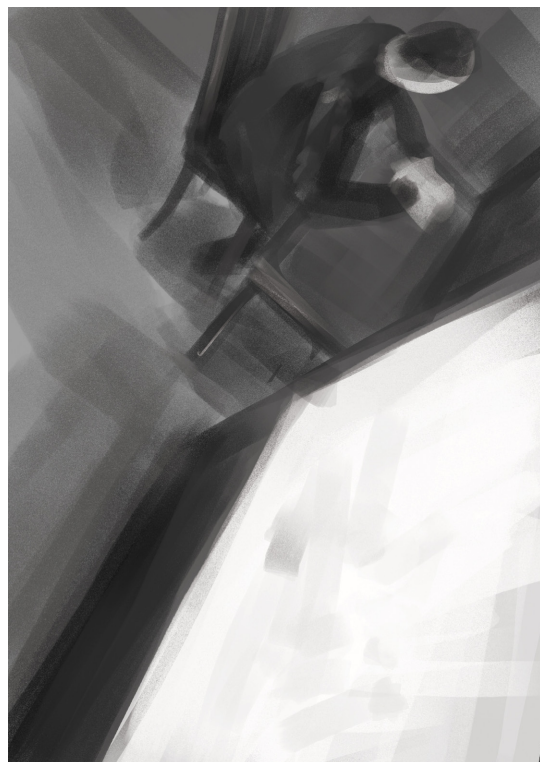
## Příloha č. 4

Inspirace pro barevnost - Mateusz Michalski



zdroj: MICHALSKI, Mateusz. Battle In Air [online]. [2018-04-23].  
Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/9arqQ>

**Příloha č. 5**  
Ukázka skic k ilustracím



zdroj: vlastní skici

**Příloha č. 6**  
Ukázka skic k ilustracím



zdroj: vlastní skici

## Příloha č. 7

Ukázka procesu tvorby jedné z ilustrací



zdroj: vlastní ilustrace

## Příloha č. 8

Ukázka procesu tvorby jedné z dvoustránkových ilustrací

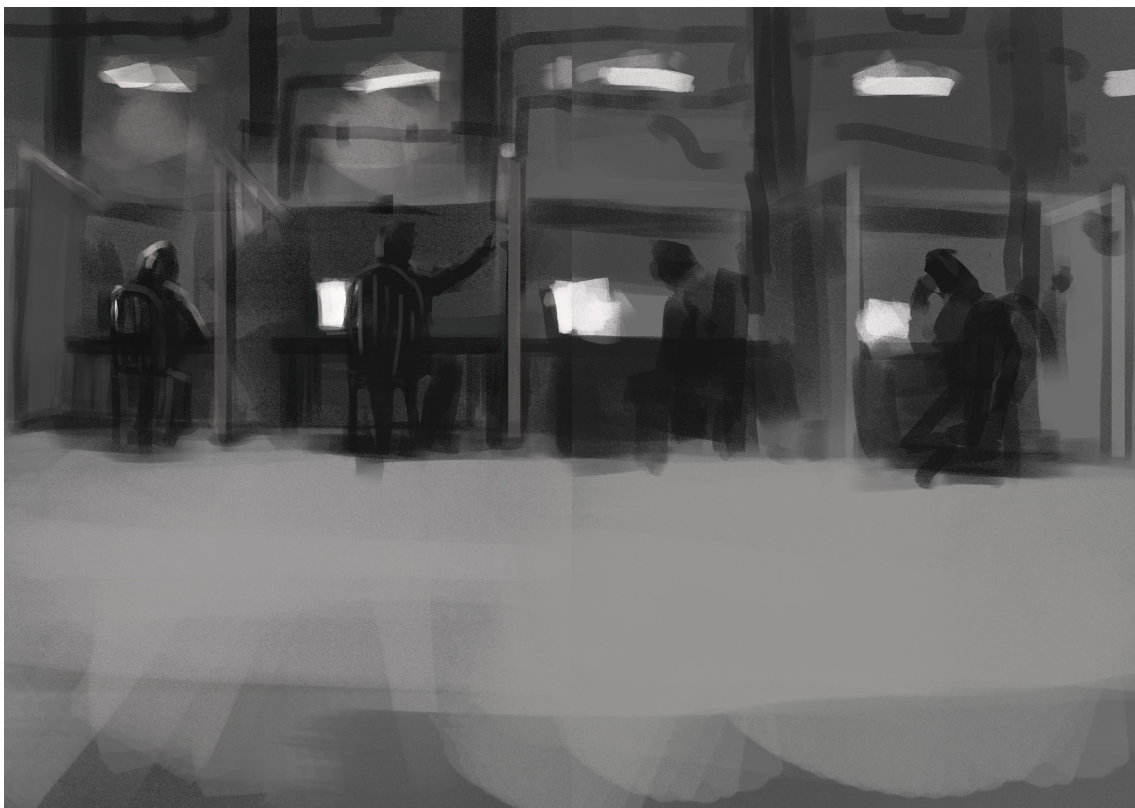


zdroj: vlastní ilustrace



## Příloha č. 9

Porovnání skici a finální podoby jedné z dvoustránkových ilustrací



zdroj: vlastní ilustrace

## Příloha č. 10

Porovnání skici a finální podoby jedné z dvoustránkových ilustrací



zdroj: vlastní ilustrace

**Příloha č. 11**  
Přední strana obálky



zdroj: vlastní ilustrace

## Příloha č. 12

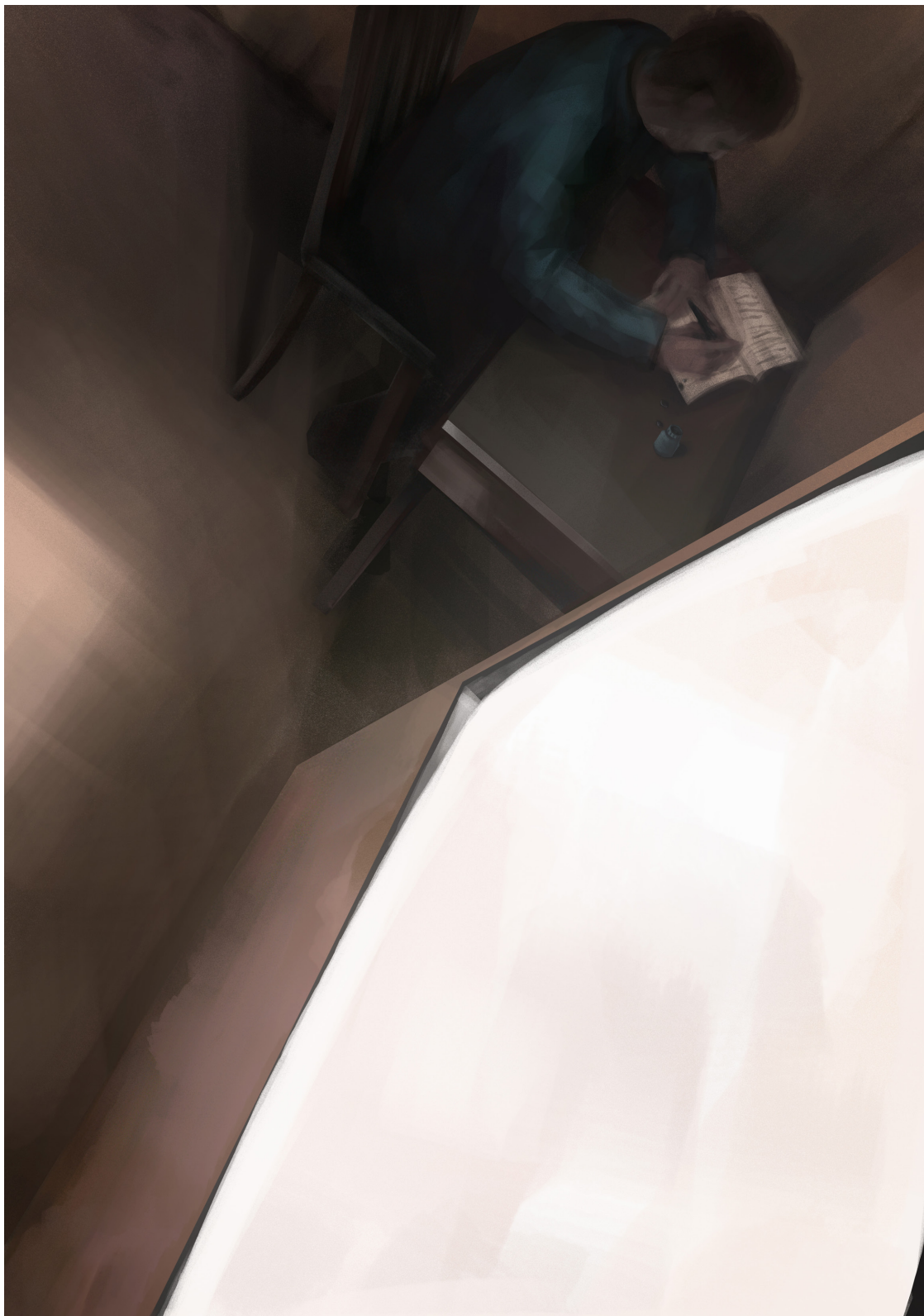
Ukázka jedné z ilustrací



zdroj: vlastní ilustrace

## Příloha č. 13

Ukázka jedné z ilustrací



zdroj: vlastní ilustrace

## Příloha č. 14

Ukázka jedné z ilustrací



zdroj: vlastní ilustrace

**Příloha č. 15**  
Ukázka jedné z ilustrací



zdroj: vlastní ilustrace

**Příloha č. 16**  
Ukázka jedné z ilustrací



zdroj: vlastní ilustrace

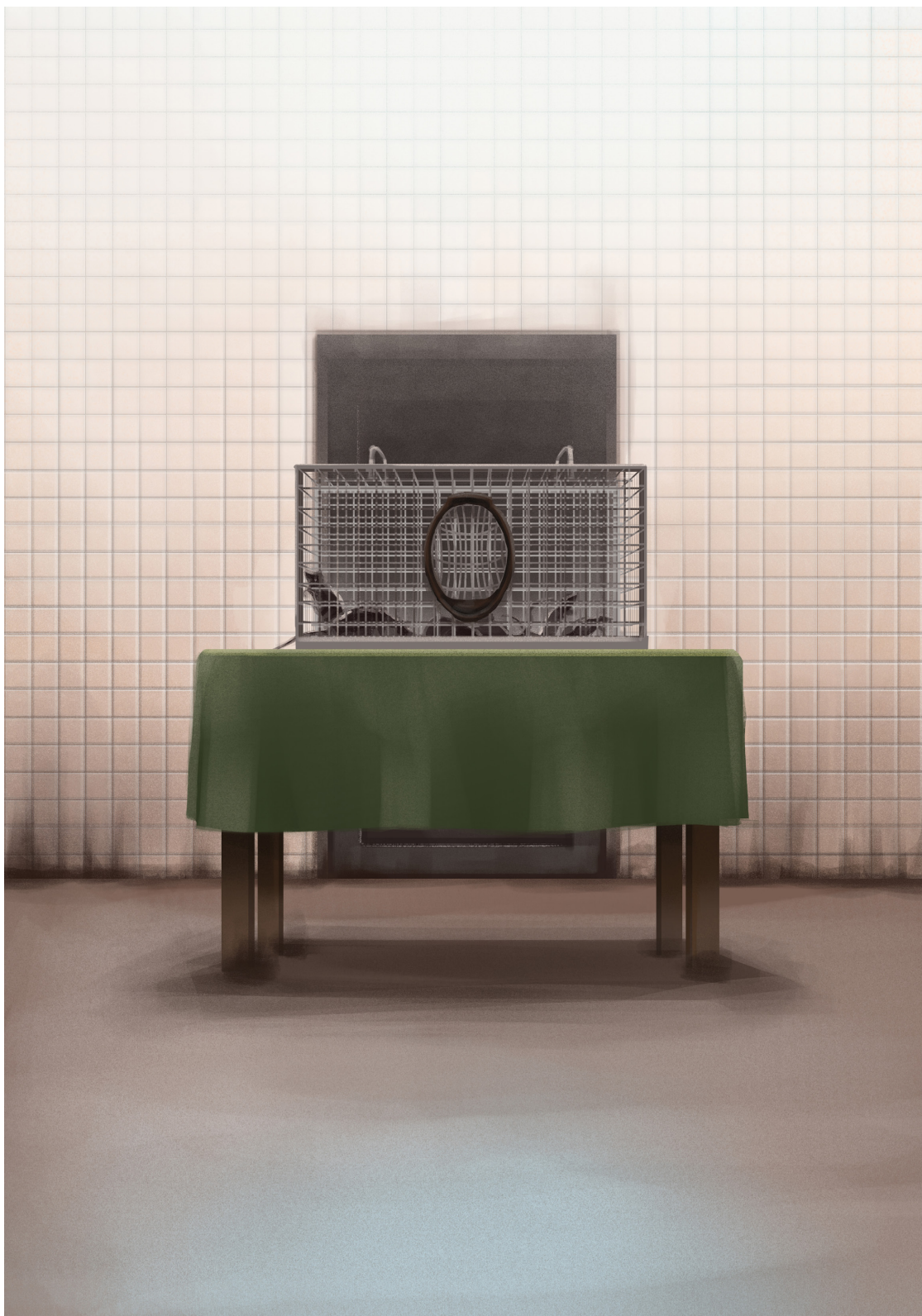


**Příloha č. 17**  
Ukázka jedné z ilustrací



zdroj: vlastní ilustrace

**Příloha č. 18**  
Ukázka jedné z ilustrací



zdroj: vlastní ilustrace