

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2017

Lukáš Komárek

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

**AUTORSKÁ KNIHA NA POMEZÍ ILUSTRACE
A KOMIKSU**

TRYZNA
Lukáš Komárek

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
studijní program Výtvarná umění
studijní obor Ilustrace a grafika
specializace Mediální a didaktická ilustrace

Bakalářská práce
AUTORSKÁ KNIHA NA POMEZÍ ILUSTRACE
A KOMIKSU

TRYZNA
Lukáš Komárek

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

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

Plzeň, duben 2017

...
podpis autora

Obsah

1 .	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
1 .1	Ateliér Komiksu a ilustrace pro děti	1
1 .2	Ateliér Mediální a didakt. ilustrace.....	2
1 .3	VŠVU v Bratislavě	2
2 .	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE	4
2 .1	Téma a důvod jeho volby	4
2 .2	Cíl práce.....	5
3 .	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY.....	6
3 .1	Příběh	6
3 .2	Výtvarné řešení	7
3 .3	Proces tvorby.....	8
4 .	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	10
4 .1	Popis díla.....	10
4 .2	Technologická specifika.....	10
4 .3	Přínos práce pro daný obor	11
5 .	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	12
6 .	RESUMÉ	13
7 .	SEZNAM PŘÍLOH	14

1 . Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

1 .1 Ateliér Komiksu a ilustrace pro děti

V době, kdy jsem nastoupil na vysokou školu do ateliéru Komiksu a ilustrace pro děti, jsem si přál pracovat v herním průmyslu, podílet se na vývoji interaktivních příběhů, které mě tak nadchly. Od té doby se toho změnilo hodně. Znenadání toto přání nahradila fascinace ilustrátorskou činností, avšak ani u té samotné jsem neskončil. Nejdříve trochu z donucení a později z vlastního zápalu jsem se začal věnovat komiksu.

Největším přínosem pro mne byl přístup jednotlivých spolužáků v ateliéru, kteří spolu se mnou řešili zadání a výzvy. Sám jsem viděl velmi rychlou změnu v mé práci i ve způsobu mého vyjádření, právě díky svému okolí.

Dostal jsem se do kontaktu s pro mě úplně novými díly, od knih k filmům. Začal jsem pracovat novým způsobem a postupně jsem potlačil strach z experimentování. První semestr jsem si vybral práci s akvarelem, a protože jsem se přes neuspokojující výsledek mnohému přiučil, vytvořil jsem i ve svém druhém semestru knížku ke své bajce *Spatřil jsem vlka, lišku a zajíce* stejnou technikou. V té chvíli jsem si to možná neuvědomoval, ale vlastně jsem si plnil své představy a pomalu jsem se stával ilustrátorem. Tato kniha byla inspirována středověkou písní *Ai vist lo lop, lo rainard, la lèbre*, avšak zatímco měly společný motiv zvířat tančících okolo stromu, významově se velmi lišily. Ponaučení bajky spočívalo ve skutečnosti, že i nevinný je často potrestán.¹

¹ Příloha č . 1

Jako další semestrální práce jsem vytvořil dva komiksy digitální malbou, první z nich byl inspirovaný lidovými příběhy o nešťastně vdaných dívkách. Při procházení různých zdrojů jsem si uvědomil zajímavý jev. Zatímco v různých kulturách, od severské po arabské, je mnoho příběhů o mužích, co drží pevnou ruku nad svými ženami, které jsou ve svojí poslušnosti spokojené, slovanský folklór je spíše plný příběhů o ženách, které své neuspokojivé chotě zamordují.²

Druhým komiksem byl můj první experiment propojit komiks a ilustraci. Vybral jsem si moravskou lidovou kolíbavku a zkusil jsem k ní vytvořit odpovídající výtvarný jazyk. Vznikly čtyři strany, jež dotvářely náladu pro truchlivou píseň o matce, která ztratila své děťátko.³

1.2 Ateliér Mediální a didakt. ilustrace

V digitální malbě jsem pokračoval i po přechodu do ateliéru Mediální a didakt. Ilustrace. Tam jsem se pro změnu zkusil vymanit z představy ilustrovaného příběhu a vytvořil jsem symbolické malby, které příběh vyprávěly jiným, svým vlastním způsobem. Vytvořil jsem jednu sadu nižší arkány tarotu, přesněji číše. Tarot je nesmírně fascinující, neboť karty i ilustrace mění význam podle svých vyložení. Proto jsem si prostudoval jednotlivé významy a zkusil jsem je převést do obrazů. Například karta II. ze sady může znamenat v jednom kontextu vřelé, opětované city a v kontextu druhém rozchod či nesoulad.⁴

1.3 VŠVU v Bratislavě

Následující semestr jsem se zúčastnil stáže na VŠVU v Bratislavě, kde jsem pracoval pod vedením pana Kállaye. Bylo mi velkou zkušeností na chvíli opustit zajaté koleje mé fakulty a objevit odlišný přístup. Avšak

² Příloha č. 2

³ Příloha č. 3

⁴ Příloha č. 4

uvědomil jsem si, že místo menších odlišností jsem v bratislavské škole našel v podstatě úplný opak. Bylo úžasné vidět jiný přístup se všemi dobrými i špatnými stranami. Velmi vstřícní pedagogové mi umožnili experimentovat a vyzkoušet si vše, co jsem si přál. Dokonce mě postrkovali směrem k ještě nevyzkoušeným technikám, abych využil možností všech ateliérů a dílen. Svůj semestrální projekt jsem založil na abstraktních ilustracích, respektive grafikách, pro které jsem využíval staré rezavé plechy. Byly mi navrhovány možnosti vytvoření rzi uměle, avšak mne fascinovala právě představa práce s něčím naprosto přirozeným, co vzniklo postupem dlouhé doby, hlavně také kvůli motivu knihy, pro kterou jsem ilustrace plánoval, Čarodějův učeň. Celý příběh se totiž odehrává v průběhu let. Tato kniha vypráví o chlapci Krabatovi, který se učí v Černém mlýně u Mistra čáry spolu s dalšími jedenácti tovaryši. Vytiskl jsem tedy řadu monotypií, ze kterých jsem vybral ilustrace pro několik zvolených kapitol.

2 . Téma a důvod jeho volby, cíl práce

2.1 Téma a důvod jeho volby

Od malička mě fascinovaly příběhy. Mé nejoblíbenější byly pohádky, plné fantastických, a přesto tak skutečných motivů, které mohl člověk snadno zahlédnout ve svém okolí. Knížky byly plné ponaučení, která měla vždy i svou druhou stranu. Netrvalo dlouho a pohádky byly doplněny vysokým fantasy. Otec mně a mému bratrovi předčítal Tolkiena, do dnes si vzpomínám na jeho hlas Sméagola a na úžas, který budil ve dvou chlapcích.

A snad právě tento úžas mě doprovázel v průběhu dalších let. Knihy jsem hltal jednu za druhou, spolu s příběhy mytologie. Řecké báje a pověsti jsem poslouchal jako malý a měl jsem několik knížek různých velikostí. Od nich jsem přešel k severské mytologii. Poetickou Eddu jsem četl každé odpoledne, co jsem se vrátil ze školy. Prozaickou Eddu od Snorriho Sturlusona jsem si bral jako prázdninové čtení na chatu a mezi to jsem si procházel ságy o Ragnarovi i Beowulfovi. A ještě jsem četl další a další fantasy. Poté přišla finská mytologie a Kalevala. Úžasné dílo, které je vedle příběhů o stvoření a životě plné takové nenávisti a zloby a bezmoci. Právě z finské mytologie jsem si vzal kousek pro můj příběh.

Když jsem zavřel Kalevalu, přemýšlel jsem o mé mytologii. O mytologii české, slovanské. Měl jsem pocit, že o ní nevím zhola nic. Avšak když jsem narazil na odkazy na slovanské demony, na domovoje, Babu Jagu, vodníky, rusalky, kikimory, Kostěje, uvědomil jsem si, že to jsou přeci pohádky, které jsem si četl jako malý, a které mě tak fascinovaly.

2.2 Cíl práce

Rozhodl jsem se tedy, že budu vytvářet své pohádky založené na mytologii a projekt jako je bakalářská práce je ideální příležitostí podobné rozhodnutí dodržet. Avšak časem jsem si prošel změnami ve svém vyjádření, od skálopevného přesvědčení, že ze mne bude ilustrátor přes jistě se zvyšující zájem o komiks, který nepřestává fascinovat jako médium, jež dokáže jedinečným způsobem vyprávět příběh i bez jediného slova.

Ale co je více fascinující, že tyto možnosti nejsou omezením. Trvalo mi určitý čas, než jsem přišel na to, že komiks ani ilustrace nemají hranice a mohou se prolínat a diskuze, jestli je to či ono komiks nebo ne, jestli je to ilustrace, vlastně nemají ve svojí podstatě smysl. Když se prolínají, mohou oba nést určité prvky a to, že je nelze snadno zastrčit do krabičky s nápisem je vůbec nestaví do negativního světla.

Proto jsem neváhal a přijal jsem nabízené téma. Má pohádka bude prolnutím komiksu a ilustrace.

3 . Proces přípravy, proces tvorby

3 .1 Příběh

Tvorbu díla jsem začal ještě v průběhu mé stáže na bratislavské VŠVU v zimním semestru, mezi jinými projekty a pracemi. Začal jsem procházet příběh, ale čím více jsem psal, tím více jsem nevěděl, jakou cestou by se měl ubírat.

Celé dobrodružství se mělo nejdříve odehrávat na jednom místě v průběhu delšího časového úseku, vlastně celého roku s kapitolami z jednotlivých ročních období. Mělo se objevit více služebníků čertů, a dokonce byl v jednu chvíli součástí i obr. Z různých démonů se stávaly rytíři a z mlynářovy dcery se proměnily v potomky zlé ježibaby.

Nakonec jsem došel k hlavnímu motivu vědmy-matky a jejího sluhy. Z příběhu se stala cesta, která slouží jako prostředek k vyprávění dvou dějových linií.

Avšak příběh se mi měnil pod rukama i v průběhu kreslení.

Jedinými jasnými odrazovými můstky mi byly mytologické motivy, které jsem si přál využít. Čerpal jsem převážně ze slovanských zdrojů, například Kmotra smrt, která přebývá mezi mnoha svicemi, každá hořící pro žijícího člověka. Nebo vědma, které slouží jejími čáry spoutaný čert. Nesmím zapomenout ani na mrtvou a živou vodu, která má své zastoupení od ruských zkazek po naše, české pohádky o Honzovi. Jenže odkud se taková voda může vzít?

V odpověď jsem si vzal motiv z finské mytologie, která představuje dvě řeky, každá tekoucí opačným směrem, avšak vedle sebe. Tyto řeky byly spojeny s životem a smrtí a jejich znalost byla přístupná pouze šamanům, kterým význam řek vyjasnila bylinami

a transem přivolaná entita. Ale není to motiv úplně cizí, neboť řeka jako hranice života a smrti se objevuje v představách mnoha kultur, egyptské, řecké a samozřejmě i slovanské.

Také tři přání jsou součástí tolika pohádek, tu jsem je ovšem rozdělil mezi tři sestry, které nejsou motivem o nic méně pohádkovým.

3.2 Výtvarné řešení

Vzpomněl jsem si na díla jako knihu *Mouse Bird Snake Wolf*, kterou napsal David Almond a ilustroval Dave McKean. Právě ona je v podstatě vytvořena v duchu mého tématu, ilustrace knížky se na některých stranách rozhýbají do více fází a tvoří komiksový dojem. Myslel jsem, že se vydám stejnou cestou, avšak se mi příliš líbila představa vyzkoušení si všech možností, které mi můžou komiksové panely v kombinaci s ilustrací nabídnout. Proto jako další přišly na řadu jako inspirace komiksy *Hellboy* a Mike Mignola. Jeho práce s černou plochou je úžasná a příběhy si berou pohádkové a mytologické motivy a posunují je na další úroveň. Avšak vedle obsahu, který je velmi inspirativní, je to klasický komiks, proto jsem se vydal ještě jiným směrem.

Tento směr byl nedaleko komiksu *Watchmen*, který vytvořili Alan Moore a Dave Gibbons, a kde se objevují na začátku kapitol dlouhé texty zasazené mezi menší či větší ilustrace. Chtěl jsem podobně proložit komiksové pasáže ilustrovaným textem, ale hrubě je neoddělit, spíše je sjednotit v jednolitý tvar.

Od první myšlenky po poslední tah jsem o celé práci přemýšlel jako o černobílé. Vždy jsem měl rád ten pocit papíru, který je plnohodnotnou součástí výtvarného řešení a uvědomil jsem si, že bych si přál vytvořit dílo, které je právě zdůrazněné materiálem. Snažil jsem se

vyhnout i šedým plochám, avšak nakonec jsem je použil, sice v omezeném množství.

Chtěl jsem kombinovat tradiční techniku a digitální médium. Zvolil jsem si tedy práci na pazáky tuší a perem a štětcem, které jsem následně skenoval a dokončoval v počítači a kombinoval s digitální malbou. Snažil jsem se využít potenciál obou přístupů i při vyprávění mého příběhu.

Pasáže pojednávající o minulosti jsou nahozeny volnějšímí tahy štětce a jsou u nich využity tóny šedé a struktury. I samotné prvky jsou ilustrativní. Oproti tomu děj, který čtenář sleduje, může vnímat jako současnost a příběh se k němu vždy vrací, je definovaný komiksovými pasážemi, které jsou vystiženy jednotnou linkou s občasnými strukturovanými záblesky vzpomínek.

Výjimkou je konec, ve kterém se slévají obě dějové linie, a komiks se stává ve svojí podstatě ilustrativním.

Celá kniha je tedy jeden plynulý pás na sebe navazujících momentů, které mezi sebou přecházejí různými způsoby. Někdy je to jasně definovaná hranice, jindy se komiks propíjí v ilustraci na další straně, jen aby ta znovu přešla do komiksového panelu.

3.3 Proces tvorby

Sice jsem se ze začátku zkoušel mít celou práci pod kontrolou, nebylo mi to zdaleka tak příjemné jako nechat ji plynout svým směrem a tvarovat ji v průběhu. Proto některé postavy nedostaly tvář okamžitě v prvotních skicách, ale až později.

Nejdříve jsem vytvořil návrhy stran v počítači. Šlo hlavně o hrubé rozdělení kompozic, abych měl představu, z jakých částí by se kniha

měla sestávat. Tyto nahozené kresby jsem postupně dokreslil do větších detailů a následně jsem je vytiskl. Takovými šablonami jsem podložil pauzáky, na které jsem použil černou tuš nanášenou štětcem a technickým perem.

Tyto techniky jsem používal hlavně pro jejich specifickou stopu, kterou jsem v některých místech doplnil digitálním štětcem se strukturou co nejvíce odpovídající jejím naskenovaným tradičním protějškům, které se mi podařilo vytvořit.

4 . Popis díla, technologická specifika, přínos práce pro daný obor

4 .1 Popis díla

Kniha je založena na prolnutí ilustrace a komiksu, kdy se techniky používají pro vzájemné doplnění a pro svůj potenciál posunout příběh, každá svým způsobem.

Příběh vypráví o kozlu, služebníkovi, kterému zbývá pro naplnění dohody se zesnulou vědmou splnit poslední přání její třetí dcery. Avšak právě toto přání ho dělí od smrti, která mu šlape na kopýtko od chvíle, kdy ho vědma zradila a donutila ho obětovat se pro ni a pro její dceru, i když jejich dohoda měla jasně daná pravidla.

Není to příběh o pomstě.

Hlavní motivací postav je strach a důsledek je z větší části tragický. Dcera se bojí oprostít se od své otcovské figury a kozel je naopak donucen do pozice, se kterou nikdy ani zdaleka nepočítal a je postaven před svou vlastní smrtelnost s jen jedinou šancí na záchranu.

4 .2 Technologická specifika

Obsah knihy je tištěn na papír Palatina avorio 190 g /m² a je svázan do pěti složek, každá obsahující osm stran, celkem tedy čtyřicet stran formátu 205 mm na šířku a 260 mm na výšku. Složky jsem následně svázel a slepil, čímž jsem dosáhl lepené vazby, která je schopná udržet knihu skládající se převážně ze dvojstran.

Palatina avorio je papír, který jsem již využil na několik svých prací a mám k němu téměř sentimentální vztah. Je pevný, solidní a zároveň velmi příjemný na dotek a digitální tisk na něm vždy vypadal dobře, mám s ním i zkušenosti v případech tisku suché jehly, sítotisku či

monotypie. Protože jsem svou černobílou práci chtěl založit i na pocitu z papíru, který člověk drží při prohlížení knihy v ruce, byla pro mě Palatina celkem přímočará volba.

Za písmo jsem použil IM FELL DW Pica, které je odvozeno od starých anglických textů, a které mě okamžitě zaujalo. V některých částech jsem také použil i písmo IM FELL Double Pica, neboť jsem si přál vložit do své práce různorodost byť jen velmi jemnou. Například titul knihy je sázen právě IM FELL Double Pica a je použit i na přímou řeč vědmíny dcery, zatímco IM FELL DW Pica je použita u ilustrovaných částí a jako písmo kozla.

Pro úpravy na počítači jsem použil program Adobe Photoshop CS6 a vše bylo sesazeno programem Adobe InDesign CS6.

4 .3 Přínos práce pro daný obor

Přeji si svým dílem přispět ke stále se rozrůstající komiksové komunitě, avšak zároveň chci upozornit, že komiks je médium, které může být využíváno mnoha způsoby. Že než zařazení díla do jedné či druhé kategorie, je důležitější forma odpovídající obsahu.

5 . Seznam použitých zdrojů

ALMOND, David, McKEAN, Dave. Mouse Bird Snake Wolf. Somerville: Candlewick Press, 2013. ISBN 978-07-6365-912-7 .

MOORE, Alan, GIBBONS, Dave. Watchmen. New York: DC Comics, 2008. ISBN 978-14-0121-926-0 .

McCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BBArt, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9 .

WIGAN, Mark. Umění ilustrace: vizuální myšlení. Vyd. 1 . Brno: Computer Press, 2010, 176 s . Základy designu. ISBN 978-80-251-2970-8 .

6 . Resumé

With my bachelor's work, Authorial illustration book in between illustration and comics, I craved to create a mature story, but not unlike fairy tales from my youth. Those were filled with Slavic mythology and so I created my work around those familiar motives.

It is a tale about a goat who is a servant to a witch. It is about the witch's daughter. But mostly, it is about fear and its consequences.

The whole work is done only in black and white, I used traditional media, in the form of black Chinese ink, brush and pen, in combination with digital painting, trying to create a middle ground with the best features of each of those techniques. Thus the final print was quite heavy on black, I needed a carefully chosen paper to support the contrast in comics and illustrations. For that I picked Palatina avorio 190 g /m² which is a favorite of mine.

Tryzna consists of visual style that flows through the story, from one page to another. Comics are woven into illustrations and illustrations suddenly erupt from comics.

With this work I wish to add to the growing comics community. But I also want to point out that comics is a medium that can be used in various ways in visual storytelling, including combining it with other media.

The form should reflect content without worrying about labels and categories.

7 . Seznam příloh

Příloha 1

ukázky z práce *Spatřil jsem vlka, lišku a zajíce*

Příloha 2

strana z práce *Song of her*

Příloha 3

strana z práce *Kolíbavka*

Příloha 4

karta *Dvoje číší*

Příloha 5

návrhy pro bakalářskou práci *Tryzna – umrlci*

Příloha 6

návrhy pro bakalářskou práci *Tryzna – rusalky*

Příloha 7

návrhy pro bakalářskou práci *Tryzna – bludičky*

Příloha 8

návrhy pro bakalářskou práci *Tryzna – plivník*

Příloha 9

ilustrace z bakalářské práce *Tryzna*

Příloha 10

ilustrace z bakalářské práce *Tryzna*

Příloha 11

strana z bakalářské práce *Tryzna*

Příloha 12

strana z bakalářské práce *Tryzna*

Příloha 13

fotodokumentace bakalářské práce *Tryzna*

Příloha 14

fotodokumentace bakalářské práce *Tryzna*

Příloha 15

fotodokumentace bakalářské práce *Tryzna*

Příloha 1

ukázky z práce *Spatřil jsem vlka, lišku a zajíce*⁵



⁵ Knihovna autora

Příloha 2

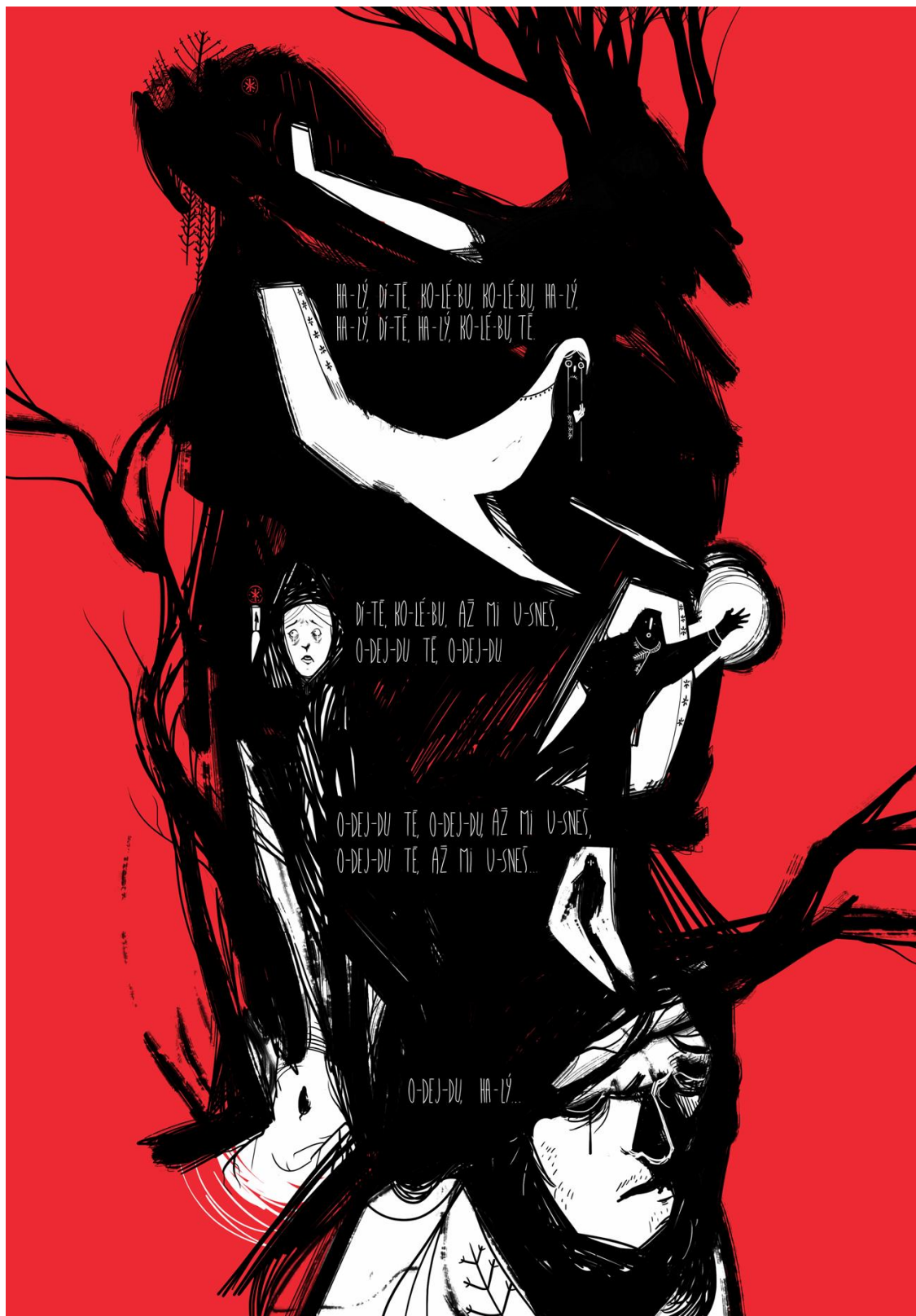
strana z práce *Song of her*⁶



⁶ Knihovna autora

Příloha 3

strana z práce *Kolíbavka*⁷



⁷ Knihovna autora

Příloha 4

karta *Dvoje číši*⁸



⁸ Knihovna autora

Příloha 5

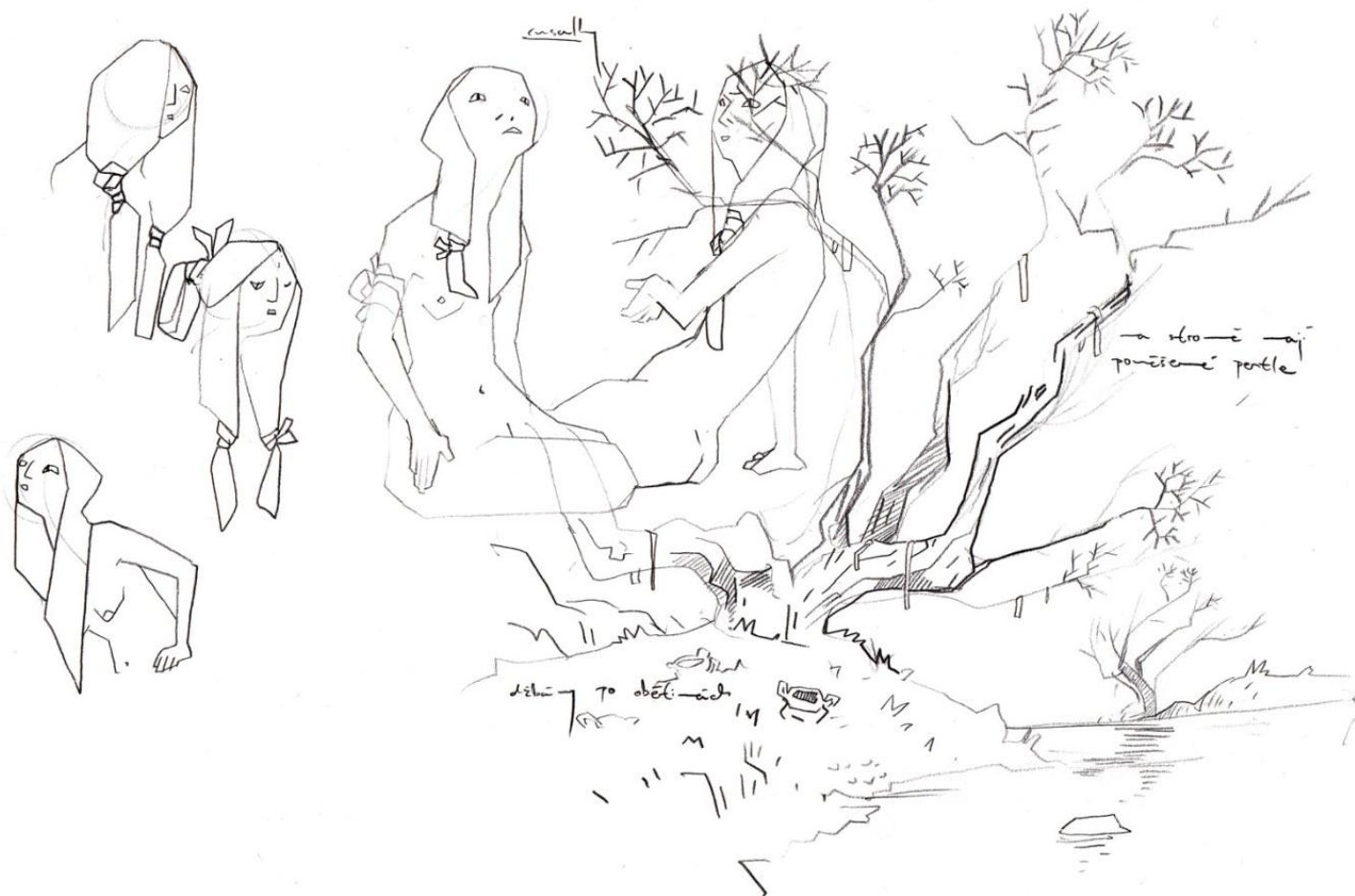
návrhy pro bakalářskou práci *Tryzna - umrlci*⁹



⁹ Autorův skicák

Příloha 6

návrhy pro bakalářskou práci *Tryzna - rusalky*¹⁰



¹⁰ Autorův skicák

Příloha 7

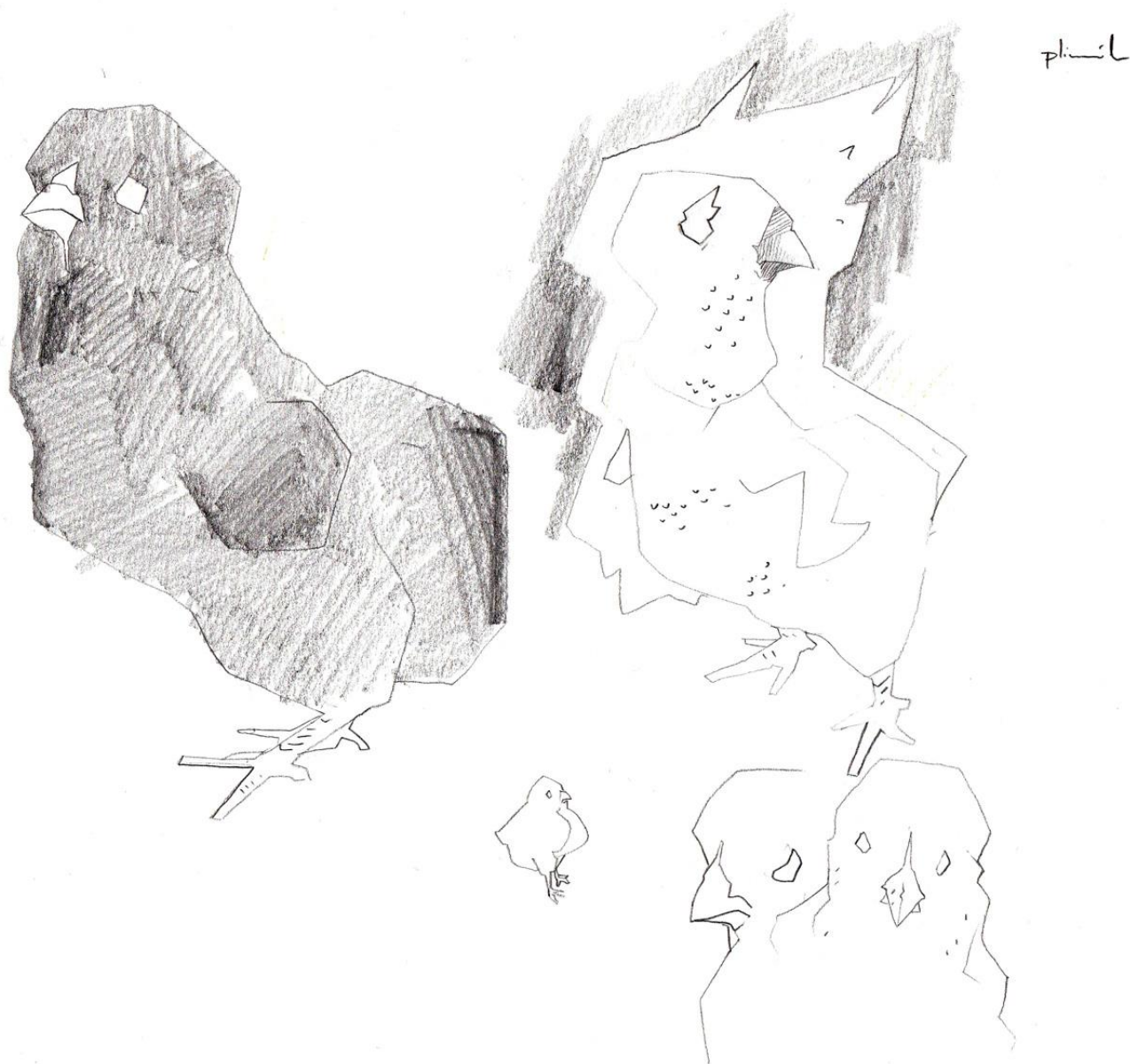
návrhy pro bakalářskou práci *Tryzna - bludičky*¹¹



¹¹ Autorův skicák

Příloha 8

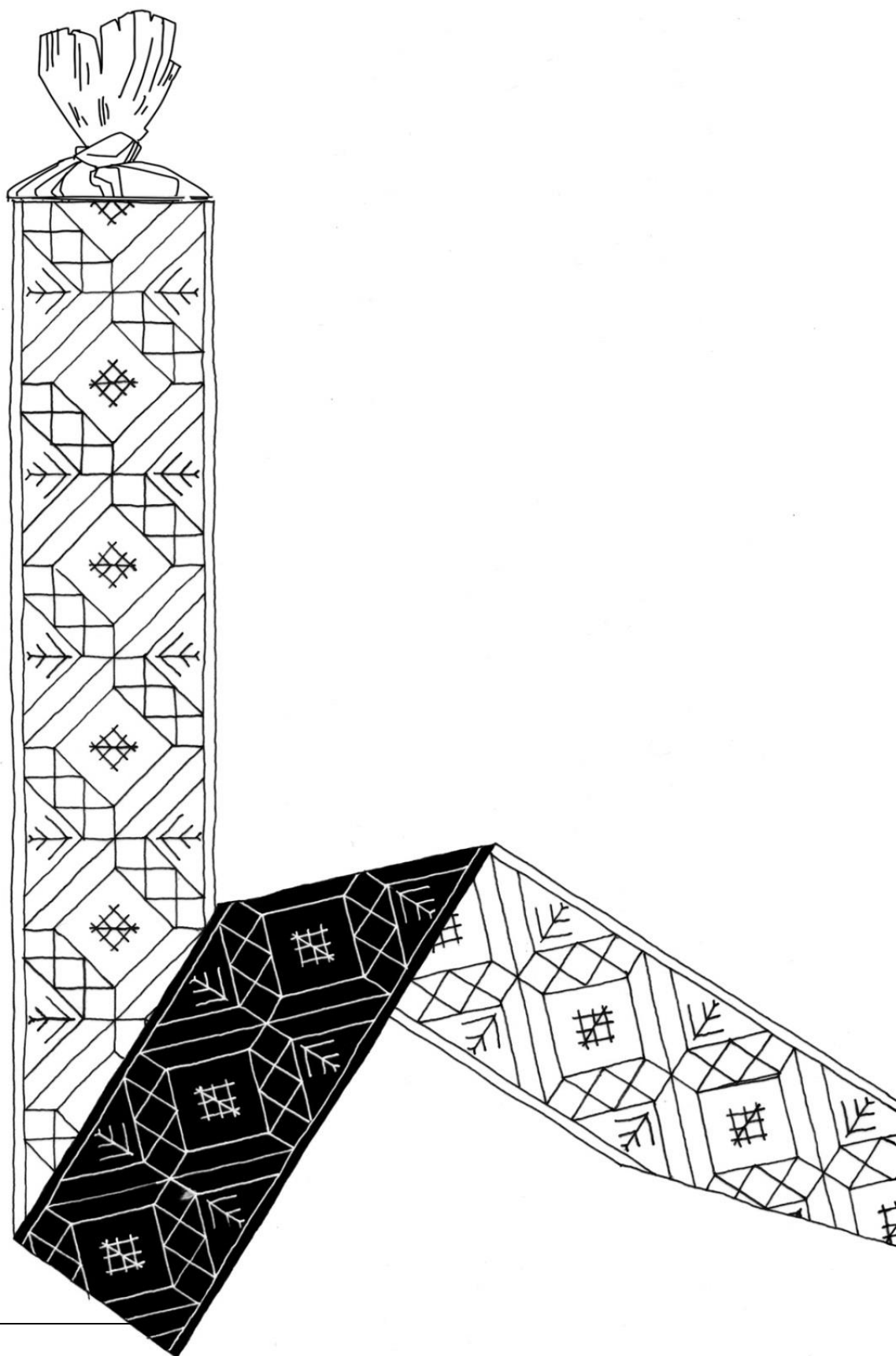
návrhy pro bakalářskou práci *Tryzna - plivník*¹²



¹² Autorův skicák

Příloha 9

ilustrace z bakalářské práce *Tryzna*¹³



¹³ Archiv autora

Příloha 10

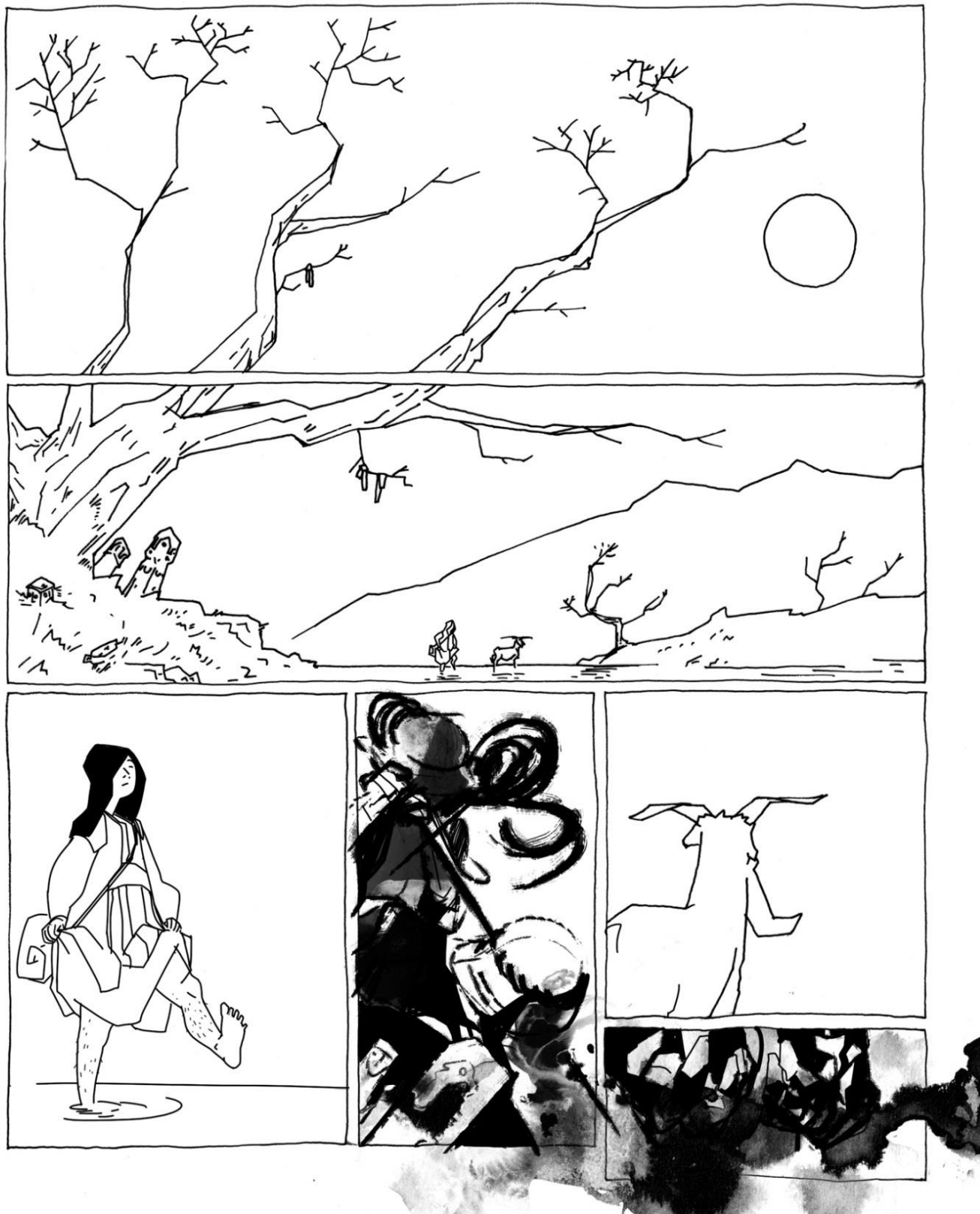
ilustrace z bakalářské práce Tryzna¹⁴



¹⁴ Archiv autora

Příloha 11

strana z bakalářské práce *Tryzna*¹⁵



¹⁵ Archiv autora

Příloha 12

strana z bakalářské práce *Tryzna*¹⁶



¹⁶ Archiv autora

Příloha 13
fotodokumentace bakalářské práce *Tryzna*¹⁷



¹⁷ Archiv autora

Příloha 14
fotodokumentace bakalářské práce *Tryzna*¹⁸



¹⁸ Archiv autora

Příloha 15
fotodokumentace bakalářské práce *Tryzna*¹⁹



¹⁹ Archiv autora