

Západočeská univerzita v Plzni
fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

HNÍZDO

Julie Schillingová

Plzeň, 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program: výtvarná umění

Specializace: Ilustrace a grafika, Komiks a ilustrace pro děti

Bakalářská práce

HNÍZDO

Julie Schillingová

Vedoucí práce: MgA. Marie Kohoutová

Katedra výtvarného umění

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

západočeská univerzity v Plzni

Plzeň, 2023

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Julie SCHILLINGOVÁ**
Osobní číslo: **D20B0052P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Komiks a ilustrace pro děti**
Téma práce: **AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Rozsah min. 24 max. 42 stran komiksu, použití vlastního příběhu.

Tvůrčí záměr: Vytvořit komiks dle vlastního námětu.

Způsob realizace: Tvorba literární předlohy, kresba storyboardu, zkoušky výtvarného řešení, finální kresba, lettering, předtisková příprava dat, tisk.

Cíl: Zpracovat originální, čtivý příběh v komiksovém podání.

Předpokládaný charakter výstupu: Rozsah min. 24 max. 42 stran komiksu. Kniha bude odevzdána v tištěné podobě, v počtu tří výtisků.

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 3 normostrany.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

BOX, Toy. *Komiksová učebnice komiksu*. V Praze: Paseka, 2019. ISBN 978-80-7432-927-2.
ARAKI, Hirohiko, *Manga in theory and practice the craft of creating manga*. V San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2017. ISBN 978-1-4215-9407-1.
EMINGEROVÁ, Dana a Arnošt LUSTIG. *Živel Lustig: jak se píše kniha, aneb, Hod' sebou ty bejku, už nemám moc času*. Praha: Mladá fronta, 2011. ISBN 978-80-204-2469-3.
MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
ZIDROU. *Shi*. Ilustroval José HOMES, přeložil Jitka MUSILOVÁ. Žalkovice: Vybíral, 2021-. Erb (Josef Vybíral). ISBN 978-80-88098-67-6.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Marie Kohoutová**
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2022**
Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 7. září 2022

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2023



Podpis autora

Obsah:

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	9
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	9
3. PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	9
3.1 Proces přípravy	9
3.2 Proces tvorby	9
4. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	10
PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	
4.1 Popis díla	10
4.2 Technologická specifika	10
4.3 Přínos práce pro daný obor	10
5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	11
a) Knížní a periodická literatura	11
b) Internetové zdroje	11
6. RESUMÉ	11
7. SEZNAM PŘÍLOH	12

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

V prvním ročníku jsem dělala komiks s názvem Noční hodina ve stylu comic noir. Ten není moc podobný stylem k mé bakalářské práci, ale je tam podobnost v tom, že obě práce mají hororové elementy.

Ve druhém ročníku jsme dělali stripy, které jsem zasadila do prostředí pohřebního ústavu. Tam také není moc podoba ve zpracování a stylu, ale jak v této, tak i v bakalářské práci se objevuje gotická atmosféra. Další práce co dobře ukazují mojí vášeň pro horor a tajemno je v krátkém komiksu Cleaner, což je čistý horor ve kterém využívám kombinaci tradiční malby a kresby s digitální úpravou. Další komiks, který bych měla zmínit, je Way home, který opět zpracovávám kombinací tradiční malby a digitální malby. Navíc se jedná o tichý komiks, kterým je i moje bakalářská práce. Z mých dosavadních děl se tedy dá vyčíst, že moje nejoblíbenější téma je horor a oblíbená technika je tradiční malba a kresba s úpravou v digitálu.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Už od začátku jsem jsem věděla, že chci dělat komiks. Byl to hlavní důvod proč jsem se hlásila do ateliéru komiks a ilustrace pro děti. A jedna z mých snů bylo vytvořit vlastní autorský komiks. Jen najít ten správný příběh co chci říct, byl poněkud problém. První nápady, které jsem zkusila, mi nebyly tak blízké co se týkalo žánru tak i dialogu. A po konzultacích s paní MgA. Kohoutovou jsme dospěly k závěru, že by bylo ideální si vyzkoušet tichý komiks, jako výše zmíněný Way Home. Což pro mě bylo perfektní. Nebudu lhát, když řeknu, že psaná část je pro mě vždycky ta nejtěžší. Jsem ten typ člověka, který bere pravidlo „show don't tell“ až do extrémů. A cítím se dostatečně sebevědomě ohledně toho, že jsem schopná vyjádřit emoce lépe ve své kresbě než v psaní. Když už bylo jasné, že zpracuji tichý komiks, následoval výběr tématu. Rozhodnutí bylo jasné, vzhledem k mé osobní vášni i předchozím zpracovávaným komiksům – a to hororový komiks. Horor je žánr, kde jsou emoce hlavní a nemusí se tam nic moc vysvětlovat. Jedná se o čisté pocity, co chceme vyvolat ve čtenáři. A u toho není potřeba slov.

3. PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 PROCES PŘÍPRAVY

Než jsem se vůbec dostala k vytváření finálního storyboardu, zkoušela jsem předtím několik jiných storyboardů. Nejdřív jsem se snažila mít něco s dobrým koncem, ale ukázalo se, že to bylo jedno z mnoha mých špatných rozhodnutí, které jsem musela změnit.

Pamatuju si, že když jsem začala psát poslední a finální storyboard, tak mě fascinoval koncept „dům co tě nenávidí“ a bylo to něco, co jsem chtěla prozkoumat víc do detailu, ale z tohoto prvotního konceptu tam zůstaly jen zbytky. Hlavní téma pro které jsem se tu rozhodla, je nakonec o prokletí, co změní neměnného protagonistu v monstrum. Navíc je to děj, které je snadné vyprávět pouze vizuálně.

3.2 PROCES TVORBY

Věděla jsem už od začátku, že bych chtěla dělat zase kombinaci tradiční a digitální malby. Tak jsem se rozhodla o kombinaci tuše pro linky, tužka a úhel pro stíny a v digitálu kolorování v plochých barvách a stínů.

Byla to technika, kterou jsem se inspirovala jak z jiných komiksů a ilustrací, ale taky z německého expresionismu v kinematografii, kdy přeš černobílé filmy dávali barvené filtry, aby vyjádřili víc emocí.

4. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÉ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

4.1 POPIS DÍLA

Příběh začíná na pohřbu příbuzné hlavní postavy. Ten jde pak k notářce podepsat závěť ohledně domu, který hrdina zdědil od zesulé, co jsem viděli na první straně.

To, kdo co je a jaké jsou jejich vztahy, není tak důležité. Je to něco, co si může čtenář domyslet jak chce. Jestli jde třeba o pratetu nebo o babičku hlavní postavy... Záleží jen na fantazii.

Hlavní postava pak odjíždí z města ke starému zchátralému domu. Je vidět, že nemá moc radost, takže z toho můžeme pochopit, co si o tom domě a svém dědictví myslí: Že je to barabizna, že to bude drahé na opravu a že tam zřejmě předtím nikdy nebyl. Vchází do domu kde jsem se snažila o design interiéru takové „první republiky alá já“. To je dobře vidět i na další stránce, kdy vchází do obýváku. Kromě toho využívám i hodně výrazné světlo a stín, hlavně u oken a dveří. Je to něco, co mi přišlo, že přidá hodně na dynamické a záhadné atmosféře. A další věc, které si můžeme všimnout, jsou detaily a reference. Hlavně u obrazů. Například ta soška, kterou zvedne na další straně, je reference na Volání Cthulhu od H.P Lovecrafta. Který byla jedna z mých literálních inspirací.

Jedna ze scén, co má ukázat, že ten dům má svojí duši, je bouchnutí dveří. Měla to být ukázka toho, jak mu ten dům dělá naschvál ještě z doby, kdy hlavní téma byl „dům co tě nenávidí“. Bohužel tohle téma se tam poté víc v podobném způsobu neukáže. Další scény jsou hlavně o ukázání toho domu a takzvaného klidu před bouří. Něco co nás uklidní, než přijde noc a s ním ten hlavní horor. Noční scény se dají hned poznat díky tomu, že stránky okolo panelů mají černé okraje. A taky, že je vše zahaleno v temnotách a tím pádem vyniká i jiná paleta barev. První noční scéna začne s tím, že je probuzen v noci záhadnou melodií zobrazenou notovou osnovou, která proudí a láká směrem k obýváku. Hlavní postava vytáhne na obranu hůl, která je v průběhu děje opakovaným nástrojem, a míří za směrem té melodie. Čím víc se hlavní hrdina blíží k tajemné hudbě, tím intenzivnější je barva. Můžeme vidět, jak se změnila soška, kolem které prochází: Už má otevřená křídla, která ukazují zeleně zářící oko, které bylo do teď skryté pod nimi. Použila jsem zelenou jako hlavní barvu zobrazující prokletí. Motiv očí pak zdůrazňuje prvek opakující se v příběhu, protože první místo kde vidíme znaky typického hororu, je právě v očích hlavní postavy. Proč jsem si vybrala gramofon a hudbu? Protože tohle je klasika a až trochu stereotyp pro horor. Něco starého co se z ničeho nic zapne uprostřed noci a vyvede z míry všechny postavy – nebo jednu v mém případě.

Když se hrdina vrací zpátky do ložnice, aby mohl zas usnout, je tam panel v kterém je víc zaměřen zblízka. Všimneme si, že jeho normálně černé oči změnilo barvu do zelena. Poté, co ulehne, zase slyší zvuky, co ho vzbudí a pořádně vyděsí. Myslím, že každý člověk by jednu náhodou věc hodil za hlavu, ale několik podobných zvláštních situací takhle krátce po sobě by vyděsily každého.

Sebere znovu hůl a vidíme za ním hlavní barvy, které jsem vybrala pro nejsilnější emoční situace. A to výrazně zelená až neonová, tyrkysová a světle růžová. Tyto barvy mi přišli nekonvenční a

poměrně chaotické. Hlavně zelená; tato zelená často symbolizuje zlou magii v médiích a přišlo mi, že přesně to by pasovalo k prokletí. Když vychází z pokoje je vidět hlavní antagonista příběhu. Obří černý pták, který by měl být něco jako temný duch přenášející prokletí, který pronásleduje své oběti, dokud nejsou kompletně pozřeny kletbou. Když otočíme stránku, vidíme, jak se hlavní postava blíží k oknu a chce ho otevřít, než si pořádně všimne, jak onen pták vypadá. To s kombinací melodie, která opět začala hrát, ho přivede do bodu naprosté paniky, kdy vezme nohy na ramena a začne prchat. Bohužel pro něho svět jako by nabral snové kvality a začne padat ze schodů do cylindru gramofonu až do úst ptáka. Když dopadne, nalezne se uprostřed obýváku. Unavený, vyděšený a zmatený. Stránka kolem panelů zas zas vrátí do bílé barvy a hlavní postava se dívá z okna kde je vidět jak svítí slunce a je již den. Tím pádem můžeme usoudit, že to co se teď stalo, byla zřejmě velmi živá noční můra.

Zvedá se a opatrně míří do kuchyně. Kontrolující obrazy po cestě. Když je v kuchyni napustí si vodu a zase je vylekán. Ale tentokrát normálním ptákem co jen přistál na parapetu. Hlavní postava se začne smát. Asi si uvědomil, že to bylo všechno jen zlý sen a s úsměvem na tváři se rozhodl začít pracovat na zahradě, aby to tam vypadalo lépe. Když z křoví vytáhne větev tak my jako čtenáři vidíme něco, co on ne. A to velké vejce v hnízdu vytvořeném z kostí. Chápeme, že něco se tam opravdu děje špatně. Zbytek dne stráví prací a odpočinkem kdy vidíme, že hodil trable z předchozí noci za hlavu. My mezitím vidíme jak se ono vejce z hnízda kostí začne klubat a vychází z něho stejná zelená záře, jako je to prokletí.

Další strana je zase noční a zase tam máme černé rámečky. A znovu se probouzí hlavní hrdina za zvuku tukaní. Ale tentokrát místo strachu reaguje velmi našťavaně. Zelené oči mu září tak jasně jak duchu prokletí. Běží za ním s holí v ruce. Jeho hněv ho pohltil a je mu jedno co, kdo a proč. Příběhne do obýváku kdy vidíme ducha stát na bystě kterou jsme tam viděli předtím. To je reference na havrana od Poea. Jenomže teď má oči otevřené a dívá se s podobně zelenýma očima dolů na hlavního hrdinu. Paleta se úplně změnila. Jako by normální a snový svět se stal jedním a tím samým. A za září zelených očí, které jsou výraznější než kdy předtím, háže holí po duchu, který padá poté k zemi.

Ale místo toho, aby to ukončilo tuhle noční můru, to spíš dokončilo hrdinovo prokletí. Soška praskla, vejce se vyklubalo a hlavní postava se deformuje a mění na příšeru. To bylo inspirováno specifickým žánrem hororu a to „body horror“ kdy transformace těla je hlavním znakem. U tohoto zrovna moje hlavní inspirace byl film Moucha z roku 1986. Panely se také zdeformovaly. Už nejsou rovné, teď spíš vypadají jako kořeny, nebo žíly rostoucí skrz stránky.

Na další straně je vidět, že již změněný rozbíjí okno a prchá někam do neznáma. Mezitím vidíme, že k domu přijíždí další člověk. Jedná se o stejnou notářku ze začátku, ale to není natolik důležité. Vidíme jak ji sleduje ze stromu a číhá. Nevíme co si myslí. Jestli ještě vůbec myslí. A na poslední straně vidíme, jak vchází do domu s monstrem se zářivýma zelenýma očima, které stojí hned za ní.. Jedná se o otevřený konec, kdy nevíme, co se stane dál. Protože to, co si každý čtenář představí dál, bude horší než bych já sama mohla kdy vymyslet. Což je další z věcí, co se často používá v hororu. Naše vlastní představivost a fantazie dokáže vytvořit horor speciálně pro nás s tím co nás osobně nejvíc děsí.

4.2 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Vytištěno v tiskárně FDULS v počtu 3 kusů co jsem potom sama sešila do sešitů. Gramáž vnitřních listů je 130g/m² a obálka 240g/m². V rozměrech 19/27 cm.

4.3 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Podle mě to přinese hlavně inspiraci ostatním v tom, že není potřeba slov na vyprávění příběhu. A nebo tím, jak se dá kombinovat digitální tvorba s tradiční. Ať experimentují a hlavně ať dělají něco, co je baví a to, co nejvíc znají, i když se zdá, že je to něco, co zajímá jen je. Svět je plný lidí a určitě jsou tam i další, které by je to bavilo.

5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

5.1 KNÍŽNÍ A PERIODICKÁ LITERATURA

- BOX, Toy. *Komiksová učebnice komiksu*. V Praze: Paseka, 2019. ISBN 978-80-7432-927-2.
- ARAKI, Hirohiko. *Manga in theory and practice, the craft of creating manga*. V San Francisco, CA: VIZ Media LLC, 2017. ISBN 978-1-4215-9407-1.
- EMINGEROVÁ, Dana a Arnošt LUSTIG. *Živel Lustig: jak se píše kniha, aneb, Hod' sebou ty bejku, už nemám moc času*. Praha: Mladá fronta, 2011. ISBN 978-80-204-2469-3.
- MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- ZIDROU. *Shi*. Ilustroval José HOMES. Přeložila Jitka MUSILOVÁ. Žalkovice: vybíral, 2021-. Erb (Josef Vybíral). ISBN 978-80-88098-67-6.
- ITŌ, Junji. *Balónky oběšenců: a další hororové příběhy*. Přeložila Anna KŘIVÁNKOVÁ. Praha: Crew, 2019. Crew manga. ISBN 978-80-7449-735-3.
- POE, Edgar Allan. *Havran a jiné básně*. [2. vydání]. Přeložil Jaroslav VRCHLICKÝ, přeložil Vratislav Kazimír ŠEMBERA, přeložil Augustin Eugen MUŽÍK, přeložil Karel DOSTÁL-LUTINOV. Praha: Dobrovský, 2017. Knihy Omega. ISBN 978-80-7390-684-9.
- KRIEK, Erik. *Z neznámého světa a další příběhy*. Přeložil Veronika ter HARMSEL HAVLÍKOVÁ. Praha: Argo, 2018. Argomiks. ISBN 978-80-257-2505-4.
- MARUO, Suehiro. *笑う吸血鬼 (Warau Kyūketsuki (Laughing Vampire))* 2000, March 15 - 秋田書店 ISBN 4-253-10310-3
- *Moucha* [The Fly][film]. Režie CRONENBERG, David. USA, 1986. *Zpracováno podle povídky Moucha od Georga LANGELAANA*

5.2 INTERNETOVÉ ZDROJE

- Internetová výtvarnice **GURYEVA Darya**, známá pod pseudonymem **KILGARRA** - <https://www.artstation.com/kilgarra>
- ilustrátorka **ŠIMEČKOVÁ Lenka** - https://www.instagram.com/lenka_simeckova/?hl=cs

6. RESUMÉ

My Bachelor thesis was author's comic book. So i chose silent horror comic. It is a story about man who moves into an old house he inherited and slowly gets cursed with turning into monster in the end.

7. SEZNAM PŘÍLOH

Předchozí práce

Cleaner, 2022

Strana 1



Way home, 2022

Strana 2



Malé skici které jsem udělala ze začátku. Mělo se jednat hlavně o zkoušení co je mi pohodlné a bych byla schopná takhle udělat celé.



Tady jsem zkoušela jak vlastně bude vypadat hlavní postava. Jak bude stará, jaké bude jejich pohlaví etc. Jediné co jsem věděla jistě bylo, že bude to hubená postava s černými vlasy.



Další pokusy jakým stylem bych to dělala. Zkoušela jsem kombinovat různé věci. Jako uhl, akvarel, tuš, ředěnou tuš, akryl etc. Ještě je tu vidět jak vypadal první koncept pro prokletou sošku. Tahle byla víc lovecraftovská. Jediné co jsem z ní nechala byla ta ptačí lebka jako hlava





Tady jsem se hlavně zaměřila jak by vypadala postava. Ještě v tomhle bodě jsem si nebyla jistá jaký bude jejich vzhled . Zase se jednalo o kombinaci různých technik, jako například jak by to vypadalo čistě v akvarelu, nebo jsem taky zkusila jak by to vypadalo ve stylu comic noir. Nakonec jsem se rozhodla pro druhý zleva zdola s tím, že barvy jsem tam poté přidám digitálně.