Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

ILUSTROVANÁ KNIHA

Dante Alighieri: Peklo

BcA. Kristina Bártová

Plzeň 2020

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a Grafický design
Specializace Ilustrace

Diplomová práce

ILUSTROVANÁ KNIHA

Dante Alighieri: Peklo

BcA. Kristina Bártová

Vedoucí práce: ak. mal. Renáta Fučíková
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2020

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, červen 2020 ….....

podpis autora

K Božské komedii mě přivedla vedoucí ateliéru Didaktické ilustrace i mé práce, paní Renáta Fučíková. Vrcholné dílo Danta Alighieriho jsem do té doby považovala za zajímavou a fascinující knihou, od jejíž četby mě vždy odradila zdánlivá nestravitelnost. Tedy to platilo do doby, než jsem objevila čtivý a svižný překlad pana Vladimíra Mikeše. Kniha mě uchvátila svou mnohovrstevnatostí, komplexním pojímáním prostoru a času a také vysvětlujícím doprovodem překladatele. Od mala preferuji spíše encyklopedie a atlasy před prózou nebo lyrikou, takže jsem zprvu netušila, jak fascinující svět v Komedii objevím. Po počátečním nadšení nastoupila panika – právě ona komplexnost a množství kvalit mě paralyzovaly. Jak je možné zpracovat něco tak souborného? Knihu, která defacto mapuje tehdejší představy o kosmu, filosofii a politice, nemluvě o niterné výpovědi autora?

Rozhodla jsem se pojmout jen jeden ze tří úseků celého díla, Peklo. Zaměřila jsem se také hlavně na vykreslení Danteho světa a emotivní rovinu. Historický kontext, lingvistické kvality (navíc v překladu jen těžko plně docenitelné) a skryté významy přenechávám jiným. Důvodů, proč jsem si vybrala právě Peklo je hned několik. Za prvé je to první část, což zní jako logické výchozí místo začátku. Za druhé zpracovat celou Komedii za jeden rok mi nepřišlo proveditelné a zpetně to hodnotím jako dobré rozhodnutí. Velmi důležitý byl i fakt, že v překladu Vladimíra Mikeše vyšla právě jen tato část. Paradoxně bych nejraději ilustrovala Ráj, věřím však, že se k němu časem také dostanu, koneckonců tam vede cesta přes Peklo.

Božská komedie zásadně ovlivnila představy lidí o kosmu i samotný vývoj italštiny. Dante si Peklo, Očistec i Ráj osadil nejrůznějšími historickými osobnostmi i mytickými stvořeními, vede s nimi fiktivní dialogy či je nechává pykat za jejich hříchy. Přestože je tato rovina velmi důležitá, jeho dílo mě oslovilo především promyšlenou strukturou světa, obrazností a nadčasovostí, snažila jsem se popsat především ty. Proto jsem také v ilustracích záměrně nikoho neportrétovala, třebaže existujících osobností je tam nespočet. Proč vlastně taky, kdo si chce prohlédnout ďábly prznící hříšné duše, může vyhledat třeba Boticelliho nádherné a velmi popisné ilustrace nebo skvělé dřevoryty Zdeňka Mézla. Absenci figurativních výjevů v mých ilustracích ovlivňuje i zvolená technika.

Před mnoha lety jsem se začala zajímat o fraktály, nejprve jako o fascinující způsob řádu v přírodě. Jako malá jsem hleděla na šnečí ulitu a přemýšlela, kde vlastně začíná. Vine se snad její špička od nekonečna? A jak je to u kapradí, jehož lístky lze rozdělovat na menší a menší, ale tvar si zachovávají stejný? A jak je možné, že na žilkách listů lípy najdeme téměr dokonalý obrázek koruny stromu, z kterého pochází? Když jsem kreslila květiny, snažila jsem se opakovat jejich lístky „až donekonečna“, respektive co mi rozhraní papíru a tužky dovolilo. Později jsem se seznámila s pojmem fraktálů, tedy soběpodobných, nekonečných a složitých vzorů, které však mají poměrně jednoduchá pravidla i matematický zápis. Příkladem známého a „jednoduchého“ fraktál je třeba Kochova vločka.[1] Sice ji můžete snadno nakreslit na papír, ale nikdy vločku nenakreslíte celou, stejně jako přímku nebo hvězdnou oblohu (nebo ostatně cokoliv). Zblízka i zdálky vypadá vlastně stejně. Ale co je nejzajímavější, že jsou fraktály všude kolem nás. Poměry v našem těle jsou fraktální, také strom evoluce, mraky, dokonce i myšlenky – vezmete-li si jakoukoliv myšlenkovou mapu, bude se větvit. Domnívám se, že celý vesmír je fraktál, jen o dost komplexnější, než Kochova vločka. A spirály šneků (v uších i zahradách) a galaxií vycházejí z jednoho pratvaru, který je otištěn v celém vesmíru, absolutně

inteligentní entitě. Osobně věřím ve fraktály a dokonalost vesmíru. Problém s fraktály nastává, když mám o nich něco povědět. Nevím kdy přestat, protože se ve fraktálu myšlenek o fraktálech dá dost snadno ztratit to měřítko. Jsou však pro mě nekonečnou inspirací.

Později navíc zjistila, že fraktály se dají nejen malovat, ale i vykreslovat v počítači. Před pár lety jsem objevila program Mandelbulber, kde se tyto tvary dají vytvářet trojrozměrné. Lze je tam i kombinovat, nasvěcovat, texturovat všemožně jinak upravovat. Od té doby jsem desítky či spíše stovky hodin strávila vytvářením, zkoumáním a renderováním fraktálů, vydatně si touto kratochvílí opotřebila oči i počítač a zaplnila paměť změtí více i méně vydařených obrázků. Na praktické využití této činnosti v kontextu Božské komedie mě navedla paní Fučíková, za což jsem jí velmi vděčná.

Pro znázornění fantaskních výjevů jsou digitální fraktály ideální – mají v sobě jistou organičnost, opakování, na něž jsme zvyklí z přírody; na druhou stranu ale nezachycují nic konkrétního ze známého vesmíru (pokud vím). Mandelbulber navíc umožňuje se ve fraktálech různě pohybovat a přibližovat si je. Možností jejich podob je tedy nekonečno, což jsem shledala za první technické úskalí (či spíše *vlastnost*, protože všechny „nevýhody“ techniky, které bych chtěla vyjmenovat, jsou i důvodem, proč mě tak baví). Nabízí se zkrátka přehršel možností, ve kterých se lze snadno ztratit. Druhý limit se projevil v časové náročnosti a výpočetní kapacitě mého postaršího počítače; nezřídka kdy se jeden obrázek renderoval třeba i několik hodin, přičemž a výsledek mohl být úchvatný nebo úplná tragédie. Občas se podařila i úchvatná tragédie, kdy sice technicky obraz nestál za nic (byl například plný šumu, černý jak bota, nebo se fraktál někde jednoduše rozpadnul), ale právě díky tomuto nepředvídatelnému šmrncu nakonec našel nejlepší využití. Právě takové mám nejradši a myslím, že do pekla se hodí lépe, než dokonalé a přesné obrazce. Další limitující vlastností této techniky je nemožnost vytvoření konkrétního vymyšleného obrazce. Lze se mu všelijak přiblížit, když víte, jak program funguje, nikdy to však nebude totéž jako například u kresby, kde myšlené a kreslené se více méně shoduje. Nejvíce se práci s programem Mandelbulber blíží fotografování přírody na neznámé planetě, ovšem s rozdílem kvalitně vybaveného fotoateliéru a kávovaru.

Všechny tyto aspekty práce s fraktály v Mandelbulberu mě moc bavily, ale aby bylo možné jimi ilustrovat konkrétní příběh, musela jsem z nich udělat koláže, které se místy blížily fotomontáži. U některých ilustrací jsem využila i malbu, ale ne v klasickém slova smyslu. Pracovala jsem v programu Adobe Photoshop, který nabízí i možnost vytvářet 3D objekty – například pomocí funkce depth map.[3] To, co je na původně plochém obrázku světlé se vyvýší, to, co naopak je tmavé, se sníží, a tak vznikne trojrozměrný objekt. Některé výjevy (například pohledy na peklo svrchu, model Země okolní sféry) jsem namalovala dvourozměrně (a všemožně upravila) a až následně jsem z nich funkcí depth map vytvořila prostorové objekty. A ty jsem potom dále upravovala, dokud se neblížily mé představě. Ta se však většinou v procesu díky experimentům proměnila, takže výsledek mě téměř vždy překvapil. V ilustracích jsem také využila fotografie přírodních textur. Použila jsem snímky vlastní i z galerie NASA, která je má k nekomerčním účelům k dispozici.

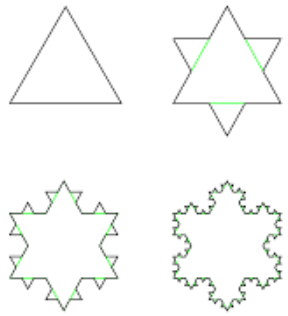
Obrazy jsem zkoušela kombinovat i s částmi lidského těla a fotografiemi lidí a soch, ale výsledek byl rozpačitý. Konkrétní měřítko, které jim figury dodaly, působilo zvláštně (ovšem tím špatným

způsobem). Zůstala jsem tedy u mimolidských přírodnin, které ponechávají prostor pro interpretaci v mozku čtenáře.

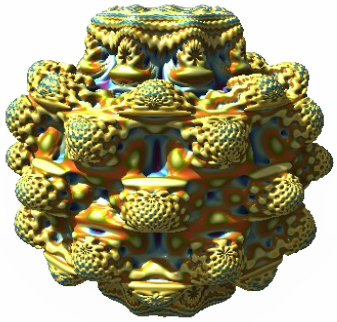
Výsledkem mého snažení bude kniha, která při otevření bude mít velikost čtverce o straně 30,4 cm. Ilustrace na začátku knihy jsou relativně světlé a jemné a s přibývajícími stranami nabývají na temnotě. Rozhodla jsem se pro vazbu s otevřeným hřbetem, která barevnému přechodu z povrchu země až do nejhlubšího pekla umožní vyniknout. Bohužel v době, kdy píšu tento text, není ještě výtisk na světě, takže přikládám jen digitální podobu. Během tvorby jsem zjistila, že mě námět i technika inspirují ke zpracování Danteho světa z hlediska prostoru a pohybu. V budoucnu bych ráda svou verzi Komedie doplnila právě o tyto rozměry.

Obrazová příloha:

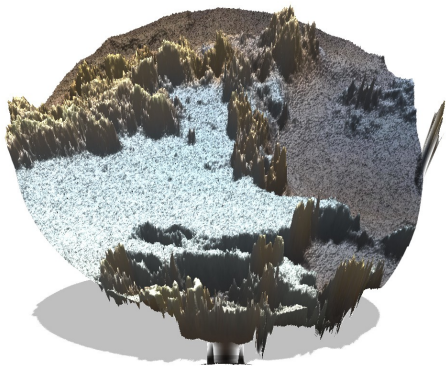
1) kochova vločka, fraktál



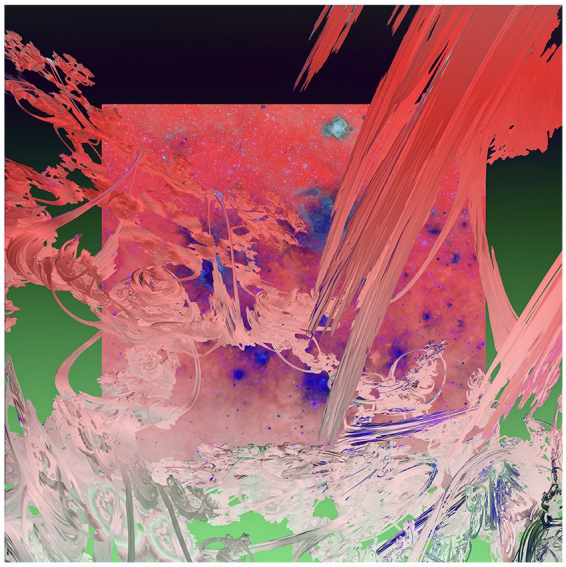
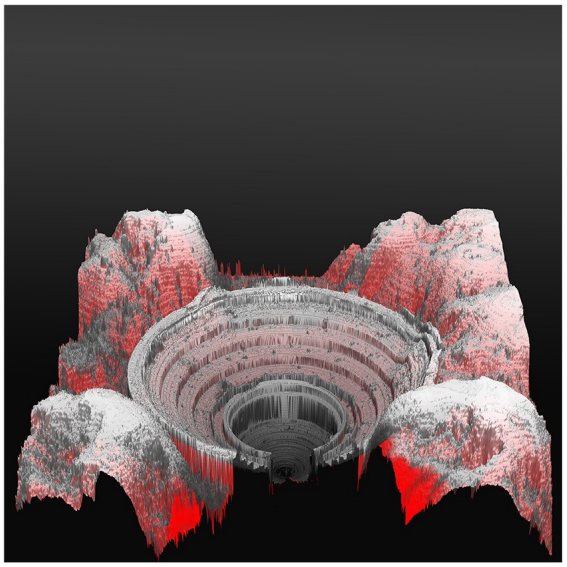
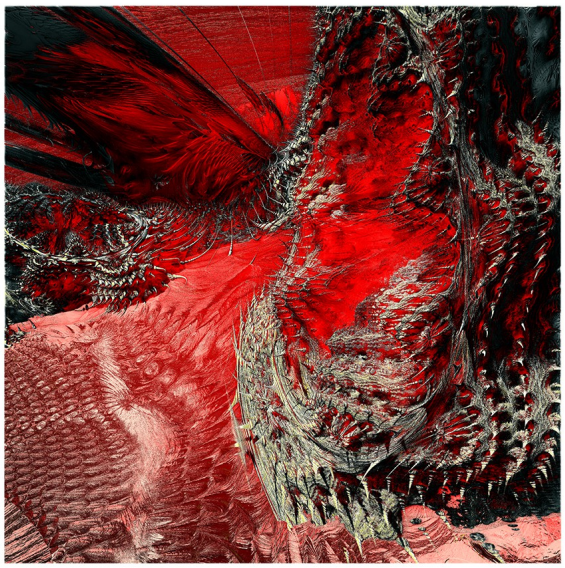
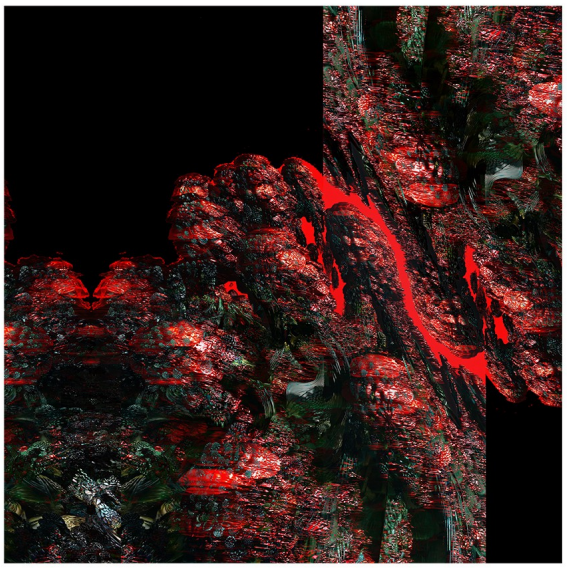
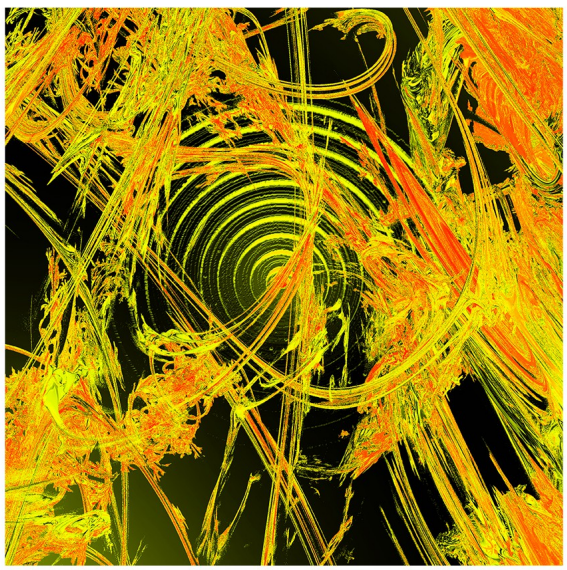
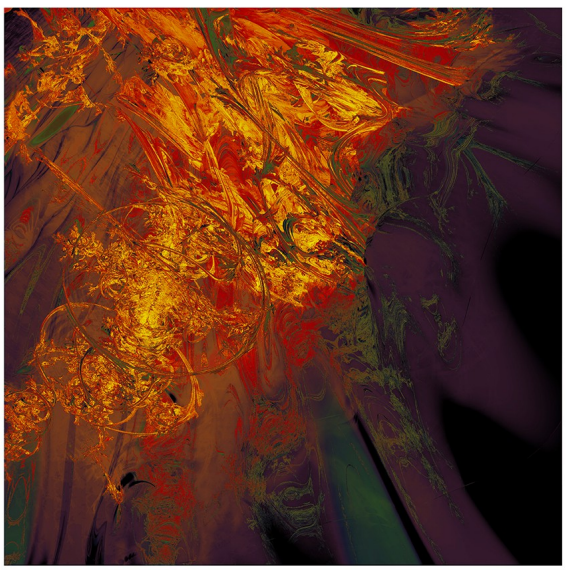
2) 3D fraktál



3) depth map = mapa hloubky



Ukázka z práce:

Seznam použitých zdrojů

a) knižní a periodická literatura

1. ALIGHIERI, Dante. Božská komedie. Přeložil Jaroslav VRCHLICKÝ. Praha: Dobrovský, 2014. Omega (Dobrovský). ISBN 978-80-7390-198-1.
2. ALIGHIERI, Dante. Božská komedie. Přeložil Vladimír MIKEŠ. Praha: Mír, 1978. ISBN 23-084-78.
3. ALIGHIERI, Dante. The Divine Comedy of Dante Alighieri: Volume 1: Inferno, New york: Oxford university press, 1996. ISBN 978-0-19-508744-4.

b) internetové zdroje

1. Národní úřad pro letectví a vesmír: www.nasa.gov

Resumé

The subject of this thesis is an illustrated book based on the first part of Dante Alighieri's Divine Comedy, the Inferno. The emphasis is placed on contemporary and abstract readings of the poem. The book is illustrated with digital collages of 3D fractals, photos of nature and computer modelled fragments. Fractals are various self-similar objects of which any suitably chosen part is similar in shape to a given larger or smaller part when magnified or reduced to the same size. The fractals used in this book were created, composed, textured, lightened and rendered in the program Mandelbulber. The 3D models were created in Adobe Photoshop with the use of height maps: a technique which converts flat images to 3D objects based on light values of pixels. The final illustrations are bright, otherworldly, mildly psychedelic depictions of hell. The book consists of 300 pages with 75 colourful illustrations and is bound with an open spine: the pages of the book are saturated with different shades which darken progressively as the reader dives deeper into the realm of hell.