

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

KOMIKS DLE VLASTNÍHO TÉMATICKÉHO VÝBĚRU

Lenka Šimečková

Plzeň 2014

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Komiks a ilustrace pro děti

Bakalářská práce

KOMIKS DLE VLASTNÍHO TÉMATICKÉHO VÝBĚRU

PÁTEŘ DOMU

Lenka Šimečková

Vedoucí práce: M. A. Barbara Šalamounová
Oddělení výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2014

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

Plzeň, duben 2014

.....

podpis autora

OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1
1.1 Vlastní tvorba	
1.2 Školní tvorba	
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	3
3. CÍL PRÁCE.....	5
4. PROCES PŘÍPRAVY.....	6
5. PROCES TVORBY.....	7
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	8
7. POPIS DÍLA.....	10
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	14
9. SILNÉ STRÁNKY.....	15
10. SLABÉ STRÁNKY.....	16
11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	17
a) Knižní a periodická literatura	
b) Internetové zdroje	
c) Filmy	
12. RESUMÉ	19
13. SEZNAM PŘÍLOH	20

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

1.1 Vlastní tvorba

Moje první osobní zkušenost s komiksem byla ve druhém ročníku střední školy, kdy jsem se zúčastnila kreslířské soutěže magazínu Crew. Zadáním bylo zpracovat výherní scénář Josefa „Choze“ Blažka *Třída smrti*. Mé zpracování skončilo jako vítězné a komiks byl v magazínu otištěn. Jelikož to byla má první zkušenost s tvorbou komiksu, dnes se na tuto věc koukám nešťastně, protože použití písma a techniky bylo hodně experimentální.

Po tomto jsem si však plně uvědomila možnosti komiksu a začala vyhledávat příležitosti k publikování dalších prací. Tak jsem narazila na sborník Comics&Manga Book, vydávaný v rámci Bratislavského Comics Conu. První můj příspěvek zde se jmenovat *Sigrid*, komiks dělaný tužovou šrafurou. Druhým komiksem byla povídka *V pět ráno*, která skončila stříbrná v zimní soutěži tohoto sborníku. Na ní jsem si vyzkoušela koloraci počítačem.

Spojení těchto dvou technik jsem otestovala na komiksu *Ve stázi* pro brněnský fanzin BubbleGun.

Tyto tři pokusy byly fází hledání vhodné techniky pro komiks, takže spíše experimentování, aneb „jak už nikdy více“. Ale i tyto zkušenosti se počítají.

Další komiksem, se kterým jsem však technicky již spokojená, bylo *Sídlo* pro hororově zaměřené číslo BubbleGunu. Tímto celým hledáním jsem přišla na to, že nejdůležitější je pro mne atmosféra komiksu, a zpětnou vazbou od čtenářů i na to, že je to to hlavní, co u mých komiksů vnímají jako nejsilnější. A zároveň, že nejlépe se cítím v hororově laděném komiksu.

Proto jsem si ráda zopakovala spolupráci s Blažkem a Shirely na jejich dalším scénáři a vznikla tak krátká komiksová povídka *Zámek hrůzy*, která byla publikována v magazínu Full Moon Zine.

Poslední věcí, která by se dala přiřadit do komiksu, byla spolupráce s Petrem Měrkou na grafickém zpracování jeho povídek, z nichž jedna byla otištěna v magazínu Živel.

1.2 Školní tvorba

V prvním ročníku vysoké školy jsem vytvořila čtyřstránkový komiks *Blátivý muž* do soutěže CZ.Komiks.11, který skončil jako vítězný společně s komiksem od Alžběty Wolfové, a umožnil mi navštívit Mezinárodní festival komiksu ve francouzském Angoulême a rovněž byl otištěn v magazínu Aargh!. Druhým ateliérovým komiksem byla čtyřstránková klauzurní práce *Re/generace de/generace*.

Dalším komiksem v rámci ateliéru ve druhém ročníku byl *Černý kocour* na motivy E.A. Poea do ateliérové sbírky detektivních povídek *Malebné mordy*.

Páteř domu je můj první pokus o komiks takového rozsahu, jelikož vše výše uvedené jsou jen pár stránkové povídky.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

S komiksem jsem se poprvé setkala jako dítě na prvním stupni základní školy, když jsem našla číslo nějakého skautského časopisu. Obsah komiksu mě tehdy nezaujal, avšak forma byla něco, co jsem přesně potřebovala. Mívala jsem totiž velmi živé noční můry a mamka mi poradila, ať je dostanu ven nějakým kreativním způsobem, např. kreslením nebo psaním. U samotného psaní jsem však nikdy nevydržela dlouho a samotná kresba zase nedokázala vyprávět vše, co jsem chtěla. Proto byl pro mě objev komiksové formy jako zjevení, jelikož v sobě spojoval obě tyto složky rovnoměrně.

Snová tematika mi vydržela až dodnes, kdy jsou sny největším inspiračním zdrojem – výklady a symboly, přístupový nástroj k podvědomí nebo instinktům, vnímání jiných časů a vrstev, lucidní sny, spánková paralýza – vše, co se dá využít k zprostředkování a vytvoření nějaké atmosféry a příběhu.

Mám ráda snové příběhy z pera Neila Gaimana nebo ne-sci-fi část tvorby Raye Bradburyho a způsob, jakým snová témata zpracovávají. U nich se nechávám inspirovat způsobem, jakým lze sny odvyprávět, aby působily stále snově, ale přesto dávaly pochopitelnou logiku běžného světa.

A pak samozřejmě miluji Carrollovu Alenku a variace na ní, stejně, jako rozličné interpretace toho, co může znamenat. Její proniknutí do jiného světa/dimenze/snu již inspirovalo k mnoha dalším dílům a vždy mě bavilo zkoumat, jak který tvůrce tento druhý svět pochopil a ujal se jeho interpretace.

Dalším inspiračním zdrojem, ze kterého jsem instinktivně čerpala, jsou počítačové hry a jejich mechanismy – vyhledávání itemů v jednotlivých lokacích, které vám odemknou další level, boss battle, final boss apod.

Co mě velmi baví, je hledání podobností mezi sny/fungováním mozku a počítačem. Během let jsem např. zaznamenala několik snů, které se mi často opakovaly i v dlouhých intervalech, v průběhu těch let se akorát měnily kulisy/textury, ale scénář/kód byl stejný. Jakoby sny fungovaly podobně, jako když se vylepšuje software, základní úkoly a příkazy jsou stejné, ale jen grafika a výkon se mění. To se dá říci i o historických událostech.

Další zdroj, který se mi líbí do toho zamíchávat, jsou duchařské historky a historky o místech, kde se události nebo osoby otiskli tak silně, že jejich projevy nebo vzpomínky na ně se odtud nedaří odstranit. Duchové podle pověstí vznikají tím, že člověk zemře s nějakou nevyřešenou záležitostí, v přílišném zmatení nebo strachu apod. V podstatě se chová jako program, který byl špatně odinstalován. Zbytky jeho kódu/duše stále zůstávají v systému, a hromadí-li se tyto zbytky, můžou způsobit anomálie či systém i poškodit. Proto jsem velmi chtěla vytvořit něco, co by nějak spojilo a odkázalo na tyto oblasti, jelikož se dá říct, že je to můj takový zájmový koníček, a zároveň tím chci trochu vzdát hold všem těm snovým autorům a počítačovým hrám, na kterých jsem vyrostla.

3. CÍL PRÁCE

Mým cílem bylo vytvořit komiksovou knihu, vyobrazující a spojující snové vize do uzavřeného příběhu, avšak ne ve formě klasického akčního komiksu nebo naopak experimentálního uměleckého komiksu, ale ve fúzi obého. Chtěla jsem zachovat atmosféru s vlastní podivnou snovou ne/logikou, ale zároveň to podat ve srozumitelném příběhu. Snažila jsem se o poskládání několika motivů ze svých snů do srozumitelné a ucelené formy, a zároveň tak vzdát poctu či odkázat na některé mé inspirační a zájmové zdroje, jako například Alenku v Řísši divů, videoherní mechanismy a estetiku starých hororů o strašidelných domech a místech, jako např. *House on Haunted Hill* s Vincentem Pricem, původní *The Haunting* nebo dům z Hitchocova *Psycho*. Rovněž to byla výzva sama sobě, jestli dokážu něco takového dotáhnout zdárně do konce, jelikož komiks o podobném rozsahu jsem ještě nedělala. Zvolila jsem vlastní příběh namísto zpracování příběhu někoho cizího, jelikož jsem vždy chtěla nějak literárně zpracovat své sny, ale vždy, když jsem se o to pokoušela ve svém volném čase, nikdy jsem to nedokončila. Doufala jsem tedy, že zvolení tohoto tématu jako bakalářské práce mě donutí to dokončit, jelikož už dlouho toužím po tom dostat některé mé sny v tvůrčí podobě ven ze své hlavy.

4. PROCES PŘÍPRAVY

Nějaké roky předtím jsem si vedla snový deník, kam jsem si zapisovala sny, které by bylo možné v budoucnu nějak využít. Když přišlo rozhodování o bakalářce, koukla jsem se pro inspiraci do těchto několik let starých zápisů a našla v nich stále se opakující motivy, které dohromady i svým způsobem nějak souvisely. Sem tam jsem se k zápiskům vracela a nacházela v nich nové použitelné věci. Jelikož mi spíše vyhovuje, když se věci nechají plynout a zformovat sami, příběh jsem se nikterak násilně nesnažila dávat dohromady, ale jen čas od času si zapsala malé poznámky, které se po nějaké době začaly skládat v jeden obraz.

Také se v té době začaly řešit záležitosti okolo mé babičky, která byla celý můj i většinu matčiného života zavřena v psychiatrické léčebně, a problémy s domem po ní, kterému se kvůli jeho minulosti lidé vyhýbají. S tím jsem pozorovala, jak i život a činy člověka, kterého osobně vlastně neznáte, ale sdílíte s ním stejnou krev, může ovlivnit dění ve vašem životě, ať už přímo či nepřímo a neviditelně. I to se nakonec promítlo do námětu komiksu, i když jsem to nikdy přímo neplánovala, ale až zpětně si to uvědomila.

Zároveň s tím jsem si začala - zatím nekonkrétně - kreslit motivy, o kterých by komiks měl být (viz. příloha), a tak si ujasňovat i vizuální styl a atmosféru. Atmosféra byla pro mě vždy ze všeho nejdůležitější, a tak jsem se snažila najít techniku, která by byla jednak vhodná pro komiks, tzn. rychle proveditelná a čitelná, ale stále si zachovala snovou náladu.

Se samotným rozvržením příběhu jsem začala až o Vánocích, kdy jsem si rozkreslila stránky a jednotlivé panely. Před prací na čisto jsem ještě mnoho stránek vyřadila, překopávala panely a teprve v tento moment jsem příběh z poznámek poskládala do celistvého obrazu.

Během fáze přípravy jsem procházela inspirační zdroje, jako např. *Ztracené dívky* nebo *Sandmana*, kde je využito způsobů komiksového vyprávění, kdy se výtvarno a stylizace odvíjí od vypravované části nebo se mísí plynulý text s ilustrací uprostřed komiksu.

5. PROCES TVORBY

Jako první jsem si ujasnila vzhled jednotlivých charakterů. Hlavní hrdinku jsem podle pokynů vednoucího ještě upravovala, např. jí odebrala copánky a změnila obuv, aby nepůsobila příliš starobyle (viz. příloha). Pak jsem rozvrhla jednotlivé strany komiksu s panely. Jak se mé názory na příběh měnily, stránky jsem ubírala nebo naopak přidávala. Z původně rozkreslených čtyřicetipěti stran jsem se dostala nakonec až na šedesát.

Když byl základ rozvržen, přešla jsem k čisté kresbě stran. Papír jsem zvolila nenáročný, jelikož jsem chtěla pracovat pouze v tužce a kolorizaci provádět v počítači. Pracovala jsem asi po pěti stranách, kdy jsem načrtla lehce pět stran, ty poté vytáhla pevnější linkou a posléze se přesunula na dalších pět.

Jak byly komiksové strany hotové, podle pokynů vednoucího práce jsem provedla ještě drobné změny v panelech, aby byl děj plynulejší – např. strana s doktorem, kde jsem ubrala na počtu panelů.

Následně jsem všechny strany naskenovala a za pomoci tabletu vybarvila. S výběrem barev jsem experimentovala přes několik fází. Od náročnějších, stínovaných a více barevných pokusů jsem přešla k jednoduchému plochému vybarvení s pouhými dvěma barvami pro každé patro. Moje původní představa bylo dosáhnout přehnané, ale přesto celistvé barevnosti, podobné té jako ve filmovém hororu *Suspiria*, to se ale při použití v komiksu ukázalo jako příliš rušivé, takže jednoduché tónování do jediné barvy nakonec zvítězilo.

Poté, co byly strany vybarveny, jsem začala pracovat na doprovodných ilustracích k jednotlivým příběhům.

Když byla vizuální kostra hotova, mohla jsem pokračovat na bublinách a textech. Bubliny komiksu jsem doplnila digitálně přes samostatnou vrstvu. Nakonec jsem vložila text, nejprve do komiksu a následně text k ilustracím.

Když bylo hotovo, ukázala jsem práci ještě několika lidem na posouzení a po jejich připomínkách změnila několik drobností, které jsem si sama neuvědomovala, jako např. používání anglických citoslovcí apod.

Nakonec jsem strany vyřadila pro tisk na formát B5.

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Komiks je nakreslen v tužce, přestože je obvyklejší a profesionálnějším lineární komiks následně inkovat. Ponechala jsem tužku proto, že mám raději jakousi živost a špinavost tužkové linky, než sice čistou, ale poněkud mrtvou linku tuží. Tužka a kolorizace v počítači je technika, kterou jsem si během let velmi oblíbila, jelikož ponechává živost ruční kresby a případnou přirozenost použitého papíru, která mi jinak u celodigitálních věcí chybí, dává však dostatek volnosti k následnému experimentování a všemožným úpravám v počítači bez nebezpečí nezvratného chybování.

Lineart jsem naskenovala a přes vrstvu Multiply ve Photoshopu následně pomocí tabletu vybarvila. Pro každé patro jsem zvolila odlišný odstín – pro první zelené, pro druhé růžové, pro třetí modré a pro čtvrté šedivé – s tím, že všechna patra spojuje žlutá barva vedoucí kořenem. Někde bylo potřeba použít ještě jedné barvy ke zvýraznění některých objektů, jako nože či injekce, vždy jsem to však použila jen na tyto malé objekty, aby se to příliš netlouklo se zbytkem komiksu. V případě postavy měňavého ředitele jsem chtěla navodit dojem jako býval u analogového vysílání, kdy bylo možné při špatném signálu vidět překrývající se kanály. Pro každou ‚osobu‘ v těle jsem tak použila jinou barvu, v odlišných vrstách tak došlo k překrývání a požadovanému efektu. Pak jsem přidala texturu šumu pro doladění správné iluze.

Podobného dojmu jsem chtěla docílit v předcházející chodbě, kde se měla patra domu prolínat. Tapety z jednotlivých pater jsem proto zde použila všechny a náhodně. Obrysy objektů, jako dveří či ráků, jsem nechala záměrně nedokončené a překrývající se přes sebe, aby to působilo, jak když se prolíná několik realit. Barevnost v tomto patře je sytější a použila jsem ještě jednu barevnou vrstvu navíc pro psychideličtější dojem. Jedna strana s ‚digitálním‘ pokojem se záměrně trochu odlišuje od zbytku, je sytější a plnější a chtěla jsem zde využít světla z monitorů.

Doplňující ilustrace jsou opět v originále provedeny v tužce a dokolorovány v počítači. Pro dvojstrany jsem zvolila ilustrace navozující dojem optického

vtažení a pro všechny použila stejnou kompozici, kdy je ilustrace umístěna v celé dolní části a tak zbývá dostatek místa pro text. Každé patro uvozuje malá ilustrace s označením kapitoly a předmětem, který se v patře nachází. Jednotlivé příběhy postav uvádí jejich samostatné vyobrazení. U všech těchto ilustrací jsem dodržela omezenou barevnost a sépiové tónování, aby správně působily jako vzpomínky.

Od začátku jsem počítala s tiskem komiksu na formát B5, proto jsem v originále pracovala s formátem o řád větším, a to B4. Měkkou lepenou vazbu jsem zvolila jednak z důvodu dostupnosti pro pozdější případný dotisk, tak proto, že komiks není dostatečně silný pro tvrdou vazbu, koneckonců, i komiksová alba s více než sto stranami se u nás často vydávají jako paperback. Písmo zvolené v příbězích a v titulu je Arabic Typesetting, se kterým se mi pracuje velmi dobře, jelikož působí klasickým, ale vzdušným dojmem. Font použitý v komiksu je pak Dupuy.

Komiks je tištěn na ofsetový papír B5, 170 g/m², obálka pak na papír Flora gardenia, 240 g/m².

7. POPIS DÍLA

Na obálku jsem zvolila ilustraci, kdy dům je vzadu a dominujícím prvkem je zahrada se stromy před ním. Motiv stromu a jeho kořenů se prolíná celým komiksem, takže obálka toto téma již navozuje.

Na předsádku je použita nenápadná mozaika vytvořená z jednotlivých kořenů a kořen dominuje také na patitulu. Na titul je pak použita jedna z ilustrací domu v kruhu.

Začátek komiksu uvozuje malá ilustrace s označením kapitoly a kresbou kocoura, který se v první kapitole objeví. Na první straně vidíme celistvý pohled na dům, který nás uvede do místa dění a jedno z prvních oken nás hned seznamuje s hlavní postavou. Děj na dalších stranách se již nachází čistě jen v budově.

Dívka se ubytovává v domě, kde seznamujeme se s její tetou, která však pro příběh není důležitá a slouží jen jako pomocník pro uvedení výchozí situace. Dívka se v noci probouzí ze spánku a zjišťuje, že realita za okny domu zmizela a nahradila ji nicota. Vydává se zjistit více a při cestě narazí na kořeny, pokrývající vnitřek domu, a podivného mluvícího kocoura. Spolu pak jdou do dalšího patra, které odlišeno ze zelné růžovou barvou. Dívka a kocour si všimají dalších kořenů a podle nich pokračují do jednoho z pokojů, kde naráží na jednoho z obyvatel, podle šatů evidentně někoho z jiné doby. Žena není zcela psychicky v pořádku. Začne jim vyprávět důvod, proč je na tomto místě. Její vyprávění uvádí její ilustrace v odlišném kresebném stylu než samotný komiks. Příběh je umístěn na dvojstraně a jednostraně s ilustrací odpovídající obsahu jejího vyprávění.

Zjišťujeme, že žena byla provdána v dohodnutém svazku kvůli společenským konekcím, a následně v podivném pomnutí smyslů svého manžela zabila. Když vyprávění dokončí, podává dívce nůž, kterým zabila manžela s tím, že již není tak hezký, jako býval, a tak ho už nechce. Dívka pak váhavě vychází z pokoje, zmatená. S kocourem chtějí jít do dalšího patra pro možné bližší vysvětlení toho, co se stalo s domem, ale před schodištěm nacházejí mrtvolnou

ruku, která leží na kořenech a tráví je. Díky vyprávění ženy jim dochází, že to bude zřejmě ruka zabitého manžela, a v domění, že možné odstranění jeho těla zbaví kořeny nemoci, se vydají hledat další jeho části. Když je najdou, dívka sešije tělo zpět dohromady pomocí jehly, kterou našli v ženině pokoji, načež tělo obživne a začne je honit. Dívka si všimne, že darovaný nůž začal zářit, přesně, jak vyprávěla žena, a s pomocí kocourovi lsti se jí podaří nůž zabodnout do těla. Duch muže zmizí a průchod do dalšího patra je tak možný.

Další patro je tónované do modra, má odlišnou tapetu a uvádí ho ilustrace s římskou číslovkou dvě a kresbou nože. V tomto patře potkávají němého paralizovaného muže a podle odznaků na zdi usuzují, že býval vojákem. Muž jen očima pokyne ke svému nočnímu stolku, na kterém leží jeho deník. Dívka s kocourem do deníku váhavě nakouknou, usadí se a čtou. Mužův příběh opět uvozuje kresba jeho osoby a dvojstránková ilustrace koresponduje s obsahem jeho vyprávění. Dozvídáme se, že muž býval vojákem, který si z války odnesl posttraumatický syndrom a rozhodl se jej přemoci v léčebně. Jelikož byl bez prostředků, dohodl se s ústavem na alternativním hrazení – souhlasil se zapojením do experimentální léčby. Ta se však ukázala jako velice brutální, jelikož ji vedl doktor, který ji zjevně využíval pro uspokojení svých vlastních vědeckých poznatků bez ohledu na pacienta. Muž se pokoušel upozornit na toto jednání ředitele, ten však nereagoval a tak doktor pokračoval ve svých experimentech. Muže nikdo nevyslechl a i křik jako úleva od bolesti mu byl odebrán, jelikož doktorovi vadil v soustředění.

Když dívka dočte, odchází z pokoje, jelikož není co více říct. Nechápe souvislost mezi nicotou za okny, lidmi v pokojích a kořenem. Při pokusu jít dál ji ale cestu zablokuje množství kořenů a následně si všimá, že jsou v nich zabodané lékařské jehly. Mezi touto změtí naráží na doktora, který se rozzuří, jelikož ho dívka vyrušuje při práci. Dívka pochopí, že hlas, který doktorovi tak vadí, může použít jako zbraň a tak je přes doktora schopná projít dále na cestu do dalšího patra. Toto patro uvozuje ilustrace s číslovkou tři a obrázkem injekce. Chodba v tomto patře je chaotická a rozbitá.

Mísí se zde tapety z předchozích pater a působí jako glitch v počítačových hrách. Rovněž kořen zde sílí. Prochází kolem rozrušených dveří, do kterých však kořen nevede a pokusí se je otevřít. Za nimi vidí sedícího člověka připojeného k počítačovému zařízení, který prochází kódem domu a nejspíš tam našel virus. Dívka dveře rychle přibouchne, jelikož tomu, co viděla nerozumí. Pokračují v cestě chodbou k jediným dalším dvěřím, kam vede silný kořen. Kocour si zde všimne fotografií na zdi, kde matně poznává jednoho z mužů. Pokračují k pracovnímu stolu uprostřed místnosti, kde v křesle nacházejí zvláštní postavu - několik těl se v jednom místě prolíná. Kocour v jednom z nich poznává muže z fotky a nemá z něj dobrý pocit. Při přiblížení se k tělům si vzpomíná, že jsou to ředitelé tohoto místa, které bývalo soukromým psychiatrickým ústavem. Nadchází vyprávění o řediteli, které je opět uvedeno jeho ilustrací a pokračuje s plně kreslenou dvojstranou a jednostranou.

Ředitel, který předtím pracoval jako psycholog, založil ústav jako reakci na pomatení mysli jeho dcery, kterou dívka potkala v pokoji v prvním patře. Časem přijímal více a více pacientů, a tak zaměstnával i další doktory, aby měl čas se věnovat léčbě své dcery, která se nelepšila. Tato skutečnost ho velice trápila a tak se čím dál víc oddaloval dění v ústavu. Jeho zaměřování se pouze na stav dcery otupilo vnímání problémů ostatních pacientů, kterým se zavázal věnovat. Dům byl tak plný lidí, kterým se nedostalo pomoci a často tam skončili zapomenutí a v horším stavu než ve kterém tam přišli, což v celém domě zanechalo vzpomínku.

Když je ředitelův příběh dovyprávěn, kocour se pokusí proniknout do změti postav, čímž se doplní prvek, který změti chyběl k „vyladění“. Obraz je nyní celistvý a první původní ředitel se tak může zjevit. Kocour uvnitř je však slabý a nedokáže zadržet ducha ředitele, který se vydere ven a zaplní místnost. Dívka se pomalu topí v této ropovité hmotě. Dojem černé ropné tekutiny jsem zvolila proto, že se dá říci, že ropa sama je tvořena z dávno mrtvých organismů, kteří, podobně jako duchové, zůstávají v nějaké formě přítomni v realitě. Krom toho bývají zlí duchové a jejich pozůstatky v různých pověstech popisování vedle typické ektoplazmy také jako těžká černá tekutina.

Tekutina celou místnost zatopí a dívka se ocitá v černotě, kde v dálce uvidí malé světlo, ke kterému pomalu proplovává. Ukáže se, že světlo byl kocour, který si v okamžiku, kdy se ponořil do změti, vzpomněl, kdo skutečně je, a zalekl se toho, a proto bylo tělo schopné ho přemoci. Když je však nyní kocour toto schopen identifikovat, je pro něj možné černou hmotu již opustit. Pomocí kořenu se tak spolu vytáhnou nad hladinu, která postupně klesá. Dům je nyní v jiném stavu, kořeny jsou pryč, místnosti prázdné, jen nábytek zakrytý prostěradly zůstal. Pokračují spolu do přízemí a vycházejí z domu, jelikož nicota za dveřmi a okny již zmizela. Jelikož kocour už poznal, co je zač a co ho v domě drželo, nic ho nyní nepoutá k místu a může už odejít/zemřít. V závěru vidíme přicházející tetu, která oznamuje příjezd demoliční čety, což je změna oproti jejímu tvrzení ze začátku, kdy měl být dům jen zrenovován. Nyní jej však, stejně jako kocoura, již nepoutá minulost a tak se realita kolem něj změnila a může být stržen. Poslední stránka zobrazuje dům stejným způsobem, jako stránka první, avšak teď je viditelně zdevastovanější časem a z vrcholu vyrůstá strom.

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Nemyslím, že by má práce mohla být nějakým větším přínosem českému komiksu, ale trůfám si říct, že mi v českém komiksu chybí nějaké osobitější, individuálnější, ale přesto ne příliš artové dílo, zkrátka, že tu chybí nějaká střední cesta pro komiks. Na českém trhu vídám většinou jen tři kategorie komiksů - životopisné a historické komiksy, velmi artové a experimentální komiksy anebo oddechový zábavný mainstream. Chybí mi tu nějaký kompromis mezi těmito proudy, něco, co by vyhovovalo i mainstreamovějšímu čtenáři, ale stále si zachovalo hodně z duše autora a jeho touhy sdělit něco čistě svého. Ze zahraničí dám příkladem komiksy podle Neila Gaimana nebo Alana Moorea, kde si jejich díla zachovávají nějaké osobní sdělení, autorovo vidění světa, stejně tak jako artovou kvalitu, přesto jsou stravitelné pro mainstreamového čtenáře. Samozřejmě, že česká scéna se s tou, ve které tvoří oni, nedá srovnávat, jak množstvím příležitostí a čtenářů, tak množstvím lidí, kteří se na komiksu podílejí.

Přestože je pro naše autory komiks spíše osamělým koníčkem s velkým rizikem ztrát, zdá se mi, že spousta z nich se až příliš drží nějaké nastolené linie, a není tu příliš vidět širší variabilita, i když s příchodem crowdfundingových možností se situace vyvíjí k lepšímu.

Sama objektivně nemůžu říct, jak na tom vlastně jsem s tímhle problémem já, ale doufám, že je tu šance do budoucna pro odlišné, ale přesto běžnému čtenáři přístupné komiksy a snad mladší generace bude v tomto více odvážnější a uvolněnější.

9. SILNÉ STRÁNKY

Za silnou stránku bych považovala snovou náladu. Atmosféra pro mě byla vždy nejdůležitějším a nejrozhodujícím prvkem, jak u filmu, hudby, tak u literatury, avšak nikdy by neměla sloužit jako nástroj k zamaskování např. logických kiksů. Doufám tak, že se mi v tomto příběhu podařilo udržet silnou atmosféru a přesto to není to jediné, na čem dílo stojí.

Spokojená jsem rovněž s barevností jednotlivých pater, které se mi podařilo srozumitelně oddělit a přesto zachovat celistou harmonickou barevnost, která dává logiku i příběhově/významově, zejména pak ve třetím patře.

Jsem rovněž spokojená s výsledkem doplňujících ilustrací, jelikož výtvarně jsou tím, v co jsem doufala, a to navozující dojem starých ilustrací k povětšinou anglickým příběhům typu Tajemná zahrada, jen převedené do hororovějšího duchu.

10. SLABÉ STRÁNKY

Jelikož se jedná o pokus o vlastní literární počín, navíc po dlouhé době, kdy jsem nic nenapsala, samotný příběh může být slabou stránkou, do které objektivně nevidím. Nepodařilo se mi dostat do komiksu vše, co jsem původně zamýšlela a možná jsem se v mnoha místech i obávala dát tam více.

Co se výtvarné stránky týče, může být slabou stránkou jakási nekompaktnost stylů, kdy na komiks je použit jiný styl než na doprovodné ilustrace. To bylo však ze začátku rovnou zamýšleno, nejsem si však jistá, jestli se mi to podařilo správně uhrát dohromady.

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. MOORE, Alan., GEBBIE, Melinda. *Lost Girls*. USA: Top Shelf Productions, 2006. ISBN 1-891830-74-0
2. FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář*. Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 80-87067-65-7
3. CARROLL, Lewis. *Alenka v kraji divů... a za zrcadlem*. Praha: Levné knihy, 2007. ISBN 978-80-7309-523-9
4. MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
5. BRADBURY, Ray., MCKEAN, Dave. *The Homecoming*. New York: Collins Design, 2006. ISBN 978-0-06-085962-6
6. BRADBURY, Ray. *Říjnová země*. Praha: Baronet, 2006. ISBN 80-7214-944-X
7. GAIMAN, Neil. Sandman: *Preluda a nokturna*. Praha: Crew, 2002. ISBN 80-86321-15-0
8. GAIMAN, Neil. Sandman: *Domeček pro panenky*. Praha: Crew, 2012. ISBN 978-80-7449-130-6

b) Internetové zdroje

1. LYONS, Kevin. *10 great haunted house films*. 2013 [cit. 2014-04-06].
Dostupné z: <<http://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/lists/10-great-haunted-house-films>>
2. *Lucid Dream*. Wikipedia. [cit. 2014-04-06]. Dostupné z:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Lucid_dream>
3. *Sleep Paralysis*. Wikipedia. [cit. 2014-04-06]. Dostupné z:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Sleep_paralysis>
4. MCGEE, American. *The Art of Alice: Madness Returns*. DarkHorse Books, 2011. Dostupné z: <<http://www.scribd.com/doc/79468065/Artbook-of-Alice-Madness>Returns>>
5. PBS Idea Channel. *How does glitchy art show us broken is beautiful?*. 2013. Dostupné z: <<http://youtu.be/7MCmBHPqz6I>>

c) Filmy

1. CASTLE, William. *House on Houted Hill*. USA, 1959.
2. HITCHCOCK, Alfred. *Psycho*. USA, 1960.
3. BUÑUEL, Luis. *The Exterminating Angel*. Mexiko, 1962.
4. WISE, Robert. *The Haunting*. USA, 1963.
5. ARGENTO, Dario. *Suspria*. Itálie, 1977.
6. WACHOWSKI, Andy&Lana. *Matrix*. USA, 1999
7. GILLIAM, Terry. *Tideland*. Kanada, 2005.
8. DEL TORO, Guillermo. *Pan's Labyrinth*. Španělsko, 2006

12. RESUMÉ

My goal was to create comic based on a story written by me and connect it with text parts and illustrations. The story is based on my dreams that i had collected throughout the years and is also inspired by ghost stories, haunted house movies, literature and gaming mechanics . Some aspects of the story are also inspired by current happenings around my mentaly ill grandma and the problems with her heritage and passing.

Gaming mechanics are presented in a way, how the main hero continues her way through the house – she visites rooms/location with different people and each of these people give her items or knowledge that help her fight the boss of the location she is in, and then she continues to another level.

Strong insprations for this comic were also Carroll’s Alice and stories based around seeing through the mirror or into other dimensions.

The techniques I used for this comic was computer colored pencil line art. The most important aspect of this work for me was to keep it within a dream-like atmosphere feeling, but don’t drown story and logic in it.

13. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Prvotní návrhy hlavní postavy

Příloha 2

Obrázky vzniklé při ucelování tématu bakalářky

Příloha 3

První náčrty rozvržení komiksu

Příloha 4

Komiksové strany bez počítačového vybarvení

Příloha 5

První nepoužité varianty vybarvení

Příloha 6

Nepoužitá a použitá vnitřní ilustrace

Příloha 7

Nepoužitá a použitá varianta obálky

Příloha 8

Hotové strany komiksu

Příloha 9

Hotové vnitřní ilustrace

Příloha 10

Filmová vizuální inspirace

Příloha 11

Vlastní komiks svázaný

Příloha 12

CD s nahranou teoretickou a uměleckou prací

Příloha 1
Prvotní návrhy hlavní postavy



foto: vlastní

Příloha 2

Obrázky vzniklé při ucelování tématu bakalářky

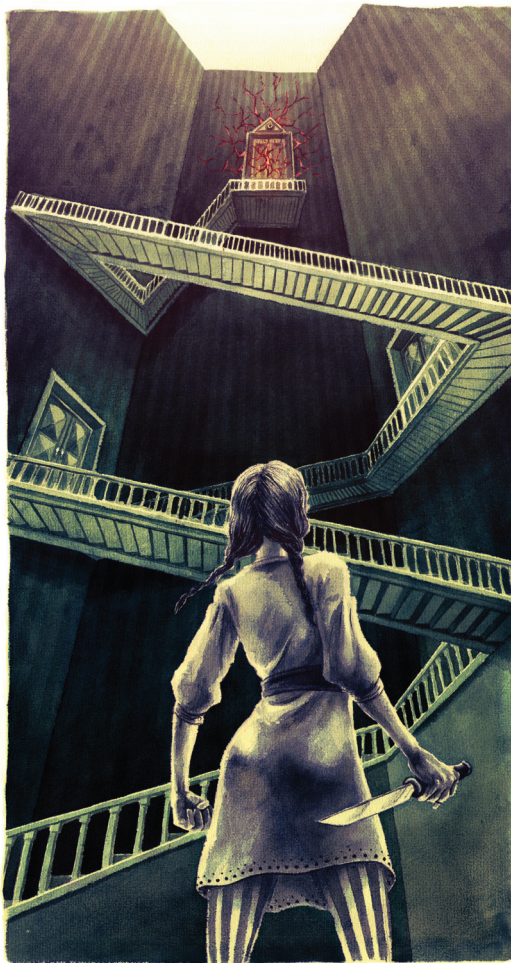


foto: vlastní

Příloha 3 První náčrty rozvržení komiksu

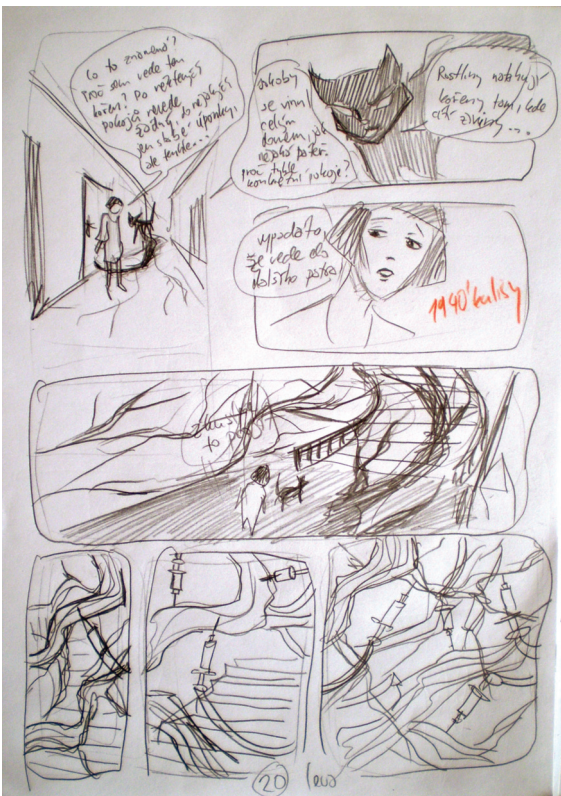
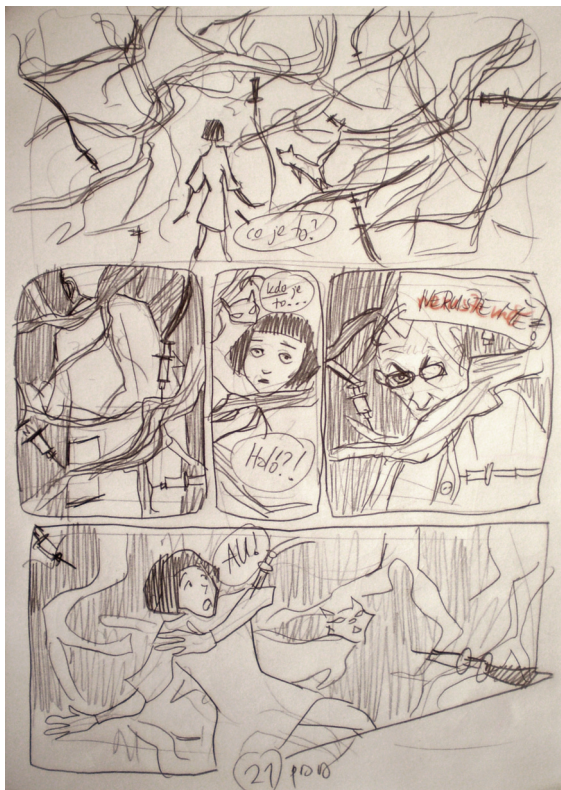


foto: vlastní

Příloha 4

Komiksové strany bez počítačového vybarvení

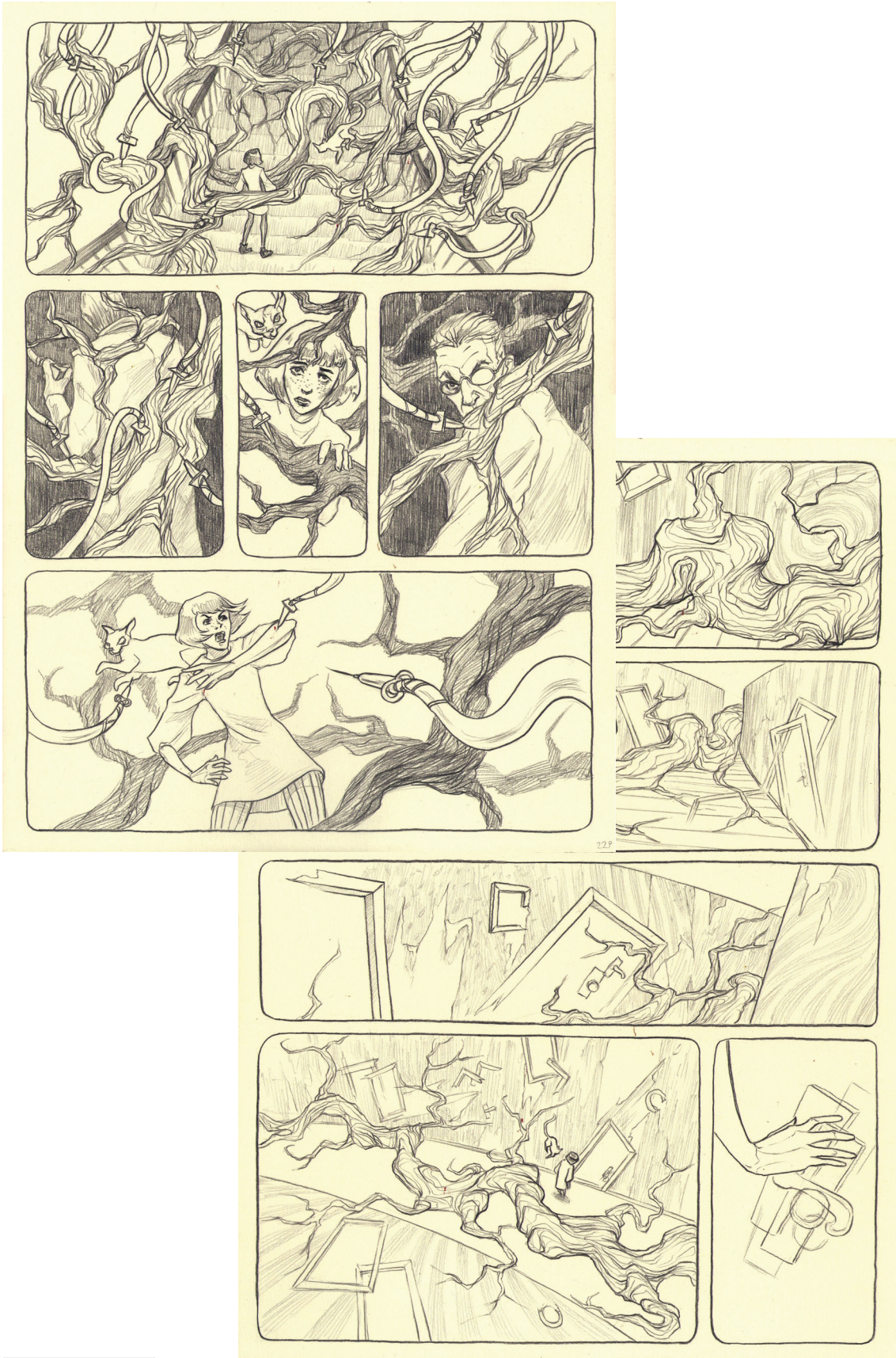


foto: vlastní

Příloha 5
První nepoužité varianty vybarvení



foto: vlastní



foto: vlastní

Příloha 6

Nepoužitá a použitá vnitřní ilustrace



foto: vlastní

Příloha 7

Nepoužitá a použitá varianta obálky



foto: vlastní

Příloha 8

Hotové strany komiksu

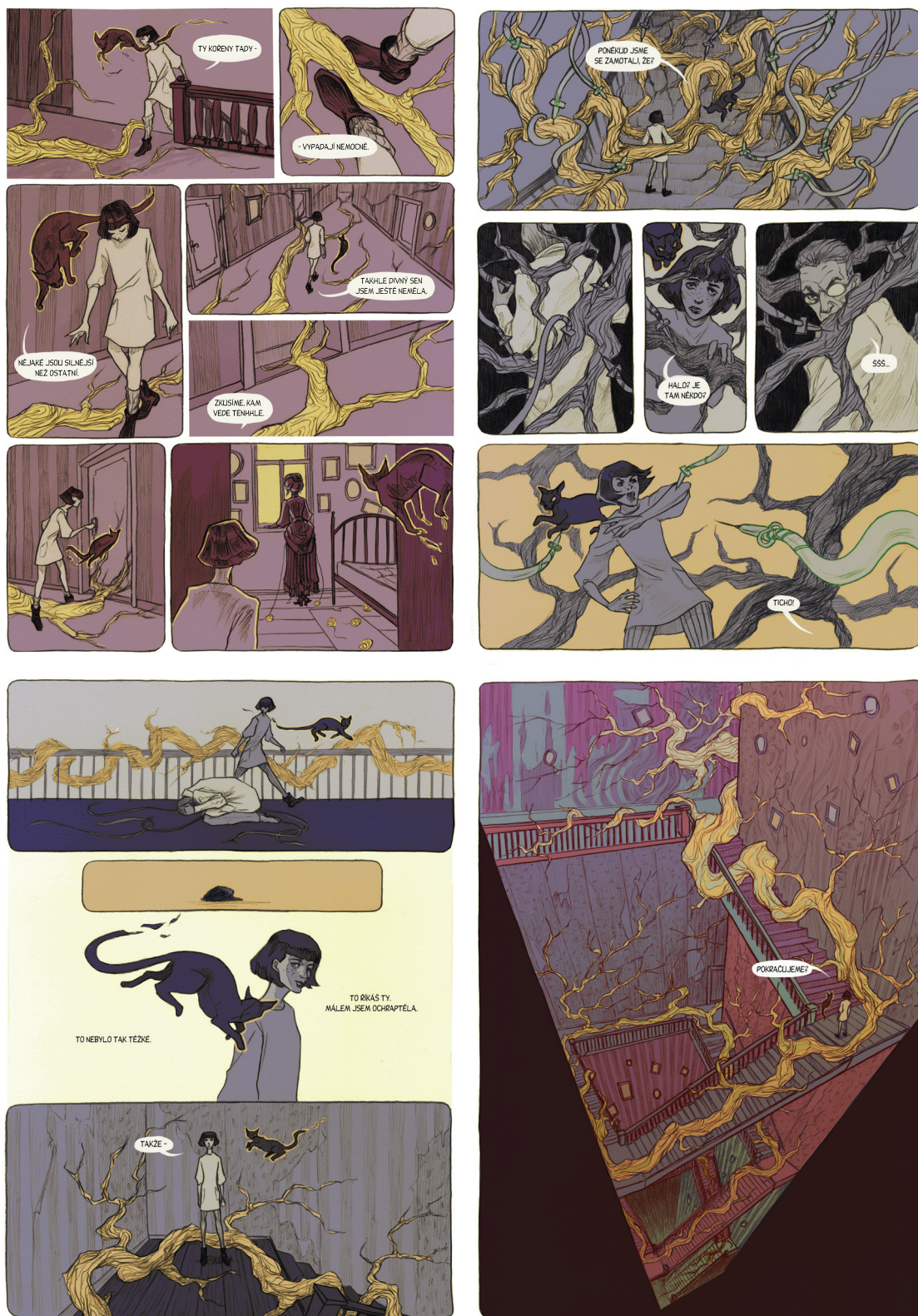


foto: vlastní

Příloha 9

Hotové vnitřní ilustrace



foto: vlastní

Příloha 10

Filmová vizuální inspirace

1. *The Haunting* (1963), 2. *Vertigo* (1958), 3. *Psycho* (1960), 4. *Tideland* (2005), 5. *Suspiria* (1977)



foto: www.imdb.com/, www.google.com/

Příloha 11
Vlastní komiks svázaný



foto: vlastní



foto: vlastní