

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce
Autorská kniha

Tereza Laznová

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Grafika

Specializace Grafika

Diplomová práce

Autorská kniha

Tereza Laznová

pedagogické vedení

prof. akad. mal. Mikoláš Axmann

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2023

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

Plzeň, květen 2023

.....

podpis autora

OBSAH

1 ZVOLENÉ TÉMA.....	
2 PROCES TVORBY.....	
3 CÍL PRÁCE.....	
4 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	
knižní literatura.....	
5 FOTODOKUMENTACE.....	
6 RESUMÉ.....	

1 ZVOLENÉ TÉMA

Moje diplomová práce zahrnuje realizaci knihy věnující se příběhu, který se může zdát utopický, ale na straně druhé, vezmeme-li v potaz stále zrychlující se vývoj lidstva, si můžeme připustit, že je možné cokoli. Pozornost je zaměřena na území zvané Ardis, které obývá kmen domorodců. Ti najdou na cestě telefon, který spadl z letadla, co zrovna proletělo přes jejich krajinu. Jeden z domorodců ho začne zkoumat, po chvíli se mu ho podaří zapnout a naprosto ho pohltí. Začne se odehrávat boj mezi vyspělou technikou a primitivním světem, kdy se technika propojí se svým „hostitelem“ a zcela z něj odstraní veškerou lidskost. V podstatě se přemění v monstrum, jenž hodlá zneškodnit vše, co mu přijde do cesty. Přátelům domorodce se ho podaří vysvobodit tím, že ho navedou na cestu poblíž obrovského rybníka – do něj při honu na ně spadne a začne se pomalu rozkládat a opouštět schránku domorodce. Přátelé ho z vody vytáhnou – jejich kamarád sice přežije, ale na těle mu zůstanou „čipy“, které by se v případě podobné situace opět aktivovaly. Závěrem příběh poukazuje na hluboký kontakt nás jako lidstva s technikou a na její sílu, způsobující závislost a především to, jak nás to od sebe paradoxně odděluje.

V kontrastu až s chorobným uctíváním předmětů bych ráda poukázala na magický přístup z hlediska umění. V dobách pravěku lidé uctívali své „idoly“, které byly často zosobněním různých totemů/sošek, které je měly ochránit a poskytnout jistotu. Idoly jako takové představovala pevná místa a v neuchopitelné existenci lidé získali ono upevnění. V dnešní době jsme na rozdíl od toho přímo obklopeni elektronickými věcmi a přesto, že jim nerozumíme, věříme jim a uctíváme je.

Co nás v současnosti s dobou našich předků do určité míry spojuje, je jakási stabilita v jinak neurčitém vesmíru – to, co nám právě daný předmět poskytuje. Pomíjivost je dalším z faktorů, která je pro nás charakteristická, avšak i z hlediska magického přístupu, kdy se jedna věc může proměnit v jinou – není tedy stálá. Informovanost je natolik rozsáhlá, že v momentu přebije to, co se z počátku jeví jako neměnné

(ať už je to forma názoru, postoje vůči jedné politické straně, stanovení jediné možné pravdy, či odsouzení určitého člověka, nebo sociální skupiny...).

Dále bych ráda poukázala i na to, co se týče neschopnosti rozlišit představu od skutečnosti. Tento postoj byl v magickém nazírání stěžejní a věřilo se, že sny jsou stejně realistické, jako zážitky během dne – nebyl zde odstup. Vezmeme-li v potaz tento „problém“ z hlediska 21. století, stačí, abychom byli trochu pozorní a můžeme si všimnout, čemu všemu dnes populace věří a jak snadno se dají názory ovlivnit. Málokdo dnes řeší, zda je něco založené na pravdě a jestli to vůbec může mít reálný základ. Hranice se stírají a možná je v tom zároveň i potřeba věřit v něco mnohdy nesmyslného, jako kdyby to navozovalo určitý stav duševního klidu, nebo záměrné snění, které nás odvádí od reality. Řekla bych, že zejména mediální masáž lidstvo nevědomky nutí k utvoření si vlastních názorů na základě jednoho/dvou článků a ani se nepokusit o to vyhledat si jiné zdroje.

Ovlivnění jako takové přímo odkazuje na příběh mé knihy, kde se s tímto termínem pracuje trochu „otrokářským“ způsobem. Domorodec coby oběť umělého přístroje, který se stane jeho hostitelem a změní mu celkově povahu, napadá své bližní a je zbaven všech emocí. V méně drsném pohledu tím poukazují na lidskou otupělost a emoční oploštělost, která se dá krásně aplikovat třeba na situace, které jsou pro mnoho z nás běžné – řešit problémy přes internet a vyhnout se tak přímému kontaktu.

Dnešní dorozumívání se skrze jednoduché symboly nám umožňuje šetřit čas, „rychleji komunikovat“ a neverbálně tak vyjádřit, jak se zrovna cítíme, že s něčím nesouhlasíme, co nás překvapuje, apod...

Na straně druhé bychom mohli říct, že jsou symboly navzdory tomu, jak moc nám pomáhají, občas dost zavádějící. Na počátku věků byly znaky jasně dané – zastupovaly skutečnost samu a znak, jako takový, byl ve středu pozorování. Soudobé emotikony (z angl. emoji) - znaky takového „nového věku“, nám přinášejí doslova snůšku všech možných výrazů a zosobněných emocí. Můžeme si vytvořit i podobiznu vlastního avatara a prostřednictvím něj reagovat ve zprávách.

„Od konce 19. století je stále jasnější, že primitivní umění a umění dětské užívá spíše řeči symbolů než „přirozených znaků“. Na vysvětlení této skutečnosti se tvrdilo, že musí existovat zvláštní umění, které není založeno na vidění, ale spíš na vědění, umění, které operuje „konceptuálními zobrazeními“. Tvrdí se, že dítě se nedívá na stromy, že je spokojeno s „konceptuálním“ schématem stromu, kterému chybí korespondence s realitou, protože neobsahuje žádné charakteristické znaky například břízy nebo buku“¹.

Pokud bychom se trochu odklonili od magického modelu k reflexivnímu, mohli bychom se zastavit u myšlenky, že se svět odráží ve znacích – jelikož je však každý z nás individuální, myslím, že např. nazírání na něj u člověka ve věku 75 let bude zcela jiné, než u člověka ve věku 25 let. Roli zde hraje jiné množství zkušeností, možností, doba ve které vyrůstali a například postoje a pohled, kterým se na svět dívají. Znak a societa jako taková nám nabízejí nekonečno možností. Tím, čím více znaků použijeme, tím získáme více realit/výsledků.

Další kapitolou je nepřehledné množství fotografií na sociálních sítích. Jsou naprosto všude a možná by se hodilo dodat, kolika úpravami a filtry často procházejí, než spatří světlo světa. Někdy jsou natolik precizní, že bychom dali ruku do ohně za to, že se jedná o realitu. V reflexivním modelu platí, že realita se rovná pravdě – bylo k tomu zapotřebí dostatečné pozorování a pokud to někdo viděl jinak, byla to brána jako chyba v pozorování. K tomuto názoru vedl koncept vynalezení fotky, kdy se otiskuje realita sama a lidé tomu věří.

¹ Ernst Hans Gombrich - Umění a iluze

2 PROCES TVORBY

Na začátku bylo primární vymyslet celý příběh, který jsem prostřednictvím storyboardu vytvořila tužkou. Zásadní moment nastal v situaci, kdy se měl příběh dostat do bodu „zlomu“ – tedy hlavně v té pasáži, co zahrnovala rozuzlení celého vyprávění. Podstatnou roli hrálo to, aby nebyl příliš komplikovaný a nebo naopak jednoduchý.

Po jeho dokončení přišel na řadu text, u něhož jsem usilovala, aby následným ilustracím sloužil jako doprovod. Jelikož jsou výsledné ilustrace velmi barevné, bylo potřeba s textem pracovat umírněně, aby se oba prvky vzájemně nepřebíjeli a tvořili přirozenou souhru.

Dalším bodem byly barevné zkoušky – ty jsem provedla pomocí akrylových barev, které však v kombinaci s bělobou vytvořily tlumené tóny místo těch pestrých. Jako další na řadu přišly kvašové barvy, jenž se posléze staly jedním z vybraných prostředků pro finální tvorbu. Bělobu jsem vypustila úplně, až na ty části, které jsem potřebovala zesvětlit v kontrastu se smaragdovou oblohou. Důležité bylo propojit všechny barvy v ilustracích a to i ty, co se v průběhu příběhu objevují až později, kdy dochází k zásadní proměně vyprávění.

Jako podpoření plnosti celého dojmu a atmosféry příběhu, jsem jako druhý prostředek zvolila barevné pastelky – ty jsem nanášela až poté, co jsem na grafický papír nanesla požadovanou vrstvu kvaše.

Dále bylo potřeba ilustrace oskenovat pro jejich věrné zachování všech detailů a následně si pohrát s kontrasty v programu, aby odpovídaly těm na originálních kresbách. Poslední úpravy ilustrací proběhly digitální úpravou ve Photoshopu – přidávala jsem do nich bílé světelné záblesky coby obohacující prvek, díky němuž jsem se snažila o zesílení mystičnosti celé knihy.

Všechny následné fotografie ilustrací jsem postupně vkládala jako dvojstránky za sebou v InDesignu včetně textu. Obsahu celého děje však ještě předcházela obálka, předsádka, frontispis + titul a patitul.

3 CÍL PRÁCE

Záměrem této mé závěrečné práce bylo nutkání si vyzkoušet sestavit autorskou knihu v praxi jako takovou, jelikož jsem chtěla více zabrousit do grafických úprav, co se schématu a vizuálu týče, tak aby korespondovala s celkem. Myslím, že mě hledání určitých logických souvislostí ve stavbě knihy rozšířilo nové obzory a také jiné smýšlení o jednotlivých částech.

Doplňujícím aspektem ke knize jsem si zvolila jako doprovodný program 2m obraz, který odkazuje na příběh samotný, ale slouží také jako otevřené dveře za horizont studia. Jelikož mám malbu vystudovanou a bez přestání v ní i nadále pokračuji, přišlo mě nakonec na místě ji pro tento účel využít.

Pokud bych se zaměřila na příběh knihy samotný, pak bylo též mým cílem poukázat na alarmující závislost dnešního světa v sevření moderní technologie a zároveň ji reflektovat v kontrastu s domorodými kmeny, kteří si ještě stále, ačkoli jich není mnoho, užívají přítomnosti v pravém slova smyslu a žijí prostý, ale přesto naplněný život.

„Dokud se necháte ovládat svou egoistickou myslí, nemůžete žít v trvalé pohodě, protože se cítíte uspokojeni pouze v okamžicích, kdy jste získali něco, po čem jste toužili. Jelikož ego je odvozené já, musí se ztotožňovat s vnějšími věcmi. Musíte je stále bránit a posilovat. Nejčastěji se ztotožňujeme se svým majetkem, společenským postavením, tělesným vzhledem, výjimečnými schopnostmi, osobní a rodinnou minulostí, politickými názory nebo náboženskou vírou. Nic z toho však nejste vy“².

² Eckhart Tolle – Moc přítomného okamžiku

4 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

○ **knižní literatura**

Ernst Hans Gombrich. Umění a iluze. [Art and illusion]. Odeon: 1985. ISBN: 80-86013-18-9

Eckhart Tolle. Moc přítomného okamžiku. [The Power of Now]. Pragma: 2016. ISBN: 978-80-7549-161-9

Vlastimil Vondruška. Neviditelní. Moba, 2021. ISBN: 978-80-279-0066-4

Ponty-Merleau. *Svět Vnímání*. Praha: OIKOYMENH, 2008. ISBN: 978-80-7298-287-5.

Anna Hogenová. *Žít z vlastního pramene*. Malvern, 2019. ISBN: 978-80-7530-164-2.

○ **internetové zdroje:**

www.wikipedie.cz

www.google.cz

○ **rešerše: umělci zabývající se figurální tematikou**

Mikuláš Medek - surrealistické, existenciální myšlenkové proudy

Pablo Picasso – moderna, figurální kompozice (Avignonské slečny)

symbolistní sochařství 19. století – Auguste Rodin

E. Schiele – erotické figurální kresby, síla výrazu, neklidnost

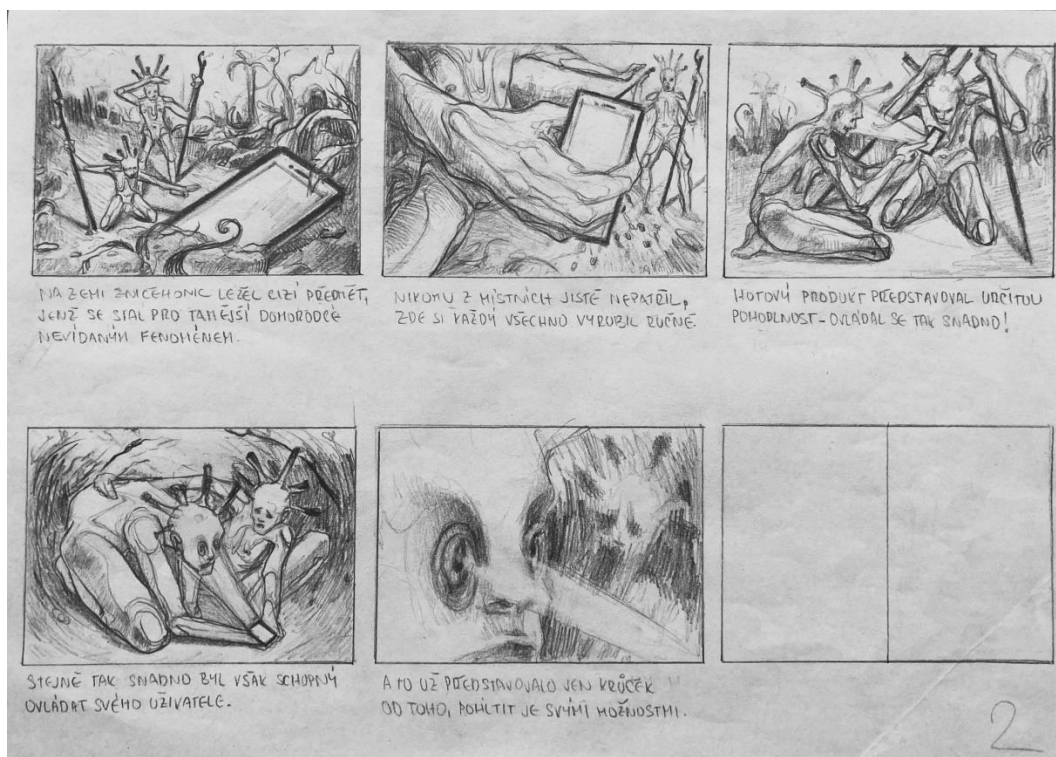
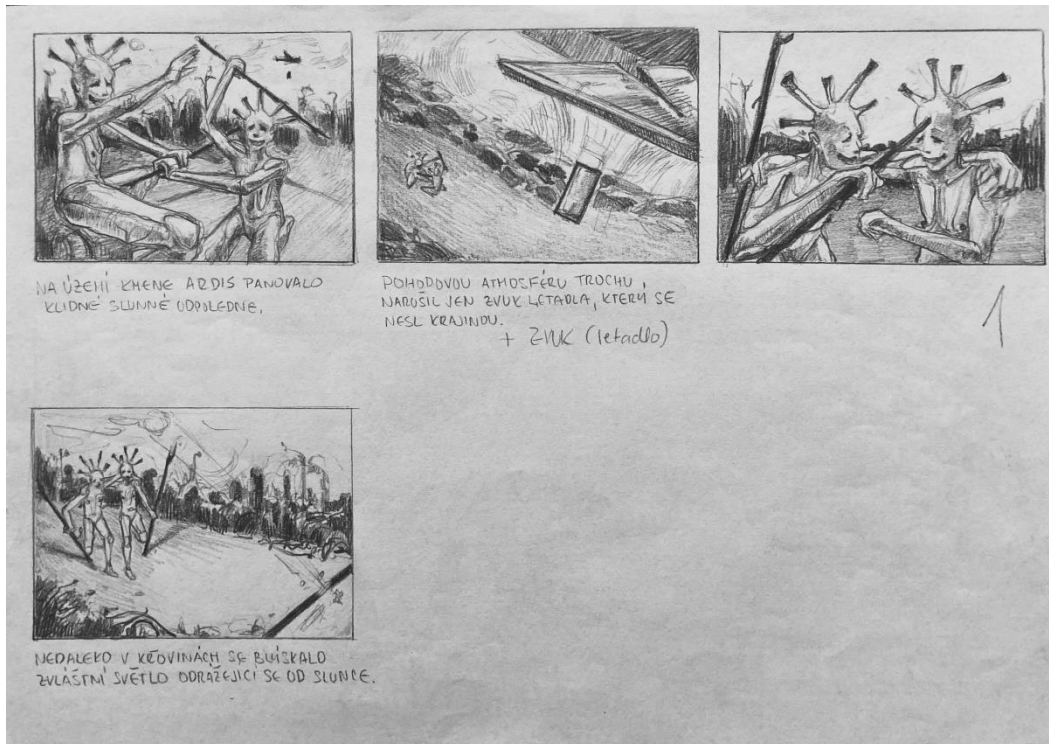
E. Munch – úzkostné figurální motivy, výrazný rukopis, melancholie

G. Klimt – geometrické vzory, křivky, splývající vlasy/květiny, mystická barevnost, erotično

A. Mucha – secesní ornamentálnost, vznešenost, noblesa, tajemné postavy žen

5 FOTODOKUMENTACE

Návrhová část





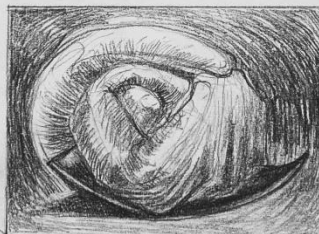
TATO NABÍDIA JE VĚTŠINOU PŘILIS LÁPÁVÁ
UA TO, ABY SE ODHITLA.



AVŠAK O TO VĚŠÍ PŮTÍŽ NASTÁVÁ, KDYŽ
SE TOUTO KOUZLU PROPADNE.

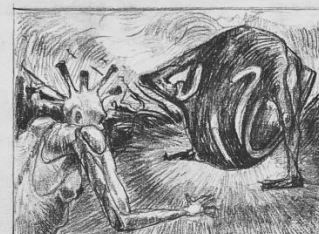
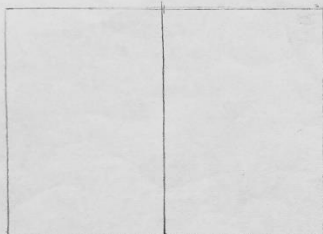


POZVOLNA SE DONDRODEC ZAČAL PROMĚŇOVAT
V NEDĚLNÍM SOUŘÁZET SANOTNÍCHO STROJE.



ZVUK

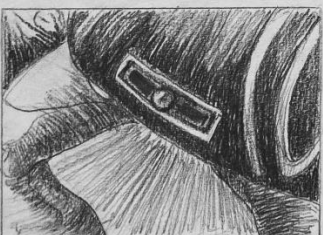
3



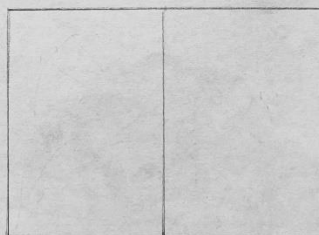
ZJEVIL SE MONSTRUM, KTERÉ SE
PROBUDZLO VE SVĚM NOVEM TĚLE.



ZVUK
(řev monstra, dupání?)



I KDMŽ SE MOŽNĀ ZDÁLO, ŽE HO NEŽE
NIJAK ZNESKODNIT...



MĚL SVĀ SLABĀ MĪSTA, O NICHŽ
SĀM MUC DOBRE VĚDĚL.

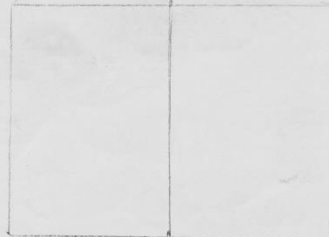
4



NEPŘIPADALA V JAVHU ŽÁDNÁ PODÁŽKA.
PŘÁTELÉ UŽ NEBILI PŘÁTELI, ALE POUZE
PŘEKÁŽKY, KTERÉ PRO NĚJ PŘEDSTAVOVALI.



LIDRAL ZNEŠKODNIT VŠE, CO MU
STÁLO V CESTĚ. + ZVUK
(boj, odhřepní)



5



ZVUK (dýchání, srach)



PRĚSTO VŠECHNO TU BYLA NADEJE, JAK
Z TOTO VMÁZNOUT, I KDMŽ SE SITUACE
ZDÁLA BEZMUCHODNÁ.



SKRÝVALO SE ZDE MNOHO CEST,
KTERÝMI SE DALO UNIKNOUT V
PŘÍPADĚ NEBEZPEČÍ. + ZVUK
(běh, dýchot...)



BYLO TU I MNOHO SKUPINEK HISTORICKÝCH OBYVATEL,
KTERÝ BILI PŘEDM OCHRANNÉ POMOCI.
+ ZVUK (ustátní)

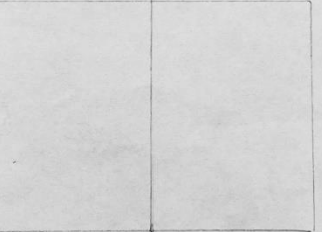


ZVUK
(nadržání, šepot, hovor)

6



UKÁZALO SE, ŽE PROTIVNÍK SICE MĚL POSILU,
ALE JEHO PŘEVaha BYLA V TU CHVÍLI
VŠE NEŽ JASNÁ. (ZVUK? - mohl by)



EXISTOVALA TU VŠAK ŠANCE, JAK HO
PÁLAKAT DO PASTI A ZVÍTĚZIT NAD NIM.



ZVUK
(voda, běh)



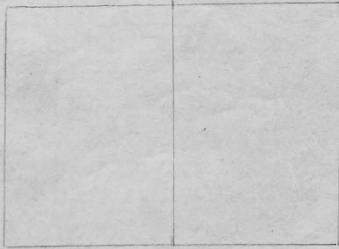
ZVUK
(pálení elektřiny, jiskry)



POMALU SE TOPIL V HLUBŠINÁCH ŘEKY, PŘES
KTEROU CHTEL PŘEBĚHNOUT.



+ ZVUK
(bubění, když se
něco norní pod vodu)



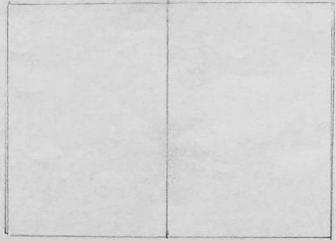
A PŘI TOHOTO BYL VÍCEMĚNE STÁLE STROJ,
NEDOKÁZAL VE VODĚ PŘEŽÍT.



VLIVEM TOHO ZAČAL SLABNOUT,
ROZKLÁDAT SE A OPUSŤET SCHRÁNKU
SVÉHO HOSTITELE. + ZVUK ^{pláchnu}
(razbijení, povolení části)

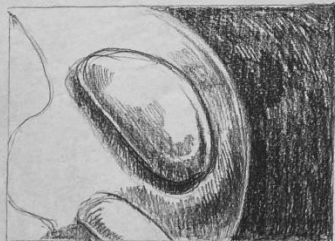


ČLOVĚK PO VYSVOBODĚNÍ STÁLE
ŽIL, JELIŽE JEHO TĚLO UKAZOVALO
ZNÁMKY URČITÉ DEFORMACE.



NAPADENÍ SKŘE VYSPĚLOU TECHNIKOU
NA NĚM ZANECHALO STOPY.

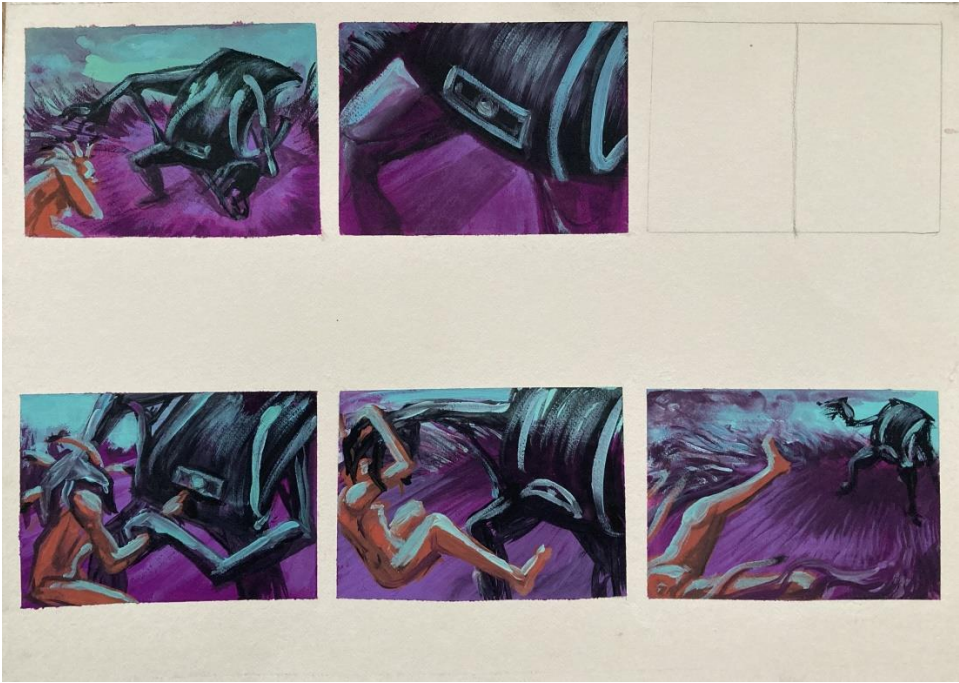
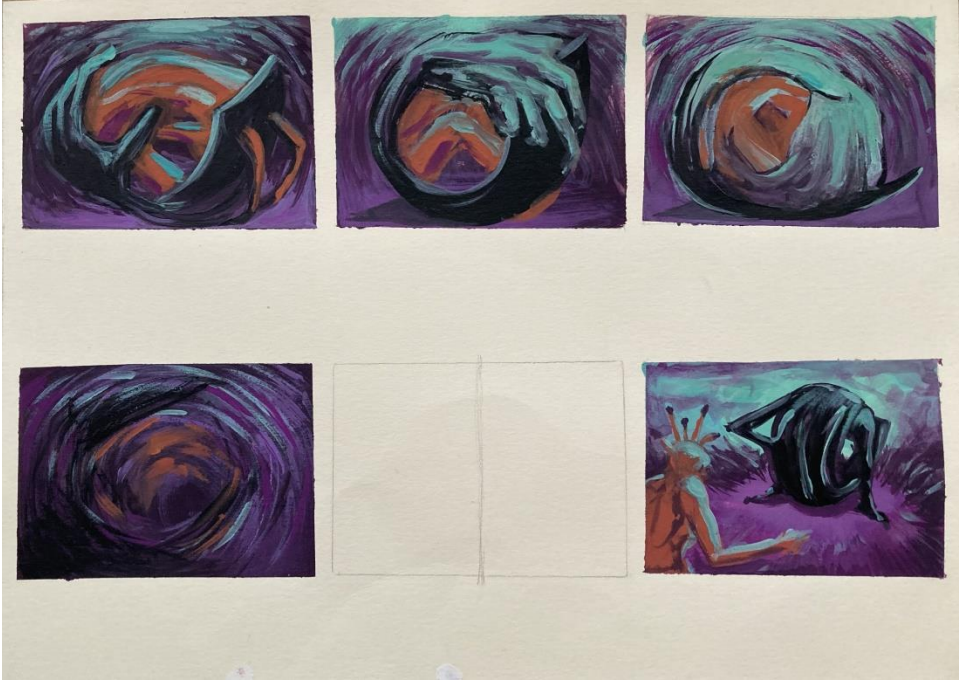
8



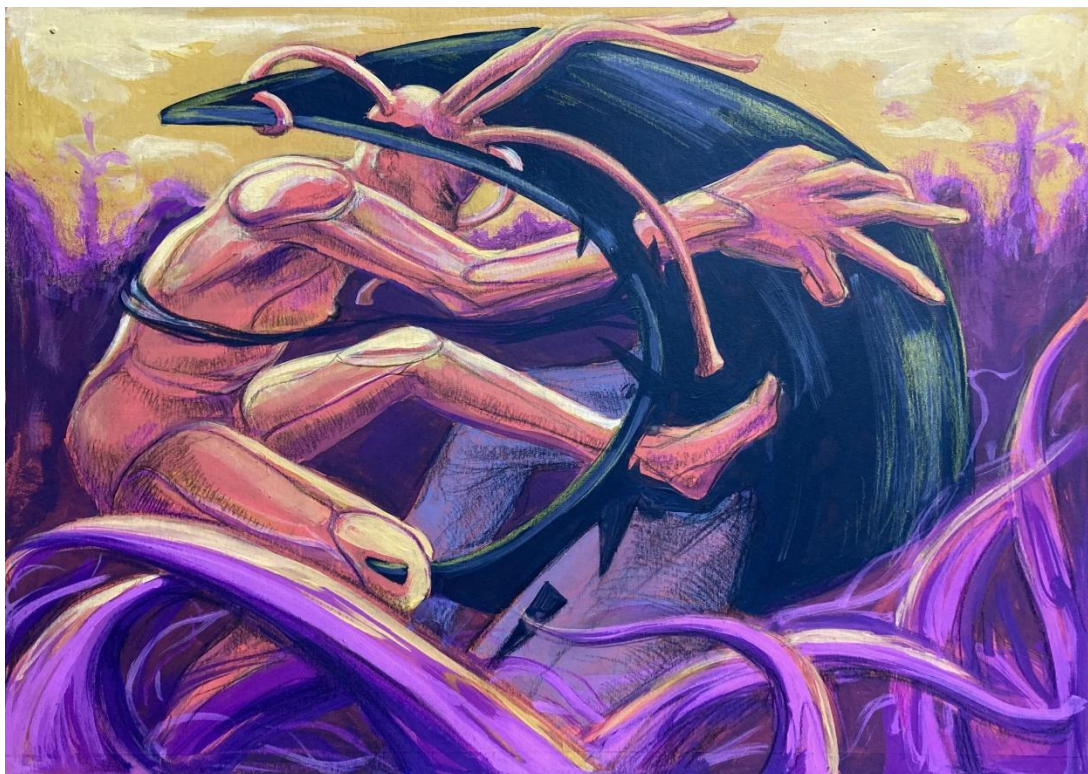
JEDNALO SE O ČIPY COBY POZŮSTATEK
PONORĚNÍ SE DO VIRTUÁLNÍ REALITY.
BYL TO OPĚT ON, OPĚT VOLNÝ.
KDYBY SE VŠAK ZNOVA SETKAL S PODOBNOU SITUACÍ, ČIPY BY SE TUNED AKTIVOVALY.

BAREVNÉ ZKOUŠKY:





TITUL + FRONTISPIS

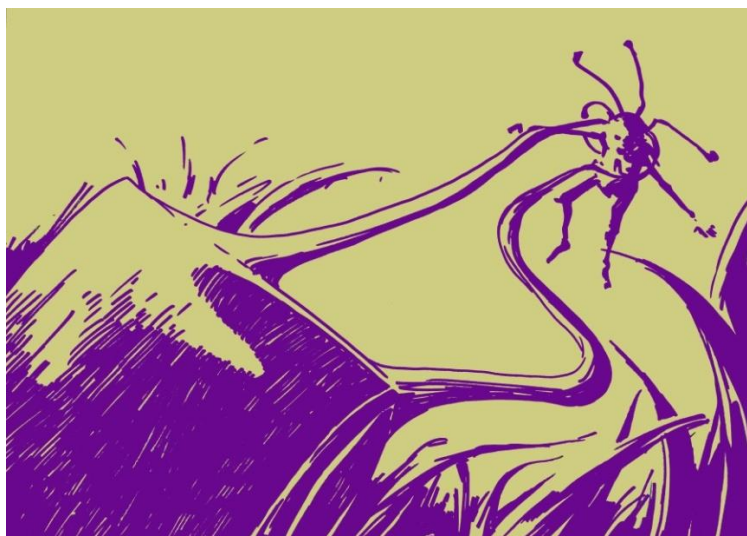


OBÁLKA

Návrh obálky knihy byl nejprve černobílý – lihovým fixem jsem ho zjednodušenou formou nakreslila, a pak se převedl do Photoshopu.

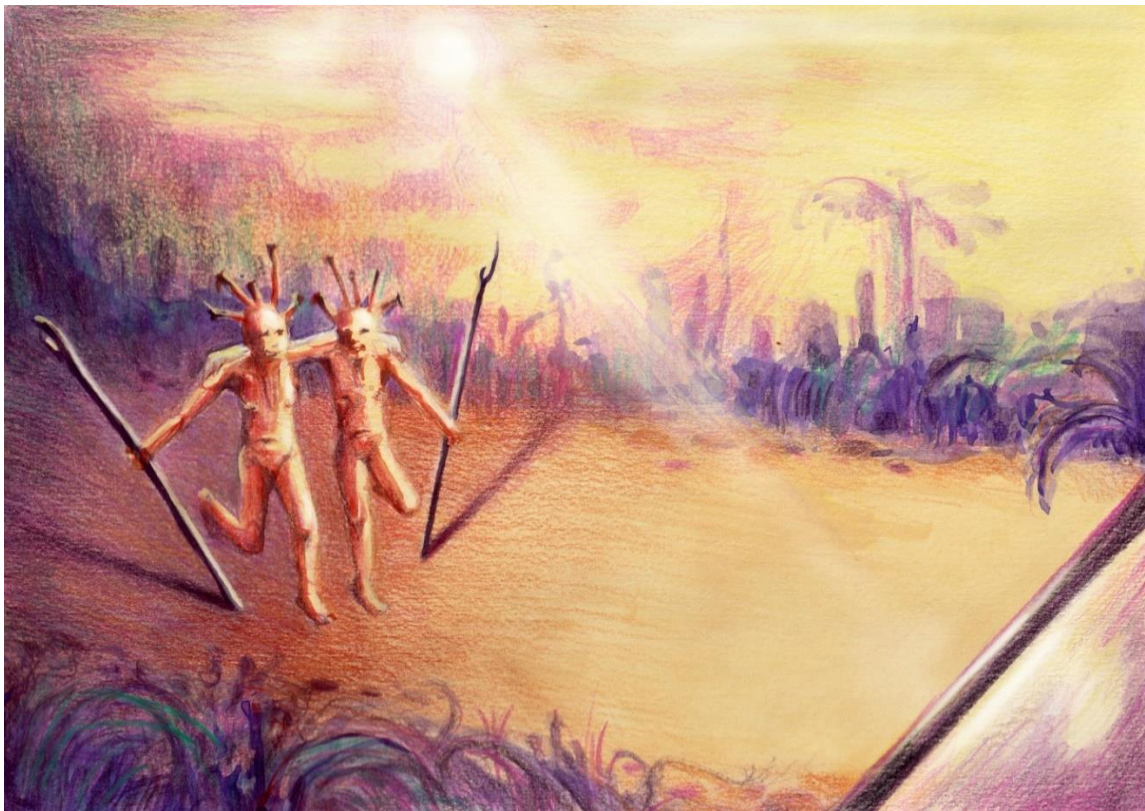


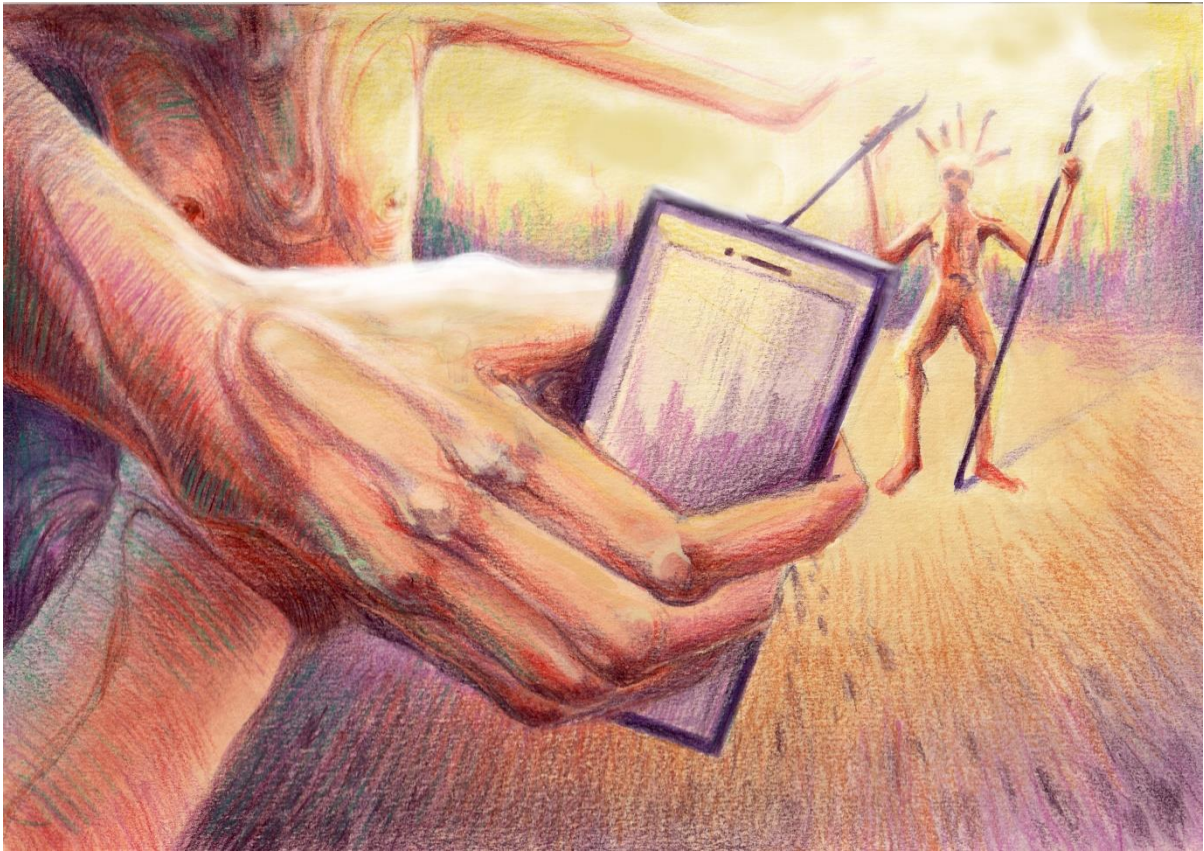
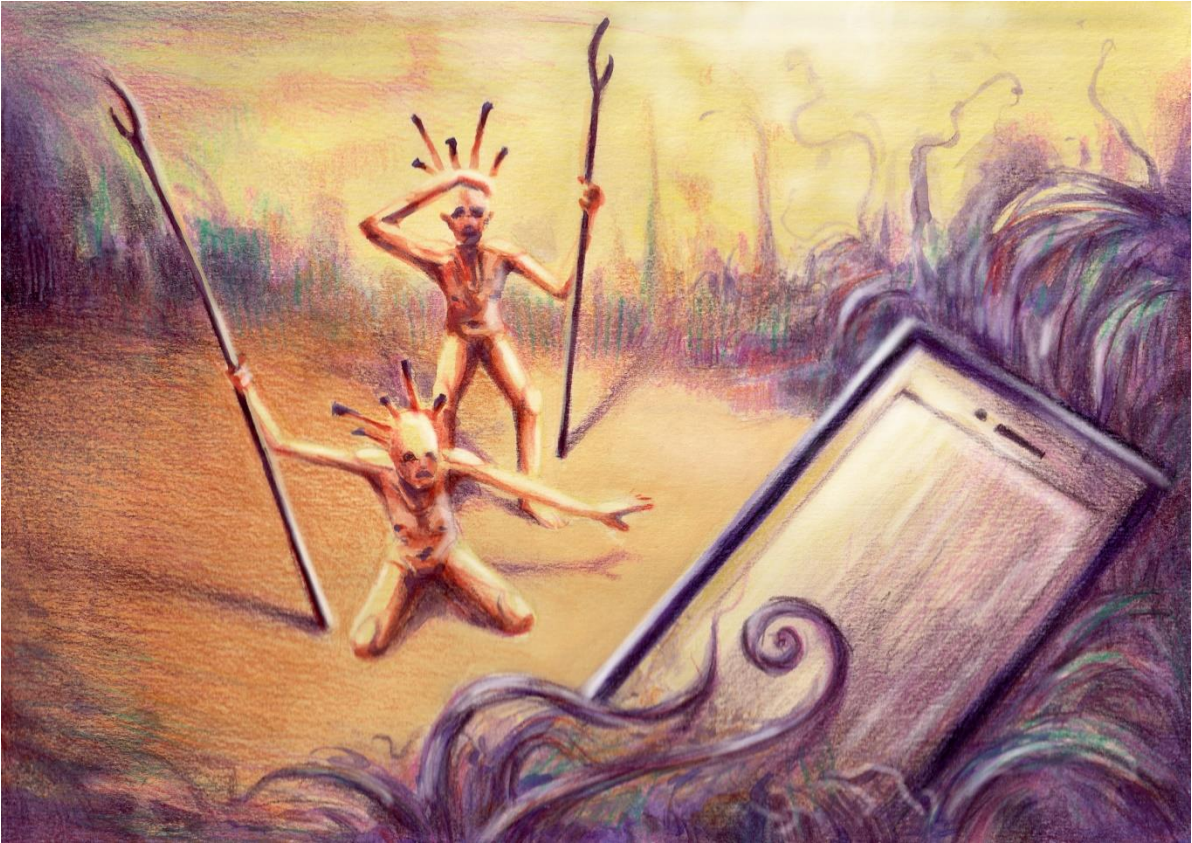
Změnila jsem v programu celkovou barevnost - připomíná neapolskou žluť, což bylo myšleno jako záměr, protože se objevuje často v příběhu samotném a to i ve vizuálu. Zbytek černých šrafur jsem obarvila na fialovou barvu, jelikož i ta hraje v knize významnou roli.

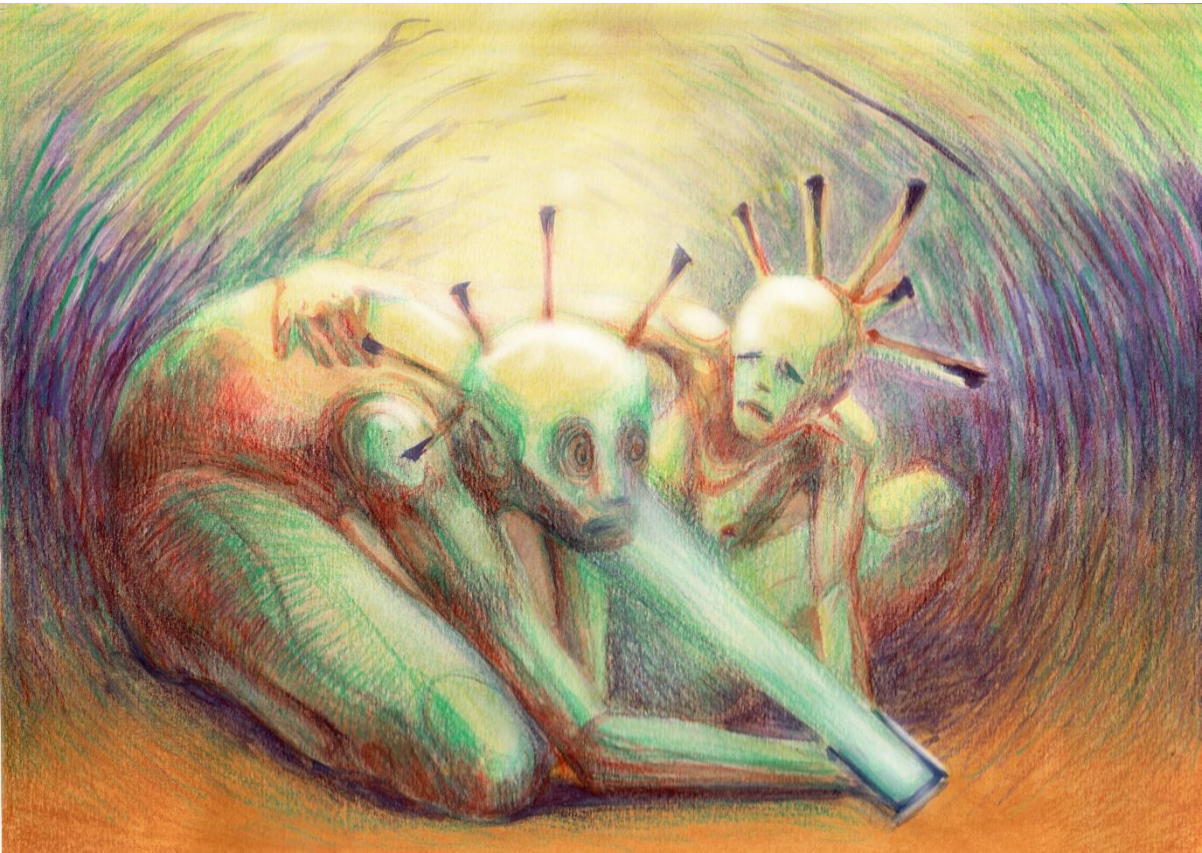


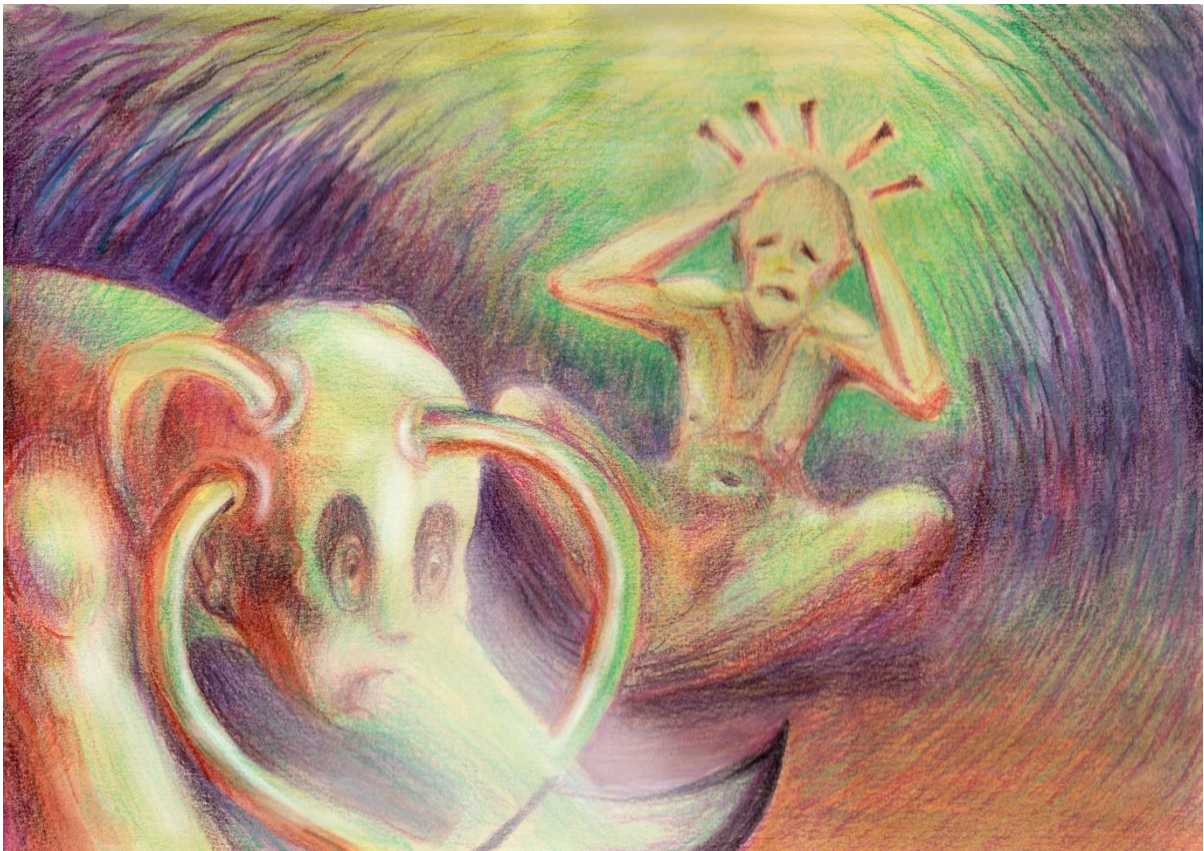
FINÁLNÍ ILUSTRACE:

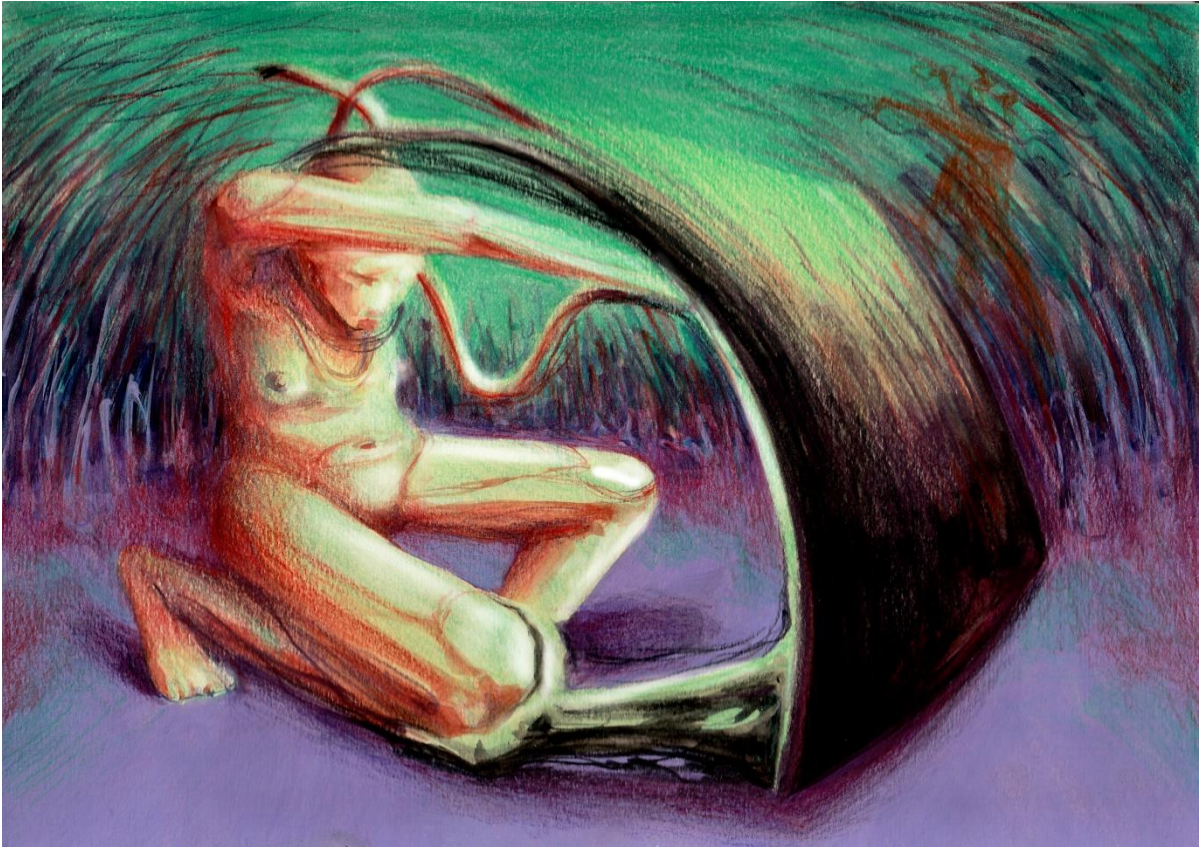


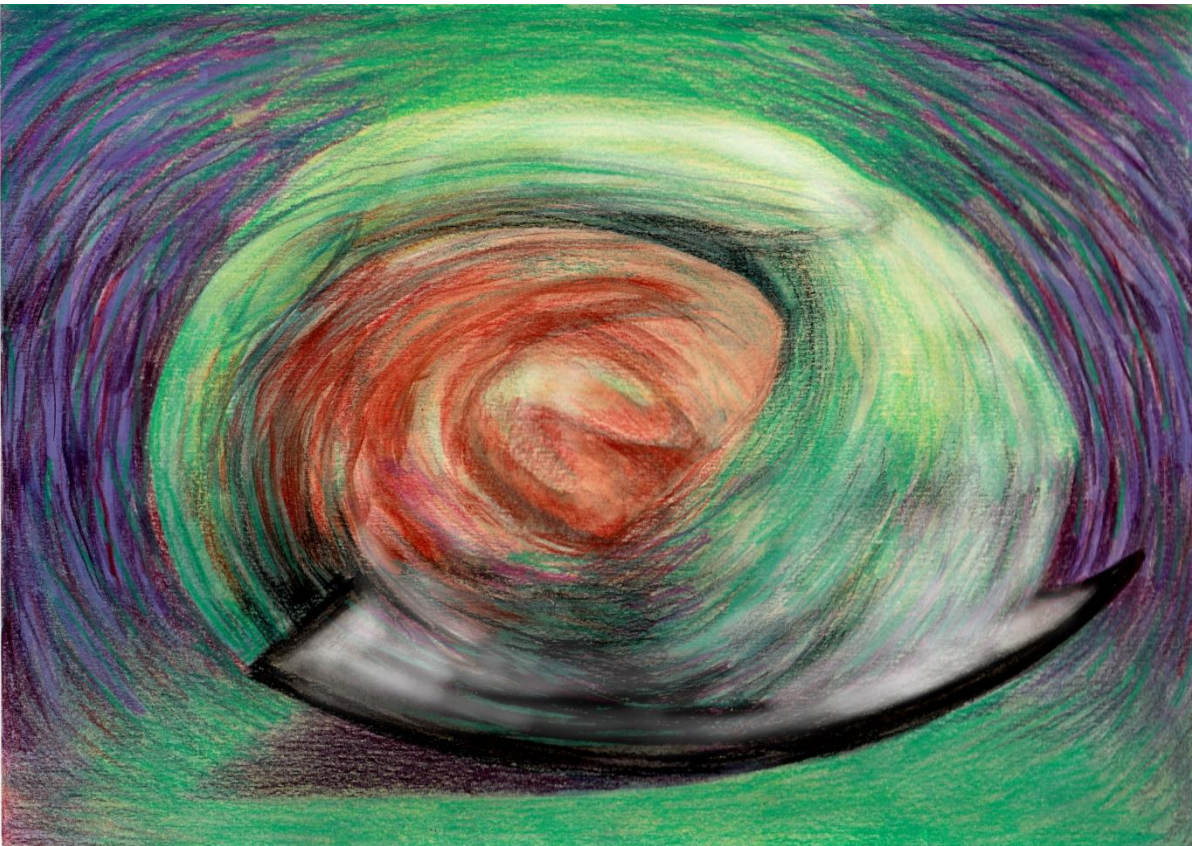
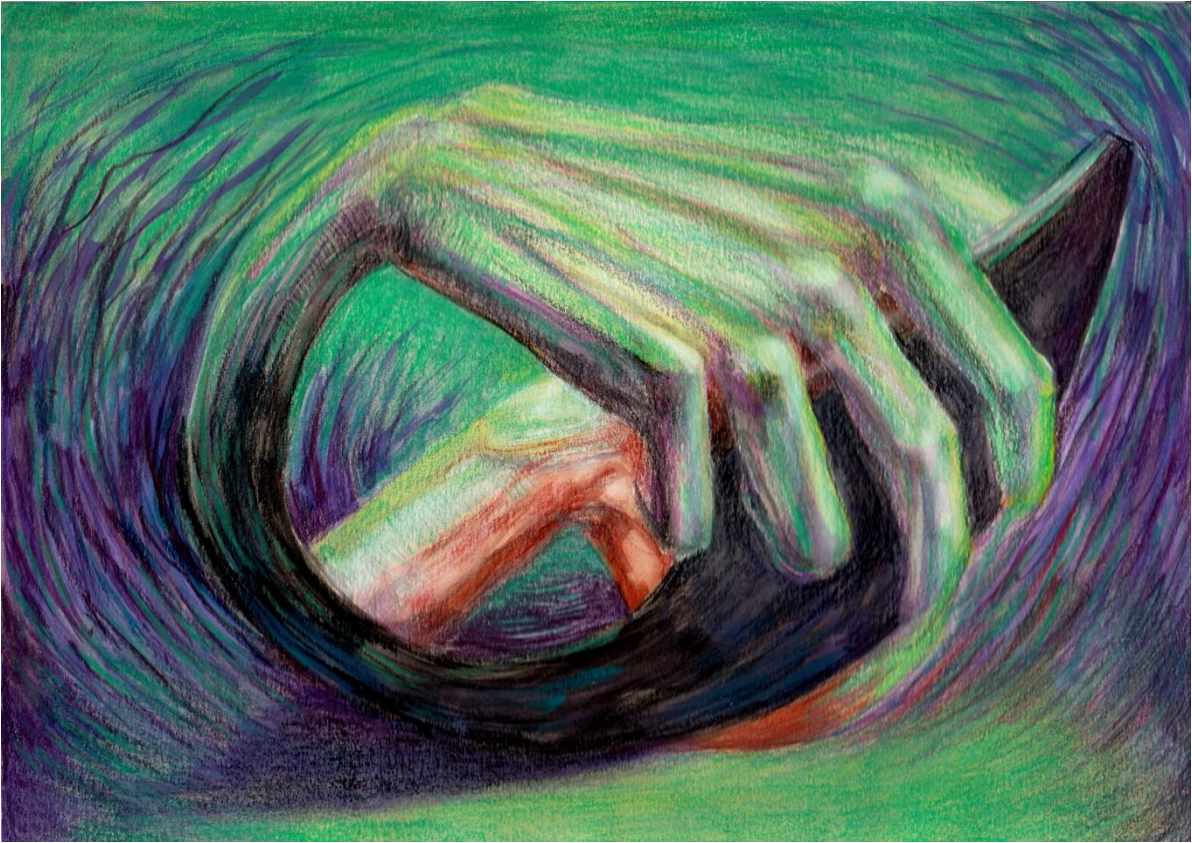


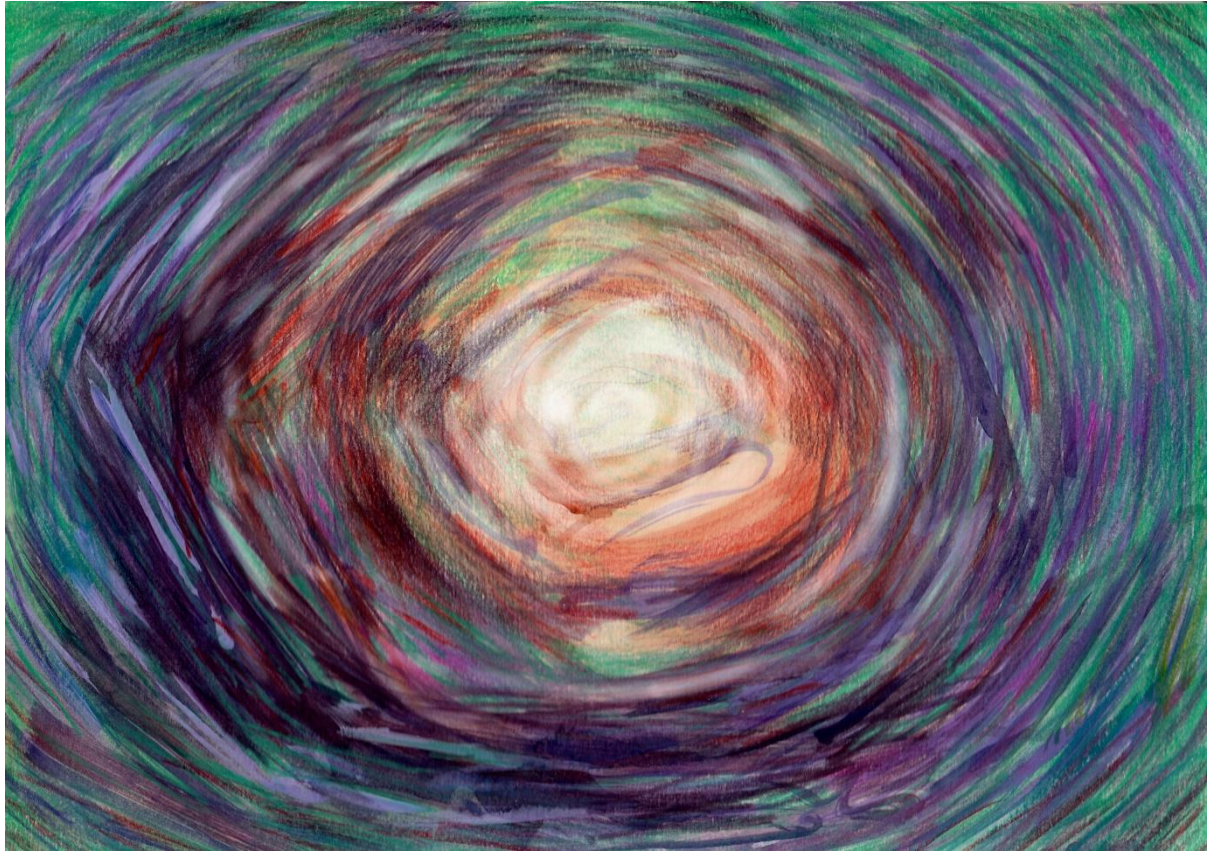


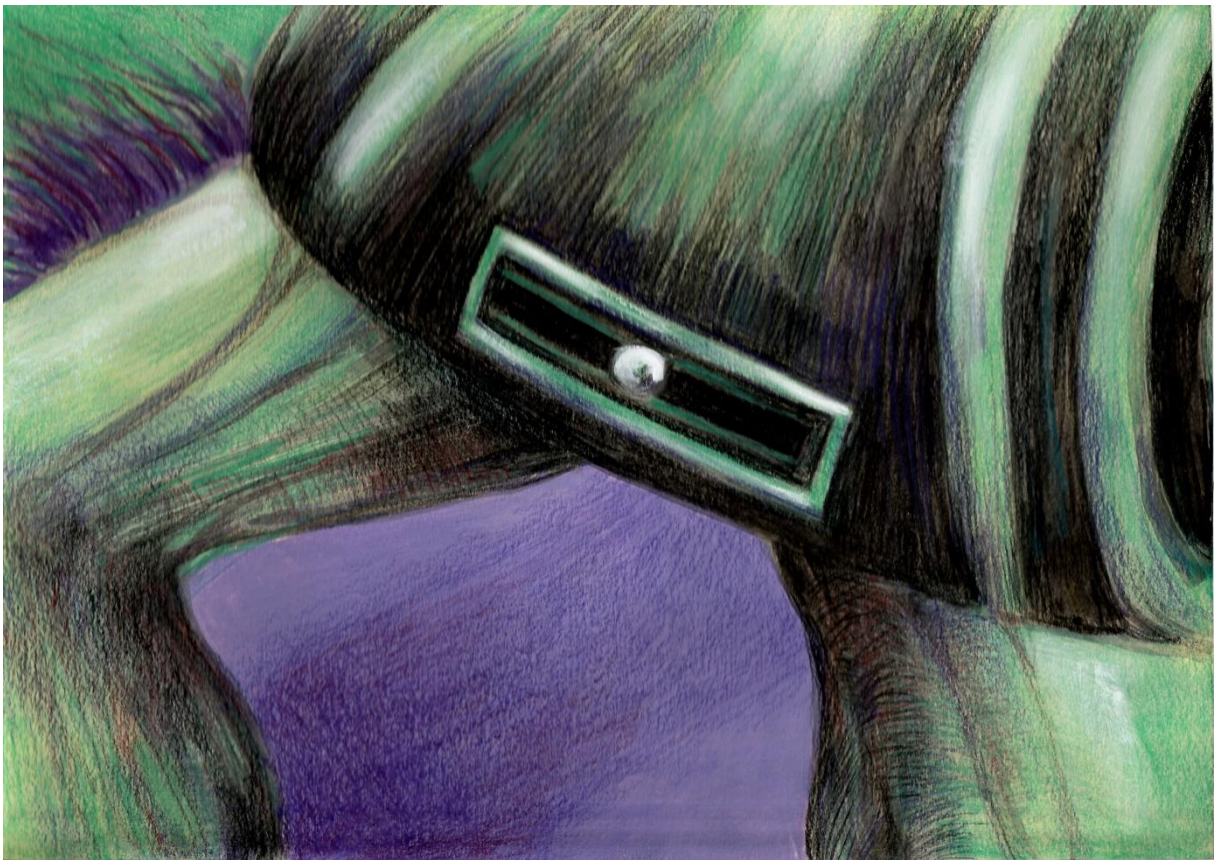


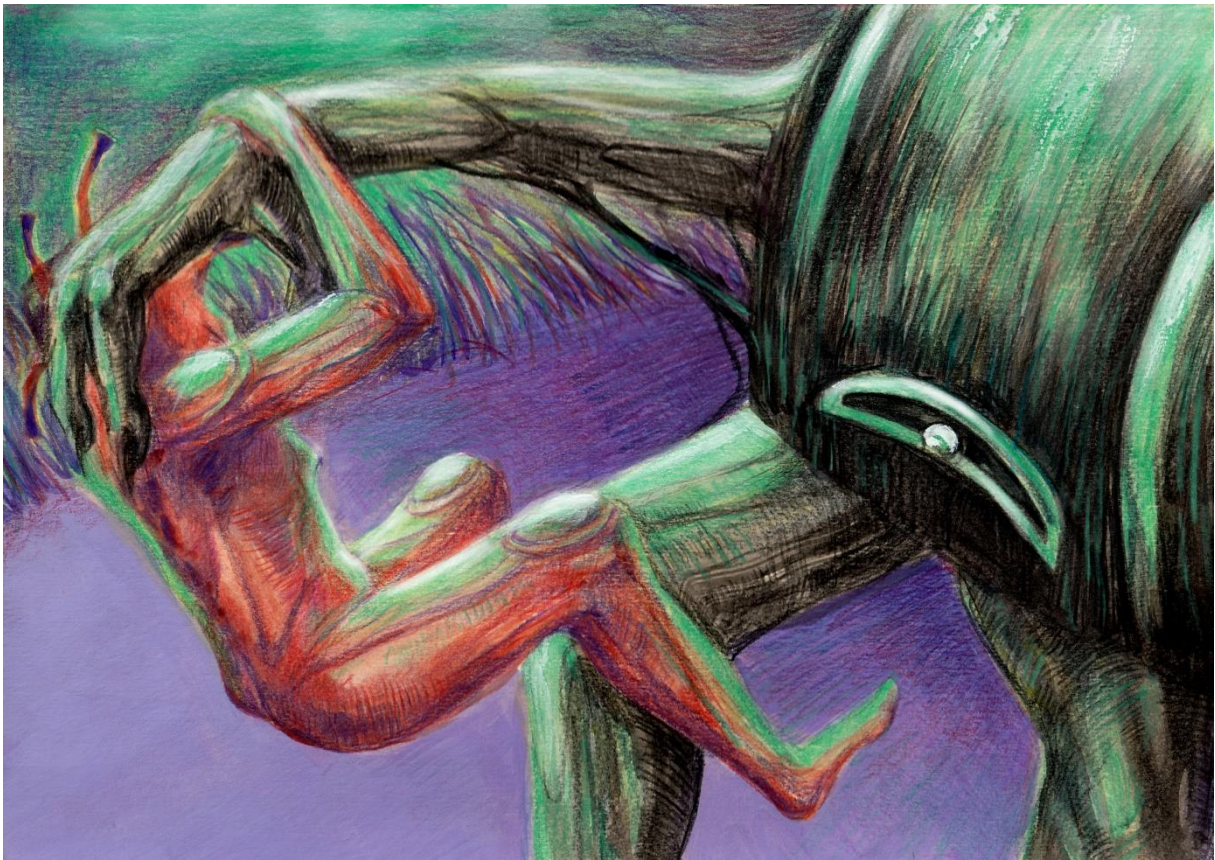
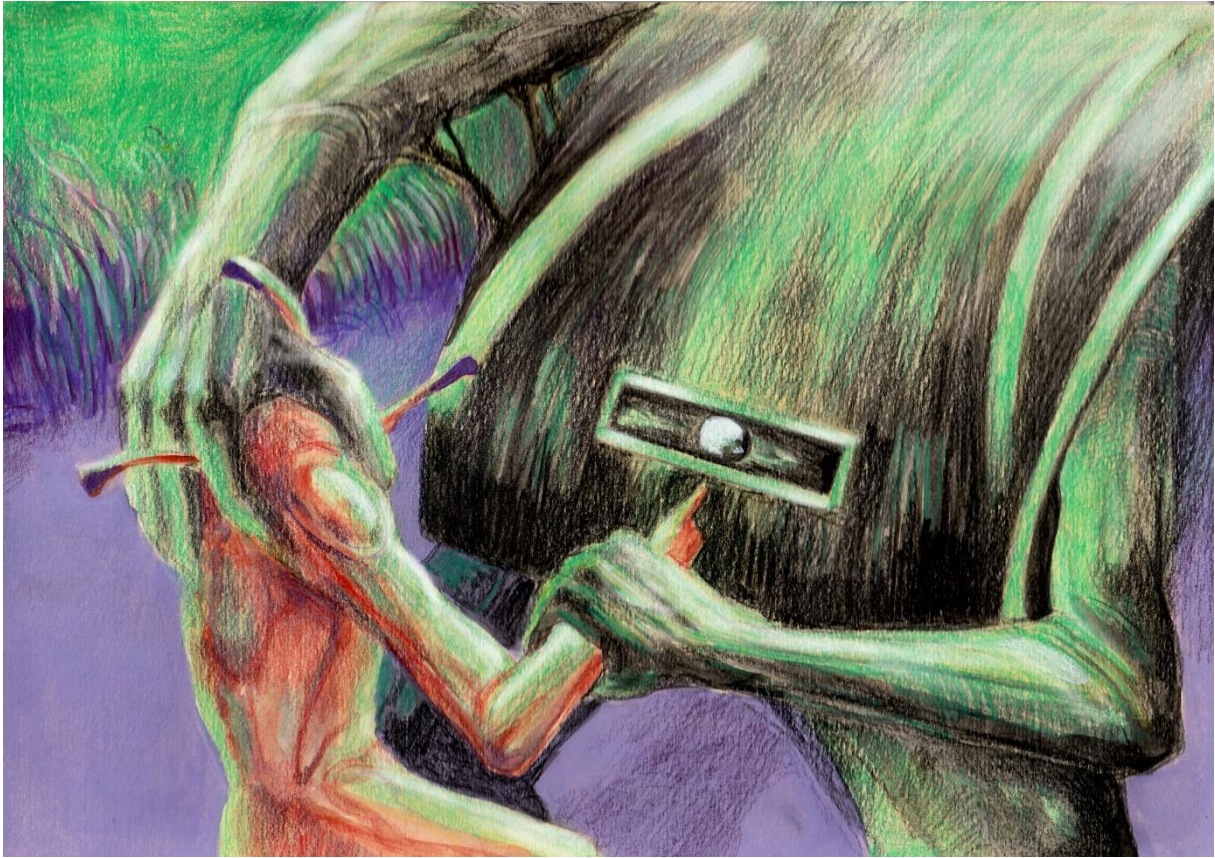




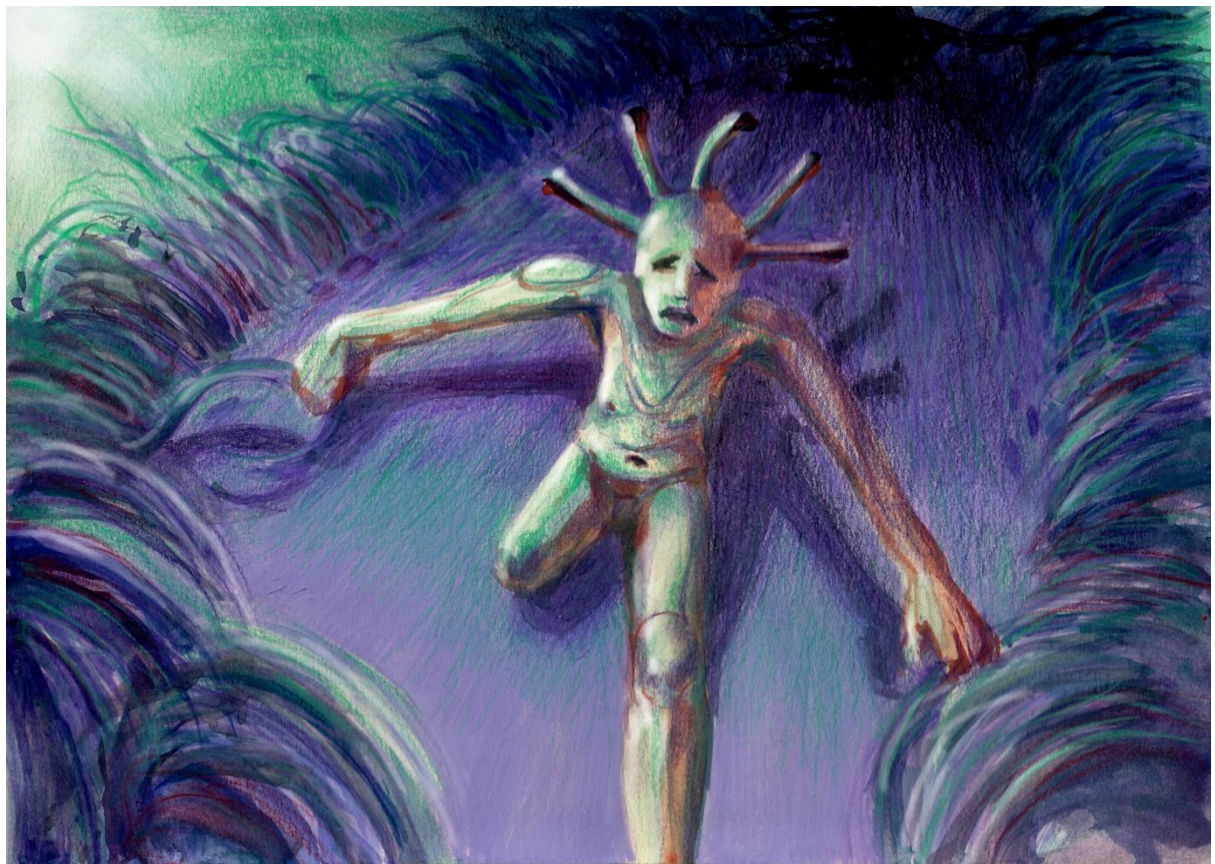


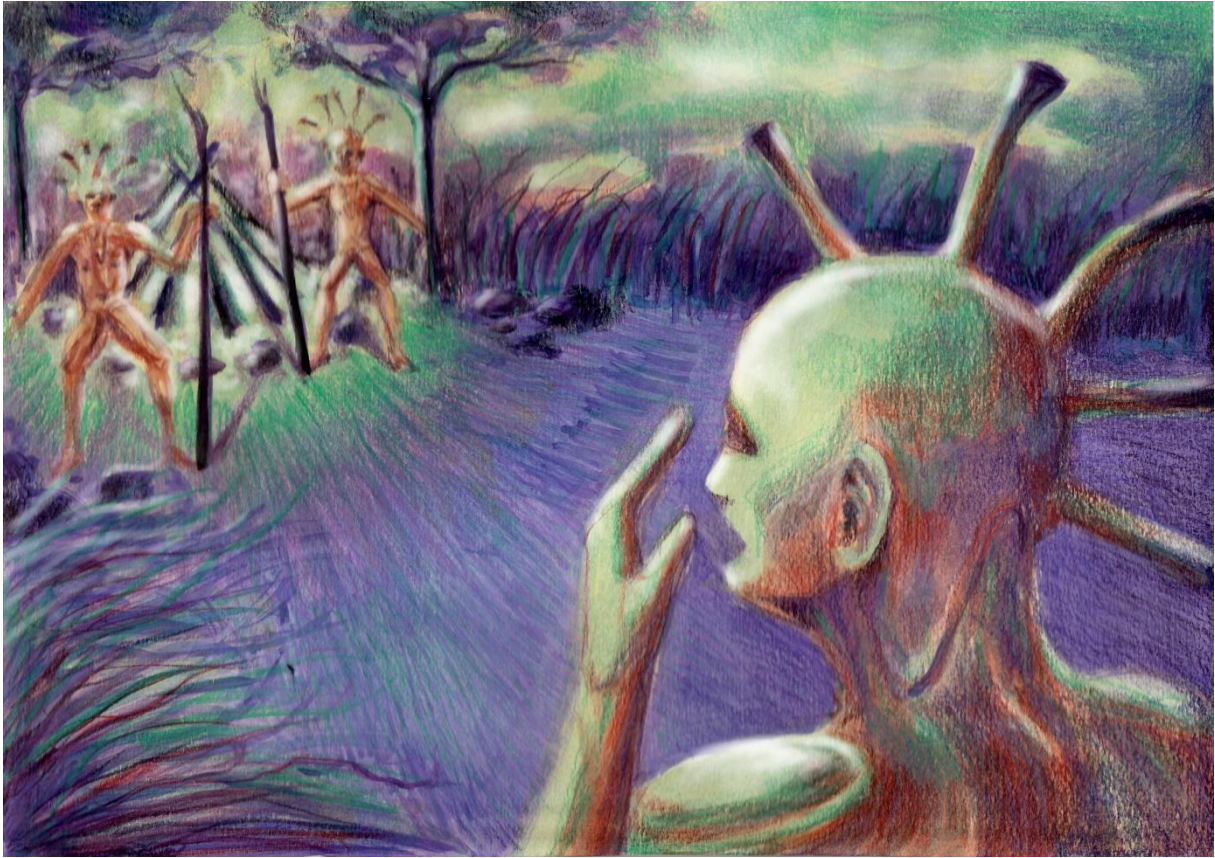


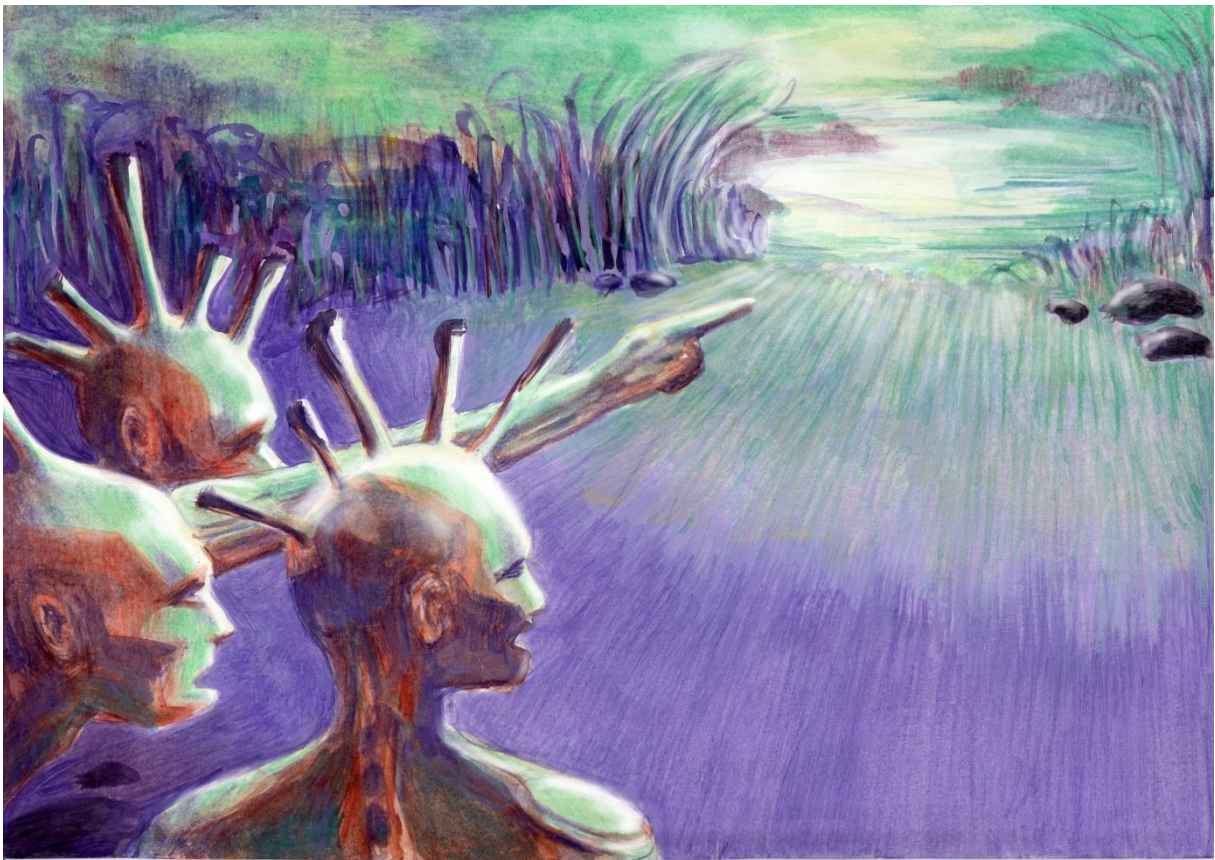


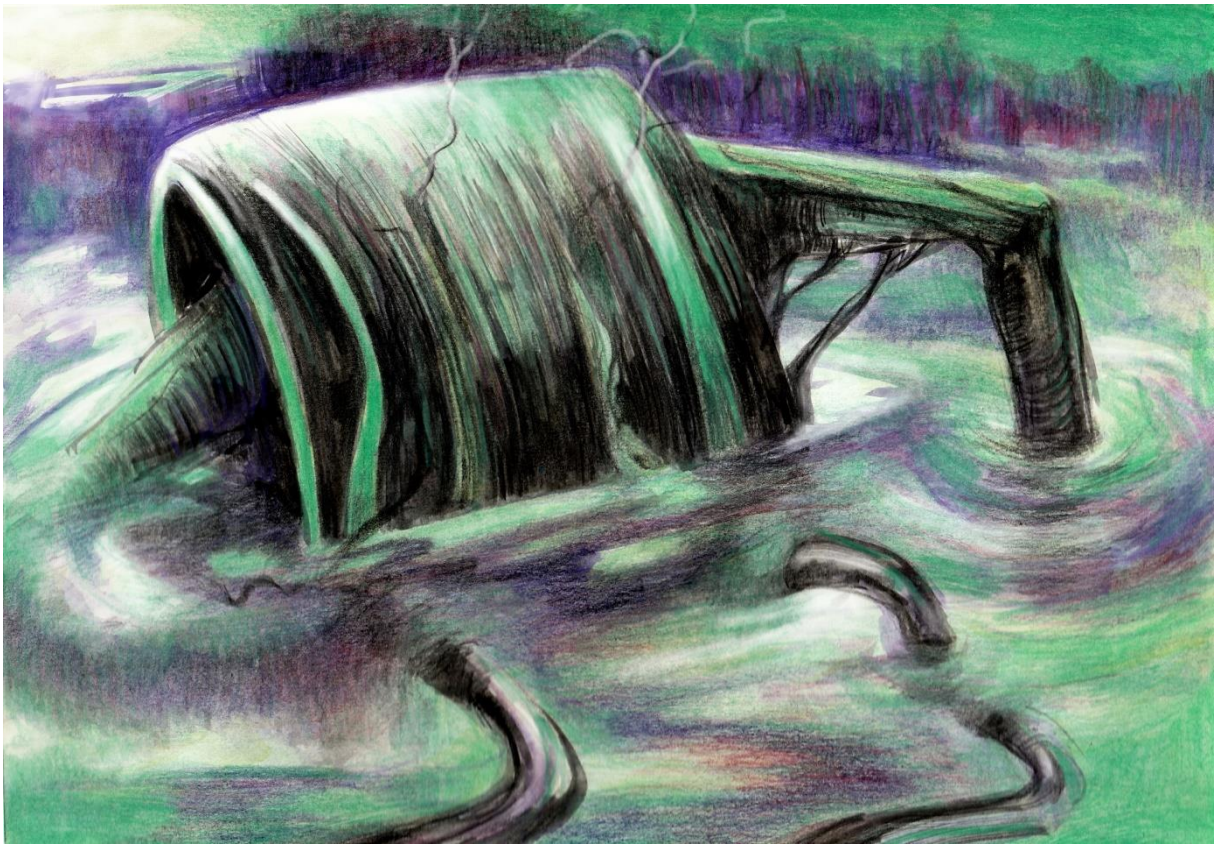


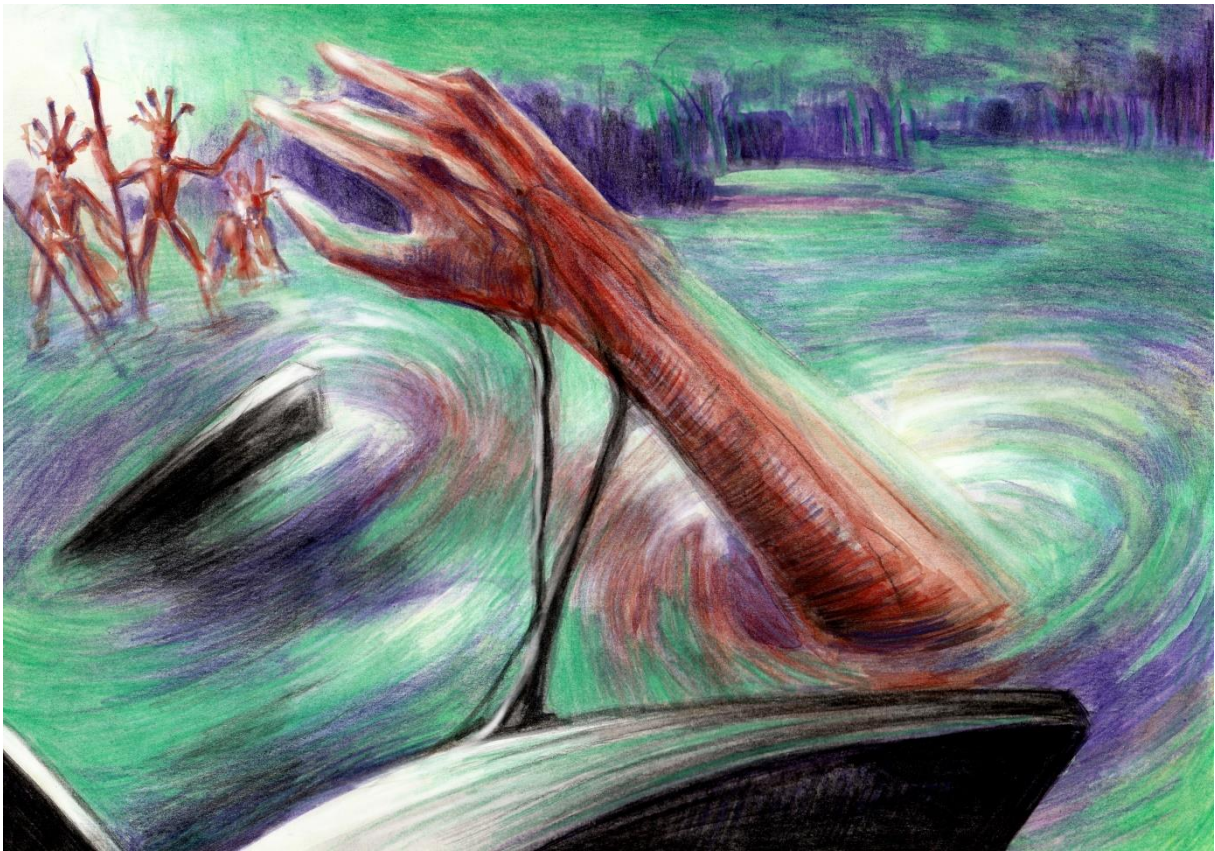


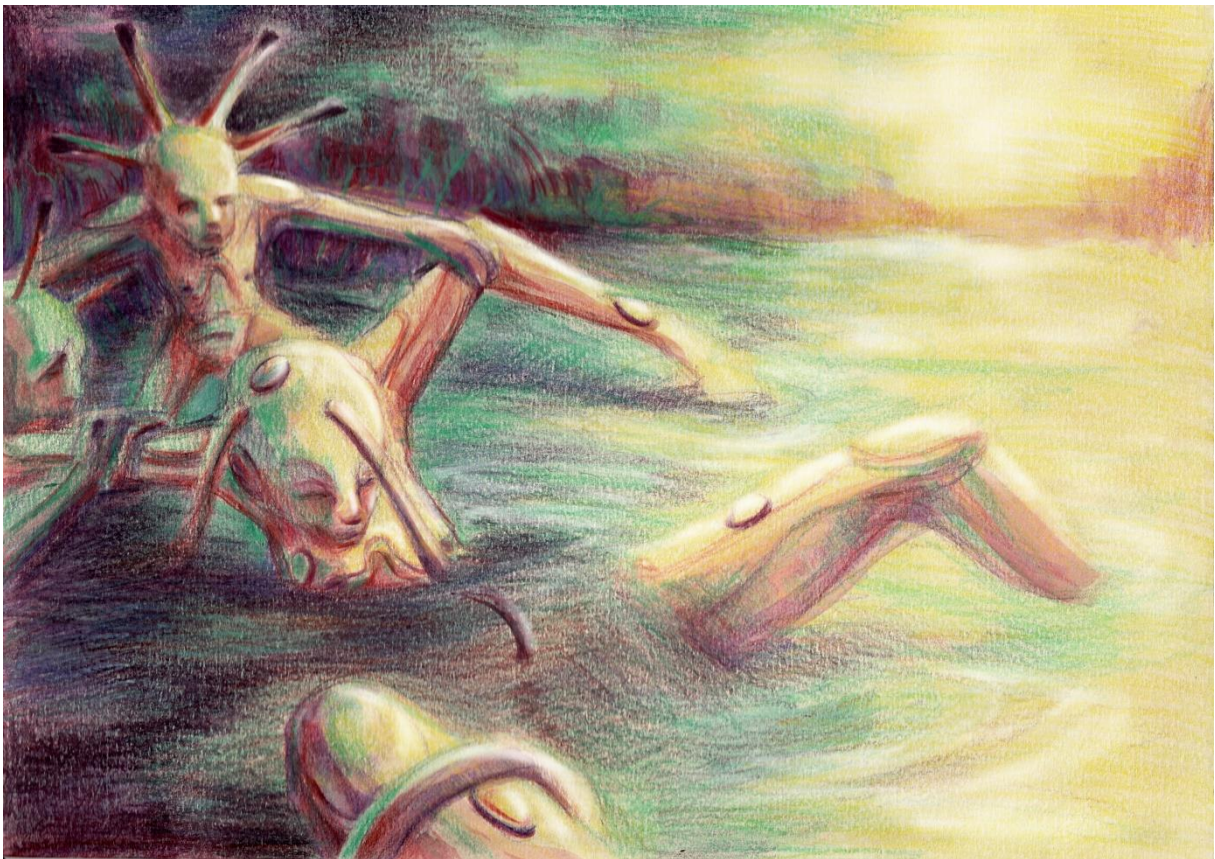


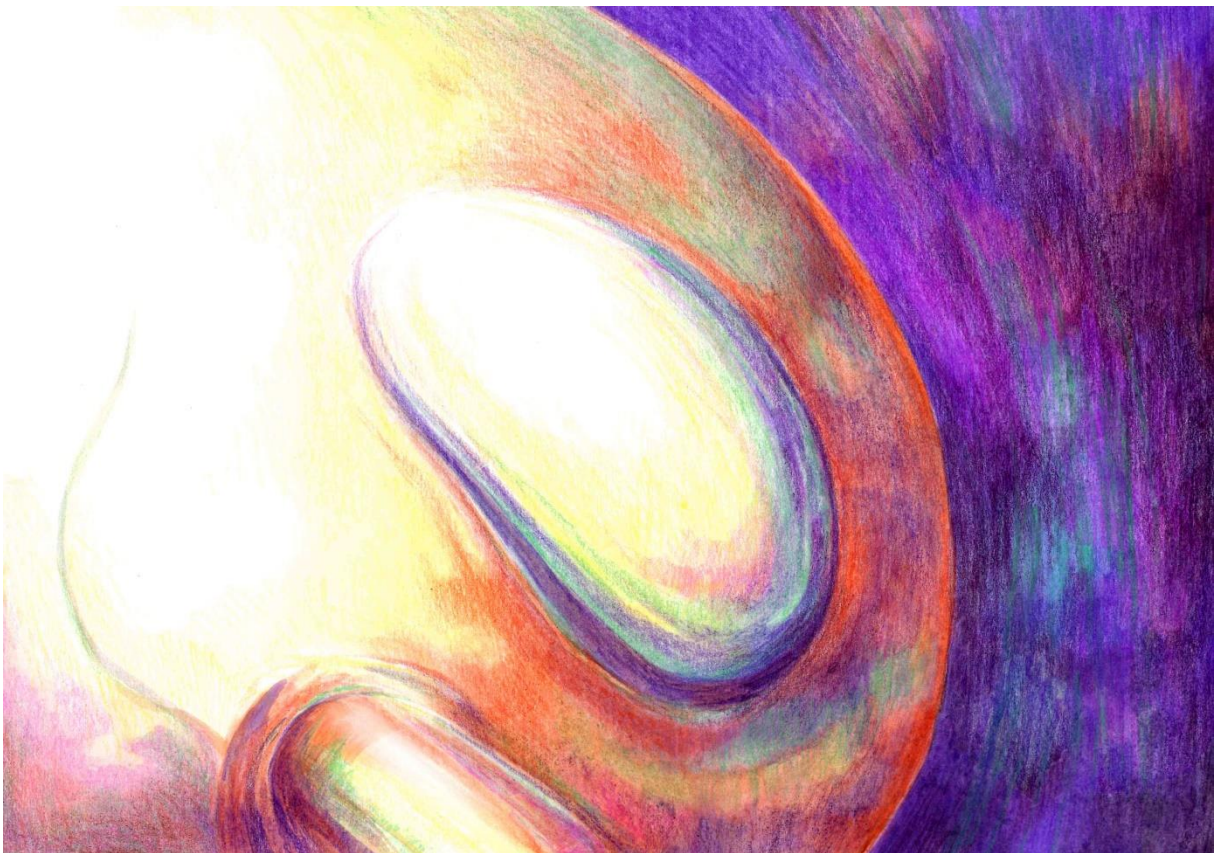
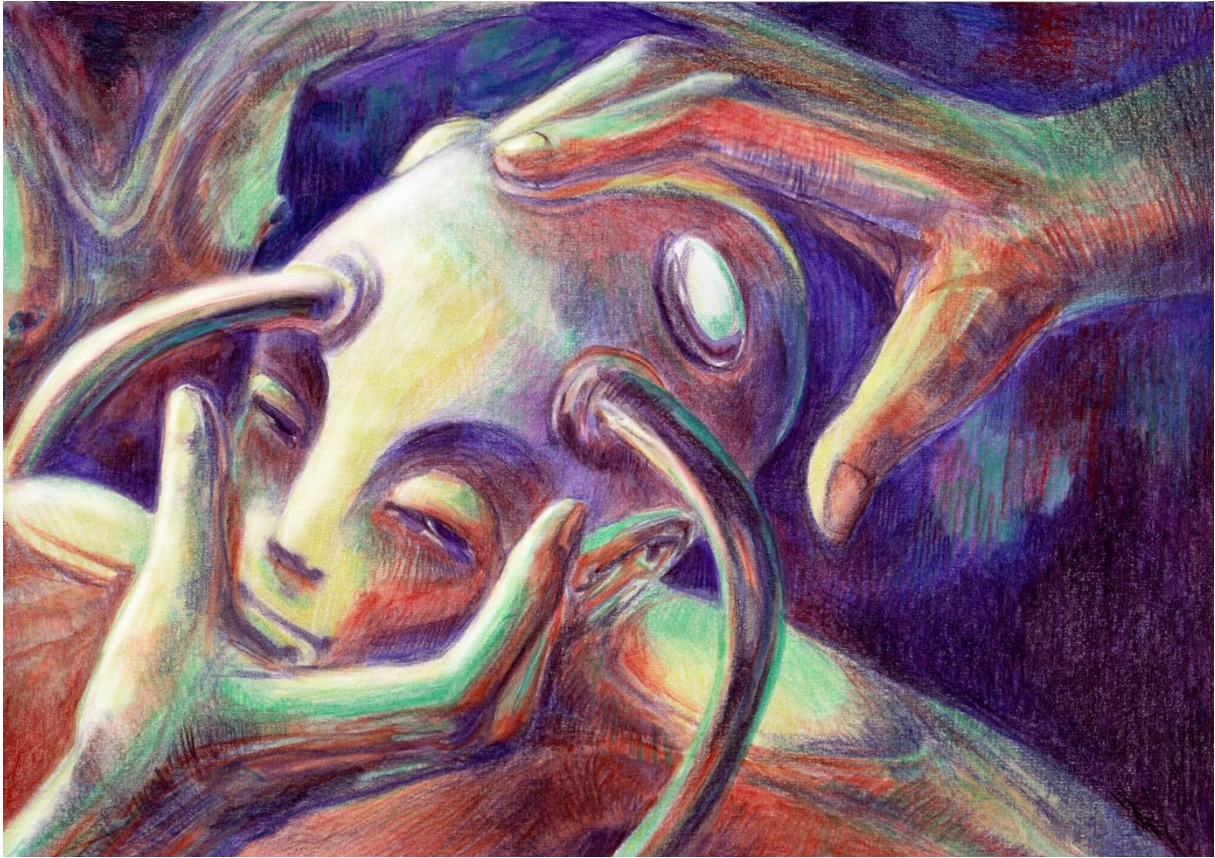








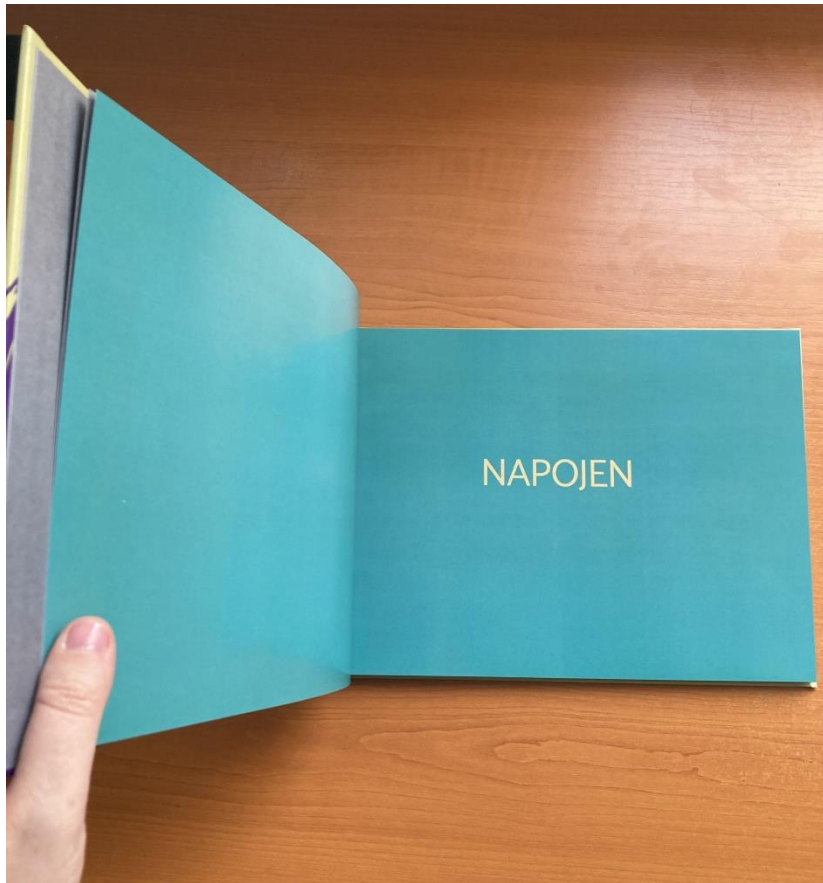
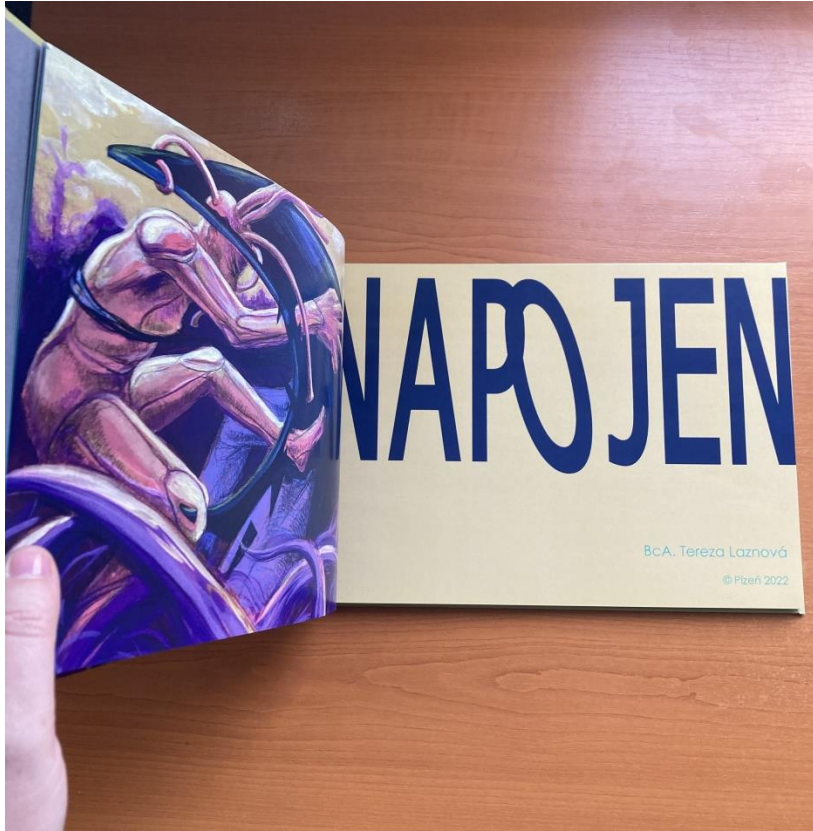


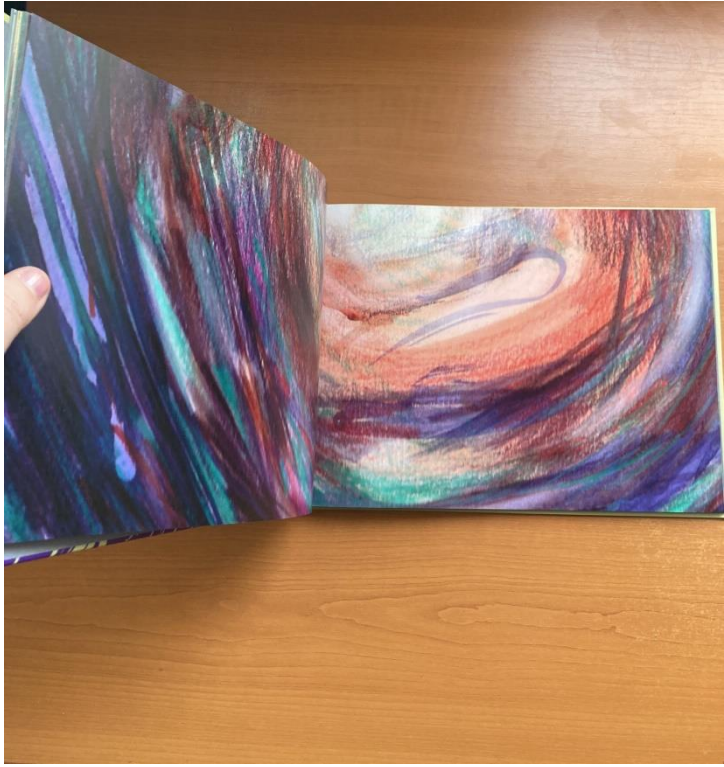


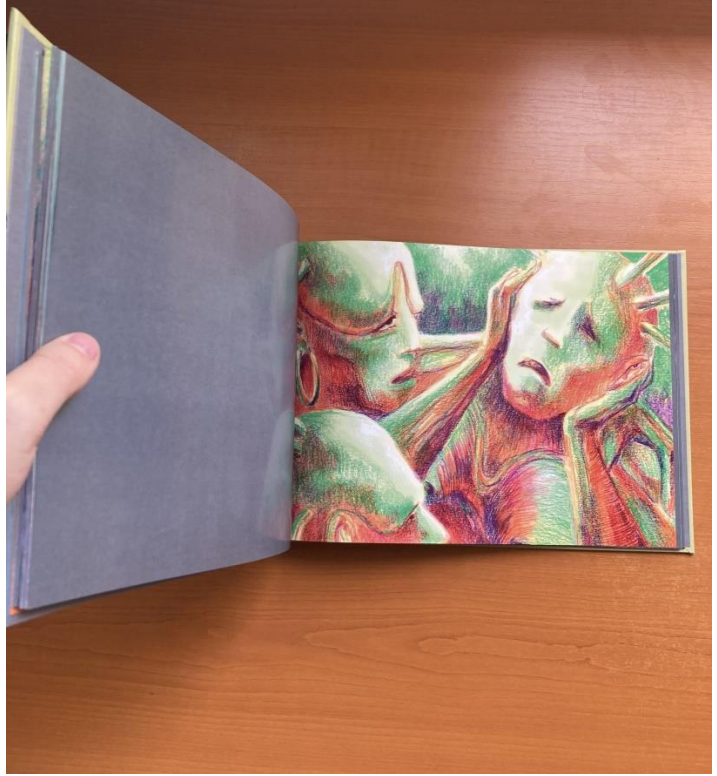
UKÁZKA KNIHY











DOPROVODNÝ PROGRAM

Včetně knihy jsem také pracovala na obraze, který slouží jako doprovodný program k diplomové práci. Obraz je napnutý na rámu ve velikosti 191 x 111cm a namalovaný akrylovými barvami. Tématicky se přímo vztahuje k danému příběhu v knize. Jedná se tedy o boj mezi vyspělou technikou a domorodou civilizací – lidé jsou napojeni na techniku hned po prvním dotyku s ní.

Mají na sobě čipy, jako důkaz o tom, že jsou navždy poznamenáni novou technologií, se kterou se setkali. Lze říci, že obsah reaguje jak na současnost, tak na možnou budoucnost, kdy lidé spíše připomínají napůl roboty, než lidskou bytost.





SERIGRAFIE – GRAFICKÉ LISTY

Diplomovou práci též doplňují grafické listy vytvořené vykrývanou serigrafií. Ta funguje na principu, kdy se kreslí přímo na síto negativ obrazu roztokem, který vytvoří nepropustný film („zalepí“ síto a to nepropustí barvu), naopak nedotčená místa budou tisknout. Kresba se provádí nejlépe štětcem či jinými prostředky na tiskovou (v tom případě musíme kreslit zrcadlově převráceně) nebo na tříčovou stranu tiskové formy roztokem, který není rozpustný v používané barvě.

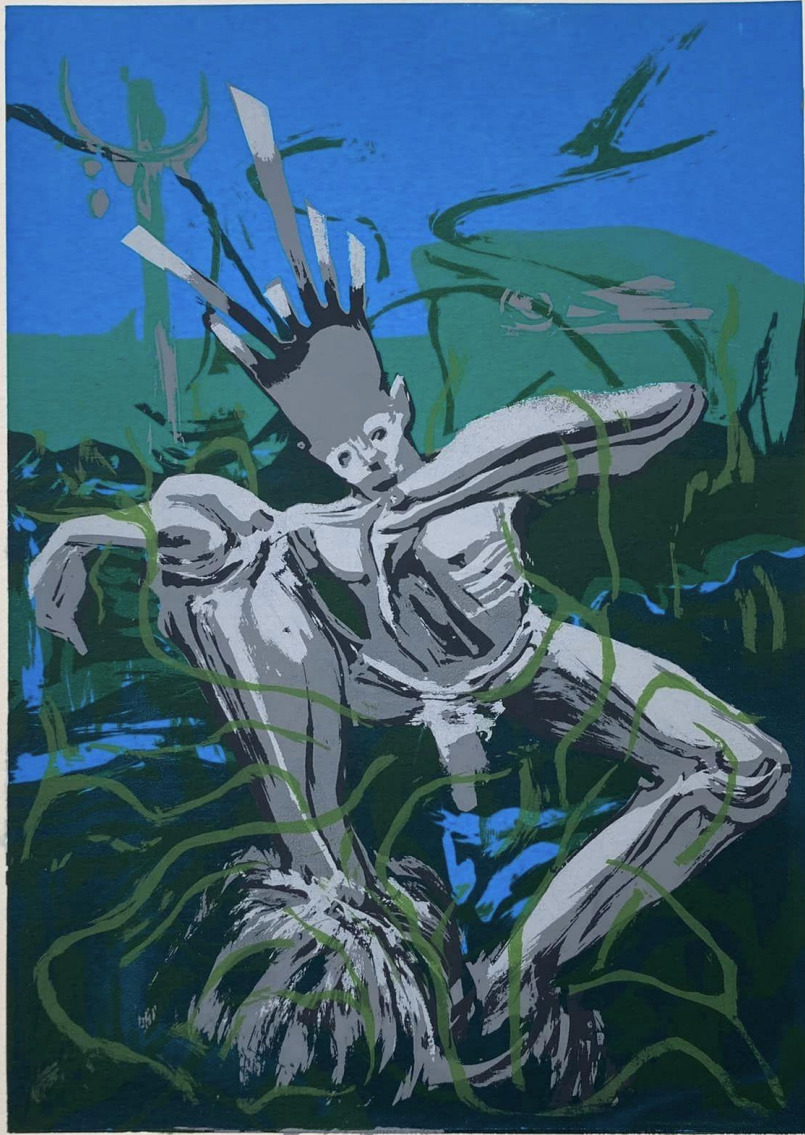
Objevují se zde opět výjevy domorodců – jsou vyobrazeni v různých barvách a formách a nepřímě na sebe navazují. Můžeme je nalézt v jejich přirozeném prostředí, ale také v boji, jak lze vidět níže.

Tisky vznikly v domácím prostředí během loňského roku jako příprava na závěrečnou práci. Jelikož mě tato technika velice nadchla a přála jsem si jí dále procvičovat v praxi, rozhodla jsem se, že si pořídím veškeré vybavení.



3/3

1922



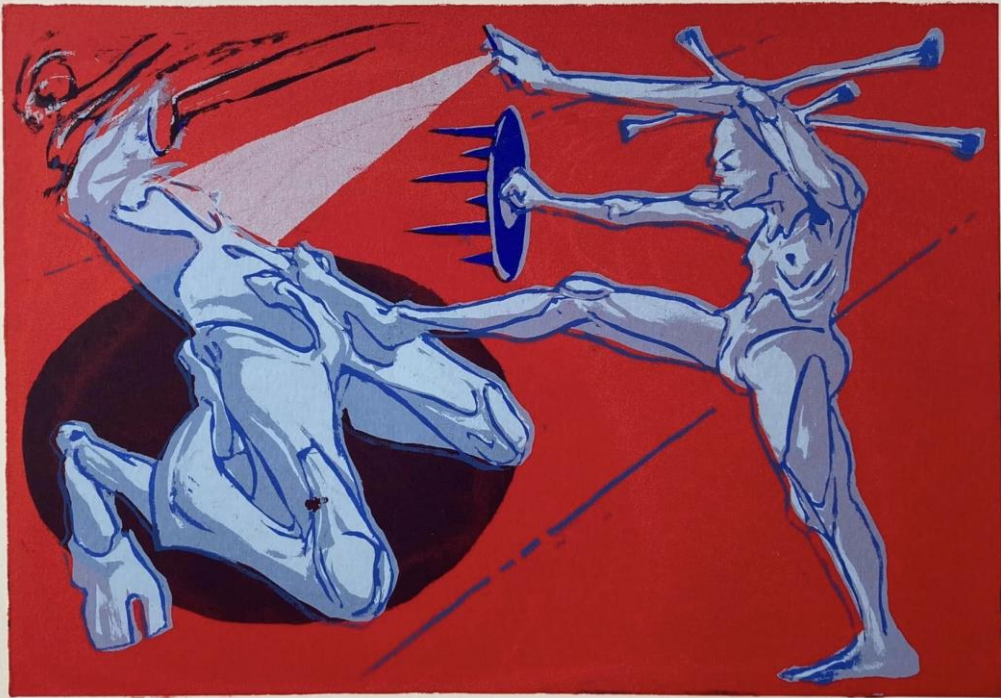
2/4

T. 122



2/4

Tree



2/4

11112



114

the

6 RESUMÉ

My diploma thesis involves the realization of a book with my own invented story. This is a story about the natives who find a phone in their territory that falls from a plane - as soon as they meet the technology it immediately consumes them. One of them turns into a monster because he falls under the spell of new technology. The native becomes his slave and he is deprived of all emotions - he doesn't recognize his friends, he destroys everything that comes his way.

However his friends come up with a plan and they lure the monster in which the native is imprisoned into the river - the monster begins to disintegrate into small parts. The native's body is free but white spots will remain on him – chip that can be activated if he encounters a similar situation.

The diploma thesis is supplemented by five graphic prints which are created using the technique of overlay serigraphy. Furthermore the work continues with an accompanying program in the form of a painting on canvas which is made with acrylic.