

# **Vizuální identita fiktivního státního útvaru**

BcA. Jaroslava Homolová

---

Diplomová práce  
2012



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ústav reklamní fotografie a grafiky  
akademický rok: 2011/2012

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Jaroslava HOMOLOVÁ**  
Osobní číslo: **K10434**  
Studijní program: **N 8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimedia a design – Grafický design**

Téma práce: **Vizuální identita fiktivního státního útvaru**

Zásady pro vypracování:

Rozsah teoretické práce minimálně 40 – 45 stran + přílohy, odevzdat v elektronické podobě (dle předepsané celouniverzitní šablony viz směrnice rektora č. 15/2010) ve formátu PDF na 1 ks CD (DVD) nosiče, dále odevzdat 2 kusy výtisků elektronické podoby práce a 1 výtisk graficky zpracované práce, která má volnější grafickou podobu.

1. Teoretická část:

Vizuální podoba fikce v různých oblastech současných multimédií

2. Praktická část:

Vizuální identita fiktivního státního útvaru

Dále na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování  
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

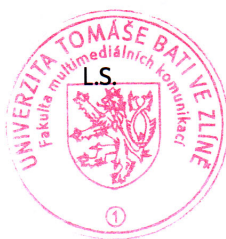
**doporučené zdroje:**


veškeré knihovnické a jiné fondy s literaturou na území ČR, SK, EU, webové stránky vztahující se k tématu, odborné časopisy a další literatura po konzultaci s vedoucím práce.

Vedoucí diplomové práce: **doc. PaedDr. Jiří Eliška**  
Ústav reklamní fotografie a grafiky  
Datum zadání diplomové práce: **15. února 2012**  
Termín odevzdání diplomové práce: **18. května 2012**

Ve Zlíně dne 1. března 2012

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
doc. MgA. Jaroslav Prokop  
ředitel ústavu

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně .....15. 3. 2012.....

BcA. Jaroslava Homolová

.....  
Jméno, příjmení, podpis

*1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:*

*(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.*

*(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.*

*(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.*

*2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:*

*(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).*

*3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:*

*(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpirá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.*

*(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.*

*(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělků jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělků dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

## **ABSTRAKT**

Cílem této diplomové práce je determinovat základní pojmy týkající se fikce a popsat použití fikce v nejrůznějších oblastech současných multimédií, používaných pro aktuální výtvarnou či kreativní tvorbu. Jednotlivé sekce stručně rozebrat, nastínit ukázky a autory.

Klíčová slova: Fikce. Science fiction. Fantasy. Klam. Komiks. Ilustrace. Grafický design. Emotikon. Film. Animace. Stát.

## **ABSTRACT**

The goals of this diploma thesis is to determine the basic terms about fiction and to describe using of fiction in all sorts of contemporary multimedia, using for contemporary art and creative work. Each section briefly dismantled, and to present examples and authors.

Keywords: Fiction.Science fiction. Fantasy. Illusion. Comic. Illustration. Graphic design. Emotikon. Movie. Animation. Nation.

Ráda bych poděkovala panu Doc. PaedDr. Jiřímu Eliškovi za trpělivost a cenné rady při vedení mé diplomové práce. Adélce Galbavé, Peťuli Koutné a Bohunce Ryckové za psychickou podporu a konzultace. Rodičům děkuji, že mi umožnili studovat a že mě během celého studia po všech stránkách podporovali.

Prohlašuji, že odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST.....	10
1 VIZUÁLNÍ PODOBA FIKCE V RŮZNÝCH OBLASTECH SOUČASNÝCH MULTIMÉDIÍ.....	11
1.1 ZÁKLADNÍ POJMY A JEJICH CHARAKTERISTIKA.....	11
1.1.1 Fikce, klam.....	11
1.1.2 Fantazie, představa, představivost.....	11
1.1.2.1 Fantazie.....	11
1.1.2.2 Představa.....	13
1.1.2.3 Představivost.....	15
1.1.3 Science fiction.....	17
1.1.4 Fantasy.....	23
1.1.5 Pohádka.....	24
1.1.5.1 Autorské pohádky.....	25
1.1.5.2 Lidové (folklórní) pohádky.....	25
2 ROZBOR JEDNOTLIVÝCH SEKČÍ.....	26
2.1 GRAFICKÝ DESIGN.....	26
2.1.1 Plakát a jiné propagační materiály.....	26
2.1.2 Ukázky plakátu s tematikou fikce.....	26
2.1.2.1 District 9.....	26
2.1.2.2 Kronika rodu Spiderwicků.....	28
2.1.2.3 Metropolis.....	29
2.1.2.4 Star wars.....	30
2.1.2.5 Temný rytíř.....	31
2.2 TYPOGRAFIE.....	32
2.2.1 Emotikon.....	32
2.2.2 Akronym.....	36
2.3 ILUSTRACE, MALBA.....	38
2.3.1 Hans Ruedi Giger.....	38
2.3.2 Gerald Brom.....	39
2.3.3 John Howe.....	40
2.3.4 Tim White.....	41
2.3.5 Kája Saudek.....	41
2.4 KOMIKS.....	43
2.4.1 Garfield.....	43
2.4.2 Superman.....	44
2.4.3 Rychlé šípy.....	45
2.4.4 Hellsing.....	46
2.4.5 V jako Vendeta.....	47
2.5 ANIMOVANÁ TVORBA.....	48
2.5.1 Úvod a technologie.....	48
2.5.2 Krátkometrážní autorské filmy.....	48
2.5.2.1 The backwater gospel.....	48
2.5.2.2 Graffitiger.....	49
2.5.2.3 Kiwi.....	51

2.5.2.4	Six Figures Getting Sick .....	52
2.5.2.5	O ponožkách a lásce .....	53
2.5.3	Animované seriály .....	54
2.5.3.1	Simpsonovi .....	54
2.5.3.2	Byl jednou jeden... život .....	55
2.5.3.3	Hagane no renkinjutsushi.....	56
2.5.3.4	My z Kačerova.....	56
2.5.3.5	Zahrada .....	58
2.5.4	Dlouhometrážní filmy .....	59
2.5.4.1	Persepolis .....	59
2.5.4.2	Wallace & Gromit: Prokletí králíkodlaka .....	60
2.5.4.3	Final fantasy.....	60
2.5.4.4	Shrek .....	61
2.5.4.5	Divoká planeta .....	62
2.6	AUDIOVIZUÁLNÍ TVORBA, FILM.....	64
2.6.1.1	Vetřelec .....	64
2.6.1.2	Sin city – město hříchu .....	65
2.6.1.3	Pán prstenů.....	65
2.6.1.4	Cesta do Pravěku .....	66
2.6.1.5	Star wars .....	68
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST .....</b>		<b>70</b>
<b>3</b>	<b>VIZUÁLNÍ IDENTITA FIKTIVNÍHO STÁTNÍHO ÚTVARU .....</b>	<b>71</b>
3.1	KRALOVSTVI OSTRAVSKE .....	72
3.1.1	Vizuální styl .....	73
<b>ZÁVĚR .....</b>		<b>76</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>		<b>77</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....</b>		<b>79</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>		<b>80</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH.....</b>		<b>84</b>



## ÚVOD

Základním pojmem této diplomové práce je pojem „fikce“. Tento pojem pochází s latinského „fictiō“ a jeho synonyma mohou být také: klam, zdání či výmysl nebo třeba smyšlenka. Vyjadřuje opak reality či skutečnosti a tedy realitu jako takovou popírá. Toto téma je odrazem tématu praktické části, ve které se zabývám vizuální stránkou fiktivního státního útvaru. Nutno podotknouti, že v teoretické části mé diplomové práce jde především o stručný rozbor vizuální podoby fikce v různých oblastech současných multimédií, takových, které jsou součástí výtvarného umění. Cílem tedy je stručně popsat a rozebrat výtvarnou podobu fikce, její historii v jednotlivých odvětvích. V první části práce, se budu věnovat grafickému designu a typografii, v dalších částech pak ilustraci, potažmo komiksu a animované tvorbě, jakožto hlavním výtvarným oborům, jež se věnují tématu fikce. V neposlední řadě bych ráda vzpomněla filmovou tvorbu, která je také silným nosníkem fikce.

Primárně mne zajímá přístup jednotlivých výtvarníků a autorů k vybranému tématu, kterým může žánrově být například pohádka, science fiction, fantasy, klasický celovečerní film apod. Vlastně jakékoliv výtvarné dílo může být považováno za fikci, protože jakákoliv práce, která není přesným odrazem reality už pracuje s fantazií autora. Dále také beru v potaz výběr z několika možností uchopení celkem běžného tématu, a přeměnu zcela klasického díla na dílo fantaskní, či fantazií autora oplývající.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 VIZUÁLNÍ PODOBA FIKCE V RŮZNÝCH OBLASTECH SOUČASNÝCH MULTIMÉDIÍ

V této diplomové práci se budu věnovat především vizuální stránce fikce, jak je v současných multimédiích zobrazována, či jak ji uchopují jednotliví autoři výtvarných či multimediálních děl. Pojem současná multimédia chápu vzhledem ke studijnímu oboru spíše z výtvarného hlediska a proto jsem se zaměřila na podoobory, které se dotýkají či jsou blízké grafickému designu. Jsou to obory počínaje samozřejmě grafickým designem a typografií, ale především přes ilustraci, komiks, animovanou tvorbu až po tvorbu audiovizuální, tedy film. Nejdříve bych ale ráda vysvětlila důležité pojmy, týkající se rozebíraného tématu a proto začnu rozebírat nejdříve základní pojmy.

## 1.1 Základní pojmy a jejich charakteristika

### 1.1.1 Fikce, klam

Jak už bylo zmíněno výše, tento pojem pochází s latinského slova „*fictiō*“, jež je odvozeno od latinského slova „ *fingō*“, které označuje slovesa utvářet, stavět či předstírat. Fikce je označením pro klam, zdání nebo výmysl. Významově je opakem reality či skutečnosti. Nejvíce bývá používána fikce ve tvaru přídavného jména – tedy slova *fiktivní*. Fikce defakto zahrnuje cokoliv, jakýkoliv prvek, který není reálný, nebo který již reality pozbyl. S fikcí jako takovou pracuje každý umělec či kreativec a přitom nezáleží na oboru.

### 1.1.2 Fantazie, představa, představivost

#### 1.1.2.1 Fantazie

Jedná se o psychický proces, umožňující nám představování rozličných dějů, jevů či předmětů, jež jsme v dané podobě prakticky nikdy neviděli ani vidět nemohli. Jedná se vlastně o rozvinutou představivost a obrazutvornost, jež je silně uvolněná od všech zkušeností. Pro testování fantazie se v oboru psychologie používá tzv. *Rorschachův test*. Velice zjednodušeně se jedná o sérii obrázků, na kterých jsou nepravidelné inkoustové skvrny. Pacient pak má za úkol dotvořit je podle toho co mu daný obrázek připomněl, jedná se o tzv. *Pareidolii*.

Pojem fantazie můžeme rozdělit na několik druhů:

- tvůrčí
- rekonstrukční
- snění
- bdělé snění

### **Tvůrčí fantazie**

Technika využití fantazie k dosáhnutí určité potřeby se nazývá *tvůrčí fantazie*. Tvůrčí fantazie bohatě podporuje rozvoj člověka a jeho osobnosti a dovedností. Utváří ve své podstatě zcela nové názorné obrazy a vize, které dosud neexistovaly a které nejsou založeny na žádné konkrétní vjemové zkušenosti. V případě výtvarníku, tvůrčí neboli také konstrukční fantazie pomáhá vytvářet nová a originální díla.

### **Rekonstrukční fantazie**

Tento typ fantazie nám pomáhá utvářet představy, které jsou vytvářeny na základě nejrůznějších vjemů a zkušeností, slovního popisu nebo výtvarného či grafického zobrazení nebo skicy. Je velice podstatnou součástí mnohých lidských činností a profesí.

### **Snění**

V tomto případě se jedná o naprosté uvolnění a činnost kdy mozek vytváří sám představy, např. o vlastní budoucnosti, minulosti či tužbách, nejčastěji ve spánku. Během snu je oslabeno lidské vědomí, a je tak potlačeno vnímání okolního světa a vlastní osobnosti. Tématem snu se zabýval v minulosti známý psychoanalytik Sigmund Freud. Podle něj sen není jen zmatenou představou lidského mozku, ale je to jakýsi jazyk, který pomocí skrytých symbolů manifestuje různé impulsy, které jsou vytěsněny z bdělého vědomí do nevědomí. Zásadní věcí totiž je ta, že ve snu je zcela potlačeno lidské ego a tak obsah našeho nevědomí dostává prostor v našem vědomí. Analýza snů je velice podstatným a důležitým nástrojem v oblasti psychologie a psychoanalitiky.

Zajímavostí na snech je, že přestože trvají v reálném čase několik sekund až minut v tom snovém to jsou třeba i dny. Sny se většinou zdají rozfázovaně a někdy dokonce i na pokračování.

## **Bdělé snění**

Bdělé snění je stejně jako snění mozková činnost, která ve většině případů je zaměřena na budoucnost. Může se jednat o reálné představy budoucna, přemýšlení o tom co budu dělat, jak se budu mít, ale je zde i druhá možnost a tou jsou imaginární představy, kterými si naše mysl kompenzuje to, co v reálném životě nemá, neměla nebo třeba ani nikdy mít nebude.

### **1.1.2.2 Představa**

Pokud nahlédneme do slovníku cizích slov na slovo „představa“, jako synonyma se zobrazují slova: potucha, názor, dojem, obraz, pojem, pojetí, vize, iluze. Ne všechna však skutečný význam představy vystihují.

Představa je označením pro obrazy, děje či různé obsahy, které si naše vědomí samo komponuje. Je přechodem mezi smyslovým a abstraktním poznáním. Odráží předměty a jevy, které v daném momentě nemůžeme vnímat. Lidská představa je závislá na způsobu vnímání a také množství zážitků, uchovaných v paměti, tedy na zkušenostech minulých. A to nejen vzpomínek, ale také kombinací několika utkvělých vjemových obrazů. Typický charakteristický znak je pro ni podílení se vlastního vědomí na tvorbě celku. Představa je také hlavním nástrojem pro rozhodování, orientaci a jednání. Může být utvářena všemi možnými vjemy – čichem, sluchem, hmatem, zrakem i chutí. Je nestálá, narozdíl od vnímání není souvislá a je tak spíše krátkodobější záležitostí.

Představa může mít dvě možné funkce: cílené doplňování jakékoliv činnosti anebo naopak odpoutání se od přítomnosti – hovorově řečeno – býti nepřítomný duchem.

Velice důležitým pojmem v této oblasti je *asociace*. Mluvíme o skutečnosti, kdy je jedna představa vyvolávána na základě představy druhé. Zde mluvíme o jakýchsi spojovnicích, které se tvoří mezi určitými psychologickými obsahy. Podmínky pro vznik těchto spojovniců jsou určeny tzv. Asosiačními zákony. Ty jsou rozděleny na primární a sekundární, toto rozdělení je dále děleno na další podskupiny:

**Primární zákony:**

- *zákon současnosti*: představy, které byly ve vědomí ve stejnou dobu mají tendenci se vzájemně asociovat. Např. pokud si vybavíme nějaké v minulosti navštívené místo, vybavíme si k němu i zážitky nebo jiná místa, které jsme v tomto místě poznali.
- *zákon následnosti*: jedná se o představy vytvářející mezi sebou takový spoj, že za předpokladu že se vyskytne představa první, automaticky očekáváme i druhou. Např. hrom a blesk.
- *zákon podobnosti a kontrastu*: primárně se nám vybavují takové představy, kde je určitá podobnost, nebo naopak kontrastní odlišnost.

**Sekundární zákony:**

- *zákon novosti*: mnohem častěji se nám vybavují novější představy a prožitky než ty prožité v minulosti.
- *zákon častosti*: lépe se nám vybavují představy, které na nás působí opakovaně a v častých intervalech než představy méně časté.
- *zákon živosti*: zážitky, které pro nás mají hlubší či citový význam, se nám vybavují primárně oproti povrchním zážitkům, bez vyšších citových dojmů.

Představy taktéž dělíme na několik skupin, lze jim dát časové zařazení, podle toho zda se týkají budoucnosti, minulosti nebo přítomnosti, důležité je ale spíše dělení podle jejich charakteru:

- jedinečné představy
- obecné představy
- pamětní představy

**Jedinečné představy**

Zde mluvíme o představách konkrétního charakteru, zobrazování přímých věcí nebo jevů, založených na zkušenostech. Jsou určité a dávají prostor typickým a charakteristickým znakům zobrazovaných věcí.

## Obecné představy

Obecnými představami jsou takové, kterým chybí konkrétní znaky předmětů a dějů. Mají charakter spíše abstraktního rázu, často symbolizují pouze jednoduchá schémata. Jsou důležitým spojovníkem k abstraktnímu myšlení.

## Pamětní představy

Neboli vzpomínky. Nejedná se ovšem o přesné uchování zážitků z minulosti. Vzpomínka je jakousi transformací minulých zážitků, která je ovlivněna přítomností. Časem tedy vzpomínky mění svůj charakter v závislosti na současném životě. Pamětní představy jsou tedy založeny na minulých činnostech.

O představě lze hovořit ve dvou souvislostech:

1. Reproductivní představa je jakýsi zhuštěný souhrn, syntéza nejrůznějších vjemů a zkušeností, podle něhož „poznáme“, to jest odlišíme například psa od jiných živočichů, vítr od jiných jevů nebo zdvořilost od nezdvořilosti. Takové představě, kterou si člověk vytváří od dětství zkušenostmi, potom obvykle odpovídá také pojem a slovo. V tomto smyslu se představa příliš neliší od Platónových idejí a Aristotelova eidosu – vzhledu či „vidu“ nějaké věci.
2. Na druhé straně může představa znamenat předběžný rozvrh něčeho, co člověk má teprve před sebou, k čemu se chystá. Celkovou a neurčitou první představou začíná umělec i konstruktér, než ji začne rozvíjet do náčrtů, skic a popisů. V tomto smyslu naopak představa předchází hotové dílo a i když samozřejmě vychází ze známých věcí, znamená něco nového, původního, co zde ještě nebylo. V tomto smyslu se na představě podstatně podílí nápad, fantazie, tvořivost.

### *1.1.2.3 Představivost*

Samotná představivost je psychickým procesem, jehož výsledkem je představa. Je to také schopnost mít představy a záměrně s nimi disponovat a nakládat. Představy vznikají na základě vjemů a také se jim podobají svou názorností. Přestože i v tomto případě můžeme představivost dělit na několik podskupin, nemůžeme žádnou osobnost vyloženě označit

jako vyhraněný typ. Vždy se jedná o smíšený typ představivosti s dominancí některého typu. Ale i to se může časem měnit v závislosti na rozvíjející se činnosti.

Velmi bohatou schopnost představivosti mají především malé děti, které jsou schopné si například barvitě vybavit krajinu či pohádkovou postavu na základě vyprávění. Tato schopnost přitom vychází z jejich vlastních zkušeností a vjemů, které si dokáží asociovat. Mají-li však danou pohádku nakreslit, každé dítě ji nakreslí jinak.

Představivost má tedy čtyři základní typy:

- sluchový typ
- pohybový typ
- vizuální typ
- hmatový typ

### **Sluchový typ**

Neboli *auditivní typ*. Tento typ představivosti si snadno vybaví jakoukoliv zvukovou představu, má paměť na různé melodie, hlasy lidí nebo jiné typické zvuky. Představitelé tohoto typu bývají většinou hudebníci. Mnoho studentů tento typ představivosti využívá například při učení – pokud si učivo čtou nahlas, nebo poslouchají výklad, či audiozáznam s učivem, mnohem lépe si informace zapamatují, než pouhým čtením.

### **Pohybový typ**

Nebo také jinak *typ motorický*. Tímto typem představivost oplývají především sportovci, tanečníci či jiné profese využívající k výkonu svého povolání nějaký pohyb. Snadno si vybavují představu jakéhokoliv pohybu, který sami vykonali. Pokud tento typ představivosti aplikujeme na studenta, jedná se o typ, který si např. snadno zapamatuje co si sám zapsal, lépe se mu tedy učí ze svých zápisků a poznámek než-li ze skript a učebnic.



## Vizuální typ

Tento typ můžeme také nazvat *typem zrakovým*, jsou zde totiž dominantní primárně zrakové představy. Lidé s vizuální představivostí, mají velmi dobrou paměť na tváře či předměty, vesměs mají schopnost pamatovat si různé detaily. Představitelé tohoto typu bývají nejčastěji výtvarníky či designéry. Studenti s vizuálním typem představivosti mají tendence si své zápisky nebo text ve skriptech znázorňovat, vyznačovat, vytvářejí si jako pomůcku obrazová schémata, grafy, mapy či skicy.

## Hmatový typ

Tento typ představivosti je nejvíce vyvinut u slepců, kteří mají tento smysl více vyvinut. Není ale výjimkou i u zdravých jedinců. Člověk na základě hmatu je schopen si vybavit tvar předmětu, poznat jeho materiál či jinou charakteristickou vlastnost.

### 1.1.3 Science fiction

Neboli v překladu vědeckofantastický žánr, ve zkratce sci-fi a SF. Jedná se o umělecký žánr, který je vymezen zobrazením nevšedních přírodních jevů, spekulativních technologií či zobrazením neznámých a smyšlených forem života interpretovaných do díla. Děj bývá často časově umístěn do jakési alternativní historie nebo naopak budoucnosti, a nejčastěji používaným místem bývá vesmír.

Za zakladatele žánru je považován francouzský spisovatel Jules Verne v oblasti technické science fiction, a anglický spisovatel Herbert George Wells, který se věnoval spíše vztahu technologie a člověka, a položil základy pro témata jako jsou kontakt s mimozemskými civilizacemi, cestování časem nebo biotechnologie.

Science fiction se dělí na tyto podžánry:

- Utopie
- Antiutopie
- Space opera
- Kyberpunk
- Steampunk
- Hard science fiction

- Soft science fiction
- Military science fiction
- Apokalyptická a post-apokalyptická science fiction
- Science fiction anime
- Technothriller
- Science fantasy

## Utopie

Jedná se o formu science fiction, která popisuje zidealizovanou představu o nereálné lidské společnosti či jiného seskupení. Slovo *utopie* vzniklo v roce 1516, kde jej vytvořil renesanční myslitel Thomas More pro název své knihy. *Utopismus*, či přídavné jméno *utopický* tedy označuje něco nereálného, neuskutečnitelného, nemožného. Utopický žánr však neexistuje od dob renesance, je mnohem starší. Jako první známou utopii lze označit Platónovo dílo „Zákony“ a do určité míry i „Ústavu“. Prvky utopie obsahuje také biblická „Apokalypsa“. Typickým utopistickým dílem je kniha „Farma zvířat“ či „1984“ od George Orwella.

## Antiutopie

Tuto formu science fiction lze též označit jako *dystopii* či *kakotopii*. Jedná se o opačný princip oproti utopii. Jádrem je myšlenka fiktivní společnosti, jež oplývá chybami a nedostatky v základních vývojových fázích z důsledku přemrštěných ideologických principů. Lidé žijící v takovémto státě, jsou utlačováni politickým systémem, jedná se tedy většinou o totalitní státy. Antiutopie bývá kromě žánru science fiction také často používána jako argumentační prostředek v reálných politických diskuzích. Antiutopistickým autorem byl například Karel Čapek a tohoto podžánru se týká jeho dílo „Válka s mloky“ či „R.U.R“.

## Space opera

Neboli vesmírná opera je žánrem, který spadá také pdo oblast science fiction, ovšem s prvky fantasy. Většinou se jedná o typ romantického dobrodružství zahrnující vesmírné bitvy či cestování, nebo příběh v němž se odehrává mezihvězdný konflikt či nějaké osobní

drama. Název space opera byl původně hanlivým výrazem (variací na tzv. *mýdlovou operu*), a byl zaveden v roce 1941 americkým spisovatelem Wilsonem Tuckerem. Space opera vznikla z potřeby odlišení se od žánru vědecké science fiction. Tento výraz však brzy začal sloužit k označení všech dobrodružných science fiction s kosmickou tematikou. Mezi těmito podžánry je natolik tenká hranice, že ji někteří autoři neváhají překračovat a subžánry kombinovat. Typickým představitelem space opery je spisovatel R. Cummings se svou novelou „Piráti na měsíci“.

### **Kyberpunk**

Tento subžánr vznikl v osmdesátých a devadesátých letech, 20. století. Slovo *kyberpunk* vytvořil pro název svého stejnojmenného díla spisovatel Bruce Bethke. Zásadní roli v něm hrají informační technologie a umělá inteligence. Častým námětem je hackerství a undergroundové prostředí dystopického světa, který ovládá organizovaný zločin či určitá nadnárodní korporace. Pro kyberpunk je typický nihilismus, drogy, cynický hlavní hrdina s kyberimplantáty po celém těle, ponořen do prostoru s nádechem japonské kultury. Děj se většinou odehrává v budoucnosti, týká se témat, které částečně zasahují i do reálného života. Často se zde setkáváme s roboty, androidy, kyborgy, lidmi s implantáty různých povah, virtuálními osobnostmi, avatary a celkově rozšířenou realitou. Kyberpunk reaguje na neustále se vyvíjející technologii a potýká se tak mnohdy s velice aktuálními tématy pro současný svět.

### **Steampunk**

Vznikl také v osmdesátých letech dvacátého století, a je přímým odkazem na kyberpunk. Jedná se o další subžánr science fiction, který je ovšem hlouběji zaměřen na technologii a páru (pozn. *steam* = anglicky *pára*), respektive na společnost či technologie, pracující s párou jakožto hlavním zdrojem energie, charakterizující technologickou kulisu děl tohoto podžánru. Dílo se většinou odehrává v nějaké alternativní historii a typické je např. dílo Julese Vernea.

### **Hard science fiction**

Možné je také označení hard SF, a charakterizuje subžánr specifický zaměřením se na vědeckou správnost a přesnost. Toto označení bylo poprvé použito v roce 1957 Peterem Schuylerem Millerem. Původní použití bylo označením čisté science fiction ze zlatého věku science fiction, později se výraz začal používat pro veškerou klasickou literaturu v tomto žánru, jež vychází z poznatků tzv. tvrdých věd (fyzika, astrofyzika, astronomie atd.). Autoři tohoto žánru se soustřeďují na popisování fyzikálních či astronomických jevů či nových technologií a jejich dopad na lidstvo a planetu. I v případě pojednávání příběhu v alternativním vesmíru, je zde vždy snaha o věrohodnost a souběžnost s reálným světem. Typickým dílem zmiňovaného žánru je román „Těžká expedice“ od amerického spisovatele Hala Clementa.

### **Soft science fiction**

Neboli soft SF, je opět podžánrem science fiction, ovšem tento je charakterizován zaměřením na tzv. měkká vědecká odvětví, jakými jsou například biologie, antropologie, sociologie, psychologie, lingvistika apod. Jistě nepřekvapí informace, že se jedná o protiklad hard science fiction. Název tohoto subžánru bývá někdy používán pro hnutí „Nová vlna“, jež vzniklo v šedesátých a sedmdesátých letech dvacátého století, či také pro díla science fiction, jež jsou z vědeckého pohledu nepřesná. Díla se od ostatních subžánrů údajně odlišují tím, že jejich hrdinové bývají detailněji popsáni, stejně tak jako dějová linka a zápletky. Soft science fiction se objevuje například v díle slavného amerického romanopisce a povídkáře Raye Bradburyho „R jako raketa“ či „Mart'anská kronika“.

### **Military science fiction**

Tento subžánr staví na pozadí meziplanetárního konfliktu a jeho vojenského řešení. Hlavní postavy jsou tedy jistojistě vojáci, žoldnéři apod. Hlavní dějová linka se vesměs týká nevyhnutelného konfliktu s potřebou vojenského řešení. Je kladen důraz na určitou vojenskou ctnost a její charakteristické rysy jako jsou odvaha, věrnost, vlastenectví a disciplína. Do popředí se staví také technická stránka, ovšem vítězství je vždy zajištěno díky odvaze a vojenskému umění. Nejpopulárnějším dílem v této oblasti je série o „Honor Harrington“ od spisovatele Davida Webera.

### **Apokalyptická a postapokalyptická science fiction**

Zde se dostáváme k poměrně speciálnímu subžánru science fiction, jež pracuje s primární myšlenkou katastrofy, která má dopadnout na lidstvo. Za zakladatelku toho žánru je považována anglická spisovatelka z období romantismu Mary Schelley se svým dílem „Poslední muž“.

Co se týče dějové linie, vychází z toho, zda se děj odehrává po katastrofě nebo před ní. Hrdinové se vždy ocitají v mezních situacích a proto jdou mnohdy stranou morální zásady civilizované společnosti. Autoři se často zaměřují na proměnu civilizovaného světa, na svět po katastrofě či před ní. Rozebírají její důsledky a vliv na společnost. Tento subžánr je velice úspěšný ve filmovém Hollywoodu, na toto téma vzniklo jež nepřeborné množství filmů jako jsou např. „Dvanáct opic“, „Armageddon“, „Dvacet osm dní poté“ a mnoho dalších. Stejně tak v knižních dílech lze nalázt mnoho autorů a děl, osobně bych ráda zmínila dílo „Malevil“ od francouzského spisovatele Roberta Merleho, či některá díla českého autora Ondřeje Neffa.

### **Science fiction anime**

Jak už název napovídá, jedná se o odnož samotného žánru anime, ovšem s výskytem prvků typických pro science fiction, a podle nich tak můžeme tento subžánr rozdělit i dále:

- Horror anime
- Mecha anime
- Space opera anime
- Alternativní svět anime
- Cyber anime
- Anime utopie

Myslím, že by bylo zbytečné se v této specifikaci opakovat, viz. texty výše, proto zde rozeberu pouze subžánr Mecha anime, který je jako jediný specifickým subžánrem právě pro science fiction anime.

### *Mecha anime*

Je tedy typickým prvkem pro Anime science fiction, kdy se v díle objevují gigantičtí roboti ovládaní lidmi, kteří jsou zde prostředkem k boji. Velmi častým jevem je inovace oněch robotických těl během samotného děje, a proto se na konci díla často setkáváme s úplně jinými modely než na jeho počátcích. Typickým představitelem jsou seriály „Gundam“, jež jsou silně populární hlavně v Japonsku.

### **Technothriller**

Je subžánrem vycházející z Hard science fiction. Jedná se většinou o literární díla řešící téma ozbrojeného konfliktu, jež se ovšem od klasických válečných románů liší několika zásadními body:

- Příběh je zasazen do současnosti, což ale v románu může vlastně znamenat dobu minulosti, takže se defakto jedná o budoucnost.
- Příběh je postaven na moderních, dosud reálně neexistujících technologiích, jedná se však o technicky věrohodnou fikci.
- Příběh nebývá omezen pouze samotným válečným konfliktem, ale soustředí se i na politické pozadí s prvky špionážního thrilleru.

Za zakladatele žánru Technothrilleru je považován spisovatel Tom Clancy.

### **Science fantasy**

Je subžánrem charakterizovaným jako smíšený žánr spekulativní fikce, obsahující prvky fantasy. Jeho charakteristika tkví také v tom, že narozdíl od jiných subžánrů science fiction, dodává nádech reality věcem, které by v reálném světě nemohly existovat, a dodává tak i prvky nadpřirozena. Užití těchto definic je velice složité, neboť některé nadpřirozené jevy mají i různá vědecká vysvětlení, např. telepatie či telekineze. Příkladem díla tohoto zajímavého subžánru bývá uváděna série „Dying Earth“ od spisovatele Jacka Vance. Tento příběh se odehrává ve vzdálené budoucnosti, kdy planetu Zemi ohrožuje exploze vyhaslého Slunce, Měsíc zcela zmizel a primárně dominantní silou se zde stává magie.

#### 1.1.4 Fantasy

Je umělecký žánr, aplikovaný v umělecké sféře především v literárních dílech, filmu, ale i výtvarném umění. Je založen na užívání nadpřirozených jevů, magie, bájí a legend.

Žánr fantasy je možno rozdělit na několik podžánrů:

- *Hrdinské fantasy* – Je zde typický rozpor mezi dobrem a zlem. Nejznámější autoři hrdinské fantasy jsou John Ronald Reuel Tolkien a Robert Jordan.
- *Historické fantasy* – Je podžánrem, který je inspirován reálnými historickými událostmi a obdobími, většinou tedy středověkem. Nejznámějším autorem je zde George R. R. Martin se svou knihou „Píseň ledu a ohně“.
- *Meč a magie* – Zde se jedná o vyprávění, které sleduje bojovnické příhody a výpravy neohroženého hrdiny, který svým mečem kolí kvanta protivníků a nepřátel. Typickým dílem tohoto typu je „Barbar Conan“ od amerického spisovatele Roberta E. Howarda.
- *Komické fantasy* – Svět fantasy zde slouží pouze jako určité pozadí či prostředí, ve kterém se odehrávají ztřeštěné a podivné příhody. Často mají satirický či parodický podtext, který má vazbu na společnost z našeho reálného světa. Typickou ukázkou je dílo „Zeměplocha“ od spisovatele Terryho Pratchetta.
- *Městské fantasy* – Jak už napovídá název, děj se odehrává v prostředí města, a to ať už v reálném či nereálném, v minulosti, současnosti či budoucnosti, nebo nějakém úplně jiném, alternativním městě. Nejznámějšími autory v tomto směru jsou například Pavel Renčín a jeho dílo „Městské války“, Neil Gaiman s románem „Nikdykde“ či China Miéville s dílem „Nádraží Perdido“.
- *Alternativní historické fantasy* – Též známe jako *spekulativní fantasy*. Děj se většinou vyvíjí na základě úvah a spekulací, jako například co by se stalo, pokud by byl nějaký historický mezník jinak a jakým způsobem by to změnilo současnost. Názornou ukázkou je kniha „Na západ od ráje“ od autora Harryho Harrisona, který popisuje střet lidské civilizace s civilizací inteligentních potomků dinosaurů,

důsledkem minutí planety Země meteoritem, zodpovědným za právě vyhynutí dinosaurů neboli tzv. *velký třesk*.

- *Paralelní realita* – Tento druh fantasy je založen na několika paralelních vesmírech, ve kterých se odehrává děj, a mezi kterými lze pomocí jiných možností přecházet. Za jednu z možných paralelních realit může být také považován náš vesmír. Typickým příkladem tohoto podžánru je dílo „Jeho temné esence“ od britského spisovatele Philipa Pullmana.

Je třeba zmínit i populární odvětví počítačových her, deskové hry či larp, kde je fantasy také hojně využíváno.

### 1.1.5 Pohádka

Pohádka vznikla jako lidový žánr a řadí se mezi prózu. V obecné charakteristice se jedná o epický příběh založený na fikci a fantazii s využitím smyšlených postav. V historii se pohádka stala samostatným a osobitým žánrem až v renesanci, kdy vznikala mnohá díla, která se tak postarala o ukotvení tohoto žánru. Existuje mylná představa, že pohádka je určena primárně dětem. Pokud ale zapátráme v minulosti, jednalo se o jakýsi vzor pro lidskou společnost s cílem klást dobrý prototyp správných společenských mravů a stavět do protikladu všechny ostatní negativní lidské charakteristiky. Právě proto byly vždy přednášeny a prezentovány dětem před spaním.

Přestože je v nás zafixována představa, že pohádky mají vždy šťastný konec, není tomu tak. Existuje mnoho lidových i autorských pohádek, které končí přímo hororově. Např. Pohádky dánského spisovatele Hanse Christiana Andersena, nebo i české a slovenské lidové pohádky. Záleží opravdu na cílové skupině. Typickým motivem je boj mezi dobrem a zlem. Pokud jsou pohádky určené dětem, končí většinou vítězstvím dobra, ovšem pohádky určené pro dospělé publikum mívají často erotický podtext, nebo přímo erotický jev, nebo jsou odrazem např. drastických jevů jako bylo vypleňování vesnic, neúrody atd.



Pohádky tedy viz informace výše dělíme do dvou základních typů:

- autorské pohádky
- lidové (folklórní) pohádky

#### ***1.1.5.1 Autorské pohádky***

Autorská pohádka vznikla už ve středověku a bývá nejčastěji interpretací známého díla. Velice často se zpracovávala např. rytířská epika, pouze její děj byl zjednodušen a přenesen do jiného prostředí. Patří zde např. divadelní a filmová zpracování pohádek, dochází zde totiž ke zpracování už vzniklého příběhu a změny původních záměrů a smyslů. V současné době došlo k silné komercializaci pohádky, hlubší příběh a smysl jde do pozadí a do popředí se dostává spíše zábavnost a poutavost.

#### ***1.1.5.2 Lidové (folklórní) pohádky***

Vznikly jako žánr lidové slovesnosti a díky slovnímu podávání a předávání se měnily spolu s časem. Řadí se mezi nejstarší nástroje ústní slovesnosti. V lidových pohádkách se odráží způsob života daného národa, zvyky atd. V českých pohádkách je typické, že v boji dobra se zlem, nebývá zlo zničeno ale napraveno a vítězí tedy dobrosrdečnost a mravnost. Zajímavostí je, že po celém světě bylo nalezeno mnoho podobných pohádkových motivů, přestože pocházejí ze zcela odlišných kultur. Podobnost je způsobena tím, že například obchodníci při svých cestách tyto příběhy šířily a upravovali je podle sebe pro svůj vlastní národ. Existují dvě různá vysvětlení pro tento děj:

**1. Archetypální teorie** – Tato teorie tvrdí, že v určitých situacích člověk jedná stejně, a nezáleží na tom jakého je původu či rasy.

**2. Teorie migrace** – Tato teorie vysvětluje shodu tím, že např. předci si s sebou vzali základy některých příběhů při migraci.

Lidová pohádka byla také základním stavebním prvkem pro formu domácího divadla.

## 2 ROZBOR JEDNOTLIVÝCH SEKČÍ

### 2.1 Grafický design

Grafický design je v této oblasti spíše prezentačním a komunikačním nástrojem děl z jiných oborů. Jedná se především o filmové plakáty a propagační materiály k jednotlivým oborům. Je tedy na hranici s ilustrací, podstatnou část tvoří především práce s písmem, textem a obrazovými podklady. Oproti ostatním oborům výtvarného umění kterým se budu následně věnovat, grafický design nepracuje přímo s fikcí, či s jejími žánry, proto zde pouze představím několik stručných ukázek spolupráce grafického designu a ilustrace a to na příkladech plakátu.

#### 2.1.1 Plakát a jiné propagační materiály

Jedním z hlavních komunikátorů v oblasti fikce a grafického designu je plakát. Pokud se zamyslíme nad smyslem plakátu jakožto předmětu fikce, dospějeme k poměrně jasnému výsledku: plakát je v tomto případě jen nástrojem pro prezentaci jiných médií. např. filmový plakát jednoduše prodává film, podobně jako filmová upoutávka – trailer. Pokud je plakát k filmu kvalitně zpracovaný, dokáže diváka nalákat na návštěvu snímku v kině a dokonce dokáže film proslavit ještě před jeho premiérou. Stává se jakýmsi poznávacím znamením propagovaného filmového díla. Stejně tak může plakát napomoci prezentaci vydané knihy, komiksu či jiného autorského díla. Co se ale týče práce s fikcí, toto téma přenechává jiným odvětvím výtvarného umění o kterých budeme mluvit dále.

#### 2.1.2 Ukázky plakátu s tematikou fikce

Zde jsem vybrala několik ukázek plakátů k filmům s tematikou fantasy, které mi z mého osobního výtvarného hlediska přišly zajímavé, a které jistě plní dobře svůj úkol, tedy kvalitně zpropagovat vybraný filmový snímek.

##### 2.1.2.1 *District 9*

K prvnímu snímku jsem vybrala hned varianty plakátů, z existujících několika. Tyto plakáty mě upoutaly na první pohled už v době, kdy byl snímek čestvě v kinech. Plakát

dává jasně najevo, že žánr se bude točit okolo science fiction a thrilleru a všechny jeho výrazové prostředky poukazují na napětí a drama, které ve filmu divák zažije. Vše navíc doplňuje slogan: „Nejste tu vítáni“. Snímek jsem viděla v kinosále a tak tyto sliby mohu potvrdit osobně.



Obr. 1 a Obr. 2 – Filmové plakáty ke snímku District 9

### 2.1.2.2 Kronika rodu Spiderwicků

K tomuto dobrodružnému rodinnému snímku mne plakát zaujal, z důvodu jeho typického fantasy zpracování. Na první pohled je plakát lehce strašidelný, avšak zvolená barevnost dává divákovi najevo, že nejde o žádný horor. Postava chlapce a některé doplňující efekty pak napovídají, že jde o fantasy určené i mladšímu divákovi. Z plakátu jde dost cítit tajemná atmosféra, která láká ke shlédnutí snímku.



Obr. 3 – Ukázka plakátu ke snímku Kronika rodu Spiderwicků

### 2.1.2.3 *Metropolis*

Filmový plakát k snímku *Metropolis* jsem zvolila zcela záměrně. Je nádhernou ukázkou toho, že dřív ke kvalitní prezentaci stačilo skutečně poctivé řemeslo a talent, bez potřeby počítačové techniky. Snímek *Metropolis* je němým filmem o městě, které je přeplněno technikou a o společnosti, která v ní žije. Často bývá tento snímek označován jako zlatý hřeb německého expresionismu. Z plakátu je zcela jasný nádech celého filmu a expresionistická atmosféra. Přitom se jedná ve své podstatě o zcela jednoduchý nápad, kvalitně zpracovaný a oživený o zajímavý atypický formát tisku.



Obr. 4 – Plakát k filmu *Metropolis*

#### 2.1.2.4 *Star wars*

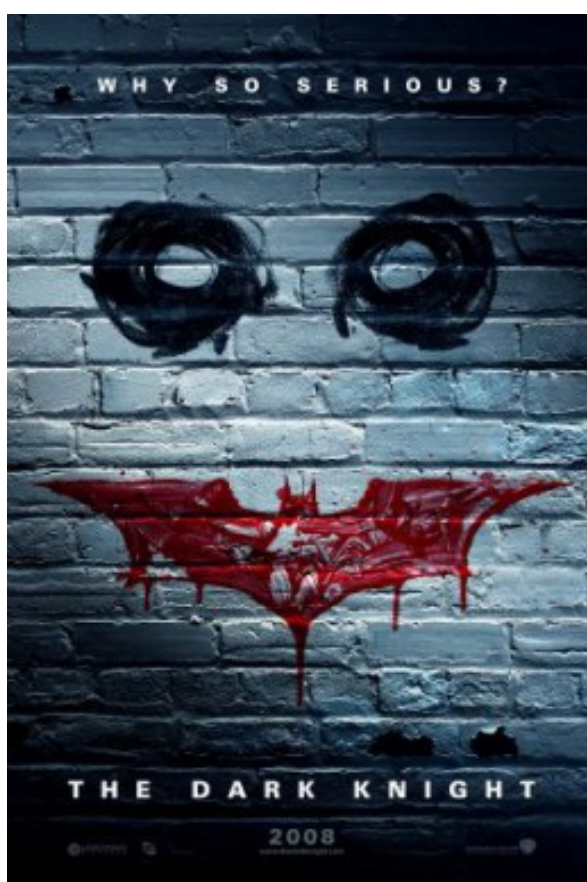
Tento plakát k filmu Star wars – epizoda 1 patří k mým oblíbeným. Fotografie je velice výstižná, neboť se jedná vlastně o díl, kde začíná celý příběh o Star wars a tak celý plakát poukazuje na jakýsi počátek. Hra se stínem, ve kterém se z malého Anakina Skywalkera stává Darth Vader je naprosto geniálním a výstižným grafickým vtípem, který jistě zaujme diváka a naláká ho právě na informace počátku celého příběhu.



Obr. 5 – Plakát k filmu Star Wars – Epizoda 1

### 2.1.2.5 *Temný rytíř*

Tento plakát k fantasy snímku o batmanovi jsem vybrala, přestože nepatřil k těm často používaným. Dle mého názoru je to tedy velká škoda, neboť svým zpracováním přesně vyjadřuje atmosféru celého filmu. Jednoduchý grafický vtip pochopí jistě na první pohled každý, kdo někdy slyšel o nepřátelské dvojici postav Batmana a Jokera. Jde především o ukázkou toho, jak může minimalistické zpracování plakátu zcela vystihnout myšlenku filmu.



Obr. 6 – Plakát k filmu *Temný rytíř*

## 2.2 Typografie

Fikce v typografii je velice zajímavá část této teoretické práce. Dá se říct, že se netýká, narozdíl od ostatních sekcí této práce, zobrazení děje, ale pracuje s vlastní fantazií autora – typografa. Je tedy víceméně vyjímečnou částí, která se odkloňuje od ostatních témat, avšak zároveň ji s ním spojuje hlavní téma a tím je právě fikce.

### 2.2.1 Emotikon

Česky lze tento pojem též označit jak smajlík (pozn. z anglického „*smile*“ = úsměv) a lze použít i výraz *Emotikona*. Jedná se o grafický symbol, složený ze znamének interpunkce, písmen, či nejrůznějších speciálních znaků. Většina emotikonů je tvořena podle jakéhosi základního vzorce, stvořeného podle grimasy lidského obličeje. Má tedy připomínat oči, nos a ústa. Pokud jej otočíme o 90° doprava, zobrazí se nám daný výraz, jež má emotikon vyjadřovat.

Účelem a přínosem emotikonů je vizuální vyjádření emocí či názoru a právě z toho důvodu také vznikly. Při běžné komunikaci, je člověk zvyklý vidět tvář a její mimiku, či alespoň slyšet hlas. U internetové komunikace či SMS ovšem vizuální stránka chyběla, proto bylo mnohdy nemožné porozumět významu psaného textu, dvojsmyslům atd., použití emotikonu tedy napomáhá zjistit emocionální povahu psané komunikace a předchází tak mnohým nedorozuměním. Vznik emotikonu je proto nasnadě a to právě ze sociologicko-psychologického hlediska.

Jejich použití je charakteristické především pro internetové chatování, IRC komunikaci, či komunikaci přes SMS (pozn. z anglického „*short message service*“ = krátká textová zpráva). V současné době se však jejich užívání rozšiřuje na oblast grafického designu, lze je nalézt v některých periodikách či časopisech. Nevyskytuje se v oficiální komunikaci, avšak i zde existuje výjimka a tou je Doc. Ing. Pavel Herout, Ph.D., autor knih o programování a pedagog, který emotikony používá ve svých publikacích již od počátku devadesátých let.

Emotikony nejsou dány žádným standartem a proto jich existuje nepřeberné množství. Stručně je můžeme rozdělit na několik druhů:

- základní emotikony
- doplňující emotikony



- speciální emotikony
- japonské emotikony

**Základní emotikony:**

:-) – úsměv

:-D – smích

xD – dusivý smích

;-) – spiklenecké mrknutí

:-( – smutek

:'( – pláč

:''-( – mohutný pláč

:-P – vyplazený jazyk

:o – údiv

:-O – zděšení

:| – neutrální výraz

o:) – anděl

>:) – čert

>:( – naštvání

:-/ – hmm

:-X – to jsem neměl říkat

:-\* – polibek

:-! – zvracení

:G – grrr

**Doplňující emotikony:**

B-) – Brýle

8-) – vykulené oči (vzrušení)

:^ – tůdle

\*<]:-) – Ježíšek

:-°( – Paroubek

@@@:-) – Marge Simpson

(\_-:( – Homer Simpson

q:-) – smajlík s čepicí

(!\_) – vystrčený zadek

O-) – kyklop

<:o) – klaun

:-[ – upír

### **Speciální emotikony:**

:-@ – blití

:-# – rovnátka

:-## – plnovous

:-{) – knír

##:-) – drdol

##( – vlasy přes obličej

==:-) – punker

==:-( – pravý punker se nikdy nesměje

@}->-- – květina, růže

@= – atomový hřib

YOI – vidlička s nožem a talířem uprostřed

### **Japonské emotikony**

Zde se jedná o tzv. Lineární emotikony, jež jsou insirovány anime a mangou, mohou se tedy zdát nepochopitelné pro některé lidi. Většina z nich totiž vychází se stylizace emocí, jež se vyvíjela v průběhu let právě v manze a používá se v rozvinuté podobě v anime. Jedná se o dosti nadsazenou a přehnanou stylizaci, jež slouží k jasnému vyjádření emocí.

^^ nebo ^\_^ = úsměv, nadšení

^\_^; = trapná situace (; symbolizuje stékající kapičku. V manze se trapné situace vyjadřují právě pomocí velké kapičky nebo malého křížku)

m^\_^m = krčí se, schovává se; často používán jako "kočka, která položila tlapky na stůl + úsměv", "m" po stranách smajlíka obecně znamenají ruce, tlapky v roztomilé póze

^\_~ nebo ^\_- = mrknutí

O.o nebo o.O, O\_o nebo o\_O = údiv

<.< = vyhýbavý úsměv; někdy úžas ("vypadlé" oči), také na druhou stranu (>.>), pokud je objekt vpravo (třeba postraní reklama v chatu); oba najednou znamenají zmatek - nejisté rozhlížení sem tam (<.<>.>)

<(o.o<)^(o.o)^(>o.o)>v(o.o)v = „Kirbydance“ (podle postavičky z řady her Nintendo)

^\_^// = tleskání

^\_^/ = mávání, pozdrav

\^./ = nadšení, ovace jako reakce na něco pochvalného, také povzbuzování z vaší strany; také se používá jako "mávání" při loučení (sms a podobně)

-\_- nebo -.- = nemocný, ospalý, unavený, znechucený

T\_T = pláč, smutný

TT\_TT = potoky slz, může být myšleno ironicky nebo s nadsázkou!

.\_. = hm..oh

O\_O = opravdu??, obecně velké překvapení

>.<" nebo >.<; - uražený, rozčilený, cítí se nepříjemně, často reakce na příliš osobní otázku nebo na slovní napadení

### 2.2.2 Akronym

Je obdobou emotikonu a v zásadě se jedná o zkratku, která buďto vychází z mateřského jazyka, pro nás se jedná tedy o češtinu, nebo pochází z angličtiny. Anglické akronymy jsou rozšířené a srozumitelné po celém světě. Stejně jako emotikony mají za úkol vyjadřovat emoce s tím rozdílem, že nemají žádný grafický význam, jedná se jednoduše o zkratku určité věty či slova.

Základní akronymy používané v internetové komunikaci:

Ď – děkuji

DCL – docela

CTJ – co to je?

JXVD – jak se vede?

JJ – jo jo

JJPT – jo jo, přesně tak

NN – ne ne

EE – ne ne

NZ – není zač

NJN – no jo no

O5 – opět

Z5 – zpět

PP – pá pá

PAC – poněvadž

RRS – rádo se stalo

TTJ – tak to jo

TBTK – Tobě taky

UPA – úplně

MMNT – moment

MSF – měj se fajn

MT – miluji Tě

MTM – moc Tě miluji

MTR – mám Tě rád

VOE – vole

Příklady akronymů z angličtiny:

BTW – by the way – mimochodem

WTF – what the fuck – co to k sakru je?

OMG – oh my god – můj bože

LOL – laughing Out Loud – mnoho smíchu

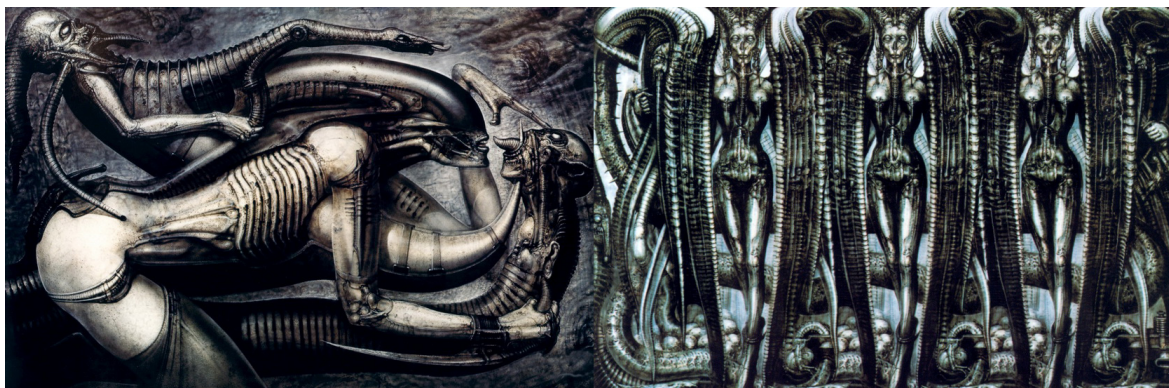
ROFL – rolling On Floor Laughing – válím se smíchy po zemi

## 2.3 Ilustrace, malba

V této sekci bych ráda zmínila autory zabývající se malbou a ilustrací knih s tematikou fikce, či ve své volné tvorbě toto téma využívají. Přestože takovýchto autorů je nespočetné množství, výběr jsem zúžila na několik zajímavých osobností, lišící se od sebe svými styly.

### 2.3.1 Hans Ruedi Giger

Je jedním z nejznámějších švýcarských umělců současnosti, je malířem, ilustrátorem, sochařem a návrhářem. Ve svém díle vytvořil umělecký směr, nazvaný *biomechanický surrealismus* a jeho nejznámějším dílem je níže zmiňovaný hollywoodský „Vetřelec“. Ve svém díle nejdříve užíval všechny základní techniky, později se však ztotožnil s technikou airbrushu a díky volené tematice si tak jeho práce vysloužila označení právě biomechanický surrealismus. Jeho dílo celkově vychází ze surrealismu, existencialismu a je také ovlivněno oběma světovými válkami. Jeho největší inspirací jsou údajně jeho vlastní noční můry, často bývá označován jako malíř apokalyptických skepsí. Přestože po vizuální stránce je jeho tvorba temnělá, hororová a plná deprese, skýtá jakousi genialitu a v tom co dělá je jistě originální a nezaměnitelný. Dalším charakteristickým rysem je jakási technokultura, skýtající brutalitu a násilí, zoufalství, chaos, ale mnohdy také nemá daleko k erotice a perverzi. V jeho obrazech se tak můžeme setkat například s torzy ženských těl, zkombinovanými s fantastickými stroji, hybridy, mutanty atd. Sám takovéto obludy nazývá *biomechanoidy*. Klade důraz na funkčnost a pohyb. Původně vycházel z takzvaných *Atomových dětí*, kdy začínal pracovat s vizí nového života po nukleární katastrofě, tedy jakousi postapokalyptickou formou života. Jeho erotické perverze jsou vizemi jakýchsi strojoven, sestavených s intimních lidských součástí a nejednou tak byl za svou fantazii nařknut z tvorby pornografie a nikoliv umění.



*Obr. 7 – Ukázky z tvorby H. R. Giger*

### 2.3.2 Gerald Brom

Je ve výtvarném světě známý pod jednoduchou přezdívkou Brom, pod níž prezentuje všechny své práce. Narodil se v roce 1965 v americkém státě Georgia, díky povolání jeho otce, jež byl vojenským pilotem, Brom neustále cestoval po celém světě, poznával cizí kultury, což mělo veliký vliv na vývoj jeho tvorby. Po ukončení střední školy nastoupil na Commercial Art School v americké Atlantě, kde začal pracovat s různými technikami, přes airbrush až k olejomalbě u které nakonec zůstal a která se stala jeho stěžejní technikou. Už při studiu začal pracovat na komerčních záležitostech a dokonce už ve svých jednadvaceti letech pracoval pro takové značky či firmy jako například IBM, CNN či Columbia. Skutečným zlomem v jeho životě se ovšem stává seznámení s RPG hrami. Brom díky svému talentu získal dlouhodobý kontrakt na spolupráci s fantasy nakladatelstvím TSR, kde pracoval na tvorbě zmiňovaných RPG her, obálek, obrazů, sběratelských karet apod. I přes všechny úspěchy po několika letech odešel a začal působit na volné noze. V současné době spolupracuje na tvorbě počítačových her či jako výtvarník na filmech.

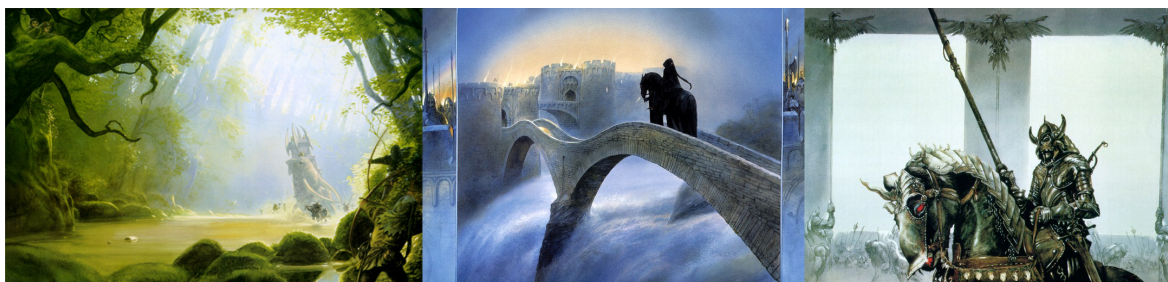
Jeho tvorba je plná obdivuhodných vizí, dramatických pohledů na svět a obsahuje také nemálo podivných elementů. Jeho styl si výborně rozumí s tématem fantasy i zvolenou technikou olejomalby. Jeho typická barevnost nemá s veselostí nic společného, je ponurá plná tlumených tónů, často označována jako gotická. V jeho tvorbě se často objevují i náměty či témata spojená se smrtí, lebky, kostry, příšery atd.



*Obr. 8 – Ukázky z tvorby Geralda Broma*

### 2.3.3 John Howe

Neboli také dvorní malíř J. R. R. Tolkiena. Kanadský malíř a ilustrátor, kterého proslavily právě práce pro výše zmiňovaného autora fantasy. Dokonce spolupracoval s režisérem Peterem Jacksonem na filmové adaptaci „Pána prstenů“ jako výtvarník. Jeho pobyt v Evropě a poznávání evropského středověku ho silně ovlivnily v jeho tvorbě. Po vizuální stránce jsou tyto tendence silně znát. Jeho práce zavání historickou atmosférou, romantikou či prazvláštní melancholií. Pokud bych měl porovnat Howeovy práce s dílem výše zmiňovaného Geralda Broma, je to opravdu, lidově řečeno: jako nebe a dudy. Nebo spíše nebe a peklo. Tvorba Johna Howea působí jako jemná a citlivá práce a i on samotný, resp. jeho podobizna na mně působí jakoby žil přesně v takovém světě, jaký maluje. Pokud jen namátkou zalovím v paměti nad jeho dílem, vybaví se mi meče, brnění, draci, hrady a zámky. John Howe je prostě mistr středověku.



*Obr. 9 – Ukázky z tvorby Johna Howea*



### 2.3.4 Tim White

Je anglický malíř a ilustrátor žánru fantasy. Tvrdí o sobě, že již od svých pěti let toužil být umělcem, respektive malířem. Toto přání se mu také splnilo a White vystudoval umění na střední i vysoké škole. Již na vysoké škole zaznamenával úspěchy své tvorby, kdy byly některé jeho práce publikovány a mnohé jeho černobílé kresby byly použity v lifestylových časopisech. Později začal spolupracovat s nakladatelstvími a vytvářel přebaly knih a ilustrace ke knihám s fantasy tématikou. V současnosti v této tvorbě pokračuje a plně se věnuje tomuto žánru, s výjimkou volné tvorby šperků a 3D designů, které ovšem také nejsou od věci. Po vizuální stránce je určitě zajímavé jeho časté používání motion blur a také práce s prostorem, kde mimochodem využívá opačného teplotního kontrastu než je obvyklé. Jeho tvorba nepostrádá jistý grafický vtíp. Pouze při jeho figurálních kompozicích mám občas pocit mírného fantasy kýče.



Obr. 10 – Ukázky z tvorby Tima Whita

### 2.3.5 Kája Saudek

Je významný český výtvarník, kreslíř a autor mnoha komiksů. Již v mládí se seznámil s americkými komiksy, jež mu byly velkou inspirací, avšak z politických důvodů mu nebylo umožněno studovat výtvarné umění ani se mu profesionálně věnovat a tak působil jako kulisák a technický kreslíč na Barrandovských ateliérech. Do podvědomí se dostal díky režisérovi Miloši Macourkovi, jež jeho práce použil ve svém slavném filmu „Kdo chce zabít Jessii“, a díky němuž se mu dostalo více pracovních nabídek v tomto oboru. Spolupracoval jako výtvarník na mnoha filmech a počátkem sedmdesátých let se již živil kreslením serálů – komiksu pro časopis Mladý svět. Jeho práce však mnohé pobuřovaly, byly cenzurovány a později byla jeho spolupráce zrušena. Známa je také jeho práce na seriálu Slovenské televize „Okna vesmíru dokořán“. Pro mnohé současné umělce

a kreslíře se tal velkým vzorem. Bohužel díky nešťastné náhodě je už od roku 2006 v kómatu. Jeho kresba je typickou komiksovou, černá linka pracující se stylizací a karikaturou, barva je pouze technickým doplňkem.



Obr. 11 – Ukázky práce Káji Saudka

## 2.4 Komiks

Komiks je tématem velice blízkým k fikci. Je považován za jakési umělecké médium a bývá označován jako „deváté umění“, tedy dílo pracující se sekvenčním seřazením obrazů, jež dohromady tvoří příběh. Typickým rysem jsou tzv. *komiksové bubliny*, jež se používají k vyobrazení mluvené řeči či myšlenek hlavních postav. Často je zde využita stylizace která buďto hraničí, nebo přímo je karikaturou. Pokud má komiksové dílo pouze tři až pět polí, jedná se o tzv. *strip* (pozn. z angličtiny = proužek). Přestože se komiks dostal do podvědomí až ve dvacátém století, za první komiksy, či předchůdce komiksů, lze považovat už nástěnné malby z období Egypta, či z doby tzv. předkolumbovské Ameriky. První moderní komiks, přesněji řečeno strip, byl ale stvořen v roce 1896 Richardem Outcaultem, nesl název „Žluté dítě“ (yellow kid) a byl otisknut časopisem New York World. 16. Únor 1896 je tedy komiksovými našenci označován jako „Den zrození komiksu“.

V této kapitole pouze stručně zmíním několik zajímavých ukázek, autory a vizuální styly jednotlivých uměleckých děl. Opět jsem vybrala taková díla, která se od sebe odlišují.

### 2.4.1 Garfield

Je jedním z nejpopulárnějších komiksů všech dob. Jeho autorem je známý americký kreslíř Jim Davis, jež postavičku zrzavého kocoura vytvořil na počátku osmdesátých let, dvacátého století. Poprvé byl otisknut 19. června 1978. Hlavním hrdinou je poněkud obtěžklý a líný kocour Garfield, jehož povaha je ryze gurmánská a ze všeho nejvíce miluje lasagne. Jeho společníkem je přihlouplý pes Odie a majitelem Jon Arbuckle, autor komiksů, který také nemá zrovna nejšťastnější povahu. Hlavní hrdina Garfield tak mezi touto sebrankou vyniká svou vychytralostí. Komiksy o Garfieldovi vynikají svým vtípem a jednoduchým humorem. Stejně tak vizuální stránka už na první pohled působí komicky. Typická komiksová černá linka, charakteristické vypouklé oči a jednoduchá kresba později doplněna o vizuálně příjemné barevné podvedení. Přestože se mnohým milovníkům komiksu Garfield asi nebude zdát jako vhodný adept pro prezentaci v diplomové práci, mně osobně naopak připadá natolik specifický, že jistě stojí za zmínku.



Obr. 12 – Ukázky z komiksu Garfield

### 2.4.2 Superman

Tato postava se při zmínce o komiksu musí jistě vybavit většině lidí. Vznikla už v roce 1932 z kreslířského opera amerického výtvarníka Joa Shustera, autorem jeho literární osobnosti je americký spisovatel Jerry Siegel. Supermana stvořili během svého společného mládí v Clevelandu v americkém státě Ohio. Později tuto dnes již ikonickou a legendární postavičku prodali do nakladatelství Detective Comics, Inc., konkrétně v roce 1938 a ještě téhož roku Superman zabodoval v žánru akčních komiksů. Superman se začal poté objevovat jako seriál na rozhlasových stanicích, v televizi, filmu, videohrách; pravidelně vycházel v tištěných komiksových knihách i novinách, časopisech a různých periodikách. Na konci dvacátého století byl také vytvořen seriál „Smallville“, jež popisuje Supermanovo mládí, dospívání apod.

Supermanovým poznávacím znamením je písmeno S, vykreslené do trojúhelníkového tvaru, jež má hlavní hrdina na hrudi, modro-červený dres s pláštěm a havraní vlasy s efektní vlnkou na čele. Mluvíme-li tedy o vizuálním zpracování od původního autora, barevnost je upravena dle potřeb tehdejší doby, objevuje se typická komiksová jednoduchost a stylizace, černá linie i zpracování grimas. To vše působí vizuálně velice seriózně a ústí k napínavému celku.



Obr. 13 – Ukázky vizuálního stylu ke komiksově postavě Supermana

### 2.4.3 Rychlé šípy

Kultovní český komiks jistě nemohl chybět v mé diplomové práci. Přestože jsem ženského pohlaví, celé dětství jsem strávila s knížkami Jaroslava Foglara, jež jsem tajně brala svému staršímu bratrovi. Zajímavostí je, že původním záměrem nebyl komiks jako takový, či pouhá touha vytvořit umělecké a hodnotné dílo. Autor literární předlohy Jaroslav Foglar dostal zakázku na vytvoření jakéhosi obrázkového seriálu pro časopis Mladý hlasatel, jež by měl vzdělávací a poučný charakter, a zároveň aby nepostrádal vtip a poutavost. Cílovou skupinou byly čtenářské kluby a mladí čtenáři. Foglar se inspiroval svým dětstvím v Praze. Počet dílů tohoto seriálu neustále narůstal a dosáhl počtů, s nimiž se původně ani nepočítalo. Vznik některých dílů byl ovšem stížen režimem.

Původním kreslířem a autorem vizuálních charakterů postav byl Jan Fischer, který pracoval na celé první sérii. Později jeho práci převzal Marko Čermák, svou částí přispěli i kreslíři Bohumír Čermáka a Václav Junek.

Na vizuální podobě seriálu je velice sympatické její řekla bych „české“ zpracování původní malířskou technikou. Přestože se na tomto komiksu vystříдалo několik autorských rukou, jeho charakter se neměnil. Typická je veselá barevnost, perokresba a hra se stíny typická pro inkoustovou kresbu. Později se dokonce objevila i černobílá varianta komiksu, jež ale neměla takový úspěch. Postavy jednotlivých chlapců sice podléhají stylizaci, avšak stále jsou spíše odrazem reality, která je však výplodem Foglarovy fantazie.



Obr. 14 – Ukázka vizuálního stylu Rychlých šípů

#### 2.4.4 Hellsing

Jeden z nejslavnějších a zároveň současných japonských komiksů z oboru manga, jehož tvůrce je neméně slavný výtvarník Kóta Hirano. Tento komiks je jedinečný mimo jiné také tím, že ho stvořila jak vizuálně tak literárně jedna a tatáž osoba. Upířská tematika bývá často přirovnávána k hollywoodskému filmu Blade a je možné, že snímek byl právě inspirován tímto slavným japonským komiksem. Přestože je Hellsing japonským dílem, celý příběh se odehrává ve Velké Británii okolo stejnojmenné organizace, jejíž jméno vzniklo podle jména antiupířského rodu. Tato organizace bojuje proti upírům, ghoulům a veškerému zlu, pomocí zvláštní postavy Alucarda (pozn. Alucard = opačně Dracula), jež je jakousi silnější variantou upíra, avšak z neznámých důvodů stojící na straně dobra.

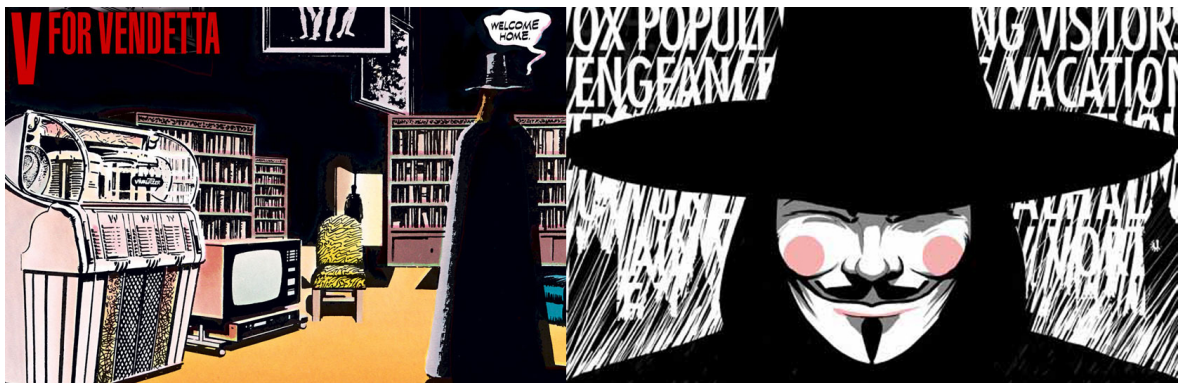
Po vizuální stránce je zde silnou dominantou červená barva jako symbolika krve. Kresba je typická pro mangu, tedy černá linie, výrazná mimika, silná stylizace. Komiks nepostrádá napětí a akci.



Obr. 15 – Ukázky z vizuální stránky komiksu Hellsing

### 2.4.5 V jako Vendeta

Je původně komiksová série knih o deseti dílech. Autorem její literární podoby je Alan Moore a její ilustrovanou část má na svědomí David Lloyd. Příběh se odehrává v budoucnosti a ukazuje Spojené království v situaci po jaderné válce, jež zničila většinu světa, jež se nachází pod tíhou totalitní vlády. Tajemná postava říkající si „V“ v masce anarchistického revolucionáře bojuje proti fašistické moci a počíná náslinou kampaň za účelem destrukce současné vlády. Svým jednáním ovlivňuje všechny lidi se kterými se setká. Komiks se dočkal i filmového zpracování, avšak Alan Moore ho odsoudil a film neměl takový úspěch jako původní předloha.



*Obr. 16 – Ukázky z komiksu V jako Vendeta*

Vizuální stránce komiksu snad nelze nic vytknout, výrazná maska tajemného „V“ je dominantním grafickým prvkem. Typická komiksová barevnost a černá linka i plocha vévodí a dodávají dílu na vážné interpretaci tohoto fiktivního tématu.

## 2.5 Animovaná tvorba

### 2.5.1 Úvod a technologie

Co se týče animované tvorby, je toto téma nasnadě, jelikož každý autor prakticky využívá svou fantazii a představivost k zobrazování fiktivních dějů, bytostí atd. Nejvíce je tomu tak u autorských filmů. Tuto skupinu si vlastně můžeme rozdělit do tří podskupin, na oblast krátkometrážních autorských (studentských) filmů, animovaných seriálů (podle zhruba půhodinové délky trvání filmu) a na oblast vysokorozpočtové produkce. Základní charakteristiku výtvarného zpracování animovaného filmu obecně především také popisuje technologie zpracování. Ty jsou různé a neustále se rozvíjejí. Mezi ty nejčastější patří:

- kreslený film
- loutkový film
- objektová animace
- pixilace
- počítačová animace

### 2.5.2 Krátkometrážní autorské filmy

V této oblasti převládají studentské filmy či krátká autorká díla. Záměrně jsem vybrala dobře hodnocené filmy, které se od sebe odlišují žánrově, ale také technickým zpracováním. Zajímá mne, jak autoři popustili uzdu své fantazii a jakým způsobem ji vyjadřují.

#### 2.5.2.1 *The backwater gospel*

Jedná se o krátkometrážní studentský animovaný film, který vznikl v roce 2011 a jež je zároveň bakalářským projektem. Je týmovou prací osmi studentů animace z dánské VIA University College. Autory jsou:

Bo Mathorne – režie, barevné korektury

Esben Jacob Sloth – umělecká režie, barevné korektury

Rie Nymand – manažer produkce, animace

Tue Toft Sørensen – animace a zvuk



Martin Holm-Grevy – environmentální vedení, barevné korektury

Mads Simonsen – technická režie, barevné korekce

Arthur Gil Larsen – vedoucí animace, barevné korekce

Thomas Grønlund – hlavní vedoucí animace, barevné korekce

Z uměleckého hlediska tento studentský film zcela ohromí svou výstižnou horovou atmosférou. Animace je zde na vysoké úrovni, potemnělá barevnost a ostrá kresba perfektně sedí k příběhu, který je sice poměrně jednoduchý, ale neukecaný a přímý. Najdeme zde exceletní pojetí strachu, nenávisti a zcela chybějící tolerance. Velice mne překvapilo jakou profesionalitou film oplývá, jistě nemálo tomu přispěla právě týmová spolupráce, která má většinou pozitivní vliv na jakoukoliv tvorbu.



Obr. 17 – Ukázky z filmu *The backwater gospel*

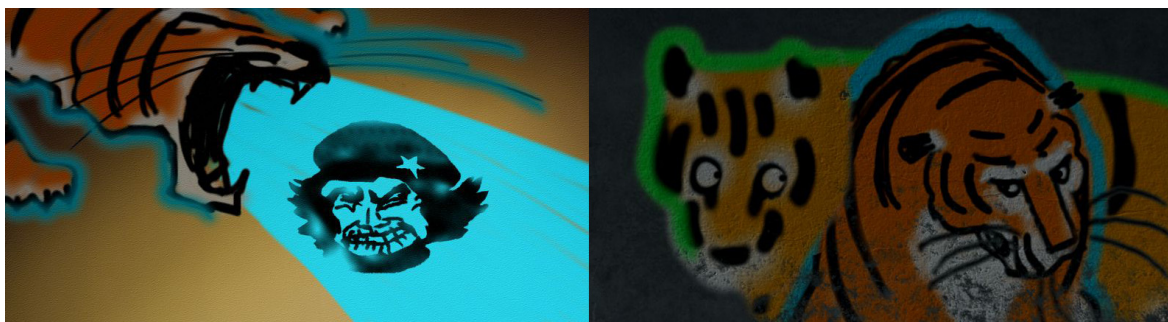
Odkaz na film:

<http://vimeo.com/17914974>

### 2.5.2.2 *Graffitiger*

Autorem je Libor Pixa, jež je absolventem Filmové a televizní fakulty Akademie múzických umění v Praze a uvedený snímek je právě jeho absolventskou prací z roku 2010. Jak už název filmu napovídá jedná se o snímek založený na grafitti, výtvarná stránka je pojatá právě typickou technikou spreje, která je ovšem dělaná v počítači, což je malinko vidět. Výtvarná stránka kombinuje 2D kreslenou animaci s reálnými záběry města. Město

zde symbolizuje jakousi džungli, která je domovem hlavního, vysprejovaného hrdiny, který zde hledá svou ztracenou lásku. Příjemná barevnost, založená spíše na reálnu než fantazii je ideálním doprovodem pro tento úsměvný film.



*Obr. 18 – Ukázky z filmu Graffitiger*

Autoři:

Libor Pixa – scénář, režie, výtvarná stránka, animace

Pavla Kubečková – produkce

Jan Šuster – kamera

Otakar Šenovský – střih

Marek Musil – zvuk

Michal Reynaud – hudba

Lukáš křížek – hudba

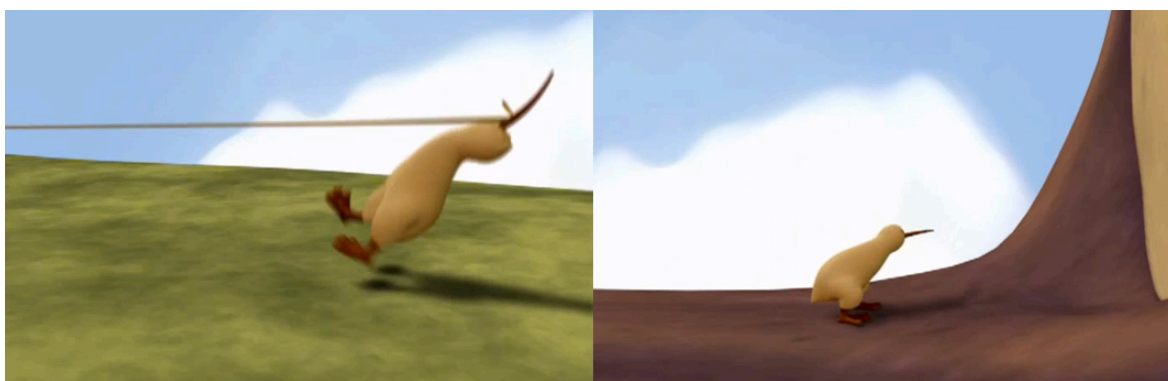
Film získal mnoho ocenění na českých i zahraničních festivalech.

Odkaz na film:

<http://www.graffitiger.com/>

### 2.5.2.3 *Kiwi*

Tento film jsem vybrala z toho důvodu, že se nachází v žebříčku Československé filmové databáze na třetím místě v hodnocení animovaných studentských filmů. Má jen tři minuty a je založen na dojemném příběhu, který má zřejmě působit komicky, ale z mého pohledu je spíše smutný a melancholický. Grafická podoba je řekla bych slabší stránkou filmu. Jedná se o 3D grafiku, která trpí silným počítačovým pojetím. Stejně tak, pohybová stránka hlavní hrdiny je tlačena až moc k veselosti. Toto dílo je závěrečnou prací Dona Permediho, studenta New York City School of Visual Arts a bylo vytvořeno v roce 2006.



*Obr. 19 – Ukázky z filmu Kiwi*

Autoři:

Dony Permedi – scénář, režie, animace

Tim Cassell – zvuk, hudba

Odkaz na film:

<http://www.youtube.com/watch?v=sdUUx5FdySs>

#### 2.5.2.4 *Six Figures Getting Sick*

*Six Figures Getting Sick* je odkazem na autorské začátky režiséra a původně malíře Davida Lynche, vznikl v roce 1966 během studia na Akademii výtvarných umění ve Philadelphii v americkém státě Pensylvánie. David Lynch se tehdy účastnil soutěže experimentálního malířství a sochařství a s tímto svým dílem ji vyhrál. Krátká, téměř čtyř minutová animace zobrazuje šest postav, jež mají závrať a zvrací. Jedná se o velmi vystihující zobrazení nemoci, či špatného fyzického stavu člověka. Tématicky lehce zvrácené téma jsem vybrala i právě díky velmi zajímavě pojatému výtvarnému zpracování. To vše navíc podtrhuje zvukový doprovod, celý film totiž provází symbolické houkání sirény, která perfektně podtrhuje zvrácenou atmosféru, která je navíc ještě podtržena i problikávajícími efekty. Je zde patrný vliv surrealismu, který je znát především na Lynchově malířské tvorbě. Díky němu tak na celý film padá typická depresivní atmosféra.



Obr. 20 – Ukázky z filmu *Six figures getting sick*

Autoři:

David Lynch – výtvarno, animace, zvuk

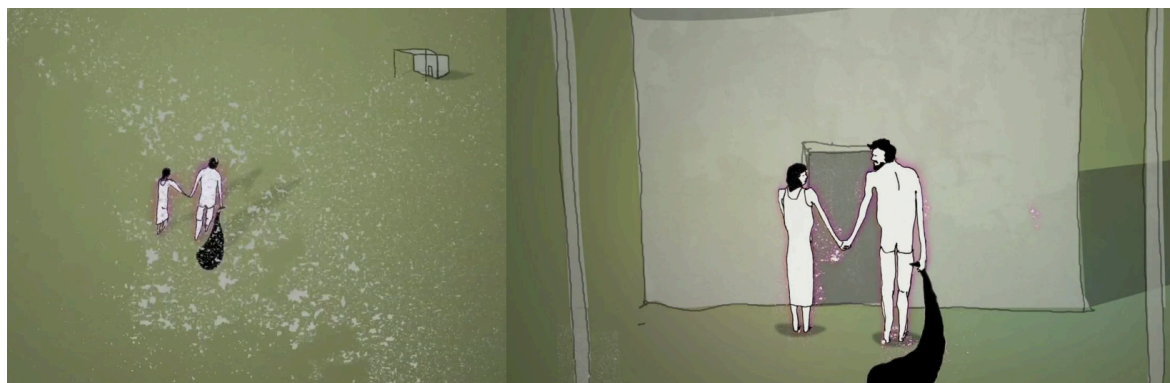
Odkaz na film:

<http://video.google.com/videoplay?docid=-2444275512282707135>

<http://www.csfd.cz/film/6257-six-figures-getting-sick/>

### 2.5.2.5 *O ponožkách a lásce*

Tento sympatický film je dílem slovenské autorky Michaely Čopíkové, která jej vytvořila v roce 2008 během studia na Vysoké škole múzických umění v Bratislavě. Autorka v téměř šestiminutovém snímku svým ženským pohledem rozebírá volbu společného života partnerů, jež končí smutnou beznadějí. Hlavním výtvarným prvkem je pro autorku typická ostrá linka, která spolupracuje s čistou barevnou plochou, která je spíše z tlumených bezbarvých tónů, blízko k černobílému provedení. Doplnkem je jakási růžová aura nabývající symbolického, až ironického významu. Postavy jsou řešeny úsměvnou a sympatickou formou, celý film však, jak bylo jistě záměrem nabývá silně melancholického a smutného dojmu.



Obr. 21 – Ukázky z filmu *O ponožkách a lásce*

Autoři:

Michaela Čopíková – scénář, režie, animace, výtvarno

Martin Hasák – zvuk, hudba

Katarína Uhrová – scénář

Odkaz na film:

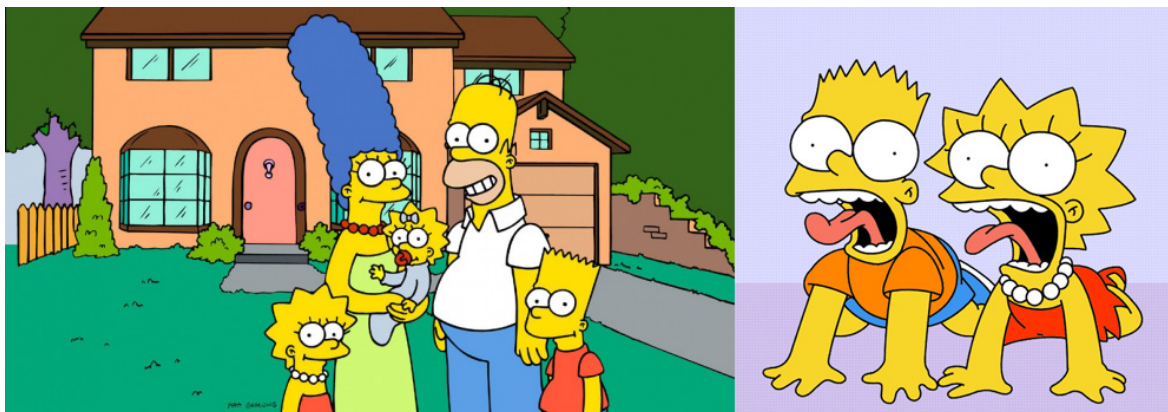
<http://vimeo.com/2457338>

### 2.5.3 Animované seriály

Mezi nejznámější animované seriály jistě patří právě ty z dílny studia Walta Disneye, Dreamworks a jiných studií. Najdou se i méně známé, které svou kvalitou jsou silnou konkurencí co se týče výtvarné stránky i dějové linie. Jen stručně v této oblasti představím ukázky. Výběr jsem se opět snažila volit tak, aby se ukázky od sebe odlišovaly a tvořily mezi sebou určitý kontrast a poukazovaly tak na rozdílnost zpracování fiktivních, fantaskních či jinak smyšlených témat.

#### 2.5.3.1 *Simpsonovi*

Jeden z nejslavnějších a nejoblíbenějších animovaných seriálů všech dob. Další charakteristická vlastnost pro něj je, že je jeden z nejdéle existujících a nekončících seriálů. Seriál z produkce amerických autorů Matta Groeninga, John Swartzweldera, Chucka Sheetze, Peta Michelse, Davida Silverma a jiných vzniká už od roku 1989 a již v roce 1997 překonal rekord nejdelšího animovaného seriálu „The Flintstones“. V současné době existuje 498 dílů po zhruba 22 minutách. Seriál drží rekordy např. v počtu hostujících celebrit a spoustu dalších. I přestože základní tezí především v prvních deseti sériích byla americká politika, ironie, nadsázka a narážky na americký způsob života, seriál zaznamenal úspěch po celé zeměkouli a u nás především také díky geniálnímu českému dabingu. Bohužel českému divákovi unikne spousta skvělých vtípků, dvojsmyslů a narážek, je to přece jen taková trochu americká vlastenecká satira. Ač je seriál animovaný, rozhodně není pro děti, naopak je zaměřen na dospělé publikum. Vizuální podoba si získala své diváky a příznivce, právě díky nadsázce, ironii a vtípu v této oblasti, která tak perfektně koresponduje s příběhem. Postavičky s typickýma kulatýma očima, zjednodušenou anatomií a silnou stylizací jsou tím pravým pro nenáročného diváka, který očekává pobavení. Pestrá barevnost odpovídá žánru a je také poznávacím znamením seriálu, který se tak mírně odlišuje od ostatních.



Obr. 22 – Ukázky ze seriálu Simpsonovi

Hlavní autoři:

Brad Bird, Chuck Sheetz, Pete Michels, David Silverm, John Swartzwelder

### 2.5.3.2 *Byl jednou jeden... život*

Názorný příklad hesla: „škola hrou“. Geniální seriál z francouzské produkce vznikl od roku 1986 a dodnes vyniká svou velice edukativní stránkou. Netradiční forma kresleného dokumentu zaznamenala úspěch po celém světě. Neskutečnou se zdá být především imaginativnost a představivost francouzských kreslířů a tvůrců, kteří dokázali nejen dětskému divákovi přiblížit hravou a zábavnou formou tak složitý mechanismus, jakým je lidské tělo. Příjemná barevnost, černá linka a úsměvná rovina, se zdá být opravdu skvělou kombinací. Povedené je také odlišení negativních stránek od těch pozitivních.



Obr. 23 – Ukázky ze seriálu *Byl jednou jeden život...*

Hlavní autoři:

Albert Barillé, Michel Legrand, Patrick Préjean

### 2.5.3.3 *Hagane no renkinjutsushi*

Vysoce hodnocený animovaný japonský seriál z roku 2009 z žánru *šónen*, neboli manga či anime, určené především pro teenagery mužského pohlaví. I přestože osobně nejsem fanouškem japonského kresleného stylu anime, a můj postoj vůči němu je spíše negativní, má ve světě animovaného filmudocela výrazné a uznávané postavení. Seriál *Hagane no renkinjutsushi* vychází ze slavného anime filmu „Alchymista“ a dočkal se mezi fanoušky stejného úspěchu. Vizuální podoba koresponduje s epickým příběhem, který je plný dobrodružství a někdy až brutálních akčních scén. Z mého pohledu má příliš nudnou barevnost, která má působit pochmurně a temně, ořezávají ji ostré linky a detaily prokreslení. Typické „velké japonské oči“, výrazná mimika a strnulé zpomalené záběry, které trochu pochroumávají dynamiku obrazu. Vše oživuje ovšem kvalitní hudba.



Obr. 24 – Ukázky ze seriálu *Hagane no renkinjutsushi*

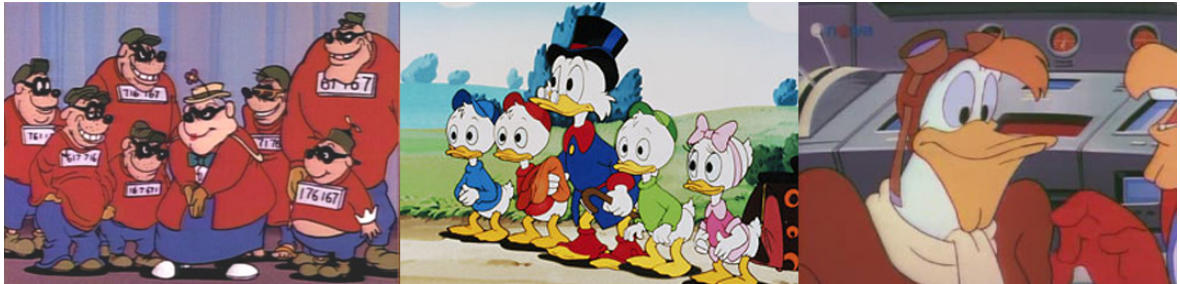
Hlavní autoři: Hiromu Arawawa

### 2.5.3.4 *My z Kačerova*

Klasika animovaných seriálů pro děti. Komedialní a dobrodružný seriál z produkce amerického studia Disney snad zná úplně každý. Vznikal od roku 1987 a propaguje se také pod názvem „Kačeří příběhy“. Příjemná a humorná kresba doplněná pestrou barevností,



zcela odpovídá představám dětské fantazie. Jednotlivé postavičky mají lidské potřeby i vlastnosti a už samotné jejich ztvárnění působí velmi vtipně. Oblíbenost seriálu po dlouhá léta u dětí i dospělých svědčí určitě o jeho kvalitě a zaměření se na rozsáhlou cílovou skupinu.



*Obr. 25 – Ukázky ze seriálu My z Kačerova*

Hlavní autoři:

Fred Wolf, Alan Zaslove, Ron Jones

### 2.5.3.5 Zahrada

Jeden z kultovních českých animovaných seriálů z dílny mistra animovaného filmu Břetislava Pojara vznikl v roce 1975 a bohužel se dočkal pouze pěti dílů, po patnácti minutách. Jedná se, pro mně, o zcela nezapomenutelné dílo o skupince dětí, zlém kocourovi a tajemné zahradě, to vše rozprostřeno do naprosto jedinečné atmosféry. Imaginativnost založená na vizuálních podkladech Jiřího Trnky posunutá uměním Břetislava Pojara z této pohádky tvoří téměř až dětský horor, také díky zvolené barevnosti. Je zde vytvořena také přímá syntéza mezi filmem pro děti a uměním. Dokazuje, že ve své době byl český animovaný film na špici, a vždy se odlišoval a stále i odlišuje od imaginace okolního animovaného světa. Jeho vyjímčnost dokazuje užívání netradičních metod, jedinečná a nezaměnitelná vizuální podoba jednotlivých postavíček a především užití klasické loutky. V porovnání s dnešní digitální 3D animací působí nejen tato Pojarova a Trnkova práce, jako geniální umělecké dílo. To vše navíc podtrhuje skvělý dabing v podání české herecké legendy Františka Filipovského a jiných.



Obr. 26 – Ukázky ze seriálu Zahrada

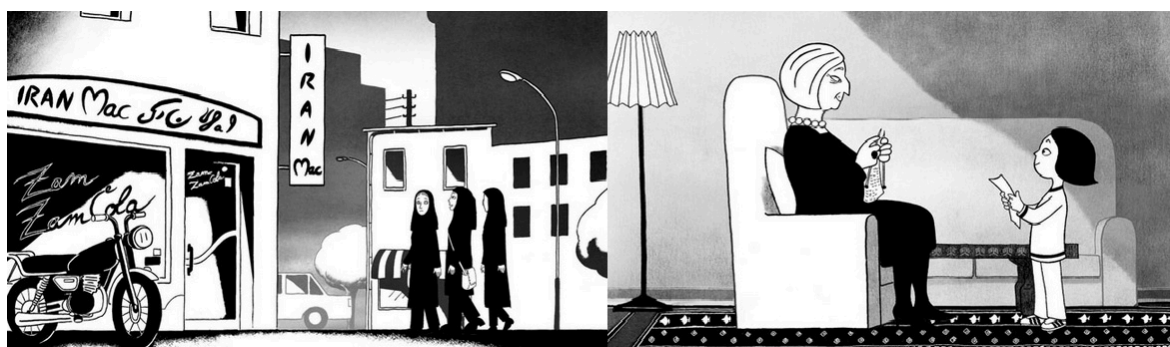
Hlavní autoři: Břetislav Pojar, Jiří Trnka, Jiří Kolafa

## 2.5.4 Dlouhometrážní filmy

### 2.5.4.1 *Persepolis*

Tento animovaný životopisný film vznikl v roce 2007 v koprodukcí Spojených států amerických a Francie. Hlavní autorkou je francouzská režisérka původně z Íránu Marjane Satrapi, která je rovněž autorkou prvního íránského komiksu vůbec. Na základě tohoto jejího komiksového díla pak vznikl právě tento snímek. Vysokého ocenění se setkal především u výtvarníků, právě pro své vizuální zpracování, získal ale také nominaci na Oscara a Zlatou palmu na filmovém festivalu v Cannes.

Autobiografický příběh s lehkostí popisuje její krušné dětství a dospívání v Íránu za dob islámské revoluce, války s Írákem a následného režimu. S humorem a lehkostí znázorňuje rozdílné vnímání kultury v evropském a arabském světě. A protože je to příběh umíněné dospívající holky, která si vždycky prosadí svoje a která žije v tuhém ideologickém režimu nesnášejícím odlišné názory, je to samozřejmě i příběh rebelantství a svobody. Originální film byl oceněn cenou poroty. Komiks vyšel snad ve všech evropských zemích a těší se velké oblibě. U nás jej vydalo vydavatelství BB art.



Obr. 27 – Ukázky z filmu *Persepolis*

Vizuální stránka je celá černobílá a působí velmi depresivně, jak napovídá o obsah, život autorky zřejmě i černobílý byl. Roztomilá kresba postavičky hlavní hrdinky je postavena do kontrastu s okolnostmi stejně jako černá linka rámuující postavy s jemným stínováním pozadí. To celé působí velmi emotivně a naplňuje diváka hlubokou atmosférou.

Hlavní autoři: Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi

#### 2.5.4.2 *Wallace & Gromit: Prokletí králikodlaka*

Roztržitý vynálezce Wallace a jeho věrný psí společník Gromit – dvojici plastelínových postaviček tvůrce “Slepičího úletu” Nicka Parka se podařilo vstoupit na filmové plátno v celovečerní dobrodružné komedii, kdy právě v jejich městečku zuří zeleninová horečka, blíží se totiž každoroční Obří zeleninová soutěž...



Obr. 28 – Ukázky z filmu *Wallace & Gromit: prokletí králikodlaka*

Snímek vznikl v roce 2005 ve Velké Británii. Jednoduchý děj, doprovází úžasná loutkovo-plastelínová animace typická pro výše zmíněného autora. Do detailu propracovanému městečku dává vyniknout kvalitní práce s kamerou. Autorům se nedá upřít upřímný smysl pro humor, nadsázku a ironii, které filmem prostupují napříč žánry v parodických scénách inspirovaných např. starými klasickými horory atd. Vizuální podoba je veselá, hravá a plná fantazie. Snímek získal několik ocenění, včetně Oscara.

Hlavní autoři:

Nick Park, Steve Box, Julian Nott

#### 2.5.4.3 *Final fantasy*

Poměrně kultovní záležitost pro milovníky počítačových her, vznikla v roce 2002 v koprodukcí Spojených států amerických a Japonska. Ačkoliv obsahově se jedná o docela podprůměrný snímek, svou vizuální podobou ve své době zcela ohromil. Protože film vznikl na motivy slavné počítačové 3D hry, je zcela jasné, že i vizuální stránka se podle toho odvíjela. Dá se říct, že ve své době se jednalo o jakýsi revoluční technologický

experiment, protože nikdy předtím nebyl představen celovečerní film, který by se co nejvíce snažil o zobrazení reality a přitom by byl celý vytvořený v počítači. Postavám se však právě proto neupřesňuje určitá topornost a chlad, ale emoce od počítače asi čekat nemůžeme. I přesto, že se snímku nedostalo příliš velkého úspěchu, stal se přelomovým právě díky svému vizuálnímu zpracování fikce.



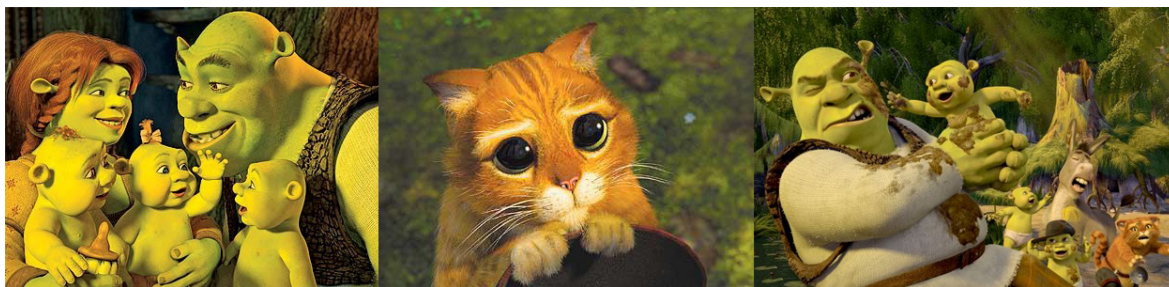
*Obr. 29 – Ukázky z filmu Final fantasy*

Hlavní autoři:

Hironobu Sakaguchi

#### **2.5.4.4 Shrek**

Celosvětový hit a lamač rekordů vyprodaných kin z produkce hollywoodského studia Dream works. Dobrodružná rodinná komedie z roku 2001. Vlastně, pokud se nad tím zamyslím, jedná se o animovaný film, který byl natočen se záměrem vydělat hodně peněz. Všechny postavičky, jsou velmi barvitě popsány a detailně propracovány, s tendencí, která má lidské základy. Americká pohádka s happyendem, veselými barvičkami, vtipky atd. Díky své oblíbenosti a široké cílové skupině se dočkal ještě několika pokračování.



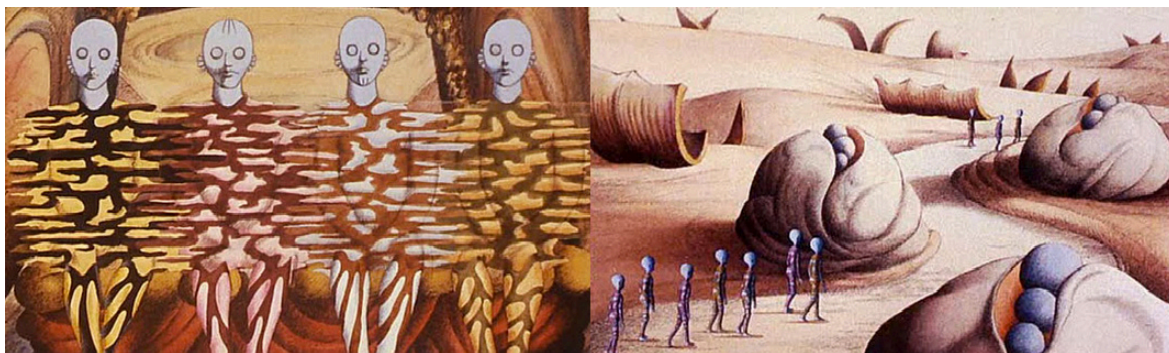
Obr. 30 – Ukázka z filmu Shrek

Hlavní autoři:

Vicky Jenson, Andrew Adamson

#### 2.5.4.5 *Divoká planeta*

Animované science fiction vzniklo v roce 1973 v koprodukcí Československa a Francie na motivy románu Stefana Wula. Hlavním hrdinou je mladý člověk, který slouží jako hračka dítěte modrých Dragů - skutečných vládců planety Ygam. Modří jsou několikanásobně větší než normální lidé a jsou vybaveni dokonalými technologiemi. Obyčejní lidé jsou pro ně jen trpěnou škodnou a domácími mazlíčky. Hlavní hrdina se postupně seznamuje s fantastickým světem Divoké planety a když uprchne, seznámí se i divokými lidmi. Protože se Modří rozhodnou lidi vyhubit, utíkají lidé na sousední měsíc, Divokou planetu. Tam zjistí, že Modří získávají svou sílu a technologie od jiných mimozemšťanů. Lidé zneškodní obří sochy, naruší rozmnožovací cyklus Modrých, kteří chtě-nechtě musejí vyjednat oboustranně přijatelný kompromis.



Obr. 31 – Ukázky z filmu Divoká planeta

Vskutku futuristické vize a představy, geniálně doplňuje vizuální stránka výtvarníka Rolanda Topora, který je silně ovlivněn modernou, především surrealismem a futurismem. Do doplňen o ladící hudbu, podtrhující lehce stísněnou atmosféru filmu. Film vznikl původně v v ateliérech Studia Jiřího Trnky a Krátkého filmu Praha, ale kvůli režimu se musela výroba později přesunout do Francie.

Hlavní autoři:

Roland Topor, Stefan Wul, René Laloux, Alain Goraguer

## 2.6 Audiovizuální tvorba, film

V oblasti audiovizuální tvorby se budu věnovat filmům s tematikou science fiction, jež hojně využívá animované filmové triky či jinou postprodukční činnost. Ve velice stručném výběru jsem se opět snažila zvolit ukázky tak, aby byla zdůrazněna rozdílnost jejich zpracování.

### 2.6.1.1 *Vetřelec*

„Ve vesmíru Váš křik nikdo neuslyší“. Ve své práci jsem nemohla vynechat jeden z nejslavnějších science fiction filmů všech dob – *Vetřelce*, režiséra Ridleyho Scotta, který přesto že byl natočen již v roce 1979, je neuvěřitelně nadčasovým dílem. Po vizuální stránce se musím poklonit švýcarskému géniovi Hansi Rudimu Gigerovi, který dal vetřelci naprosto brilantní podobu. *Vetřelec* mu to pak oplatil slávou. Giger pro něj využil svůj vlastní umělecký směr zvaný „biomechanický surrealismus“, jeho dílo se tak stala velice originálním. O tomto umělci se zmiňuji v kapitole výše. Vizuální stránka filmu je neuvěřitelně realistická, přestože se jedná o fikci.



Obr. 32 – Ukázky z filmu *Vetřelec*

Hlavní autoři:

Ridley Scott, Hans Rudi Giger



### 2.6.1.2 *Sin city – město hříchu*

Tento brilantní snímek vznikl pod taktovkou slavných jmen Roberta Rodrigueze, Quentina Tarantina a Franka Millera v roce 2005. Dějová linie projednává několik povídek, které vyšly z pera právě krále noir komiksu Franka Millera, který se, jak už jsem zmínila výše podílel autorsky (a dokonce i herecky) i na filmu. Pokud bych měla k tomuto filmu vyjmenovat klíčová slova, byla by to právě tato: déšť, černobílo, stylizace, kontrast, krásné ženy, drsní muži, krev, rvačky a nezapomenutelná atmosféra. Pro běžného diváka může být film možná průměrný, ale milovník komiksu či výtvarník je unešen. Atmosféru, která dokonale vystihuje komiksově téma podtrhuje originální postprodukce vycházející a inspirující se původním komiksem. K dokonalosti jistě přispěla spolupráce právě samotného autora.



Obr. 33 – Ukázky z filmu *Sin city*

Hlavní autoři:

Robert Rodriguez, Quentin Tarantino, Frank Miller

### 2.6.1.3 *Pán prstenů*

Světový hit novozélandského režiséra Petera Jacksona. Triologie na motivy stejnojmenné knihy anglického spisovatele Johna Ronalda Reuela Tolkiena v žánru epické hrdinské fantasy. Názvy jednotlivých dílů jsou Společenstvo Prstenu, Dvě věže a Návrat krále, dle originálních názvů, a vznikly postupně v roce 2001, 2002 a 2003. Samotná kniha zaznamenala obrovský úspěch na poli fantasy románů a přestože její zastánci vytvoření

celovečerních filmů silně kritizovali, výsledek určitě stojí za shlédnutí. Jak jsem zmiňovala v předchozích kapitolách v tématu fantazie, každý člověk může vnímat obsah románu rozdílně a má u něj rozdílné představy, a proto bylo pro mne velmi zajímavou zkušeností si nejdříve přečíst knihy a až poté shlédnout Tolkienovo dílo ve filmové adaptaci. Skutečnost a schopnost, s jakou dokázal režisér Peter Jackson zobrazit Tolkienovy fantazie je obdivuhodná. Filmové triky a efekty jsou dle mého názoru zvládnuty bravurně a celá postprodukce tématicky koresponduje s knižní předlohou. V tomto případě mi ani nevadilo, že se Jackson mírně odklonil od původních zdrojů a upravil si příběh pro potřeby filmu. Vizualně je snímek zpracován s vysokou kvalitou. Velkým přispěním k vizuální stránce byla určitě i spolupráce autora původních knižních ilustrací a obálek Johna Howea, jež vizuální stránku dovedl k mistrnosti.



Obr. 34 – Ilustrační snímek k filmu triologii *Pán prstenů*

Hlavní autoři:

Peter Jackson, J. R. R. Tolkien

#### **2.6.1.4 Cesta do Pravěku**

Klasika české kinematografie v žánru science fiction a fantasy, která je přímým zobrazením neskutečné fantazie autora a legendy českého filmu, Karla Zemana. Film vznikl v roce 1955 ve Filmových ateliérech ve Zlíně a na svou dobu měl neuvěřitelně

nadčasové triky, pokud to srovnáme se současným stavem digitální techniky. Dějová linka je poměrně jednoduchá, ale zcela ji převažuje Zemanova neuvěřitelná imaginace, která dokázala věrně zobrazit něco, co nikdy nikdo neviděl. Na dnešní dobu „špatná kvalita“ filmu, působí jako vhodně zvolení filtr a celý film tak působí skutečně jakýmsi historickým dojmem. Mému oku lahodící barevnost vizuální stránku filmu jen podtrhla.



*Obr. 35 – Ukázky k filmu Cesta do Právěku*

Snímek měl velký úspěch ve Spojených státech amerických, kde se rozhodli jej upravit a přetočit, přejmenovali jej na Výpravu na počátek času, a dotočili jen nové počáteční a závěrečné scény. Mnoho američanů tak dodne věří, že tento skvost patří právě jim.

Hlavní autoři:

Karel Zeman,

Odkaz na americkou verzi filmu:

<http://www.youtube.com/watch?v=9bjRVQvgMIA>

### 2.6.1.5 Star wars

Je označením pro sérii filmů žánru dobrodružné science fiction, amerického režiséra a autora George Lucase a jeho společnosti Lucasfilm. Tyto série byly Lucasem natočeny a vytvořeny ve dvou fázích: první v letech 1977, 1980 a 1983 a druhá v letech 1999, 2002 a 2005. George Lucas chtěl původně natočit film o slavném komiksovém hrdinovi Flash Gordonovi, ale protože nezískal potřebná práva, rozhodl se vytvořit si svůj vlastní fantaskní svět. Ke všem vzniklým filmům na toto téma vytvořil plně navazující literární zdroje, rozsáhlou dějovou linii zasahující do minulosti, současnosti i budoucnosti, počítačové hry, karetní hry, seriály a další doprovodné prvky.



Obr. 36 –Ilustrační snímky k filmu Star wars

Celé dílo Star Wars představuje konflikt mezi řády Jedi a Sith, jejichž přívrženci mají schopnost ovládat vesmírnou Sílu. Celá hexalogie popisuje životní příběh Anakina Skywalkera (Darth Vadera), který se z rytíře Jedi stane učedníkem Temné strany Síly. Vedle toho stojí snažení Darth Sidiousa, arcizloducha, který chce ovládnout galaxii. Kromě hlavní linie má děj mnoho zápletek, chvíle napětí, humor, mezilidské vztahy, velkolepé bitvy a další ingredience space opery. Specialitou ságy jsou souboje se světelnými meči, které George Lucas vymyslel. Filozofickým zdrojem Star Wars byly gnostické texty z Nag Hammádí, které byly v 70. letech 20. století publikovány v angličtině a s nimiž se Lucas seznámil.

Star wars byly založeny na speciálních trikových a vizuálních efektech, které byly ve své době zcela inovativní a i právě díky nim se první film stal megahitem. Po vizuální stránce se jedná opravdu o výborné zpracování tématu, promyšlenost postav a jejich podoba se zdá být silně reálná. Zajímavostí je, že kult Jediů existuje a stal se skutečným náboženstvím.

Hlavní autoři:

George Lucas, John Williams

## II. PRAKTICKÁ ČÁST

### 3 VIZUÁLNÍ IDENTITA FIKTIVNÍHO STÁTNÍHO ÚTVARU

Téma praktické části mé diplomové práce není zcela fiktivní, jak se zdá býti ze samotného názvu, přesto je zde záměrná návaznost tématu na práci teoretickou a naopak. Při přemýšlení nad zadaným tématem, jsem se rozhodla nejít cestou čisté fantazie, ale postavit tuto práci na reálných detailech, ovšem s tím, že výsledek už reálný není. Dá se tedy říci, že pracuji s žánrem alternativní fantasy.

Při přemýšlení nad pojmem státní existence, jsem se nejdříve zamyslela nad státem, ve kterém žiju. V minulosti jsem měla možnost studovat na zahraniční univerzitě, konkrétně v Dánsku, kde jsem si vyzkoušela nějakou dobu i žít. Mám tedy reálné srovnání života ve dvou různých státech. Nicméně položila jsem si otázky: Jsem pyšná na to býti občankou České republiky? Jsem vlastenec? Jsem spokojena se svým mateřským státem? Odpovědi byly nejednoznačné. Ano i ne.

Dále jsem přemýšlela nad tím, co bych vlastně ráda, aby bylo jinak. Samozřejmě, že historie našeho národa je velice květnatá a široká. Začala jsem tedy studiem historických mezníků, a přemýšlela, který z nich by stál za změnu, a došla jsem k názoru, že vlastně v jakémkoliv časovém úseku by se něco změnilo, mohla by to být změna takového charakteru, který by přispěl k mé spokojenosti. Přesto pokud zapřemýšlím nad svým vlastenectvím, docházím k názoru, že jsem pyšná na to, že pocházím z Ostravska. Je to kraj, který má spoustu charakteristických rysů. Má svoji řeč, které mnohdy i někteří ostraváci nerozumí. Má svoje specifika. A já mám ráda ostravský humor. A tak moje volba byla jasná. Hodila jsem za hlavu všechnu tu vážnost, něco jsem přidala, něco jsem ubrala, něco dovymslela a Kralovství ostravske bylo na světě.

### 3.1 Kralovstvi Ostravske

*Předem upozorňuji, že zde už se dostáváme k fiktivní části diplomové práce, nikoliv k reálným historickým údajům.*

Kralovstvi Ostravske je novodobou monarchií, jež se rozléhá v okolí města Ostravy. Nejvyšším severním bodem jsou Zlaté hory, na západě je hraničním městem Rýmařov, na jihu Rožnov pod Radhoštěm a na východě je to Jablunkov. Kralovstvi Ostravske má svého krále i královnu, svou vlastní měnu a především svůj vlastní jazyk. V prvním plánu jsem tedy vytvořila a vymyslela tyto základní údaje, od kterých se odráží veškerá další práce. Primárně mi jde o to, aby práce působila přesvědčivě, ale zároveň aby bylo na první pohled jasné, že se jedná o nadsázku a humor.



*Obr. 37 – Geografická mapa Kralovstvi Ostravskeho*



### 3.1.1 Vizuální styl

V plánu druhém jsem se pustila do vizuálního stylu, vycházejícího z jasně daného konceptu celé monarchie. Protože nejtypičtější barvy pro Ostravsko jsou ty nejméně barevné, celý koncept je tedy založen na stupních šedi. V rámci vizuálního stylu jsem vytvořila odpovídající státní znaky, počínaje státní vlajkou, kterou zde uvádím jako názornou ukázkou, přes nejrůznější propagační materiály, razítka po např. označení státu na automobilových SPZ.

#### *Státní vlajka*

Státní vlajka má velice charakteristický a symbolický význam pro celé království. Černé srdce symbolizuje hlavní město Ostravu, jež je pro svůj hornický a industriální původ přezdívána černým srdcem, čili jádrem celého království. Jednotlivé stupně šedi významově symbolizují stupně smogu, jež na království často dopadá.



*Obr. 38 – Státní vlajka Kralovství Ostravskeho*

### *Označení vozidel*

Zde uvádím názornou ukázkou označení vozidla, pocházejícího z Kralovství Ostravskeho. Zkratka Kralovství Ostravskeho vychází vtipně na KO, což může někdo chápat třeba jako vtipný dvojsmysl.



*Obr. 39 – Ukázka označení vozidla*

### *Publikace o Kralovství Ostravskem*

Je třetím plánem mé diplomové práce a je vlastně jejím hlavním bodem. Jedná o autorskou knihu, která je celá psaná ostravštinou a její vtip je cíleně založen na tomto specifickém jazyku. Obsahuje historii vzniku monarchie, zajímavosti, slovník a mnoho jiných informací, které případného čtenáře jistě nudit nebudou. Její vizuální stránka je samozřejmě odrazem celého vizuálního stylu a je tedy laděna do stupní šedi. Jedná se o oficiální prezentační materiál Kralovství Ostravskeho, který ovšem jasně dává najevo, že se nejedná o nějaký středověký státní útvar, ale o moderní státní existenci, proto i design celé publikace byl vytvořen tak, aby odpovídal potřebám této moderní monarchie.



*Obr. 40 – Ukázka přebalu publikace*

Pro shlédnutí kompletní praktické části této diplomové práce, doporučuji blíže prozkoumat přílohy, kde lze nalézt CD s kompletním dílem a přiloženou dokumentací.

## ZÁVĚR

Cílem teoretické části této diplomové práce bylo zhodnocení téma fikce a její podoby v oblasti výtvarného umění. Dle mých plánů, jsem nejdříve rozebrala jednotlivé žánry a pojmy pracující s fikcí. Dále jsem rozdělila současná multimedia do oborů týkajících se výtvarného umění. V každém oboru jsem poukázala na pět autorů či významných děl, pracujících s vizuální podobou fikce. Tento postup mne velice obohatil, neboť nejen že jsem si rozšířila své obory zájmu, ale především jsem při dohledávání různých informací narážela na skutečné zajímavosti a informace, o nichž jsem vůbec netušila, že existují. Tato teoretická práce tedy pro mne měla smysl nejen v zakončení mého studia, ale také v rozšíření mých oblastí zájmů.

Co se týče praktické části, formu jakou jsou zvolila musím ohodnotit jako velice zábavnou. Což ostatně bylo mým záměrem. Na závěr svého studia v Ateliéru grafického designu jsem nechtěla dělat reálný vizuální styl, potažmo jakoukoliv možnou zakázku, protože myslím, že je to právě to, co mě po ukončení studia čeká. Dokud jsem studentem, chtěla jsem tuto volnost využít ve prospěch své práce a využít naplno svou fantazii, ve které mě téměř nikdo neomezoval. Rozhodla jsem se pracovat na projektu, ke kterému budu mít osobní vztah a který se bude týkat mého reálného života. Chtěla jsem, aby mě moje diplomová práce bavila v samotném jejím průběhu a aby se mě osobně týkala, aby byl jasný náš vztah, a to se mi doufám povedlo.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] <http://slovník-cizích-slov.abz.cz/web.php/slovo/fikce>
- [2] <http://cs.wikipedia.org/>
- [3] <http://cs.wikipedia.org/wiki/Fikce>
- [4] <http://materialydoskoly.wbs.cz/zsv/1/psychologie/predstavy.doc>
- [5] <http://www.gybon.cz/~rusek/zsv/psyc07.html>
- [6] <http://cs.wikipedia.org/wiki/P%C5%99edstava>
- [7] <http://scifi.kx.cz/>
- [8] <http://lvisingr.czweb.org>
- [9] <http://www.martinekradek.cz/clanky/vnimat/filmovy-plakat-jako-umeni---ti-nejlepsi-z-nejlepsich.html>
- [10] <http://www.spiderwickchronicles.com/intl/uk/>
- [11] FRIEDL, František, Bc.: Diplomová práce, *Proměny a specifické rysy komunikace v prostředí internetu*, 2010
- [12] <http://www.csfd.cz/>
- [13] <http://www.hrgiger.com/>
- [14] <http://www.bromart.com/index.html>
- [15] <http://www.john-howe.com/>
- [16] <http://www.tim-white.co.uk/>
- [17] Saudek Karel, Lips Tullian, Plus. ISBN: 9788025900291
- [18] <http://www.kajasaudek.cz/>
- [19] <http://www.garfield.com/>
- [20] <http://www.supermanhomepage.com/news.php>
- [21] <http://www.komiks.cz/>
- [22] <http://www.comicvine.com/hellsing/65-44615/>
- [23] <http://en.wikipedia.org/>
- [24] <http://backwatergospel.blogspot.com/>
- [25] <http://www.graffitiger.com/>
- [26] <http://www.animsvet.cz/>

- [27] <http://www.donysanimation.com/>
- [28] <http://www.csfd.cz/tvurce/2993-david-lynch/>
- [29] <http://db.czechanimation.cz/en/o-ponozkach-a-laske/>
- [30] <http://noc-den.bloger.cz/Pribehy/My-z-Kacerova>
- [31] <http://www.simpsonovionline.cz/>
- [32] <http://www.csfd.cz/film/121470-byl-jednou-jeden-zivot/>
- [33] <http://www.csfd.cz/film/257242-hagane-no-renkinjutsushi/>
- [34] <http://www.csfd.cz/film/229576-zahrada/>
- [35] <http://www.csfd.cz/film/230517-persepolis/>
- [36] <http://www.csfd.cz/film/178904-sin-city-mesto-hrichu/>
- [37] <http://www.wallaceandgromit.com/>
- [38] [http://cs.wikipedia.org/wiki/Final\\_Fantasy](http://cs.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy)
- [39] <http://www.shrek.com/>
- [40] <http://wexova.sweb.cz/dipla.htm>
- [41] <http://www.csfd.cz/film/8265-vetrelec/>
- [42] <http://www.pan-prstenu-film.cz/>
- [43] <http://www.csfd.cz/film/10103-cesta-do-praveku/>
- [44] <http://www.starwars.com/>

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

- SMS Short message service = krátká textová zpráva
- SF Science fiction = zkratka pro vědecko technický žánr
- RPG Role playing game = druh hry, kde hráči zaujímají role fiktivních postav
- SPZ Státní poznávací značka

## SEZNAM OBRÁZKŮ

*Obr. 1 – Filmové plakáty ke snímku District 9*

<http://www.martinekradek.cz/clanky/vnimat/filmovy-plakat-jako-umeni---ti-nejlepsi-z-nejlepsich.html>

*Obr. 2 – Filmové plakáty ke snímku District 9*

<http://www.martinekradek.cz/clanky/vnimat/filmovy-plakat-jako-umeni---ti-nejlepsi-z-nejlepsich.html>

*Obr. 3 – Ukázka plakátu ke snímku Kronika rodu Spiderwicků*

<http://www.spiderwickchronicles.com/intl/uk/>

*Obr. 4 – Plakát k filmu Metropolis*

<http://www.martinekradek.cz/clanky/vnimat/filmovy-plakat-jako-umeni---ti-nejlepsi-z-nejlepsich.html>

*Obr. 5 – Plakát k filmu Star Wars – Episoda 1*

<http://www.martinekradek.cz/clanky/vnimat/filmovy-plakat-jako-umeni---ti-nejlepsi-z-nejlepsich.html>

*Obr. 6 – Plakát k filmu Temný rytíř*

<http://www.martinekradek.cz/clanky/vnimat/filmovy-plakat-jako-umeni---ti-nejlepsi-z-nejlepsich.html>

*Obr. 7 – Ukázky z tvorby H. R. Giger*

<http://www.hrgiger.com/>

*Obr. 8 – Ukázky z tvorby Geralda Broma*

<http://www.bromart.com/index.html>

*Obr. 9 – Ukázky z tvorby Johna Howea*

<http://www.john-howe.com/>

*Obr. 10 – Ukázky z tvorby Tima Whita*

<http://www.tim-white.co.uk/>



*Obr. 11 – Ukázky práce Káji Saudka*

<http://www.kajasaudek.cz/>

*Obr. 12 – Ukázky z komiksu Garfield*

<http://www.garfield.com/>

*Obr. 13 – Ukázky vizuálního stylu ke komiksové postavě Supermana*

<http://www.supermanhomepage.com/news.php>

*Obr. 14 – Ukázka vizuálního stylu Rychlých šípů*

<http://www.komiks.cz/clanek.php?id=78>

*Obr. 15 – Ukázky z vizuální stránky komiksu Hellsing*

<http://www.comicvine.com/hellsing/65-44615/>

*Obr. 16 – Ukázky z komiksu V jako Vendeta*

[http://www.comicbookmovie.com/v\\_for\\_vendetta/](http://www.comicbookmovie.com/v_for_vendetta/)

*Obr. 17 – Ukázky z filmu The backwater gospel*

<http://backwatergospel.blogspot.com/>

*Obr. 18 – Ukázky z filmu Graffitiger*

<http://www.graffitiger.com/>

*Obr. 19 – Ukázky z filmu Kiwi*

<http://www.donysanimation.com/>

*Obr. 20 – Ukázky z filmu Six figures getting sick*

<http://www.csfd.cz/tvurce/2993-david-lynch/>

*Obr. 21 – Ukázky z filmu O ponožkách a lásce*

<http://db.czechanimation.cz/en/o-ponozkach-a-laske/>

*Obr. 22 – Ukázky ze seriálu Simpsonovi*

<http://www.simpsonovi-tv.cz/index.php?page=hlavni>

*Obr. 23 – Ukázky ze seriálu Byl jednou jeden život...*

<http://www.csfd.cz/film/121470-byl-jednou-jeden-zivot/>

Obr. 24 – Ukázky ze seriálu *Hagane no renkinjutsushi*

<http://www.csfd.cz/film/257242-hagane-no-renkinjutsushi/>

Obr. 25 – Ukázky ze seriálu *My z Kačerova*

<http://noc-den.blogger.cz/Pribehy/My-z-Kacerova>

Obr. 26 – Ukázky ze seriálu *Zahrada*

<http://www.csfd.cz/film/229576-zahrada/>

Obr. 27 – Ukázky z filmu *Persepolis*

<http://www.csfd.cz/film/230517-persepolis/>

Obr. 28 – Ukázky z filmu *Wallace & Gromitt: prokletí králíkodlaka*

<http://www.wallaceandgromit.com/>

Obr. 29 – Ukázky z filmu *Final fantasy*

<http://www.csfd.cz/film/11110-final-fantasy-esence-zivota/>

Obr. 30 – Ukázka z filmu *Shrek*

<http://www.shrek.com/>

Obr. 31 – Ukázky z filmu *Divoká planeta*

<http://wexova.sweb.cz/dipla.htm>

Obr. 32 – Ukázky z filmu *Vetřelec*

<http://www.csfd.cz/film/8265-vetrelec/>

Obr. 33 – Ukázky z filmu *Sin city*

<http://www.csfd.cz/film/178904-sin-city-mesto-hrichu/>

Obr. 34 – Ilustrační snímek k filmu *triologii Pán prstenů*

<http://www.pan-prstenu-film.cz/>

Obr. 35 – Ukázky k filmu *Cesta do Pravěku*

<http://www.csfd.cz/film/10103-cesta-do-praveku/>

Obr. 36 – Ilustrační snímky k filmu *Star wars*

<http://www.starwars.com/>

Obr. 37 – Geografická mapa *Kralovstvi Ostravskeho*

*Obr. 38 – Státní vlajka Kralovstvi Ostravskeho*

*Obr. 39 – Ukázka označení vozidla*

*Obr. 40 – Ukázka přebalu publikace*

## SEZNAM PŘÍLOH

1 CD