

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY A KULTURY

Ilustrace ke knize Nekonečný příběh

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Marie Burianová

Specializace v pedagogice: Vizuální kultura se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: prof. ak. mal. František Hodonský

Plzeň, 2022

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

V Plzni, 2022

.....
vlastnoruční podpis

PODĚKOVÁNÍ

Srdečně ráda bych vyjádřila poděkování prof. ak. mal. Františku Hodonskému, za vstřícné vedení této bakalářské práce, víru v mou samostatnost a veškeré užitečné rady, včetně sdílení osobních zkušeností. Dík patří i mým rodičům za podporu po celou dobu mého studia.

OBSAH

ÚVOD.....	6
1 GRAFIKA.....	7
1.1 DRUHY GRAFIKY.....	7
1.2 GRAFICKÉ TECHNIKY	8
1.2.1 Tisk z výšky	8
1.2.2 Tisk z hloubky	8
1.2.3 Tisk z plochy	9
1.3 LINORYT	9
2 ILUSTRACE	11
2.1 KNIŽNÍ GRAFIKA A ILUSTRACE.....	11
3 NEKONEČNÝ PŘÍBĚH.....	13
3.1 STRUČNÝ DĚJ.....	13
3.2 ILUSTRACE NEKONEČNÉHO PŘÍBĚHU	14
3.2.1 Původní ilustrace	14
3.2.2 České vydání	15
4 PRAKTICKÁ ČÁST.....	17
4.1 INSPIRACE	17
4.2 REALIZACE VLASTNÍ PRÁCE.....	19
4.2.1 Návrhy.....	19
4.2.2 Proces přípravy.....	20
4.2.3 Přenos motivu	20
4.2.4 Rytí a tisk.....	21
4.2.5 Finální autorská díla.....	22
4.3 K JEDNOTLIVÝM ILUSTRACÍM	22
4.3.1 Fantázie v ohrožení.....	22
4.3.2 Mnohočetná Ygramul	22
4.3.3 Tři magické brány.....	23
4.3.4 Perelín noční les (ilustrace Měsíčnice)	23
4.3.5 Stříbrné město Amargáth	23
4.3.6 Vody života	24
4.3.7 Aurnyn.....	24
4.4 PŘEBAL KNIHY	25
5 DIDAKTICKÁ ČÁST.....	26
5.1 NEJVHODNĚJŠÍ GRAFICKÁ TECHNIKA PRO ZAČÁTEČNÍKY	26
5.2 DIDAKTICKÁ PŘÍPRAVA NA VÝUKU VÝTVARNÉ VÝCHOVY.....	26
ZÁVĚR	29
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	32
PŘÍLOHY	36

ÚVOD

Cílem této kvalifikační práce je vytvořit sedm ilustrací a také přebal, ke knize *Nekonečný příběh* od německého spisovatele dětské a fantasy literatury Michaela Ende. Ilustrace jsou realizovány grafickou technikou linorytu. Důraz je kladen na originální pojetí tématu, jednotný umělecký styl a práci s linií. Mnou vytvořené zadání se stalo velkou výzvou a možností posunout vpřed vlastní výtvarné schopnosti. Práce zahrnuje také psaný text, jenž se skládá ze tří klíčových částí, a to teoretické, praktické a didaktické.

Teoretická část je určena k představení zásadních pojmů jako je grafika, linoryt a samozřejmě také ilustrace. Kapitola knižní grafika a ilustrace stručně popisuje historický vývoj této oblasti včetně českých i zahraničních ilustrátorů. Svě místo zde nachází také *Nekonečný příběh*. Kapitola uvádí základní informace o knize, nevyjímaje stručného děje a rozboru originálních ilustrací.

Praktická část objasňuje důvod volby knihy, zobrazuje vybrané inspirační zdroje i účast na grafické výstavě. Zahrnuje přípravu i celý proces tvorby od kresby návrhů, až po samotný tisk. Finálním autorským dílem je otisk sedmi maticí velikosti 38,5 × 28 cm na grafické papíry se zlatými odlesky o rozměru B3. Šest ilustrací je odkazem k ikonickým kapitolám knihy a sedmá představuje symbol příběhu. Přebal knihy, který plní ochranou a propagační funkci, je vytvořen za pomoci počítačového grafického programu a jedné z ilustrací.

Poslední část prezentuje grafiku v kontextu výtvarné výchovy. Nachází se zde kapitola osvětující otázku, proč je linoryt nejvhodnější technikou pro začátečníky, na níž navazuje didaktická příprava na výuku výtvarné výchovy pro žáky základní umělecké školy.

Obrazové přílohy, jež jsou umístěny na konci této práce, obsahují prvotní skici, návrhy, fotografie matic i finální výstup v podobě všech sedmi ilustrací včetně přebalu knihy.

1 GRAFIKA

Pojem grafika vycházející z řeckého slova *grafein* neboli psát či kreslit, ten však prošel v průběhu staletí změnou námětové i technické povahy. Aleš Krejča uvádí, že se grafika ve svých počátcích jen nesměle oddělovala od malířství a nebýt některých uměleckých osobností, které v grafice našli jasný výraz, patrně by zůstala pouze prostředkem reprodukování maleb (Krejča, 1995, s. 11).

Grafika je dnes označení pro dílo rozmnožené ručním řemeslným způsobem na stanovený počet exemplářů. Umělec odpovídá za náklad, což jsou dané výtisky, proto jako garanci pravosti umísťuje na listy signaturu (Odehnal, 1996, s. 9). Technický postup grafiky je velmi jednoduše a srozumitelně popsán v knize *Grafika* z roku 1999. „*Umělec-grafik přenáší svou kresbu na pevný materiál, mechanicky nebo chemicky ho zpracovává a na takto vytvořenou matici nanáší tiskařskou barvu, která se v tlaku grafického lisu otiskne na papír.*“ (Bauer, 1999, s. 11).

1.1 DRUHY GRAFIKY

Grafiku je možné rozdělit do několika kategorií na základě jejího účelu. Antonín Odehnal ve své knize *Grafické techniky* (1996) zmiňuje tři oblasti: původní umělecká grafika, reprodukcční grafika a užitá grafika.

PŮVODNÍ UMĚLECKÁ GRAFIKA (TAKÉ VOLNÁ)

Umělecká grafika vzniká jako samostatné spontánní dílo, které tvoří výtvarníci podle vlastní představy a tiskne jej na jednotlivé listy. Nemá tedy žádné přímé praktické určení. Umělci se jí zabývají specializovaně či souběžně s malbou, popřípadě i jiným druhem umění. Z tohoto důvodu má volná grafika svým pojetím nejbliže k obrazům (Odehnal, 1996, s. 8).

REPRODUKČNÍ GRAFIKA

Na reprodukcční grafice pracují řemeslní grafici a zhotovují tiskovou formu podle originální předlohy jiného autora. Úkolem těchto specialistů je docílit co nejvěrnější kopie předlohy a následně ji rozmnožit. V minulosti přetrvával názor, že se jedná o „méně hodnotné umění“, přesto však dokázalo zpřístupnit díla umělců velkému počtu diváků. „*Nejčastějším námětem rytců reprodukcční grafiky byly známé obrazy, a třeba i fresky.*“ (Bauer, 1999, s. 223).

UŽITÁ GRAFIKA

Praktickým účelům pak slouží užitá grafika, je tedy tvořená podle konkrétních požadavků formy a tématu. Některé práce tohoto typu jsou dílem samotného umělce a nesou jeho podpis. Nejčastěji realizované jsou tzv. ex libris. Jedná se o malý grafický list, často nazývaný knižní značka, který určoval majitele knihy. Užitá grafika je často určena ke komerčním účelům. Lze mezi ni zařadit plakáty, poštovní známky, knižní grafiku, nebo novoroční přání (Bauer, 1999, s. 215).

1.2 GRAFICKÉ TECHNIKY

Základní grafické techniky se dělí do tří kategorií, a to na tisk z výšky, z hloubky a plochy.

1.2.1 TISK Z VÝŠKY

Tisk z výšky je považován za nestarší a nejrozšířenější grafickou techniku. Princip tvorby spočívá v tom, že se obraz přenesení na tiskovou formu a následně se místa, která se nemají tisknout z povrchu formy rozličným mechanickým (popřípadě i chemickým) způsobem odstraňují. Barva je tedy nanesená na vyvýšená místa, která odpovídají kresbě, a pomocí přiměřeného tlaku se otisknou na papír. Tlak lze vyvinout pomocí grafického lisu, nebo je možno tisknout ručně (Krejča, 1995, s. 21).

Pro tiskovou formu se využívají rozličné materiály – nejčastěji dřevo, linoleum, kov, ale i kámen nebo hlína. Volba materiálu dodává otiskům specifický charakter. Mezi techniky pro zpracování forem tisku z výšky patří populární dřevořez a dřevoryt, dnes velmi oblíbený linořez a linoryt, rytina do Mässerovy desky, kovoryt či originální zinkografie (Krejča, 1995, s. 21).

1.2.2 TISK Z HLOUBKY

“Metoda tisku z hloubky...byla dlouhou dobu nejdokonalejším způsobem tisku, a z hlediska uměleckého jí patrně bylo dosaženo nejlepších výsledků.” (Krejča, 1995, s. 65). Podstata hlubotisku je jistým opakem tisku z výšky. Linie a body představující kresbu, jsou mechanicky, nebo chemicky vyhloubeny pod úroveň povrchu hladké desky. Do těchto prohlubní je vtírána barva, mezitím co povrch desky zůstává čistý. Nečastějším materiálem hlubotiskové formy je měděná, nebo zinková deska, popřípadě se využívají i jiné kovy, jako železo, ocel či mosaz. Před tiskem bývá papír mírně navlhčen a pomocí velkého tlaku se na něj usazená barva z prohlubní otiskne. Techniky pro zpracování hlubotiskových forem

rozdělujeme na mechanické (rytiny), do kterých řadíme např. mědiryt, oceloryt, suchou jehlu či škrabanou rytinu, a chemické jenž tvoří různé druhy leptů (Krejča, 1995, s. 65; Bauer, 1999, s. 15).

1.2.3 TISK Z PLOCHY

Tisk z plochy funguje na zcela odlišném principu než předchozí dva typy technik, tisková i netisková místa zůstávají se ve stejné rovině. Můžeme se také setkat s názvy kamenotisk nebo litografie, jelikož se jako základní materiál formy používá hladký vápencový kámen. (Bauer, 1999, s. 23).

Podstata tisku je založena na jednoduchém principu vzájemného odpuzování mastnoty a vody. Motiv je na kámen překreslen mastnou tuší, či litografickou křídou, která snadno přijímá mastnou tiskovou barvu, zatímco netisková místa, jsou zvlhčena vodou, která mastnou barvu odpuzuje. Tisk je prováděn na speciálním litografickém lisu, případně na ofsetovém nátiskovém lisu (Krejča, 1995, s. 169).

1.3 LINORYT

Linoryt je dnes velmi oblíbenou a populární grafickou technikou spadající do kategorie tisku z výšky. Primárním důvodem je značná podobnost dřevorytu, jedná se však o jednodušší a méně nákladnou variantu.

Původně se na linoryt užíval štoček z krokové drti, který umožňoval jen méně detailní práci, jelikož se kousky korku měli tendenci drolit. Proto v minulosti nacházel uplatnění především na poli s plošnou grafikou, jakou jsou letáky a plakáty. Co se týče volné grafiky tak na počátku 20. století se linoryt těšil velké oblibě především v německé umělecké skupině Die Brücke. Umělé podlahové krytiny se začaly k rytí využívat po druhé světové válce. Dostatečná pevnost a pružnost materiálu poskytla výtvarníkům možnosti blížící se dřevorytu. Díky tomu se upevnila jeho pozice v moderní grafice, kde nachází své místo. Linoryt je také možné uplatnit v kombinaci s jinou grafickou technikou například jako podtisk u barevného dřevořezu či dřevorytu (Bauer, 1999, s. 133; Krejča, 1995, s. 48).

Je také na místě zmínit jména umělců, jenž se této technice věnovali, přičemž někteří dosáhli zcela mistrné úrovně. Významnou osobností domácí scény se stal Vojtěch Preissig, který techniku linorytu zavedl také v USA, Josef Čapek se svými grafickými ilustracemi, či soudobý fotorealistický grafik Michal Cihlář. V zahraničí této techniky využívali velikáni jako expresionista Emil Nolde, Edvard Munch, či všestranný Pablo Picasso, věnující se

vícebarevným tiskům. Technice linorytu se věnovalo mnoho umělců, uvedený výběr však není náhodný. Jedná se o autory, jenž jsou pro mou práci značnou inspirací a jejich tvorba je mi velmi blízká.

2 ILUSTRACE

V Otově naučném slovníku z roku 1897 můžeme nalézt obecně platnou definici ilustrace jako: „*Illustrace (z lat.), objasnění; nákres, vyobrazení. I-mi rozumíme povšechné obrazy v knihách tištěných oproti iluminování a miniaturám v knihách psaných; obojí vyšly z téže snahy po ozdobě a lадném upravení knihy*“.

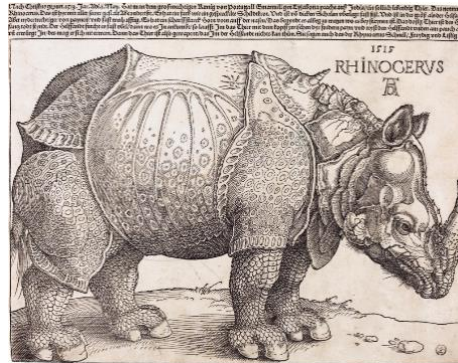
Pojem ilustrace byl zaveden před polovinou 19. století v oblasti užité grafiky. Obecně se jedná o vyjádření kompletní výtvarné složky tištěného díla, včetně dekoru. Častěji se však používá pouze k označení doprovodného obrazu. Tzv. ilustrace krásné literatury, může být ke knižní předloze volnou výtvarnou paralelou, anebo je s dějem spjata těsně. Jejím cílem je umocnit výtvarný zážitek ve vztahu k textu. Většina ilustrací tohoto typu odpovídá rozměru zrcadla, tedy překrývá jeden celý list. Na druhou stranu vědecká, nebo také odborná ilustrace je charakteristická popisnou názorností a poukazuje na objekt existující reálně mimo text. Umělecký rozměr zde není důležitý, jelikož nezastává primární funkci ilustrace (Ilustrace, 2019).

2.1 KNIŽNÍ GRAFIKA A ILUSTRACE

V období před počátkem pozdního středověku, tedy před vynalezením tiskařství a grafiky, byly knihy psány pouze ručně a zdobeny především malbou. Barevné detailní iluminace dekorovaly náboženské kodexy, jež byly dílem klášterních mnichů, kteří je přepisovali. Tento postup však přinášel značné nevýhody především v podobě časové náročnosti a ustrnulosti ilustrace.

Knižní výroba v Evropě vzniká ve 14. století. Poptávka po knihách stoupala a nově se začal masově používat levnější papír namísto pergamenu. Situace si žádala mechanickou techniku k rychlejšímu rozmnožování obrazového materiálu. Vznikl tak nápad tisknout ilustrace pomocí dřevěného štočku, který se již dávno předtím využíval pro tisk na látky (Marco, 1981, s. 112–113). S vynálezem knihtisku v polovině 15. století souvisí velký rozvoj knižní ilustrace. Ta se stala nedílnou součástí většiny vydávaných knih té doby, přičemž byla nejčastěji zhotovena dřevořezem. Nizozemí a Francie se stali největšími a nejpokrokovějšími centry produkujícími knižní grafiku. Vznikaly nové, dokonalejší techniky, dovolující detailnější práci s linií, jako např. lept nebo mědiryt, jež se využívaly

od konce 16. století. Právě těmto technikám se věnoval významný německý umělec Albrecht Dürer, pod jehož vlivem se grafika stala svébytným uměním (Marco, 1981, s. 115).



Obr. 1: Albrecht Dürer – Dřevorez nosorožce

S koncem renesance můžeme pozorovat vytracení krásně ilustrovaných knih, především kvůli potížím s rostoucími náklady mědirytu a leptu. Bohatě zdobená tak zůstala pouze titulní strana knihy. Sedmnácté století přineslo novou tematiku titulů, vznikaly dekorované učebnice, atlasy zvířat či rostlin, lékařská díla nebo zeměpisné knihy.

Velký zlom však nastal v období rokoka, řemesla prošla obnovou a rozvojem, a knihy nebyly výjimkou. Ty začaly vynikat svou dokonalou grafickou úpravou a mědirytovými, či leptovými ilustracemi. Přelom z 18. do 19. století pak přinesl novou techniku tisku a to litografii, jejíž rozmach v knižní ilustraci nastal až v polovině 19. století, přičemž nejvýznamnější osobností byl karikaturista Honoré Daumier. S příchodem nových technik však neztrácel na oblibě ani dřevoryt či oceloryt, které využíval ilustrátor Paul Gustave Doré, jehož práce jsou velmi ceněné (Marco, 1981, s. 116, 120).

Co se týká knižní ilustrace a celkové knižní estetiky na našem území, tak velký rozkvět zažívá kolem první světové války. Objevují se jména významných autorů věnující se grafické ilustraci jako František Kobliha, Josef Váchal, nebo již zmíněný Josef Čapek.



Obr. 2: František Kobliha – Ilustrace k Máji (dřevoryt)

3 NEKONEČNÝ PŘÍBĚH

Michael Ende, autor *Nekonečného příběhu*, byl německým spisovatelem dětské a fantasy literatury druhé poloviny 20. století. Krom již zmíněného titulu se mezi jeho nejznámější díla řadí i *Děvčátko Momo a ukradený čas*, nebo *Jim Knoflík a Lukáš strojvedoucí*.

V roce 1977 představil Ende námět nové knihy svému nakladateli, kterého zaujal a Ende slíbil, že rukopis dodá do Vánoc. Původně se mělo jednat o jednoduchý text do sto stran. Autor se však do psaní ponořil na tři dlouhé roky, a tak se vydání několikrát odsunulo. Skoro se zdálo, že *Nekonečný příběh* opravdu dostal svého jména (Nováková, 2006, s. 46). Ende však knihu dokončil a nakladatelství požádal, aby se desky vázaly do kůže, text byl vytištěn ve dvou barvách a doplněn o dvacet šest velkých ilustrací od Roswithy Quadflieg. Nakladatelství nevěřilo v úspěch *Nekonečného příběhu*, a tak vytisklo pouze nejmenší možný náklad. Kniha se však setkala s velkým úspěchem, výtisky byly ihned rozprodány a autor získal mnoho literárních cen (Quadflieg, 2021).

Dílo nelze jednoznačně nazvat pohádkou, ale ani četbou pro dospělé či fantasy. Nejčastějším označením tak zůstává moderní autorská pohádka. Podobný problém se zařazením můžeme nalézt i u jiných děl jako je *Alenka v říši divů*, *Malý princ* nebo *Sofin svět*. „*Nekonečný příběh je vystavěn na principu zrcadlení knihy v knize*.“ (Šubrtová, 2002, s. 22–23). Existují zde dva odlišné prostory paralelně vedle sebe – reálný svět ve které žije Bastián a pak svět literární, Fantázie. Později se však prolnou, a to v momentě, kdy vzniká pouto mezi hrdiny obou světů. Bastián, lidské dítě zkušene osudem zavítá do světa, kde se všechna přání mohou stát skutečností. Musí překonat různá úskalí a poznat sám sebe pro úspěšný návrat do reálného světa (Zachová, 2000, s. 6).

3.1 STRUČNÝ DĚJ

Bastián je desetiletý zavalitý snílek, žijící pouze s otcem, jenž se po smrti milované manželky před synem uzavřel. Jednoho rána náhodou a nedobrovolně zavítá do antikvariátu, kde nachází knihu s koženými deskami, která ho neznámým způsobem přitahuje, a tak ji odcizí.

Na školní půdě Bastián nachází úkryt před okolním světem a začíná čít *Nekonečný příběh*. Seznamuje se hlavním hrdinou, lovcem bizonů se zelenou kůží, Átrejem. Tento chlapec je vybrán Dětskou císařovnou pro velký úkol. Má nalézt lék na její nemoc a přinést

naději. Putuje říší zvanou Fantázie, jenž je místem, kde se odehrávají příběhy lidské představivosti a snů. Avšak stejně tak jako umírá vládkyně, nicota pohlcuje její říši.

V průběhu cesty se Bastián postupně identifikuje s odvážným a hrdým Átrejem a sám získává podobné vlastnosti. Přibližně v polovině knihy se pro záchranu dětské císařovny přenáší z reálného světa do Fantázie. Klíčem pro její záchranu je nové jméno, které může vymyslet pouze lidské dítě. Fantázie je však prázdná po řádění nicoty, jediné co zbylo je zrnko písku. To však chlapec nechá díky své bujné představivosti rozkvést v nový svět a stává se jeho císařem.

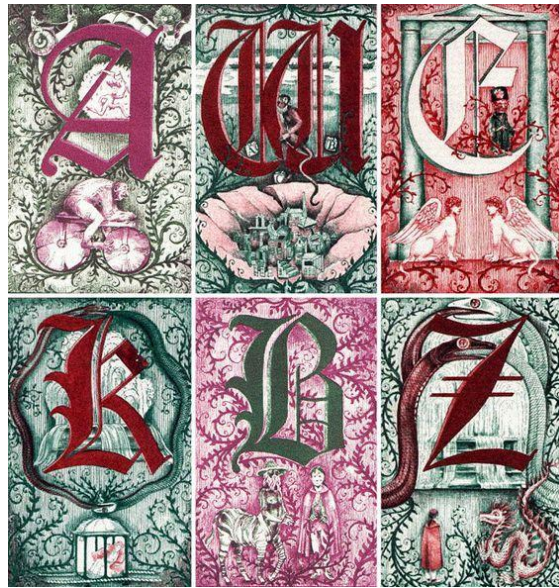
Většina událostí, které se v knize stanou, včetně bytostí Fantázie jsou určitou paralelou na okamžiky a osoby z Bastiánova reálného života. Díky těmto momentům se postupně dokáže vyrovnat se smutkem ze ztráty matky, ale také s nejistotou ze svého vzhledu či charakteru.

Když však Bastián začne zapomínat na reálný svět, přeje si vrátit se domů. *„Tento závěr není náhodný, z pohádkového a snového světa musí být dítě vyvedeno ven, jinak by tam mohlo „uvíznout“...“* (Zachová, 2000, s. 7) Na konci příběhu se chlapec znovu ocitá na školní půdě a váhá, zda se mu vše pouze nezdálo. Zjišťuje totiž, že v reálném světě uběhly pouze dva dny, avšak ve Fantázii strávil velmi mnoho času možná i několik let.

3.2 ILUSTRACE NEKONEČNÉHO PŘÍBĚHU

3.2.1 PŮVODNÍ ILUSTRACE

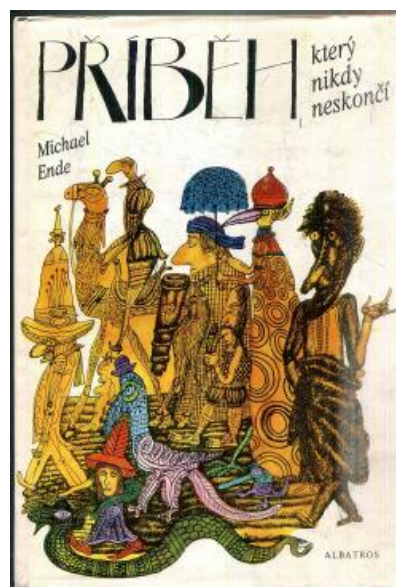
Původní ilustrace vytvořila německá umělkyně Roswithy Quadflieg. Autorka na své webové stránce uvádí, že měla na starost celý grafický vizuál knihy. Přišla s nápadem příběh rozdělit do 26 kapitol, které v němčině začínají poslopně písmeny abecedy. Také navrhla text barevně odlišit – děj z reálného světa měl být červený a ten ze světa Fantázie zelený. Na začátku každé kapitoly se nachází barevná perokresbová ilustrace, jenž se tematicky vztahuje k ději. Výrazným prvkem se stalo počáteční písmeno prvního slova kapitoly, přičemž nejen font písma ale i samotná kresba nám může vzdáleně připomínat gotické iniciály (Quadflieg, 2021).



Obr.3: Roswitha Quadflieg – Ilustrace Nekonečného příběhu

3.2.2 ČESKÉ VYDÁNÍ

Roku 1987 vyšlo první české vydání knihy pod taktovkou nakladatelství Albatros, jehož název byl přeložen jako *Příběh, který nikdy neskončí*. Ilustrace vytvořil malíř, grafik, karikaturista a typograf Václav Kabát. Dnes je bohužel velmi obtížné toto vydání získat. Na internetu jsou dohledatelné pouze fotografie přebalu knihy a dvou ilustrací. Je však jasné, že se Kabát odklonil od původního konceptu umělkyně Roswithy Quadflieg. Ilustrace uvnitř knihy jsou černobílé a výrazný motiv iniciály mizí. Výjimkou, co se barvy týče, je pouze přebal, jehož motiv je tvořen kolorovanou perokresbou.



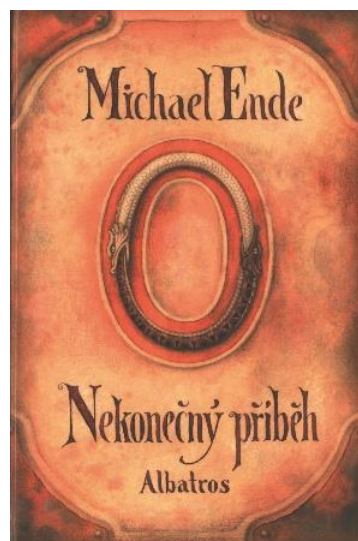
Obr.4: Václav Kabát – Přebal knihy Příběh, který nikdy neskončí

Aktuální podoba knihy, která je dostupná k prodeji pochází z roku 2001. Název knihy, a i jiná slova překladu byla pozměněna. Tentokrát se pojetí umělecké stránky zhostil sochař, malíř a ilustrátor dětských knih František Skála. Ten se navrácí k původnímu konceptu iniciál. Ilustrace jsou černobílé, malované tuší s využitím lavírování. Díky tomu autor dosáhl efektu tajemnosti stínových postav, které na sebe různě vrství, ale zůstávají díky své průhlednosti čitelné. U písmen nevyužívá jako původní ilustrátorka jednotný font, naopak písmena formuje do různých tvarů, tak aby byla v souladu s ilustrací a dějem kapitoly.

Za velmi inovativní počín považují Skálův návrh desek knihy. Je jasné, že je autor chtěl co nejvíce přiblížit popisu vzhledu knihy která, má dominantní roli v příběhu. Doslova se tedy stáváme čtenáři knihy *Nekonečného příběhu* stejně tak, jako hlavní protagonistka Bastián.



Obr. 5: František Skála – Ilustrace z knihy *Nekonečný příběh*



Obr. 6: František Skála – Desky knihy *Nekonečný příběh*

4 PRAKTICKÁ ČÁST

Má vášeň pro fantasy literaturu a přání vyzkoušet si tvorbu série linorytů, eskalovaly v nápad, zvolit jako téma mé práce grafické ilustrace. *Nekonečný příběh* je pro mne srdcovou záležitostí, jedná se o mou nejoblíbenější dětskou četbu. Populární filmová adaptace z roku 1984 však poněkud zastínila slávu knihy. Z tohoto důvodu jsem se chtěla, co nejvíce odpoutat od jejího vizuálu, který v mnoha případech neodpovídá literární předloze. Zlomové však pro mne bylo smutné zjištění – prodejnost knihy klesá a v mnoha kamenných knihkupectvích není přímo k dostání. Proto si myslím, že by změna vizuálu mohla knize prospět, přeci jen od vydání aktuální knižní podoby uběhlo již 21 let. Nový vizuál by snad dodal knize na atraktivitě a obnovil zájem čtenářů.

4.1 INSPIRACE

V průběhu tvorby pro mne bylo velmi důležité vytvořit si určitý základ umělců, především ilustrátorů a grafiků a jejich děl, jež jsem využila nejen jako inspiraci, ale také jako možnost studovat technické provedení těchto prací.

MICHAL CIHLÁŘ

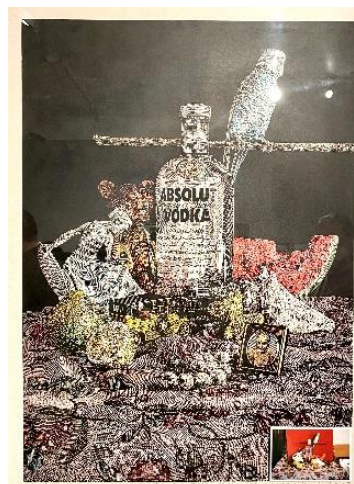
„Grafik Michal Cihlár je považován za průkopnickou osobnost českého moderního linorytu. Typické je pro něj časté střídání témat, která svou rozmanitostí odpovídají šířce jeho uměleckého záběru v oblasti užité grafiky. Za svůj přínos na poli volné a užité grafiky obdržel přesně před dvaceti lety prestižní Cenu Vladimíra Boudníka.“ (Západočeská galerie, 2022).

V únoru roku 2022 jsem navštívila Západočeskou galerii v Plzni, kde se konala výstava Michala Cihláře *Zátiší s hosenou rukavicí*. Vernisáže se účastnit i sám autor, který pro publikum připravil komentovanou prohlídku. V té představil svou práci a postupy, přičemž výklad spontánně doplňoval o zajímavé historky ze života. Díla Michala Cihláře bych charakterizovala jako fotorealistická, s důrazem kladeným na detail. Prohlédnout jsme si mohli velké propagační plakáty, portréty, zátiší, či sérii tisků s erotickou tematikou, stejně tak jako miniaturní, několikacentimetrové grafiky. Dovolila bych si tvrdit, že technické provedení Cihlářových linorytů je na jedné z nevyšších úrovní, které je možné touto technikou docílit. Dvacetibarevné tisky nejsou pro Michala Cihláře žádnou překážkou.

Při pozorování jeho grafik mne upoutala zajímavá práce se šrafurou, která má geometrický charakter a plní funkci modelační i dekorativní.



Obr. 7: Michal Cihlár – Japonské Zátíší



Obr. 8: Michal Cihlár – Zátíší s lahví a melounem

FRANTIŠEK ŠTORM

Současný tvůrce písma a typograf František Štorm je zároveň aktivním grafickým umělcem. Technikou linorytu vytváří jak černobílé, tak i barevné tisky. Věnuje se též ilustrování literatury, přičemž mezi nejzajímavější práce patří doprovodné grafiky ke knize Howarda Phillipse Lovecrafta *Houby z Yuggothu* [obr. 10], nebo k *Draculovi* od Brama Stokera. V jeho dílech se často objevují mystické, či fantasy postavy, které jsou tématu mé práce velmi blízké. Grafiky Františka Štorma mne inspirovaly k využití linie jako dekorativního prvku, který lze uplatnit v mnoha různých podobách. Ve své práci jsem podle Štormova vzoru vyzkoušela také zajímavou techniku šrafurou pomocí kumulace teček [obr. 9 – obloha].



Obr. 9: František Štorm – Lost in Fjords

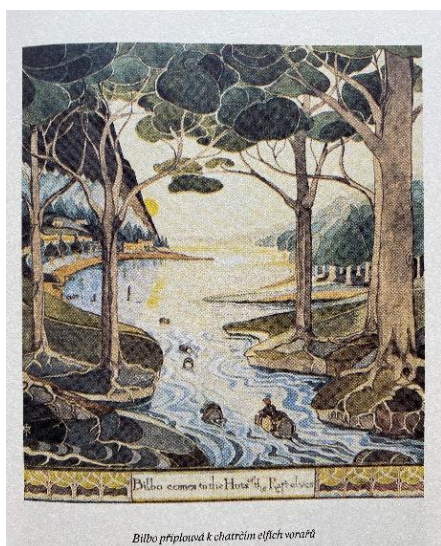


Obr. 10: František Štorm – Houby z Yuggothu

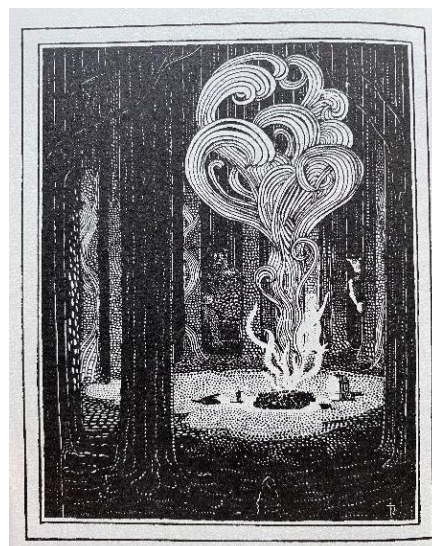
J. R. R. TOLKIEN

Anglický spisovatel John Ronald Reuel Tolkien je primárně známý pro svou tvorbu fantasy knih ze světa Středozemě, jmenovitě díky trilogii *Pán prstenů* a *Hobit*. Mnohdy je však opomíjen jako výtvarný umělec. Tolkien při psaní vytvářel skici vztahující se k příběhům, místům a postavám, a dokonce ilustroval většinu svých knih (University of Oxford, 2018).

V Tolkienově výtvarné tvorbě převládá technika malby tuší a vodovými barvami, formáty ilustrací jsou spíše menší, přesto v nich můžeme sledovat smysl pro detail a určitý secesní nádech. Krom ilustrací ovládal umění kaligrafie a vytvářel mapy svých fiktivních světů. Mou největší inspirací se stala ilustrace *Zlobři* [obr. 12] z knihy *Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky*. Tolkien zde zajímavě pracuje se světlem ohně a temnotou lesa. Využívá techniku tečkované šrafury, která je velmi dekorativní, ale zároveň navozuje tajemný pocit z nejasných tvarů ve tmě. Za velmi pronikavý prvek ilustrace pak považuji kouř vycházející z ohniště, připomínající secesní ornamenty či stylizované lineární vlny stoupající do výše.



Obr. 11: J.R.R. Tolkien – Bilbo připlouvá k chatrčím elfích vorařů



Obr. 12: J.R.R. Tolkien – Zlobři

4.2 REALIZACE VLASTNÍ PRÁCE

4.2.1 NÁVRHY

Za cíl mé práce jsem zvolila zhotovit sedm ilustrací včetně přebalu knihy. Před tvorbou návrhů ilustrací jsem si jednotlivé kapitoly znovu důkladně pročetla a již v průběhu čtení vytvářela malé skici.

Finální návrhy, určené k přenosu na lino, jsme se rozhodla vypracovat v iPadu pomocí dotykové tužky Apple Pencil. Společnost Apple poskytuje pro kreativní tvůrce

aplikaci Procreate, ve které lze vytvářet digitální umění na profesionální úrovni. Tento program je skvělým tvůrčím nástrojem, nabízejícím mnoho druhů štětců, barevných palet, filtrů, a dokonce i možnost animace.

Na návrhu jedné ilustrace jsem často strávila více než 20 hodin. Mou prioritou bylo vytvořit kompaktní sérii ilustrací, které by byly rozpoznatelné svým stylem a vzájemně by spolu „komunikovaly“. Jelikož jsem ilustrace pro techniku linorytu navrhla poměrně detailní, rozhodla jsem se pro jednobarevný černobílý tisk.

4.2.2 PROCES PŘÍPRAVY

Použila jsem linoleum vyráběné speciálně pro tvorbu umělecké grafiky, umožňující detailní práci s linií a dle mé zkušenosti i jednodušší rytí. Výchozí formát byl A3, jenž jsem dále upravovala na požadovanou velikost mých návrhů a pro případ, že by vznikl jakýkoliv problém jsem měla jeden plát lina v zásobě. Jelikož měl povrch linolea velmi tmavou hnědou barvu, rozhodla jsem se jej natřít bílým Balakrylem smíchaným s vodou. Následně jsem zaschlý povrch upravila brusným papírem, aby byl co nejvíce hladký a připravený na přenos motivu.

4.2.3 PŘENOS MOTIVU

Jak již bylo řečeno, návrhy ilustrací jsou značně detailní, proto bylo důležité zvolit vhodnou techniku přenosu, která by kresbu transferovala spolehlivě. Zpočátku jsem přemýšlela nad metodou uhlového papíru („kopíraku“), kterou jsem v minulosti pro přenos využívala. Nakonec jsem však našla video s návodem mladého grafického umělce Emila Underbjerga, který svou tvorbu a postupy sdílí prostřednictvím internetového serveru YouTube. Nejprve je nutné si opatřit papír se samolepicími etiketami, ty z povrchu odstraníme a ponecháme si pouze přenosový papír. Ten vložíme do laserové tiskárny tak, aby se požadovaný motiv otiskl na lesklou stranu papíru (na které se nacházely etikety). Následně je nutné linoleum natřít tenkou vrstvou média pro akrylové barvy, já jsem využila médium „gloss heavy gel“ od firmy Liqatex. Papír s natištěným motivem přiložíme na takto natřené lino a přebytek gelu z pod papíru vytlačíme stěrkou. Následně necháme vše zaschnout alespoň 4 hodiny. Papír je poté možné jednoduše odloupnout a motiv se díky médiu přichytí na lino (how i transfer a digital drawing to linoleum, 2020).

4.2.4 RYTÍ A TISK

Po přenosu motivů na lina následoval proces rytí. Využívala jsem linorytecká rydla různé šíře a také tvaru, nejčastěji však úzké rydlo s profilem ve tvaru V. Postupovala jsem od středu do stran, nejprve jsem se zaměřila na detaily a následně na větší plochy. Po vyrytí všech sedmi motivů následoval proces tisku.

Při konzultaci s panem profesorem Hodonským, jsem byla obeznámená s postupem ručního tisku. Pan profesor mi ukázal pomůcky, které sám používá při své tvorbě. Jednalo se především o vhodný tiskařský papír a vyvařené zvířecí kosti či kameny, díky kterým lze manuálně vytvořit tlak, jenž uskuteční přenos barvy z matrice na papír. Na základě společné domluvy jsem tedy zvolila tiskařský papír s názvem „slunečný svit“ se zlatými odlesky. Jelikož zakoupené formáty odpovídaly velikosti B1, bylo nutné je předem nařezat na menší formáty o velikosti B3.

Realizace tisku proběhla v otcově pracovní dílně. Toto místo mi poskytlo dostatek prostoru, jak pro tisk, tak i pro následné schnutí listů. Na velký pracovní stůl jsem si připravila všechny potřebné pomůcky – gumový váleček, černou tiskařskou barvu na vodní bázi, dostatečně velký kus skla, sépiovou kost, papíry, matrice, hadr, a stůl jsem překryla velkým kartonem.

Nejdříve bylo nutné linoryty očistit kartáčkem, abych si byla jistá, že veškeré přebytečné odryté lino neuvízlo ve vrypech a povrch byl čistý. Následně jsem na karton zakreslila značky, podle velikosti matrice a papíru, který na ni bude pokládán. Skleněná deska slouží při tisku, jako podklad pro rozválení barvy válečkem. Díky předchozí zkušenosti vím, že je barva připravená k nánosu na matici, pokud vydává známý charakteristický zvuk. Nanášela jsem jí co nejvíce souměrně ze všech stran v několika vrstvách. Poté jsem na lino podle značek přitiskla papír a rukou ho uhladila, vzala si sépiovou kost a snažila se vyvinout tlak, díky kterému měl vzniknout přenos barvy na papír. Ten jsem nakonec z lina odlepila a dřevěnými kulíky pověsila na připravenou šňůru, kde měl schnout.

Před tiskem na zvolený papír jsem vyzkoušela udělat i několik tzv. nátisků, abych si byla jistější množstvím barvy a tlakem, který musím na lino pomocí sépiové kosti vyvinout. Proces tisku všech sedmi ilustrací trval několik dní. Pomocí jedné matrice jsem vytvořila okolo deseti grafických listů. Každá matrice se při práci chovala trochu jinak. U některých byla úspěšnost tisku velká (až 7 z 10 kusů) a u jiných se povedly třeba jen dva kvalitní výtisky. Po schnutí, které zabralo zhruba tři dny, nastal čas na signování. Do levého spodního

rohu jsem zaznamenala pořadové číslo výtisku, což je typické právě pro tvorbu grafických listů, uprostřed jsem napsala název ilustrace a vpravo umístila podpis.

4.2.5 FINÁLNÍ AUTORSKÁ DÍLA

Dohromady bylo vytvořeno sedm linorytů. Matrice mají velikost cca 385 × 280 mm. Grafiky jsou vytištěny základní černou tiskařskou barvou na papír s názvem *Sluneční svit* formátu B3 (353 × 500 mm).

4.3 K JEDNOTLIVÝM ILUSTRACÍM

4.3.1 FANTÁZIE V OHROŽENÍ

První ilustrace cyklu zachycuje tři postavy figurující v kapitole Fantázie v ohrožení. Jsou jimi pidid'as (maličký mužík v pestrém oblečku) a jeho závodní hlemýžď, černomůrka (jenž se podobná srstí porostlé housence) a obr kamenožrout. Tato nesourodá trojice posílá se potkávat na společné cestě za Dětskou císařovnou. Místem jejich zastavení je temný les, kde trojice usedá u ohně.

Primárním problémem, se pro mne stala kompozice. Bylo nutné vymyslet, jak do formátu zakomponovat postavy rozlišné velikosti. Po delším uvažování jsem se rozhodla zaměřit se na detail scény. Do formátu jsem umístila pouze spodní část obrovské nohy, na ní usadila pidid'ase a chundelatou černomůrku hned vedle velkého chodidla. Toto uspořádání má za cíl vyvolat přátelskou atmosféru, a díky nedokreslené postavě obra vzniká prostor pro fantazii čtenářů.

4.3.2 MNOHOČETNÁ YGRAMUL

Kapitola s názvem Mnohočetná Ygramul čtenářům představuje jednu z hlavních postav knihy, a to létajícího draka Falca. Ende jeho vzhled popisuje poměrně detailně, jedná se o tvora s hlavou podobnou lvu a dlouhým tělem hada, pokrytého šupinami, se čtyřmi končetinami. Tuto představu jsem chtěla dodržet i ve svém návrhu.

Ilustrace zachycuje Falca, zamotaného do pavoučí sítě, jenž se střetává v boji na život a na smrt s Ygramul. Toto stvoření však nemá pevné tělo, tvoří jej roj malých brouků, který neustále mění tvar. Osobně jsem zvolila houf hmyzu zachytit v podobě pavouka, formoval se však i do tvaru škorpióna, či zlověstné ruky. Zásadní se pro mne stalo vytvořit vyvážený

poměr černé a bílé plochy. Obě postavy musely vyniknout, ale zároveň jsem nechtěla zastínit fakt, že se bitva odehrává ve dne.

4.3.3 TŘI MAGICKÉ BRÁNY

Tři magické brány stanuly v cestě hlavního hrdiny, jakožto překážka a zkouška jeho charakteru. Každá z bran má jedinečné vlastnosti i vzhled. Pouze osoba s čistým srdcem a nesobeckými úmysly skrz ně dokáže projít.

Hned při zpětném pročitání kapitoly jsem byla rozhodnutá o tom, že návrh bude obsahovat všechny tři brány. Snažila jsem se tak naskicovat prostor, do kterého by bylo možné je vměstnat. Započala jsem s Bránou velké hádanky. Ta je tvořena párem pradávných sfing, jejichž pohled proniká přímo do duše. Ne každý skrz první bránu úspěšně projde, což dokazují povalující se lebky a kosti padlých. Druhá se nazývá Brána kouzelného zrcadla. Její odraz ukazuje naše pravé nitro. A poslední je Brána bez klíče, kterou projde pouze člověk, který již zapomenul kam vlastně putoval. Jedná se o velmi dekorativní ilustraci, přičemž jsem se inspirovala secesními a keltskými vzory. Pomocí centrální kompozice jsem se snažila v čtenáři navodit pocit, jako by před cestou, která k branám vede doslova stál.

4.3.4 PERELÍN NOČNÍ LES (ILUSTRACE MĚSÍČNICE)

Ilustrace momentu, kdy Dětská císařovna dostává nové jméno, pro mne byla nesmírně důležitá. Bastián ji nazve Měsíčnicí. V tom okamžiku je vládkyně zachráněna od nicoty, a na oplátku chlapci předává zrnko písku. To jediné totiž z její překrásné říše zbylo.

Císařovnu jsem zachytila v aktu předání zrnka, jehož svit kontrastuje s temnotou, která postavu dívky obklopuje. Tento maličký předmět se postupně mění v semínko nového světa, které může rozkvést díky Bastiánově fantazii. Vládkyně je v knize popisována jako neutrální postava, která přihlíží veškerému dění, ale nikdy se do něj nevměšuje. Tento postoj jsem se rozhodla prezentovat také jejím vzhledem, nezaujatým výrazem tváře a éteričností.

4.3.5 STŘÍBRNÉ MĚSTO AMARGÁTH

Stříbrné město je jednou z nejzajímavějších staveb ve Fantázii. Budovy nejrůznějšího tvaru a velikosti, včetně paláců s vysokými věžemi, plují na bárkách a lodích vzájemně propojených mosty a lávkami. Stříbro je jediným stavebním materiálem tohoto města, a jeho lesk se odráží v temných vodách jezera, které neskýtají pranic živého.

K této kapitole jsem původně vytvořila naprosto odlišný návrh ilustrace, který zachycoval město z nadhledu, jakožto malý „ostrov“ na jezeře. Ilustrace však svým stylem, a i nedostatkem detailu nezapadala do celkového konceptu, proto jsem se rozhodla začít znovu. Autor v kapitole poukazuje na hravost a rozmanitost budov, což jsem chtěla v ilustraci podtrhnout. Zvolila jsem tak frontální pohled a zobrazila prostor nad vodou i pod ní, což mi přišlo jako zajímavé řešení. Můžeme tak pozorovat jak blyštivé stavby, tak i kotvící lodě v ponurých vodách jezera.

4.3.6 VODY ŽIVOTA

Finální lokalitou, kterou protagonista v říši Fantázie navštíví, je temný prostor svatyně, vprostřed s gejírem vod života, jenž je obkroužen dvěma navzájem propojenými hadími těly. Hlavní hrdina říši opouští, prochází branou z hadích děl, díky vodě nabývá ztracených vzpomínek a je připraven se vrátit zpět do svého světa.

Jelikož symbol dvou hadů znázorňuje určitou harmonii, chtěla jsem v návrhu podtrhnout doplňující se protiklady – světlo a tmu, den a noc, ale především Fantázii a reálný svět. Proto jsou hadi odlišné barvy i dekoru a pochodně za nimi znázorňují měsíc a slunce.

4.3.7 AURYN

Auryn je mystický talisman patřící Dětské císařovně. Jedná se o symbol známý po celé říši Fantázie, postavy dobré i zlé, hrdinové či stvůry, ti všichni jej uznávají. Medailon nese podobu dvou hadů držících se za ocas, jenž tvoří dokonalý ovál. Jeden had je černý a druhý bílý, přičemž symbolizují dva světy, Fantázii a svět lidí. Na počátku knihy vládce půjčí šperk Átrejovi pro ochranu na jeho cestě, a později jej daruje Bastiánovi. Tento symbol se také objevuje na kožených deskách knihy Nekonečného příběhu. Samotný talisman však odkazuje i na reálné bytosti Fantázie – dva hady strážící Vody života (viz. kapitola výše).

Návrh Aurynu nepřímo odpovídá jeho popisu, mým záměrem nebylo vytvořit medailon, nýbrž dekorativní symbol příběhu. Je zde zachován základ, a to dva hadi propojení svými těly, avšak prostor uvnitř oválu je zaplněn lineární spirálou, která symbolizuje nekonečnost příběhu.

4.4 PŘEBAL KNIHY

Knižní přebal slouží především jako ochrana pevných desek, zároveň však splňuje funkci reklamní, informační a estetickou. Zpravidla se jedná o výtvarně a graficky řešený list kvalitního papíru vyšší gramáže s lesklou povrchovou úpravou. Přední strana listu uvádí název knihy, autora a nakladatelství, zadní může obsahovat výňatek z textu, citát či uvedení do knižního příběhu. Na záložkách, které jsou přehnuté za desky knihy, nejčastěji nalezneme základní bibliografické informace o díle a životopisné údaje o autorovi.

Pro tvorbu přebalu jsem využila počítačový grafický program Illustrator od firmy Adobe. Jako hlavní motiv jsem zvolila jeden z návrhů ilustrací, a to Vody života. Zachované zůstaly postavy dvou hadů, jejichž těla jsem v iPadu dokreslila přes celou délku přebalu. Vytvářejí tak uzavřený kruh odkazující k příběhu. Přední straně tak dominuje motiv hadího oblouku, pod nímž se nachází žlutooranžový kruh. Ten slouží jako barevný prvek zvýrazňující text s názvem knihy. Tuto barvu jsem zvolila záměrně, jelikož jsou vytvořené ilustrace tištěny na papír se zlatými odlesky. U typografického řešení jsem se soustředila na vyváženost písma, přičemž hlavní titul je tvořen hravým zdobným fontem, ke kterému jsem jako doplňkový vybrala jednoduchý a minimalistický typ písma. Na zadní straně se nachází také dvě pochodně z původního návrhu, mezi kterými je umístěn citát z příběhu.

5 DIDAKTICKÁ ČÁST

Předmět Výtvarná výchova si klade za cíl, kromě formování vizuální gramotnosti, poskytnout žákům možnost vlastní tvorby a rozvoj osobních kompetencí. Je důležité, aby se studenti v průběhu výuky seznámili se základními výtvarnými technikami a rovněž získali teoretické základy z oblasti dějin umění.

Umělecká grafika je neodmyslitelnou součástí výtvarného umění. Jedná se o techniky umožňující žákům prozkoumat rozmanité materiály a nástroje potřebné k tvorbě. Úkoly na ně zaměřené, přinášejí studentům nové zkušenosti s rozličnými výrazovými prostředky. Tvorba grafiky mimo jiné procvičuje jemnou motoriku, přesnost a zapojení více smyslů.

5.1 NEJVHODNĚJŠÍ GRAFICKÁ TECHNIKA PRO ZAČÁTEČNÍKY

Proč začít zkušenost s grafikou právě linorytem? Nespornou výhodou linolea je pevnost a flexibilita materiálu do kterého se lehce ryje. Ani mladší děti na prvním stupni nemívají problém s vyvinutím dostatečné síly na rydlo. Osobně si myslím, že se linoryt těší velké oblibě na základních (uměleckých) školách, právě díky tomu, že je to technika vhodná k pokusů a pokud se práce nepovede, není nový kus lina tak nákladný jako jiné materiály. Nesmíme však tuto techniku podceňovat, v šikovných a citlivých rukou mohou vznikat úžasné tisky (Emler, Kotrba, 1958, s. 6–7).

I výbava grafické dílny se zdá být méně nákladná než u jiných druhů technik. Obecně výbava zahrnuje linoleum, linoleová rydla, brousky, jelikož se rydla rychle tupí, gumové válečky pro nanášení barvy, barvu na vodní či olejové bázi, skla pro rozválení barvy a tiskařský lis (Krejča, 1995, s. 48).

5.2 DIDAKTICKÁ PŘÍPRAVA NA VÝUKU VÝTVARNÉ VÝCHOVY

V této části bych ráda představila možnou přípravu na výuku zaměřenou na tvorbu linorytu.

Námět úkolu: Ilustrace k vybrané knize formou linorytu

Cílová skupina: Základní umělecká škola (věk žáků od 6 do 15 let)

Cíl: Cílem výuky je studenty seznámit s grafickou technikou linorytu, a to na základě teoretického výkladu, ukázek grafických prací, vlastní tvorby a následné reflexe.

Časová dotace: Čas věnovaný této aktivitě, by se měl odvíjet od počtu hodin, který za týden žáci v základní umělecké škole absolvují. Nicméně dle mých zkušeností podobné

úkoly zaberou nejméně jeden měsíc práce, při čtyřech hodinách výuky týdně. Zohlednit musíme také složitost žákovských návrhů a individuální tempo jednotlivců.

Očekávaný výstup: Úkolem bude vytvořit ilustraci ke zvolené knize o velikosti matrice A3. U mladších žáků se bude jednat o monochromatický tisk, ti více zdatní mohou vyzkoušet tisk vícebarevný.

Pomůcky: Papíry a tužky (pro návrh motivu), uhlové papíry, lino, linoleová rydla, brousky, gumové válečky, barva na vodní či olejové bázi, skla, tiskařský lis a papíry. Vyučující si také může připravit počítačovou prezentaci, či naplánuje návštěvu výstavy.

Motivace k úkolu:

Žáci mají svobodu při volbě vlastní knihy k ilustrování. Vyzkoušejí si proces tvorby linorytu od kresby návrhů až po tisk. Můžeme je také motivovat uspořádáním výstavy z těchto prací.

Průběh realizace činnosti:

Výuku je vhodné uvést představením základních pojmů, např. pomocí myšlenkové mapy. Asociace žáků učiteli/učitelce nastíní jejich dosavadní přehled z oblasti grafiky. Následně by byly dovysvětleny nejasnosti, upřesněny jednotlivé grafické techniky a principy jejich tvorby. Pro názornost doporučuji využít nákresy, či přímo videa s nahrávkami postupů.

Nesmíme zapomínat na spojitost s dějinami výtvarného umění, žáci tak např. pomocí prezentace, popřípadě díky návštěvě aktuální výstavy, poznají významné grafické umělce a jejich díla.

Studenti jsou na předchozí hodině požádáni o přinesení knihy, ke které budou vytvářet onu ilustraci. Avšak před započatím samotné tvorby vyučující každému rozdá kousek lina pro zkušební rytí. Žáci se tak seznámí s daným materiálem spolu s nástrojem rydla, které bývá vytvarováno do profilu V nebo U a jeho průměr je různě velký, tudíž vytváří rozličné vrypy.

Po tomto nácviku by měli být žáci schopní vytvořit návrh ilustrace, kde uplatní získané zkušenosti. Návrh není nijak omezen, může se jednat o figurativní či abstraktní motiv. Je však nutné ho konzultovat s vyučujícím. Pokud žák zvolí formu vícebarevného linorytu, je mu vysvětlen potřebný postup pro jeho tvorbu.

Následuje přenos motivu pomocí uhlového papíru na linoleum. Je nutné žáky předem obeznámit s faktem, že se motiv vytiskne zrcadlově převráceně, což je více než důležité, pokud se v návrhu objevuje písmo. Poté započne proces rytí a tisku nejlépe na grafickém

lisu. Jsem si totiž jistá, že by většina žáků nedokázala při ručním tisku vyvinout dostatečnou sílu/tlak. Vyučující názorně předvede, jak rozválet a nanést barvu, nastaví lis a dohlíží na žáky při tisku. Studenti velmi ocení, pokud je jim poskytnuta možnost tisku na barevné papíry či rozličnými grafickými barvami. Výtisky je pak nutné nechat několik dní zaschnout.

Reflexe:

Reflexe je určitým ohlédnutím se za proběhlou tvůrčí činností. Je vedena formou dialogu, který podporuje žákovu komunikační kompetenci, jeho vyjadřovací schopnosti, empatii a schopnost interpretace výtvarného díla. Žáci sdílejí své zážitky a pocity z tvorby. Proto je důležité, aby každý z nich představil vybranou knihu a promluvil o vytvořené ilustraci.

Pokud je aktivita realizována podle této přípravy splňuje dle RVP cíle výtvarné výchovy, a to rozvoj smyslové citlivosti, uplatňování subjektivity i ověřování komunikačních účinků (Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2021, s. 81).

ZÁVĚR

Výsledkem mé autorské práce je sedm ilustrací ke knize *Nekonečný příběh*, vytvořených formou linorytu. Matrice o velikosti 38,5 × 28 cm byly ručně tištěny černou tiskařskou barvou na papíry s názvem *Sluneční svit* formátu B3. Ilustrace jsou plně funkčním a využitelným celkem v jednotném uměleckém stylu, přičemž výrazný prvek představuje linie a její dekorativnost. Součástí výstupu je také přebal knihy, vytvořený v grafickém programu Adobe Illustrator.

Primární motivací k tvorbě se pro mne stala výzva, předčít sama sebe a posunout vpřed i výtvarné schopnosti. S technikou linorytu jsem měla jisté předchozí zkušenosti. Vždy se však jednalo o menší velikost formy a nenáročné motivy. Práce Michala Cihláře a Františka Štorma, dvou aktuálních českých grafiků, mne však utvrdily v představě, že je možné s linorytem zhotovit velmi propracované a bohaté tisky. Díky tomu jsem mé finální návrhy vytvořila pro tuto techniku poměrně detailní. Proces tvorby se pro mne stal významným uměleckým zážitkem a k technice linorytu se budu vždy ráda vracet.

Záměrem teoretické části práce bylo shromáždit a uspořádat informace z odborné literatury, včetně osobních poznatků. Je zde představen pojem grafika, její druhy a základní grafické techniky, přičemž linoryt se nachází v samostatné podkapitole. V oblasti ilustrace jsem se zaměřila na její propojení s knižní předlohou i na historický vývoj knižní ilustrace a grafiky. Poslední kapitola byla věnována knize *Nekonečný příběh*. Za klíčovou pasáž považuji představení již existujících ilustrací. Jedná se o originální práce německé umělkyně Roswithy Quadflieg a díla dvou českých autorů Václava Kabáta a Františka Skály. Ke každému vydání jsem sepsala rozbor ilustrací, jenž byl cílen na užité výrazové prostředky a výtvarný styl autorů.

Didaktická část byla zaměřena na grafiku v rámci výtvarné výchovy. Úvod je věnován umělecké grafice, jakožto plnohodnotnému výtvarnému médiu, jeho kvalitám a přínosu pro studenty. Dále jsem chtěla objasnit proč je vhodné zkušenost s grafikou začít právě linorytem, kde krom jednoduché úpravy formy zmiňuji i přijatelnou cenu grafické dílny. Na tyto poznatky navazuje možná didaktická příprava na výuku výtvarné výchovy pro žáky základní umělecké školy. Zadání úkolu je tematicky propojené s mou prací, studenti též vytvoří ilustraci ke své oblíbené knize formou linorytu.

Tímto bych chtěla uzavřít téměř roční práci, jenž pro mne byla přínosem jak po praktické, tak i teoretické stránce. Vytyčený cíl se povedlo naplnit, nejedná se však

o uzavřený počín. V knize se nachází mnoho dalších kapitol čekajících na ilustrativní ztvárnění, jejichž tvorbě bych se nadále chtěla věnovat a dokončit tak i kompletní výtvarnou složku tohoto díla.

RESUMÉ

Bakalářská práce s názvem *Ilustrace ke knize Nekonečný příběh* je primárně založena na autorské tvorbě technikou linorytu. Skládá se ze tří klíčových částí, a to teoretické, praktické a didaktické.

První část práce zahrnuje odborné pojmy a informace vztahující se k oblastem grafiky, ilustrace a knihy *Nekonečný příběh*. Druhá část popisuje autorskou činnost počínaje odůvodněním výběru knihy, přes inspirační zdroje, až po proces tvorby. Třetí část nazvaná jako didaktická je zaměřena především na aplikaci techniky linorytu ve školním prostředí.

Výsledkem této práce je sedm linorytových ilustrací, jež jsou plně funkčním a využitelným celkem v jednotném uměleckém stylu, o velikosti matic $38,5 \times 28$ cm, dále grafický přebal knihy *Nekonečný příběh* a text psané práce.

Summary

The bachelor thesis entitled *Illustrations for the book The Neverending Story* is primarily based on the author's artwork using the linocut technique. The thesis consists of three crucial parts, namely theoretical, practical and didactic.

The first part of the thesis includes technical terms and information related to the areas of graphics, illustration, and the book *The Neverending Story*. The second part describes the author's activity, starting with the justification of the choice of the book, through sources of inspiration, to the creation process. The third part, entitled didactic, is primarily focused on the application of linocut techniques in the school environment.

The result of this work is seven linocut illustrations, which are fully functional and usable in a unified artistic style, with a matrix size of 38.5×28 cm, a graphic cover of the book *The Neverending Story* and the text of the written work.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BAUER, Alois. *Grafika, knížka pro každého*. Olomouc: Rubico, 1999. 248 s. ISBN 80-85839-34-2.
- EMLER, František, KOTRBA, Emil. *Jak dělat linoryt, dřevořez, dřevoryt*. Praha: Mladá fronta, 1958. 61 s.
- ENDE, Michael. *Nekonečný příběh*. 3. vydání s tímto názvem a v tomto překladu. Přeložila Eva PÁTKOVÁ. Praha: Albatros, 2015. 400 s. ISBN 978-80-00-04150-6.
- ENDE, Michael. *Příběh, který nikdy neskončí*. Přeložila Milada Misárková. Praha: Albatros, 1987. 377 s.
- KREJČA, Aleš. *Grafické techniky*. Praha: Aventinum, 1995. 205 s. ISBN 80-85277-48-4.
- MARCO, Jindřich. *O Grafice*. Praha: Mladá fronta, 1981. 502 s. ISBN 23-028-81.
- NOVÁKOVÁ, Zuzana. *Pohádkové romány Michaela Endeho a jejich recepce v českém a německém prostředí*. Praha, 2006. Diplomová práce. Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy v Praze. Dostupné z: https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/8343/DPTX_2006_1_11410_OSZD001_69196_0_21761.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- ODEHNAL, Antonín. *Grafické techniky*. Vyd. 1. V Brně: Střední škola uměleckých řemesel v Brně, 1996. 90 s. ISBN 80-902275-0-3.
- Ottův slovník naučný: illustrovaná encyklopaedie obecných vědomostí*. Dvanáctý díl. V Praze: J. Otto. 1072 s.
- ŠUBRTOVÁ, Milena. *Nekonečný příběh nově*. Ladění. 2002. r. 7, č. 1, s. 22–23.
- ZACHOVÁ, Alena. *Cesta za matkou – cesta k sobě: (otazníky nad jednou variantou autorských pohádkových příběhů)*. Tvar, 2000. r. 11, č. 16, s. 6–7. ISSN 0862-657X.
- Západočeská galerie, *Michal Cihlár: Zátíší s hozenou rukavicí* (Prospekt výstavy), Plzeň, 2022 [cit. 25.04. 2022].

INTERNETOVÉ ZDROJE

how i transfer a digital drawing to linoleum – emil underbjerg. youtube.com cz [online]. c. 2020 [cit. 25. 04. 2022]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=KgtXwMQvL24&t=842s>.

Ilustrace. encyklopedieknihy.cz [online]. c. 2019 [cit. 15. 04. 2022]. Dostupné z: <https://www.encyklopedieknihy.cz/index.php?title=Ilustrace&oldid=17356>.

Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, Praha. RVP ZV 2021 čistopis [online] edu.cz [cit. 20. 04. 2022]. Dostupné z: <https://www.edu.cz/rvp-ramcove-vzdelavaci-programy/ramcovy-vzdelavacici-program-pro-zakladni-vzdelavani-rvp-zv/>.

Tolkien: Maker of Middle Earth – University of Oxford. youtube.com [online] c. 2018 [cit. 10. 04. 2022]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=_u8HwsASlvg.

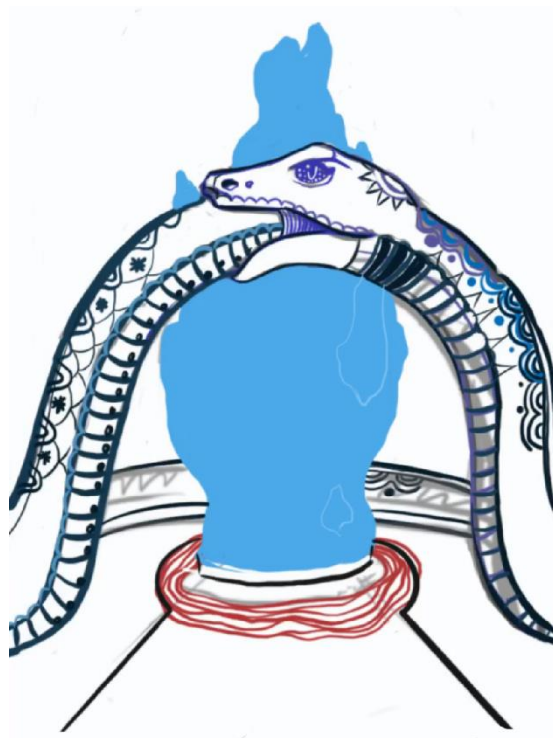
SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH POUŽITÝCH V TEXTU

- Obr. 1: *Albrecht Dürer – Dřevořez nosorožce*. wikipedia.org [online]. [cit. 25. 04. 2022]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Albrecht_D%C3%BCrer#/media/Soubor:The_Rhinoceros_\(N_GA_1964.8.697\)_enhanced.png](https://cs.wikipedia.org/wiki/Albrecht_D%C3%BCrer#/media/Soubor:The_Rhinoceros_(N_GA_1964.8.697)_enhanced.png).
- Obr. 2: *František Koblíha – Ilustrace k Máji (dřevoryt)*. webumenia.sk [online]. [cit. 25. 04. 2022]. Dostupné z: <https://www.webumenia.sk/cs/dielo/CZE:4RG.G0616>.
- Obr. 3: *Roswitha Quadflieg – Ilustrace Nekonečného příběhu*. jotdown.es [online]. [cit. 25. 04. 2022]. Dostupné z: <https://www.jotdown.es/2013/10/es-la-historia-interminable-la-peor-adaptacion-cinematografica-de-la-historia/>.
- Obr. 4: *Václav Kabát – Přebal knihy Příběh, který nikdy neskončí*. databazeknih.cz [online]. [cit. 25. 04. 2022]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/bazar-knih-detail/pribeh-ktery-nikdy-neskonci-1936774>.
- Obr. 5: *František Skála – Ilustrace Nekonečný příběh*. frantisekskala.com [online]. [cit. 25. 04. 2022]. Dostupné z: <https://www.frantisekskala.com/cs/work/category/75/106/112/126.html>.
- Obr. 6: *František Skála – Desky knihy Nekonečný příběh*. megaknihy.cz [online]. [cit. 25. 04. 2022]. Dostupné z: <https://www.megaknihy.cz/nemecke-pohadky/240571-nekonecny-pribeh.html>.
- Obr. 7: *Michal Cihlář – Japonské Zátiší*. Vlastní fotografie.
- Obr. 8: *Michal Cihlář – Zátiší s lahví a melounem*. Vlastní fotografie.
- Obr. 9: *František Štorm – Lost in Fjords*. frantisekstorm.com [online]. [cit. 25. 04. 2022]. Dostupné z: http://frantisekstorm.com/art_sets/72.
- Obr. 10: *František Štorm – Houby z Yuggothu*. frantisekstorm.com [online]. [cit. 25. 04. 2022]. Dostupné z: http://frantisekstorm.com/art_sets/92.
- Obr. 11: *J.R.R. Tolkien – Bilbo připlouvá k chatrčím elfích vorařů*. Vlastní fotografie.
- Obr. 12: *J.R.R. Tolkien – Zlobři*. Vlastní fotografie.

SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH

- Příloha č. 1 – Skica
- Příloha č. 2 – Skica
- Příloha č. 3 – Tvorba návrhů v aplikaci Procreate
- Příloha č. 4 – Návrh
- Příloha č. 5 – Návrh
- Příloha č. 6 – Návrh
- Příloha č. 7 – Návrh
- Příloha č. 8 – Návrh
- Příloha č. 9 – Návrh
- Příloha č. 10 – Návrh
- Příloha č. 11 – Matrice
- Příloha č. 12 – Tiskařský koutek
- Příloha č. 13 – Fantázie v ohrožení
- Příloha č. 14 – Mnohočetná Ygramul
- Příloha č. 15 – Tři magické brány
- Příloha č. 16 – Perelín, noční les (Měsíčnice)
- Příloha č. 17 – Stříbrné město Amargánth
- Příloha č. 18 – Vody života
- Příloha č. 19 – Auryn
- Příloha č. 20 – Přebal knihy

PŘÍLOHY



Příloha č.1 a 2 – Skica



Příloha č. 3 – Tvorba návrhů v aplikaci Procreate



Příloha č. 4 – Návrh



Příloha č. 5 – Návrh



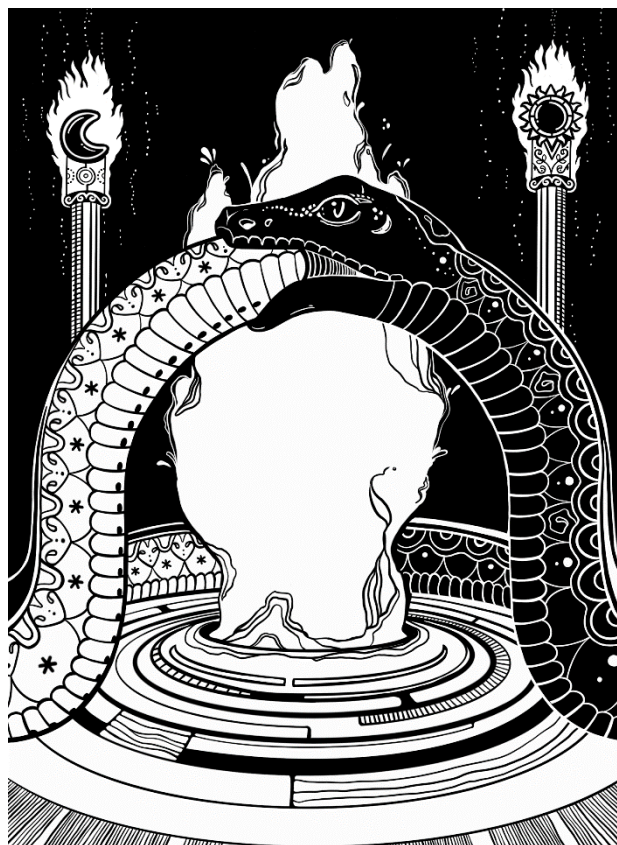
Příloha č. 6 – Návrh



Příloha č. 7 – Návrh



Příloha č. 8 – Návrh



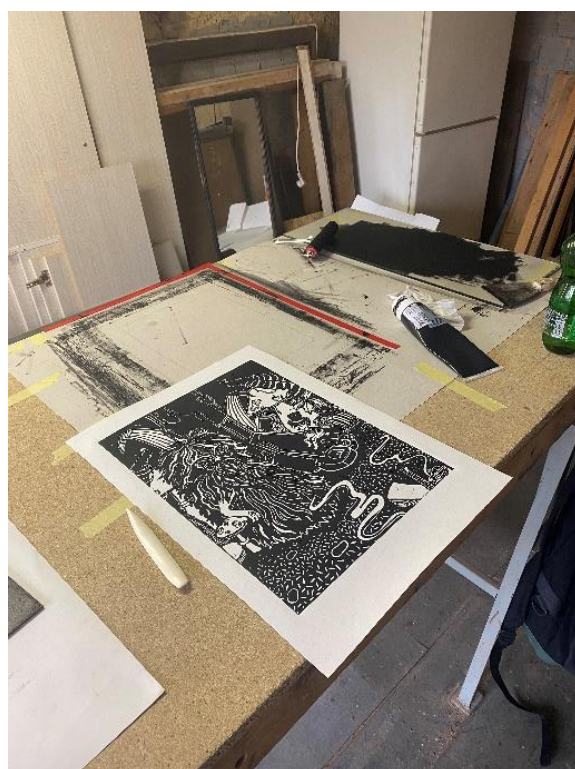
Příloha č. 9 – Návrh



Příloha č. 10 – Návrh



Příloha č. 11 – Matrice



Příloha č. 12 – Tiskařský koutek



3/9 I

Fantazie v ohrožení

Burana, J. 2008

Příloha č. 13 – Fantázie v ohrožení



Příloha č. 14 – Mnohočetná Ygramul



4/2 II.

1. Tři magické brány

Brana Jozse

Příloha č. 15 – Tři magické brány



5/10 II.

Měsíčnice (Perelín, noční les)

Zuzana Jiráková

Příloha č. 16. – Perelín, noční les (Měsíčnice)



Stříbrné město Amargánth

Luciano Bacci

Příloha č.17– Stříbrné město Amargánth



2/10

Vody života

Baron 2002

Příloha č. 18 – Vody života



Příloha č. 19 – Auryn

Konec co si přeješ.

Michael Ende
Nekonečný příběh

Albatros

Nekonečný příběh
Michael Ende

Věčnost je jen okamžik.

Michael Ende byl významným německým spisovatelem dětské a fantasy literatury druhé poloviny 20. století. Mezi jeho nejznámější díla se řadí Nekonečný příběh, Děvčátko Momo a ukradený čas, nebo Jim Knedlík a Luďská strojevodci.

Psal ovšem i knihy pro dospělé a o svých dílech osamě říkal že jsou určeny „pro děti od 80 do 81 let“.

Příběh o Bastiánovi, nezmělném a všemi společácky vysmívaném chlapci, symboli nioho, zavede čtenáře do zvláštního světa. Je Jim Fancizie, tisíc kule se oděnkávají příběhy lidské představitivosti a snů. Bastián se o ni domnívá sluze stranky nemně zvláštní knížky. Spolu s hlavním hrdinou, lovcem bizantů se zelenou kůží, prožije velké hledání. Jeho cílem je najít lék pro Dětskou císařovnu. Všechny věšch přání. Ta je smrtelně nemocná a spolu s ní nicota policaje i její říši.