



Adam Kaňovský

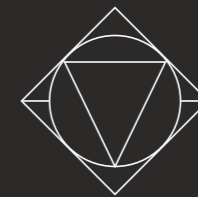
the

FOUNTAINHEAD

Adam Kaňovský

the

FOUNTAINHEAD



OBSAH

Předmluva	7
Svět, postavy	8
Howard Roark	14
Gail Wynand	18
Dominika Franconová	22
Ellsworth Toohey	30
Kateřina Halseyová	32
Louisa Keatingová	36
Petr Keating	44
Francon a Heyer	46
Henry Cameron	54
Steven Mallory	58
Mike Donnigan	62
Doslov	78

The illustration is split into two horizontal panels. The top panel shows a person in silhouette sitting on a balcony, looking out at a dramatic sunset sky with large, colorful clouds in shades of orange, blue, and purple. Two chairs and a small table are on the balcony. The bottom panel shows a different view, possibly from a lower level, featuring stylized green trees and a potted plant against a warm, orange-toned background.

PŘEDMLUVA

„A kdo vám to asi tak umožní, milý kolego?“

„O to přece nejde. Jde o to – kdo mi v tom zabrání?“

Román Zdroj (v originále The Fountainhead) od americké spisovatelky ruského původu Ayn Randové z roku 1943 vypráví příběh Howarda Roarka, nekompromisního mladého architekta v konfliktu s většinovou konformní společností, lpějící na prázdných tradicích a nepřístupnou změnám a inovacím.

Roark podle autorky představuje ideálního člověka, vždy věrného svým zásadám a principům, zosobňujícího převahu individualismu nad kolektivismem. Na své cestě se střetává s lidmi, pro které jsou více než kreativita a osobitost důležité zavedené zvyklosti. Mají pocit, že vše podstatné už bylo vymyšleno, a proto je zbytečné vymýšlet novoty, když stačí následovat staré mistry. V kontrastu s Roarkem sledujeme příběh jeho spolužáka Petra Keatinga, pro kterého je hlavní ujištění a souhlas ostatních a jehož kariéra se veze na obecně uznávaných a přijímaných trendech.

Děj se odehrává v meziválečných Spojených státech amerických. Samotný příběh je nadčasový a uplatnitelný na jakoukoliv společnost a místo. Postavy jsou zde vyobrazeny spíše jako lidské archetypy než skutečné osoby. V tomto projektu jsem se rozhodl oprostít se od umístění v konkrétním čase a prostoru. Děj se odehrává v jakémsi alternativním fantastním světě odkazujícím na bouřlivé počátky moderní doby. Celý projekt je tedy spíše volně inspirován dílem Ayn Randové, než že by šlo o doslovné zpracování.

Příběh je vyprávěn skrz hlavní postavy a jejich činy a interakce. Na následujících stranách je rozpracován výběr z hlavních charakterů, který obsahuje také skici a nastínění tvůrčího procesu. Postavy jsou potom formou ilustrací doplněny o koncepty prostředí přibližující čtenáři atmosféru a pocit z dané příběhové pasáže.

Cílem projektu bylo vytvořit koherentní, jasně rozpoznatelný styl a silnou vizuální identitu. Vzniklá knihovna vizuálu pak může představovat základ pro tvorbu videohry, filmu, nebo seriálu.



SVĚT

Má verze příběhu se z velké části odehrává v blíže neurčeném, rychle rostoucím velkoměstě, kde starší zástavba musela ustoupit novým věžovým domům a kde vítězí síla a dravost. Město je odosobněné, vzdálené lidem, kteří v něm žijí, vzbuzuje pocity osamělosti a melancholie. Zároveň však nabízí vzrušující tvůrčí příležitosti a dobrodružství nepoznaného. Při tvorbě města jsem se inspiroval starými mrakodrapy, klasickými antickými motivy, stylem art deco a počátky moderní architektury.

POSTAVY

Škála charakterů je velmi různorodá. Od těch odvážných, hrdinských a silných, přes neutrální, někdy oportunistické a podlé, jindy zmatené a ztracené v novém, složitém světě, až po čistokrevné padouchy prahnoucí po moci a vlivu.

Při navrhování postav jsem se stejnou měrou soustředil na několik důležitých faktorů. Jedním z nich je jasně definovaná silueta, která už sama o sobě vypovídá o charakteru dané postavy. S tím úzce souvisí postoj a držení těla, které tento dojem ještě víc umocňují. Dále pak design oblečení, které odpovídá tomu, v jakém prostředí se daná postava pohybuje a jak se ona sama snaží, či nesnaží působit na své okolí. V neposlední řadě potom obličejové rysy a výraz ve tváři. Předloha Ayn Randové v tomto ohledu nabízí určitá vodítka, neboť charakter jejích postav se vždy výrazně promítá i do jejich vzezření.









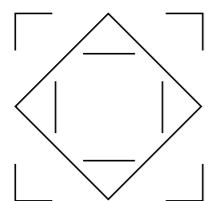
HOWARD ROARK

Roark je bezesporu hlavním hrdinou a jeho příběh propojuje příběhy ostatních postav. Jako vizionářský architekt vždy zůstává věrný svým ideálům a odmítá jakoukoliv formu kompromisu i za cenu ztráty lukrativních zakázek a výsměchu ze strany svých odpůrců. Pro svoji odvahu, neústupnost a tvrdohlavost je jedněmi obdivován a nacházejí v něm inspiraci, druhými pak odsuzován a nepochopen. Stále však žije svůj život tak, jak by jej podle Ayn Randové každý člověk měl žít.



Při navrhování postavy Roarka jsem se držel knižní předlohy, kde je popsán jako vysoký, elegantní muž se zrzavými vlasy a lehce arogantním, nečitelným a nepřístupným výrazem ve tváři. Pro portrét jsem zvolil jeho starší a zkušenější variantu, ačkoli je jeho příběh popisován už od studentských let. Co se odívání týče, Roark se příliš nestará o módní trendy a v obleku jej lze spatřit jen velmi vzácně. Většinu času tráví nad výkresy, nebo přímo na staveništi, v těžkých chvílích se neštítí ani dělnické manuální práce. Proto jsem zvolil jednoduchý, praktický oděv.

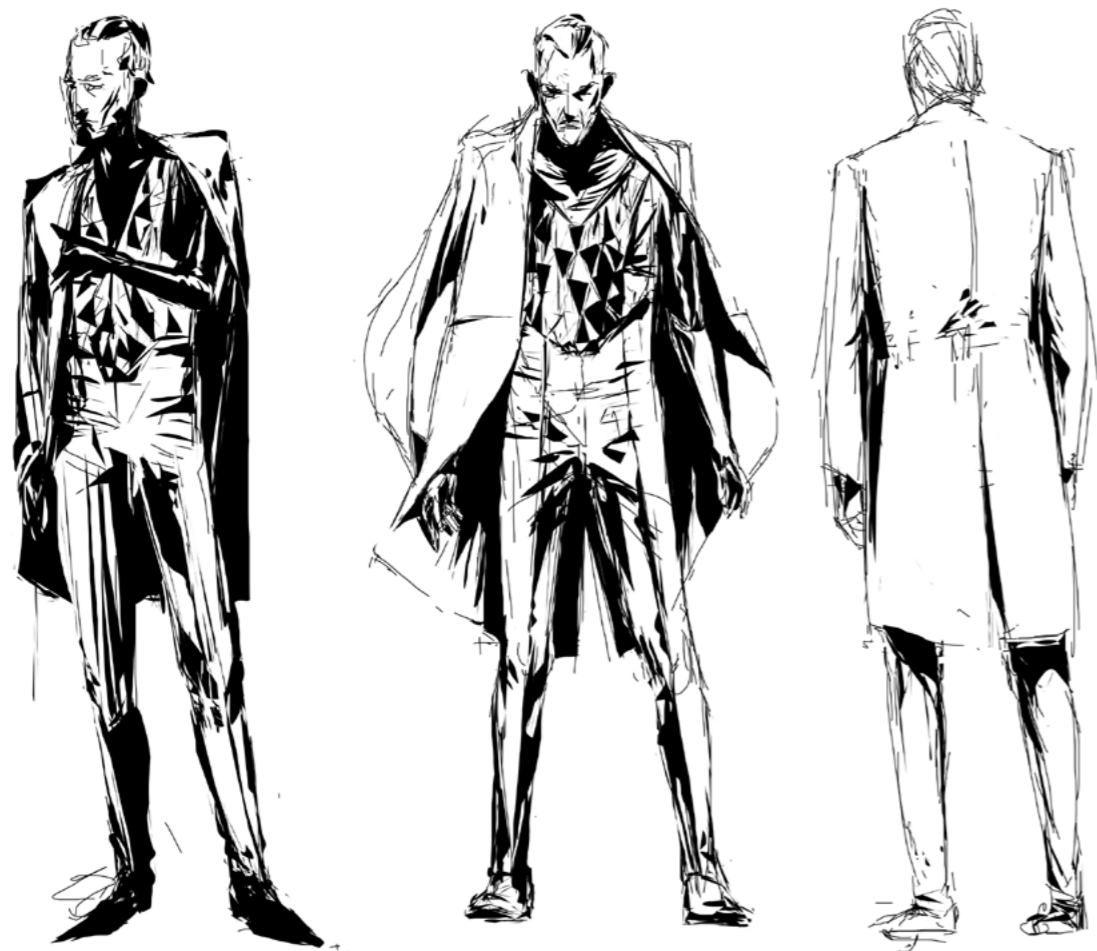




GAIL WYNAND

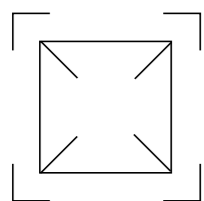
Bohatý majitel mediálního impéria Wynand povstal z městských slumů za pomoci vlastní houževnatosti a odhodlání. Poháněn nenávistí a pohrdáním masami společnosti, kterou vidí jako stádo bez vlastní vůle, se dostal až na vrchol. Po setkání s Roarkem se jeho víra v lidstvo zlepšila. Konečně totiž narazil na člověka, který se nedá koupit a zkorumpovat, a stanou se přáteli. Ve finále se ale od svého přítele odvrátil, když se veřejné mínění namířené proti Roarkovi vymkne Wynandově kontrole a ohrozí jeho vlastní postavení.





Při tvorbě Wynandova charakteru jsem zkombinoval jeho drsný původ špinavých, nebezpečných ulic s výrazným, mocným já, které činí rozhodnutí na základě vlastních hodnot a standardů. Jeho extravagantní oblek je dobře střižený, padnoucí a vyrobený z drahých kvalitních materiálů. Zároveň póza, výraz tváře a celková řeč těla dává najevo, že dostane, co chce, a není radno si s ním zahrávat.





DOMINIKA FRANCONOVÁ

Navzdory své křehké kráse, Dominika je chladná, cynická a bez emocí. Je dcerou slavného architekta Guye Francona. Dominika pesimisticky věří, že vše krásné je už předem odsouzeno k záhubě, a tak se snaží zničit Roarkovu kariéru sama, než to udělá dav. Její světonázor jí brání naplno rozvinout svůj potenciál, a tak nechává i svůj život utvářet okolím. Později si však uvědomí svůj omyl a pochopí, že naděje pro takové, jakými jsou Howard Roark, stále existuje. Dokáže se však i ona za ně postavit?





Dominika je krásná, útlá žena, vedle které ostatní vypadají až vulgárně a těžkopádně. Postava Dominiky je v knize značně schematická, často by ji téměř mohl zastoupit vzácný, drahý šperk. V porovnání s psaným slovem, které dává hodně prostoru pro představivost, nebylo jednoduché na jeho základě vytvořit koncept postavy z masa a kostí. Její světle blondaté vlasy, bledá pleť a strohý, elegantní styl podtrhují její chladnou a inteligentní osobnost.



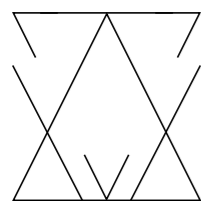




ELLSWORTH TOOHEY

Hlavní antagonista příběhu. Jako pravý opak Roarka, Toohey je zlomyslný a manipulativní, podkopává sebedůvěru ostatních a pod rouškou altruismu a sebeobětování se snaží manipulovat masy k dosažení vlastních zvrácených cílů. Toohey představuje společné ideologické podhoubí kolektivistických diktatur, nacismu a komunismu. Sám není obdařen žádným skutečným talentem, a tak se snaží dosáhnout úspěchu vyzdvihováním průměrnosti a sofistickým ponižováním jak svých protivníků, tak svých následovníků.

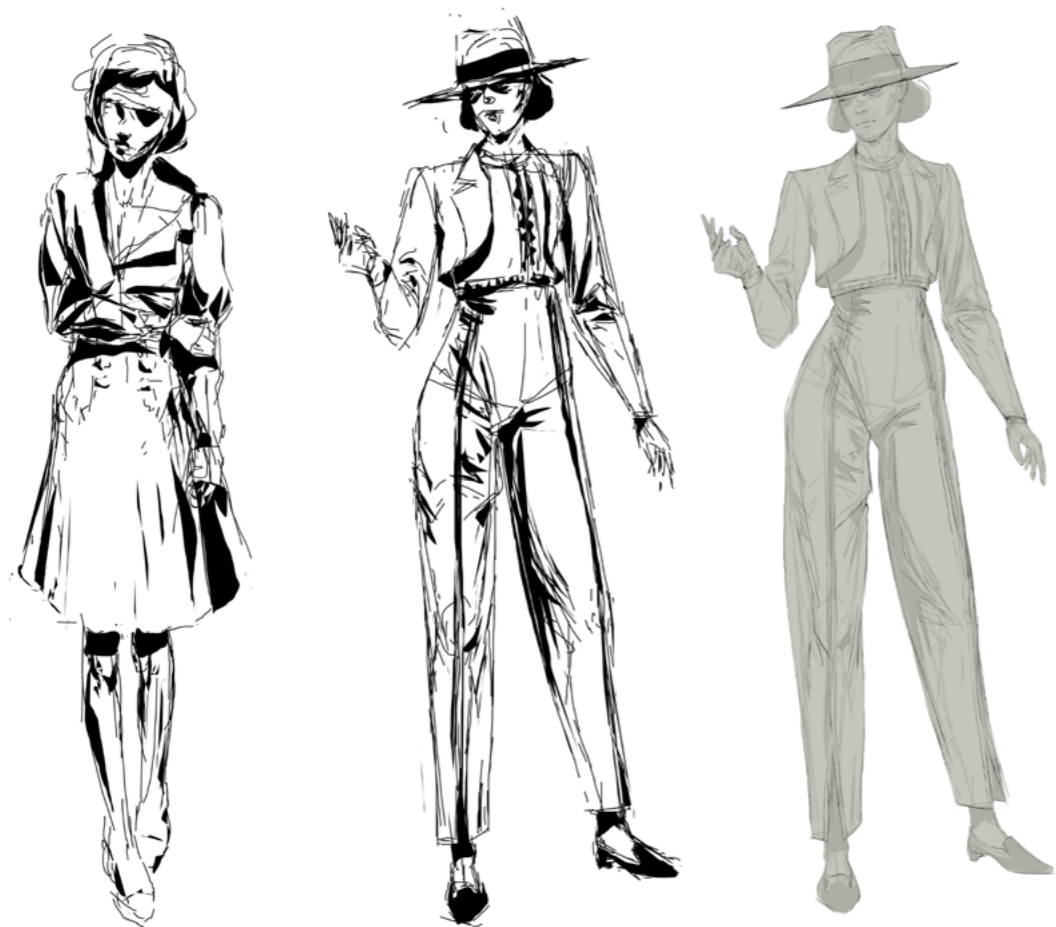
Toohey je drobný, neatletický a svou konstitucí křehký člověk. Jako svůj nástroj využívá řečnické dovednosti. Na první pohled působí skromně a neškodně, využívá svou inteligenci, aby navodil dojem laskavosti a přátelství. Tomu odpovídá i jeho upravený, avšak ničím nevybočující zevnějšek, kterým každým coulem dává najevo, že je jedním z lidu.



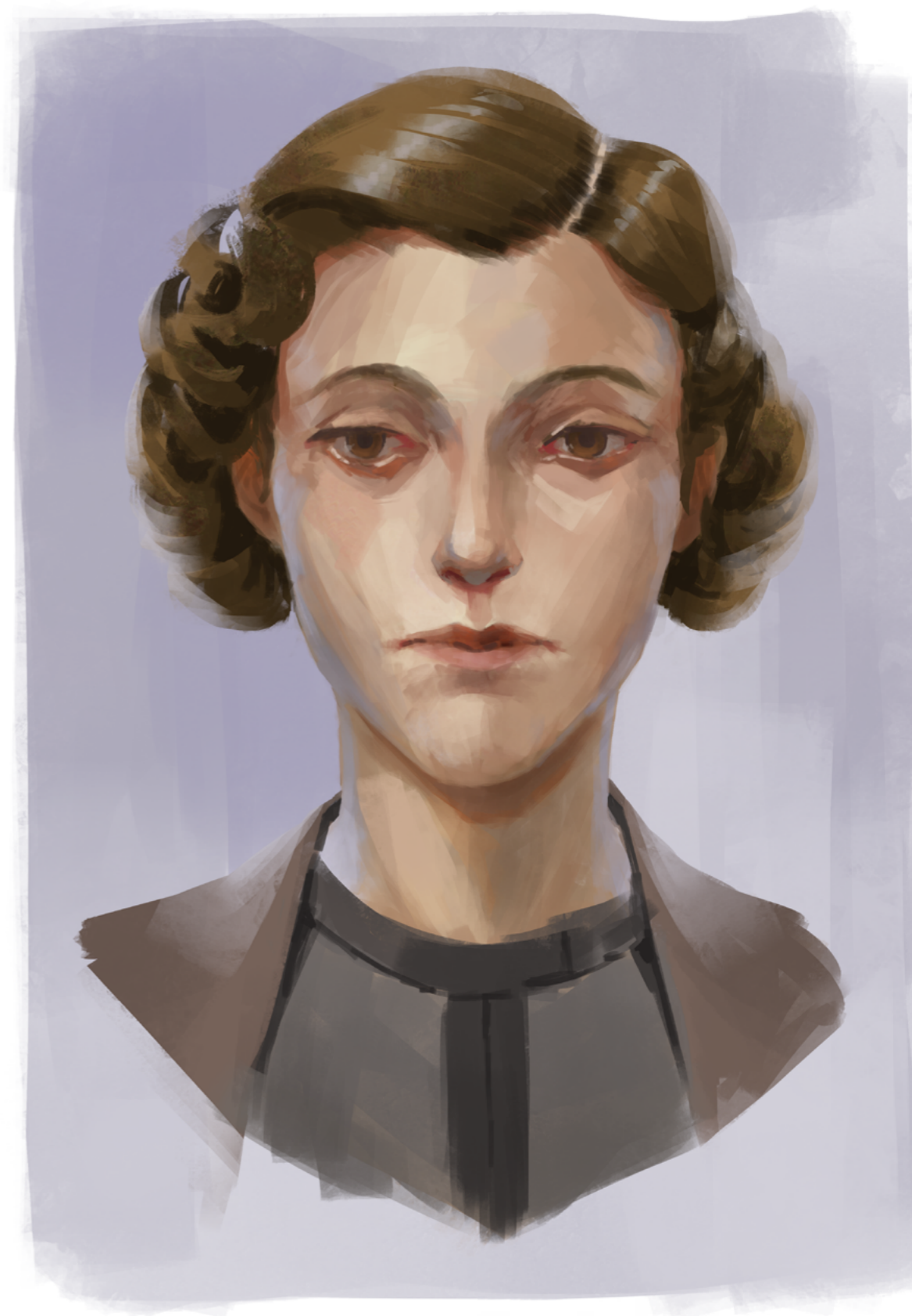
KATEŘINA HALSEYOVÁ

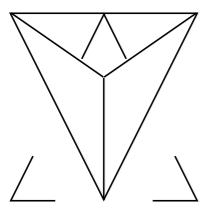
Tooheyho neteř a snoubenka mladého architekta Petra Keatinga. Káťa je upřímná a naivní dívka, nepříliš ambiciózní a spíše průměrného intelektu. Svou oddaností, bezprostředností a laskavostí poskytuje svému snoubenci útěchu a únik od tvrdé reality. Poté, co jí ale Petr zlomí srdce, zahodí své plány a ideály a stane se zlomenou, zatrpklou a oddanou následovnicí svého strýčka.





Kateřinu jsem ztvárnil dvěma způsoby. První z nich je nevinná, naivní a zamilovaná dívka, zabraná do své práce a trochu zpustlá, v omšelém oblečení, avšak působící klidně a přívětivě. Druhá varianta je pak přísná, upjatá žena, která se vzdala sama sebe a v její budoucnosti nejsou žádné hezké vyhlídky. Tento výraz je podpořen sepnutým účesem a strohým, přísným, přiléhavým oblečením.



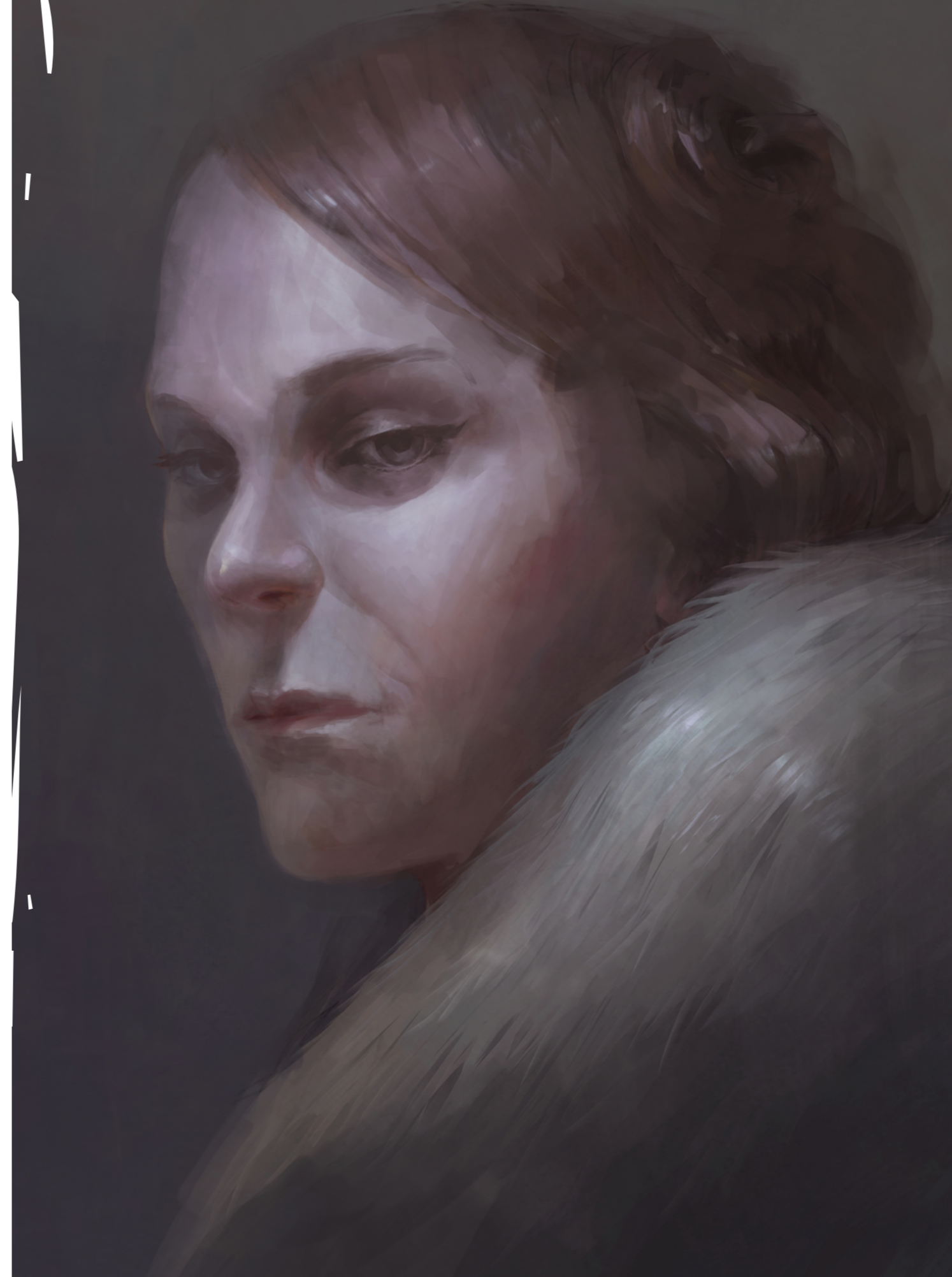


LOUISA KEATINGOVÁ

Paní Keatingová je kontrolující a manipulativní matka. Pochází z chudých poměrů a víc než na čemkoliv jiném jí záleží na vlastním společenském postavení, které je z jejího úhlu pohledu jasně definováno výší majetku. Svého úspěchu se snaží dosáhnout prostřednictvím svého syna Petra, kterého nenápadným, vytrvalým nátlakem donutí udělat sérii ve výsledku velmi špatných rozhodnutí.

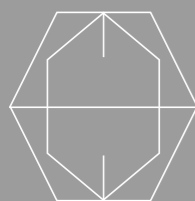


Paní Keatingovou jsem zpracoval ve třech životních etapách. Mladá vdova, matka z menšího, chudého městečka ve střídmych, všedních šatech. Později na svém vrcholu, dávajíc okázale najevo své úspěchy. S oblibou se účastní důležitých společenských akcí, ale přestože má peníze, stále jí chybí vkus skutečné „aristokracie“. Ve výsledku je ale opuštěnou, stárnoucí ženou, která už jen trpce vzpomíná na svá lepší léta.







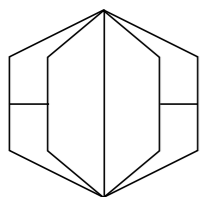


PETR KEATING

Keating začínal jako Roarkův spolužák na prestižní univerzitě. Na rozdíl od vzpurného Roarka ji ale dokončil jako nejlepší z ročníku. I přes své zjevné úspěchy Roarka ve skrytu duše nenávidí, protože si vedle něj uvědomuje vlastní nenápaditost a nekompetentnost. Pro Keatinga je nejdůležitější ujistění a souhlas ostatních, sám o sobě je jen prázdnou skořápkou bez vlastního názoru, jehož mladistvé sny na uměleckou dráhu dávno pohřbila jeho matka. Dělá to, co od něj očekává okolí, namísto toho, co by chtěl on sám. Na své cestě vzhůru se neštítí podlézání, lži, krádeže a ve vyhrčené chvíli dokonce ani vraždy. Jeho pád je nakonec stejně strmý jako jeho vzestup. Není schopen se přizpůsobit novým, moderním trendům a nakonec je znemožněn jako plagiátor.

Keating na první pohled působí sympaticky a přátelsky, čemuž odpovídá jeho uvolněná poza, úsměv ve tváři a moderní, lehce extravagantní styl, kterým snaživě navozuje dojem vlastní jedinečnosti.





FRANCON A HEYER

Guy Francon je průměrný architekt, zato výborný obchodník. Ačkoli už sám téměř ne-navrhuje, vede prosperující architektonickou kancelář. Umí se velmi dobře pohybovat ve společnosti a ví, jak zapůsobit na klienty a jak se trefit do co nejširšího, nejoblíbenějšího vkusu. Díky těmto vlastnostem se stal velmi úspěšným a vyhledávaným.

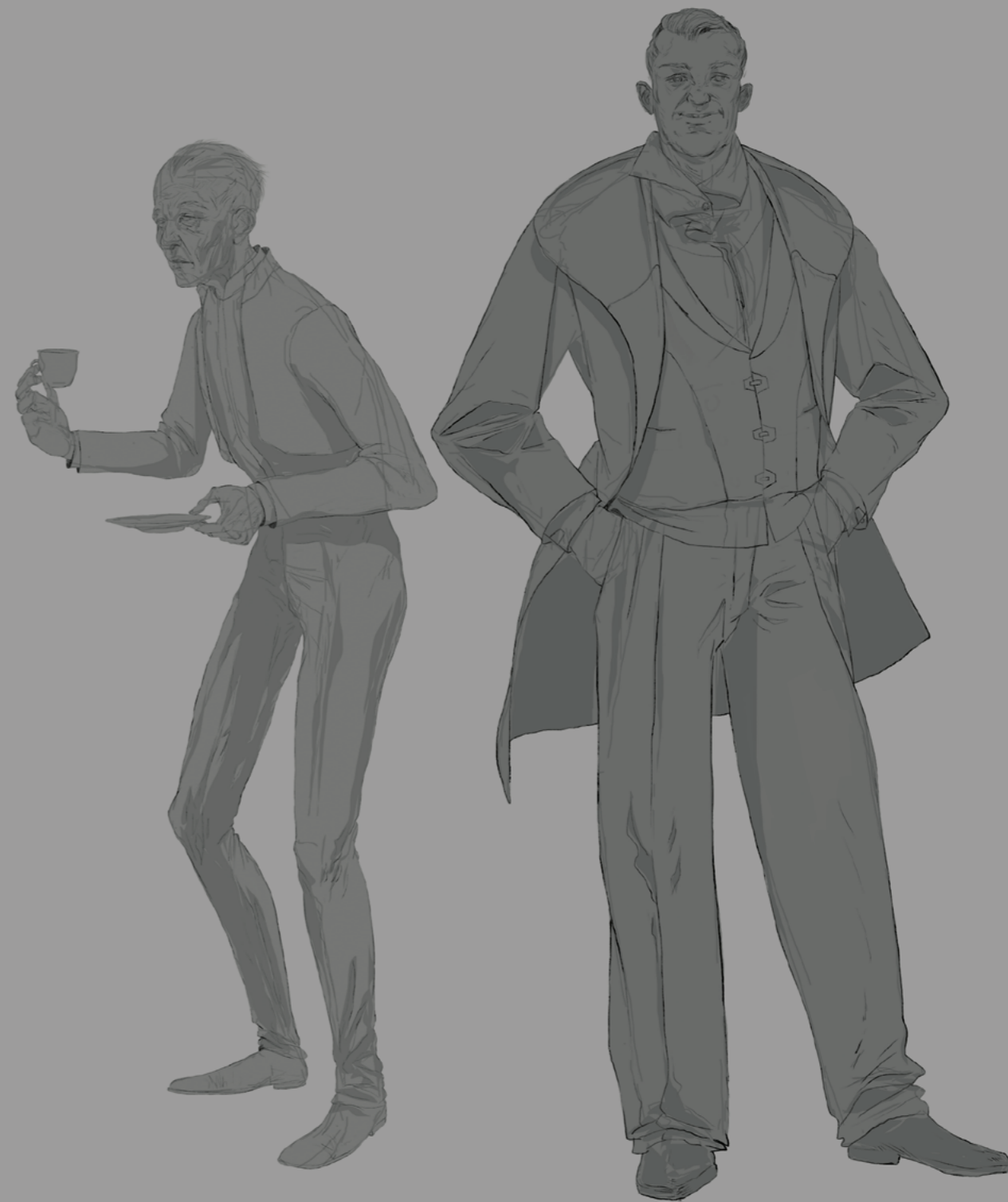
Jeho velkou kvalitou je ale láska ke své dceři Dominice. Té sice příliš nerozumí a nechápe její pohnutky, ale obdivuje jejího svérázného, vytrvalého ducha, navzdory tomu, že sám takový není. V rozhodující moment ale dokáže udělat správné a čestné rozhodnutí.

Lucius Heyer je spoluvlastníkem společnosti. Francon si jej ale vybral výhradně pro jeho dobré společenské postavení z významné aristokratické rodiny a jeho konexe. Heyer je na svou práci už příliš přestárlý a senilní, zarputile však odmítá odejít do důchodu. Ve své slabší chvíli si pustí k tělu Petra Keatinga, který usiluje o jeho místo skrze předstíraný zájem o Heyerovu sbírku porcelánu. Následně je Keatingem velmi tvrdým způsobem nahrazen.



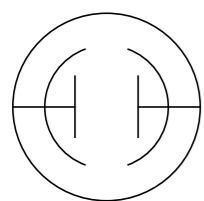


Na této dvojici architektů je na první dojem zřejmý velký kontrast dvou osobností. Srdečný, opulentní Francon ve své plné síle oděný ve zdobném, okázalém oblečení z drahých materiálů a starý, pohublý a shrbený Heyer, který se už těžko dokáže soustředit na víc než na svou sbírku porcelánu.









HENRY CAMERON

Cameron je odvážný, inovativní architekt a průkopník nových neotřelých postupů. Své dny slávy už má ale za sebou. Pro své čím dál radikálnější postoje byl zavržen společností a utápí se v alkoholismu a existenční krizi. Novou nadějí spatří v Roarkovi, kterého se napřed od jeho cesty snaží odradit, aby byl ušetřen dlouhých roků utrpení, které ve své kariéře zažil sám. Po táhlé nemoci však na smrtelné posteli změní názor a povzbudí Roarka, aby vytrval, protože to má smysl. Ve výsledku se stane nejen Roarkovým zaměstnavatelem a mentorem, ale také jeho blízkým přítelem.





Henryho Camerona jsem ztvárnil dvěma způsoby, jedním z nich je vrchol jeho cesty, kdy byl uznávaným architektem těch nejprestižnějších zakázek. Druhé zpodobnění je potom na sklonku jeho života jako zlomený, starý a nemocný muž. Oděn je v prostém oblečení a pracovním plášti, jeho hlavní síla je ukrytá v jeho nápadech.

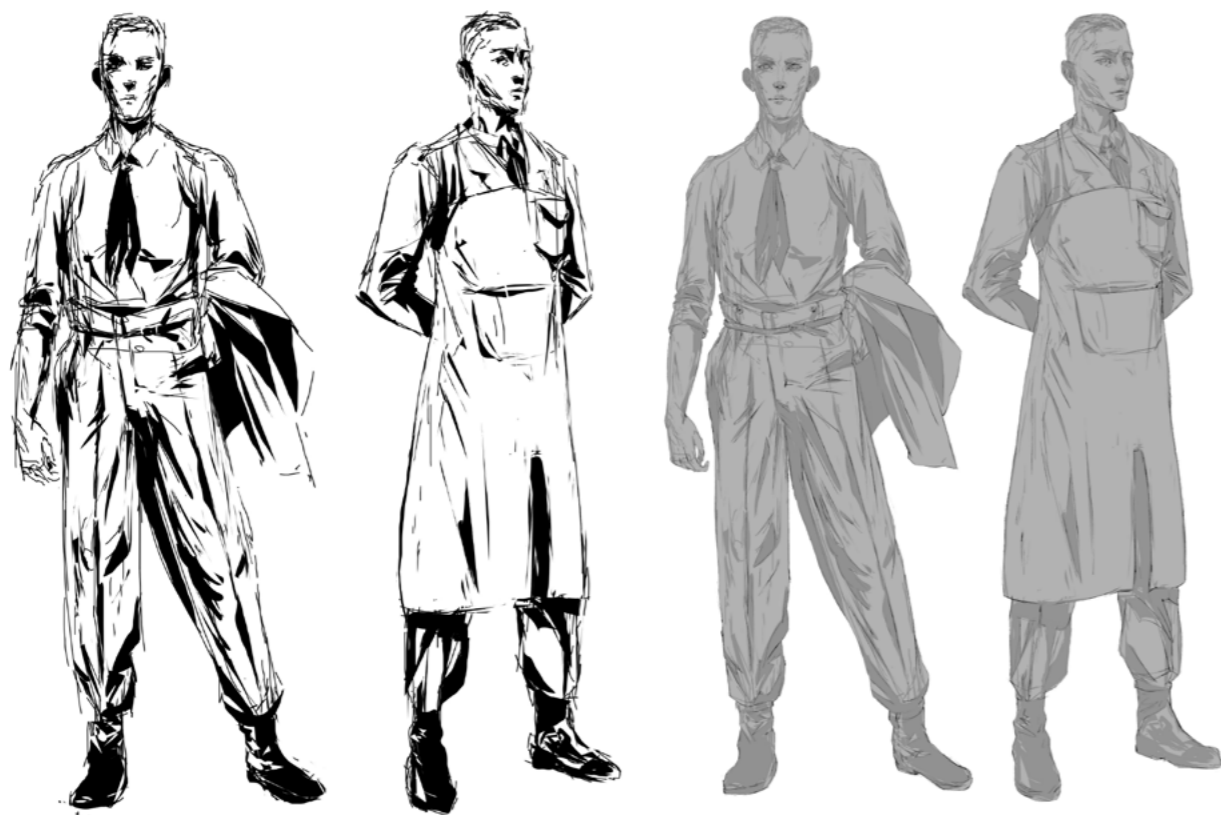




STEVEN MALLORY

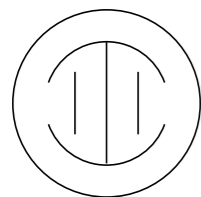
Mallory je talentovaný mladý sochař, který se nechvalně proslavil svým nepovedeným atentátem na Ellswortha Tooheyho. Mallory jej prohlédl a uvědomil si hrozbu, kterou Toohey představuje. Nikomu neřekl své důvody k takovému činu a vězení se vyhnul jen proto, že Toohey sám stáhl obvinění se slovy, že nechce vytvořit mučedníka. Malloryho život je od té doby krušný, protože má nouzi o zakázky a nikdo s ním nechce spolupracovat. Svoji druhou šanci nalezne v Roarkovi, který ho osloví s nabídkou vytvoření sochy Dominiky Franconové pro nově vznikající budovu. Následně se z nich stanou dobří přátelé a na Stevena se usměje štěstí, když Dominičinu sochu spolu se zbytkem jeho tvorby odkoupí Gail Wynand.





Mallory je horkokrevný, výbušné povahy, oděný v pracovním, používaném oblečení. Na druhém konceptu potom ve svém pracovním plášti. Z jeho postoje vyzařuje energie a odhodlání, přestože se za ním táhne temná minulost, jeho vyhlídky jsou světlé.



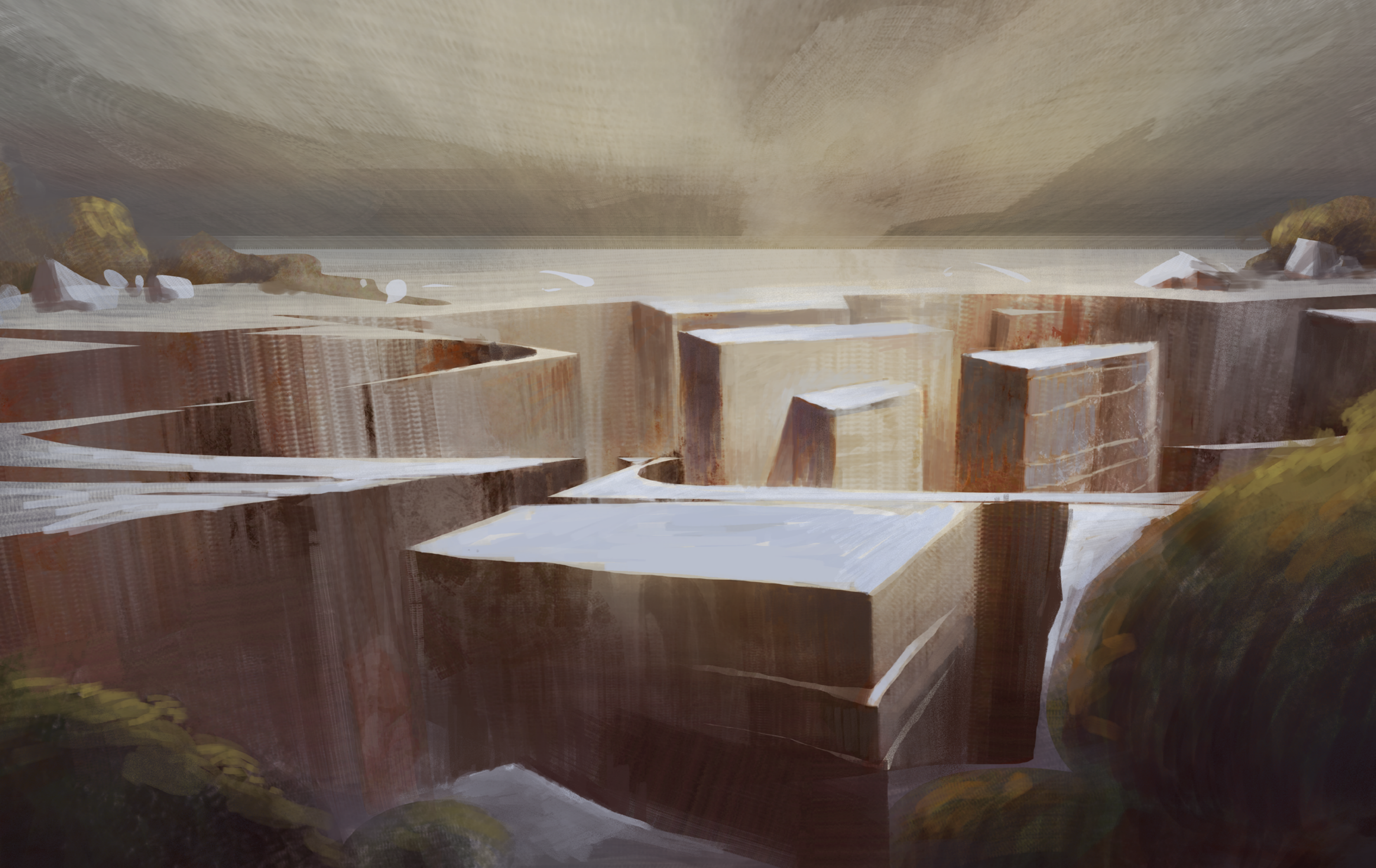


MIKE DONNIGAN

Mike je stavební dělník, elektrikář, který na lidech obdivuje schopnosti, zručnost a dovednosti. Na staveništi se seznámí s Roarkem, kterého napřed mylně odhadne jako dalšího „kancelářského architekta“. Když ho však Roark svými praktickými schopnostmi přesvědčí o opaku, začnou se navzájem respektovat a stanou se z nich dobří přátelé. Mike, ač hrubý a ošklivý, má srdce na správném místě a v těžkých chvílích se dokáže za Roarka postavit a pomoci mu.

Mikeova silueta je drsná a houževnatá. Je to člověk, který pracuje v terénu, čemuž odpovídá jeho ryze praktické oblečení, pevná pracovní obuv a taška s nářadím. I přes jeho drsný zevněšek však můžeme vidět jeho dobrosrdečnost.





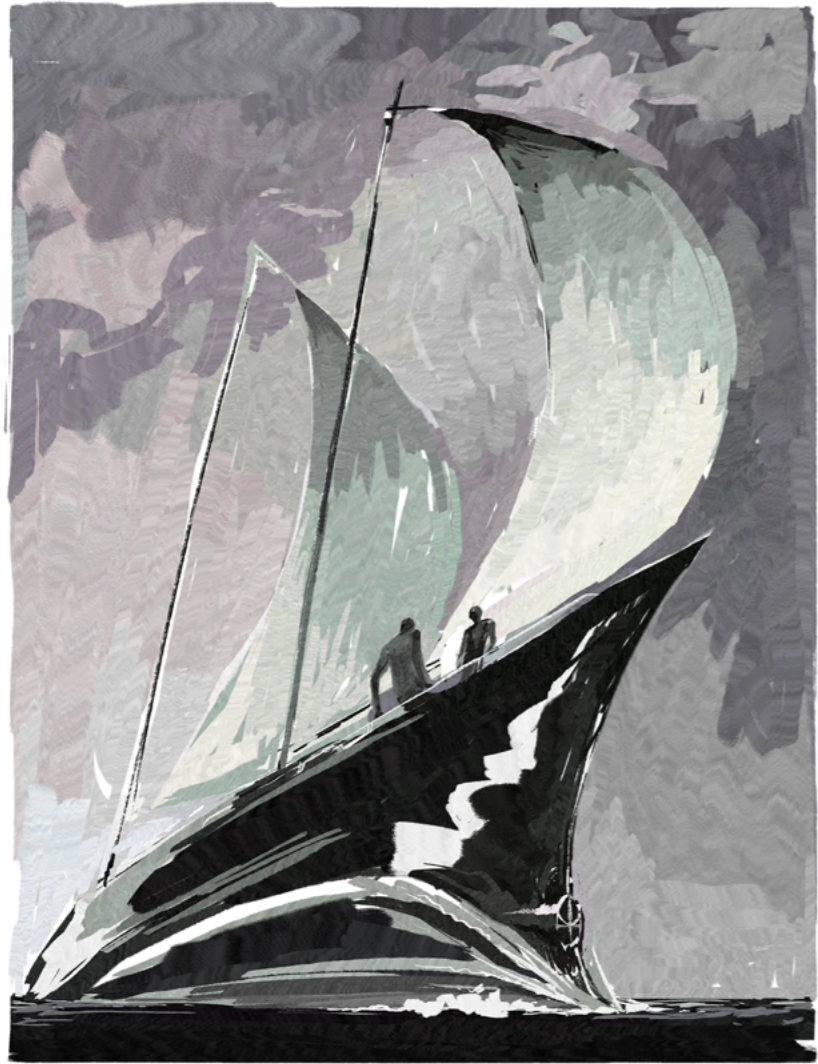












DOSLOV

Román Ayn Randové *Zdroj i* po téměř osmdesáti letech od svého vzniku stále budí emoce a rozvíříje společenskou debatu. V této práci jsem se ale rozhodl upustit od filosofických témat, v jejichž důsledku má ostře vyhraněné dílo mnoho příznivců i odpůrců. Soustředil jsem se výhradně na výtvarnou stránku, na interpretaci jednotlivých postav a atmosféry prostupující celým příběhem. Postavy románu, někdy komplikované, jindy místy až naivně schematické, posloužily jako bohatá předloha a zároveň jako zajímavá umělecká výzva.

Stojí za to zmínit, že jsem se rozhodl celou práci vytvořit technikou digitální malby, a to bez použití dalších pomůcek ve formě 3D modelování a techniky tzv. photo-bashingu (použití koláže z fotografií jako podklad pod samotnou malbu). Tyto postupy se sice stávají standardem v oboru, jsem však přesvědčený, že jejich vynecháním může být práce osobitější a z výtvarného hlediska zajímavější. Samozřejmě za cenu pracnějšího a zdlouhavějšího tvůrčího procesu.

Doufám, že tato práce poslouží jako zdroj inspirace ostatním začínajícím výtvarníkům s přesahem nejen do užité ilustrace a concept artu a nabídne jeden z možných způsobů, jak k této výtvarné disciplíně přistupovat.

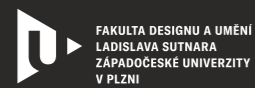
Zvláštní poděkování Petře Šestákové a Honzovi Chabrovi.

Vedoucí práce: Václav Šlajch

Autor: Adam Kaňovský

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara v Plzni

2021



SUTNARKA

