



OBSAH

ÚVOD

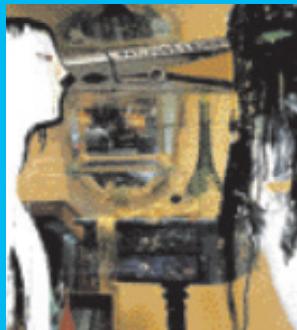
Jak získat z této knihy maximum

6

10



Inspirace



Outsider art



Experimentální dílna

A MÁM TO!

Vizuální myšlení	13
Brainstorming	14
Rešerše	18
Skicáky	20
Inspirace	22

12

KRESLENÍ

Proces kresby	29
Časová osa	30
Outsider art	34
Portrét	36
Kdo hledá, najde	40

28

POJĎME SI HRÁT

Pracovní postupy	43
Experimentální dílna	48
Kombinovaná média a kulturní přesahy	52

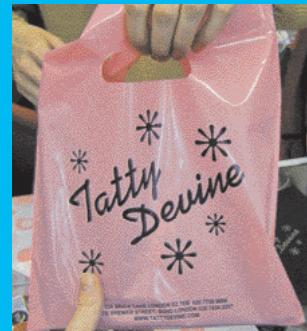
42



Underground urban street art



Tisk



Spolupráce

ÚHEL POHLEDU	60
Karikatura	61
Dekorativní styl	64
Společenský komentář	68
Reportáž	72
Underground Urban Street Art	74
Vyprávění příběhů	88
Fantazijní světy	98

PRACOVNÍ NÁSTROJE 106	
Smíšená média	107
Tisk	108
Digitální sféra	114
Art Factory	120

ŠÍLET ČI NEŠÍLET 124	
Učíme se za chodu	125
Spolupráce	134
Projekty a termíny	150

Slovniček pojmu	160
Kánon	162
Použitá literatura	166
Závěr	170
Poděkování	174
Kontakty	175

ÚVOD



NOVÉ STRATEGIE V UMĚNÍ ILUSTRACE

„V oboru ilustrace dnes zavládla téměř revoluce. Mladí i staří, učitelé i odborníci volají po příručce pro výuku nových metod“, píše Henry Blackburn v knize *Umění ilustrace (The Art of Illustration)* v roce 1894, v období zlatého věku ilustrace. Po více než sto letech vychází kniha *Umění ilustrace: Vizuální myšlení jako příručka pro nový zlatý věk ilustrace*. Cílem edice v anglickém originále nazvané *Basics Illustration*, je podnítit novou debatu v rámci této disciplíny a stát se průvodcem pro studenty i profesionální ilustrátory.

O umění ilustrace je opět obrovský zájem: od knížek pro děti přes grafické romány, animaci, knihy, hračky, počítačové hry až po módu, reklamu, design, média či Internet. Ilustrátoři vytvářejí koncepty a příběhy v nejrůznějších provedeních a kontextech. Ať už pracují nezávisle, mají manažera či spolupracují v kolektivu, přičinují se o revoluci v digitální komunikaci pomocí celé řady tradičních i digitálních prostředků a technik. Nová generace ilustrátorů působí na globální úrovni a přitom nás poučuje, informuje, baví, interpretuje, provokuje, vzdělává a fascinuje.

„Co se týče vzdělání ilustrátora, mám pocit, že přikládáme příliš velký význam nežádoucímu vedlejšímu produktu naší doby, a tím je specializace. Ale popořadě: ilustrátor je umělec, jehož vzdělání nemá začátek ani konec“, říká Fritz Eichenberg v knize *Ilustrátorův zápisník (Illustrator's Notebook)* z roku 1978.

Kniha *Vizuální myšlení* zastává právě takový otevřený přístup, jenž nezapomíná na multidisciplinární povahu oboru a vede k novým tvůrčím možnostem ilustrace. Předsudky, měřítka a omezení ilustrátorské profese padají s novým rozvojem pracovních postupů, technologií a trhu. Mnoho ilustrátorů tvoří velmi nápaditá a zajímavá díla na zakázku. Nová generace flexibilních ilustrátorů však vytváří vlastní projekty, kde je třeba uplatnit podnikatelské dovednosti, převzít zodpovědnost a dohlížet na celý proces od konceptu po konečný výsledek.

Kniha *Vizuální myšlení* bere v potaz novou roli ilustrátora coby flexibilního, globálně smýšlejícího autora-podnikatele, který iniciuje vlastní projekty. Ať už je kontext díla jakýkoliv, rozhodující je stále potřeba inteligentní, osobně pojaté a originální ilustrace. Vizuální myšlení si nejlépe osvojíme a vlastní vizuální jazyk vyvineme tehdy, budeme-li znát základy a budeme-li otevření, pracovití, vytrvalí a ochotní riskovat.

První publikace z edice *Basics Illustration*, kniha *Vizuální myšlení*, představuje díla více než stovky světových ilustrátorů, pedagogů a studentů. Nabízí širokou škálu prací, které představují nejrůznější způsoby výtvarného vyjádření, kontexty, nápady, techniky a dovednosti. Cílem příručky je představit základní techniky, inspirovat, informovat a stát se tak důležitým zdrojem ukázek ze současné světové praxe. Kniha *Vizuální myšlení* ukazuje, jak důležité jsou pro ilustrátora nápady, rešerše, kresba či experimentování.

Do knihy přispěli současní ilustrátoři z celého světa, kteří v oboru uplatňují nejrůznější pracovní metody. Vedle svých děl poskytli také komentáře k vizuálnímu myšlení a pracovním postupům či rady pro studenty ilustrace.

Příručka rovněž obsahuje práce čerstvých absolventů i současných studentů a postřehy pedagogů z dnešní doby, i z minulosti. Kniha nabízí vhled do tvorby špičkových světových tvůrců a je vzdělávacím nástrojem v podobě cvičení, metod, workshopů, technik, prostředků a historických i současných kontextů.

Publikace nabízí veškeré praktické, kontextuální a intelektuální informace, které jsou v oboru nezbytné. Vybízí k experimentálnímu pojetí vizuální tvorby pomocí celé řady prostředků a podporuje kreativní myšlení.

Pavoučí diagram Marka Whitbyho (viz níže)

Diagram pomáhá vytříbit nápady a téma, která souvisejí s názvem projektu: pozice, současnost, vizuální charakteristiky, osobnost a stav, pocity, prostředí, dřívější zkušenosti, naděje a obavy, zvyky.



První kapitola

A MÁM TO! – Analyzuje základní rešeršní strategie. Uvádí příklady pavoučích diagramů, brainstormingových a projektových map, hrubých návrhů, skicáků a výstřížkových alb. Ilustruje proces vizualizace nápadů a osvojování si vizuální inteligence. Světoví autoři se zamýšlejí nad vlastními zdroji inspirace.

Druhá kapitola

KRESLENÍ – Zkoumá základní dovednost kresby a součinnost rukou, očí a mozku. Uvádí příklady kresby podle skutečnosti, zabývá se představivostí a vizuální pamětí. Představuje významnou uměleckou oblast, tzv. „outsider art“. Popisuje portrét, kompozici a techniky obrazové tvorby.

Třetí kapitola

POJĎME SI HRÁT – Radí ilustrátorům, jak si rozšířit vizuální slovník riskováním a experimentováním. V oddíle Experimentální dílna ilustrátoři vysvětlují své pracovní postupy a představují ukázky svých děl.

Čtvrtá kapitola

ÚHEL POHLEDU – Představuje vizuální interpretace textu a ilustrátorský záměr v celé řadě kontextů, jako je karikatura, dekorativní styl, společenský komentář, reportáž, underground urban street art, vyprávění (komiksy, grafické romány, knihy pro děti a vizuální eseje) či fantastické světy.

Pátá kapitola

PRACOVNÍ NÁSTROJE – Odhaluje celou řadu současných ilustrátorských nástrojů, včetně tisku, fotografie a digitálních médií.

Šestá kapitola

ŠÍLET ČI NEŠÍLET? – V oddíle Učíme se za chodu radí světoví ilustrátoři studentům, co vše se mají naučit. Kapitola obsahuje ukázky pracovních zadání, zkoumá metody spolupráce a představuje kánon významných umělců a ilustrátorů.

JAK ZÍSKAT Z TÉTO KNIHY MAXIMUM

Kniha je rozdělena do kapitol podle jednotlivých témat z oblasti ilustrace. V každé kapitole naleznete četné ukázky děl od předních umělců opatřené vysvětlivkami.

Hlavní principy ilustrace jsou uvedeny zvlášť, aby čtenáři viděli jejich využití v praxi.

Přehledná navigace

Každá kapitola má záhlaví, které čtenáři umožňuje rychlou orientaci v textu.

Úvody

Na začátku každé kapitoly naleznete úvodní odstavec, který představuje základní popisované koncepty.

BRAINSTORMING

14/15

Brainstorming?

Chcete-li vytvořit úspěšný koncept, musíte vymyslet spoustu nápadů. Začněte třeba tím, že sepišete všechna slova, která podle vás s vaším projektem souvisejí, a přidáte k nim obrázky.

Použijte slovníky, slovníky synonym, Internet, dotazníky, skupinové diskuze, skicářky, archivy či primární a sekundární referenze a rovnožte nápady. V této fázi brainstormingového procesu je svůj potenciál každý nápad.

Vytvářejte kombinace a asociace. Níže je představené řešení, kdyžte obrátit naopak. V hrujících návrzích uplatníte techniku metamorfy, transformace, spojování, dojmovnosti, parodie, sjednodušení, adice, substituce, maskování, modifikace, trompe l'oeil (či trompe l'œil, stupňující se iluze skutečnosti), deformační, nadázky, ořezávání či použití dekorativních prvku.

V knize *Tvůrčí akt* (The Act of Creation) z roku 1964 Arthur Koestler uvádí, že „základní předpoklad originality v umění spočívá v tom, že ve správný okamžik zapomeneme, co už víme.“

Budete-li odvážni, poctiví a otevřeni nahodilým kombinacím slov a obrázků, pak přidejte onen okamžik osvícení, kdy budete moci zvolat: „A mám to!“ Problem tak vyřešíte osobitou a originální prací, která může být zábavná, pohledná, i sušná, provokativní i inspirovací.

Vytvoříte-li dostatek návrhů, budete moci využít a dořešit kompoziční a konceptuální záležitosti. Než se rozhodnete, které z nich jsou pro projekt vhodné, ujistěte se, zda jste plně prozkoumali všechny aspekty vizuálního jazyka.

K základním prvkům vizuálního jazyka patří užití barev, textury, kontrast, osvětlení, tonální hodnoty, tvary, vztahy mezi métrikem a velikostí, juxtapozice, perspektiva, hierarchie konceptů, využitost, překryvání, užití linie, kompozice, uhlík pohledu a řemeslné zpracování.

Všechny tyto prvky mohou pozměnit působivost či atmosféru ilustrace. Metafora, přirovnání a synecdocha, metonymie a syntax jsou lingvistické koncepty, které lze také použít při tvorbě vlastního vizuálního jazyka.

Vizuální přirovnání může ilustraci docela proměnit.



Citáty

Klíčové body jsou objasněny a uvedeny do kontextu pomocí citátů.

Ukázky

Popisované principy doprovázejí projekty současných ilustrátorů.

OUTSIDER ART

Outsider art

Je neuchopitelné, magické, stává se posedlostí.
Mediumní umění, lidové umění či umění
outsider art - všechny tyto směry průkazně
ovlivnily vývoj umění a ilustrace.

V dějinách umění jim předcházela nápaditá díla Arcimbolda, Bomarza, Goyi či Bosche. Vizionářská tradice naivního umění či umění posessional naleží pokračování v dílech Henrica Rousseau, Morrisse Hirschfelda, Fernanda Chevala, Simona Rodi, Madge Gillove, Adriana Boninera, Helmuta Dargera či Paula Pissara. Po roce 1945 vznikly Jean Dubuffet s označením art brut, představující díla, jako jsou obrazy kresby, sochy a nejrůznější artefakty, které nemají společného (či jen velmi malo) s národností umění, tak jak je k vidění v muzeích, solonech a galeriích, ale napok se obrací k přeoprotiskům lidstva a k té nejzpůsobilější, nejosednější inventi." Archivy sbírky art brut v Lausanne.

K charakteristickým známkům outsider artu patří *horror vacui* (zaplňení veskré kreseb, plochy), důraz na jednotlivé části těla, výrazné a peclivě užité linie, nedifferencovanost a použití kombinovaných technik. Fascinujícím příkladem ilustraci ve stylu outsider art je *Příběh Vivianových deváček* aneb *Co bylo zdroj v Království nerelna za dob, kdy žila Glan-decko-anglická větka, způsobený povstáním dětských otrávk* (*The Story of the Vivian Girls, in what is known as the realms of the unreal, of the Glan-deco- Angellinean war storm caused by the child slave rebellion*). Dílo o 15 145 stranách napsal a ilustroval českodubec samotář Henry Darger. Sbírky primárních národů, mentálně postizující svět svět lidových národů a dětí, ohavný díl, také nazývaný "magickým měšicem", jako je André Masson (česky známý pod jménem Kandinsky) (dokumentární film: *Jan Dufek (grafik)*), Paul Klee (české kresby) či Pablo Picasso (primitivní masky). Antologie výtvarné skupiny *Der Blaue Reiter* uveřejněná v roce 1912 obsahovala práce lidového, primitivního, naivního a dětského umění vedle děl umělců, jako je Kandinsky či Matisse.

Sledování vývoje v oblasti psychoanalyzy a zkoumání úlohy rituálu a intuice mělo vliv také na americké abstraktní expresionisty. Jackson Pollock (1912–1956) používal koncept cítitelných let dripping, souvislé linie odkapávající barvy. Tyto barevné linie kanuly po plátnu, setkávaly se v karikách a pokračovaly dál. Díla umělců, jako je Pollock, Klein a Calder ovlivnila grafika padělařů a šedesátých let minulého století. Abstraktní vzory se objevovaly v pracích ilustrátorů scén a časopisů a paperbacků či v textilním designu grafickém, jako je Lucienne Dayová či Ruth Adlerová. Pollockovo rytmické použití průmyšlené barvy bylo jak rozmáchnutým gestem, tak zdřízeným známkem, bylo intuitivní, citlivé i odhadnané. Tato řízená linie a její pochovat určení nabyla zásadního významu v novém kontextu od poloviny sedmdesátých let ve spojenosti s graffiti a street artem.

Klient: Liberty
Illustrátor: Andrew Foster
Název: Výkladní skříň

Souvislosti

Informace jsou uvedeny v souvislostech, např. v historickém kontextu.

Další informace

Popisy k ukázkám děl obsahují informace o klientovi, ilustrátorovi a popis obrázku.