

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

KOMIKS DLE VLASTNÍHO TÉMATICKÉHO VÝBĚRU

Pavel Liška

Plzeň 2015

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

MODRÝ PEKLO

Pavel Liška

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

Plzeň 2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Pavel LIŠKA**
Osobní číslo: **D13B0119P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Komiks a ilustrace pro děti**
Název tématu: **KOMIKS DLE VLASTNÍHO VÝBĚRU**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Minimální rozsah prací

Minimální počet stran: 35

Počet: 3ks autorského komiksu

Formát: min.A4

Popis realizace: Vytvoření díla od počátečního zpracování námětu, přes přípravu hrubého scénáře (storyboardu) a výtvarného návrhu, ke konečné realizaci komiksu a jeho grafické úpravě spojené s tiskem a vazbou.

Výstup: Vznikne autorský komiks vytvořený kombinovanou technikou, dle vlastního tématického výběru.

Průběžné plnění úkolů dle pokynů vedoucího práce (a příp. konzultanta, je-li stanoven) a pravidelné konzultace do termínu odevzdání práce 1x týdně v rámci semináře ke kvalifikační práci.

Postup realizace

- 1) listopad - Teoretická část práce: (bod 1.- 3. uvědomit si, kdo jsem, odkud přicházím, kam směřuji dříve, nežli začnu pracovat). Z toho vyplývá výběr tématu a cíl práce. Praktická práce sběr materiálů a průběžné intenzivní studium zdrojů.
- 2) prosinec - Předložení řady skic a variant řešení.
- 3) leden - Varianty pracovní verze, volba nejvhodnější varianty, průběžná práce na praktické části závěrečné práce.
- 4) únor - Předložení adekvátně rozpracované praktické části závěrečné práce, předložení rozpracované teoretické části závěrečné práce v souladu s doporučenou osnovou.
- 5) březen - Realizace výsledného projektu, předložení pracovní verze kompletní teoretické práce.
- 6) duben - Finalizace a odevzdání: (finalizace projektu, dokončení teoretické i praktické části práce, příprava prezentace, odevzdání obou částí práce pro udělení zápočtu).

Obhajoba:

červen - obhajoba + ve stanoveném ateliéru prezentace kvalifikační práce na CD/DVD (v podobě pro tisk)

Rozsah grafických prací: **vyplyne ze zpracování BP**
Rozsah pracovní zprávy: **min. 10 normostran textu**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**
Seznam odborné literatury:

FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář. Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 80-87067-65-7.

ANDERSON, Max. Pixy. Praha: Mo komiks s.r.o., 2004. ISBN 80-86661-06-7.

TAN, Shaun. Nový svět. Praha: Labyrint, 2012. ISBN 978-80-86803-21-0.

CLOWES, Daniel. Jako sametová rukavice odlitá ze železa. Brno: AIDente, 2005. ISBN 80-903599-0-6.

GAIMAN, N., Mckean, D. Vraždy a housle. Most: Netopejr, 2006. ISBN 80-86096-95-5.

MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Brno: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

GRAVETT, Paul. Graphic novels. New York: Collins Design, 2005. ISBN 978-0-06-082425-9.

BRUNETTI, Ivan. Anthology of Graphic fiction, cartoons, and true stories. Yale: Yale University Press, 2006. ISBN 978-0-300-11170-5.

Vedoucí bakalářské práce: **M.A. Barbara Šalamounová**
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **30. září 2014**
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2015**

Doc. akad. mal. Josef Mištera
děkan



Ing. BcA. Jana Trnková
vedoucí katedry

V Plzni dne 20. října 2014

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

1.1. Vlastní tvorba

Ilustraci a malbě jsem se věnoval již od dětství. Mezi roky 1989 a 1996 jsem navštěvoval lidovou školu umění, zejména u plzeňského malíře a bývalého ředitele Galerie města Plzně Václava Maliny.

Tehdy jsem na základní škole vytvořil svůj první komiks s názvem „Ferda“, inspirovaný Ferdou Mravencem českého ilustrátora Ondřeje Sekory. Jednalo se o krátké příběhy, v nichž na konci děje Ferda vždy, v důsledku své neopatrnosti při práci, zemřel. Také jsem každý rok vytvářel třídní tablo, kde jsem si vyzkoušel první narativní vyprávění pomocí bublin.

Mezi mé nejoblíbenější činnosti ale patřilo vyrábění pop-upových ilustrací kombinovaných s koláží, nad kterými jsem trávil mnoho dní.

V tomto věku, a musím říci i k mé škodě, jsem pak o některé klasické výtvarné techniky ztratil zájem a uchýlil jsem se k samostudiu. Impulsem k tomu bylo, že jsem tenkrát dostal první počítač. Na něm vznikaly moje první počítačové ilustrace, fotomontáže a krátké animace, kterými jsem bavil spolužáky ještě na základní škole.

Po ukončení základní školní docházky jsem se díky střední škole zaměřené právě na techniku naučil kombinovat ruční kameru s počítačem, a také jsem začal spolu s mnohaletým spolužákem a kamarádem, se kterým spolupracuji dodnes, pracovat v programu na střihání videí.

V něm jsem zkoušel kombinace ilustrací a hraného filmu. Rozpracovali jsme film „Muž z budoucnosti“. Bohužel, kvůli nedostatku financí a kapacitě tehdejších datových nosičů, jsme práci nedokončili. Za nějakou dobu jsme se s již zmíněným spolužákem pustili do nového filmu s názvem „Laboratoř“, který byl určen do francouzského projektu Karavana deseti slov a do kterého jsem dělal počítačové animace.

V roce 2003, po ukončení střední školy, jsem pracoval v továrně jako údržbář výrobních elektrických linek. Tady jsem se zdokonaloval především z technického hlediska. Díky takto získaným zkušenostem jsem si doma sestavil první serigrafickou dílnu. To mi však nestačilo, a proto jsem v této době založil i kapelu, v níž hraji dodnes a vytvářím pro ni různé vizuální

prvky, jako jsou stojany na mikrofony, masky apod. Jednou z prvních (podtrhuji) „výtvarných“ potřeb kapely byl zpěvník. Ten jsem doprovodil ilustracemi vytvořenými v programu na tvorbu vektorů, které mají navodit atmosféru kramářských písní. Tyto ilustrace jsem pak tiskl na trika právě pomocí serigrafie.

Po odpracování směny v zaměstnání jsem měl každý den dostatečnou časovou rezervu. Rozhodl jsem se vrátit ke kořenům a zkusit studovat klasické výtvarné techniky na Plzeňské střední škole SSUPŠ Zámeček. Zde jsem si rozšířil obzory a poznal mnoho skvělých učitelů, kteří mne velice inspirovali. Navzdory náročnému skloubení pracovních povinností hlavního zaměstnání a vyvolené školy jsem dosahoval dobrých výsledků jak v ilustraci, tak v malbě.

Jako jednu ze tří nejlepších prací považuji svou první klauzuru na téma „město“, která byla později vybrána jako vizuální téma pro den Meliny Mercoury v Plzni. Šlo o černobílou ilustraci na formát B1. Zobrazil jsem v ní dominantní plzeňské budovy s trochu nekonstruktivistickou nadsázkou a při tom jsem si vyzkoušel první kresby technickými i klasickými pery.

Druhá práce byla rovněž černobílá perokresba. Šlo o soubor karet, ve kterých narativním způsobem zobrazuji místo klasických karetních symbolů vlastní, ukazující lidské hříchy, zábavy, potřeby a práci.

Jako třetí práci jsem vytvořil velký pop-up o rozměrech 100x70 cm plochy, na kterém se po rozevření ukáže obrovské město, k němuž jsem napsal jeden ze svých prvních pohádkových příběhů. Tuto práci se škola později rozhodla poslat do soutěže Národní cena za studentský design.

V této době mi bylo ze strany učitelů doporučeno, abych se přihlásil na Ústav umění a designu v Plzni (dnes FDU LS), což pro mne z hlediska financí byla jediná dostupná možnost. Taky jsem v té době začal amatérsky psát divadelní hry, včetně návrhů kostýmů, scénografie a kulis.

To mi dopomohlo k jednoznačné volbě specializace Komiks a ilustrace pro děti, ve které bych se mohl uplatnit a zároveň něčemu novému naučit.

1.2. Školní tvorba

V prvním semestru jsme jako zadání klauzurní práce měli moje oblíbené téma - město. Zde jsem si vyzkoušel různé grafické a ilustrační techniky, včetně mé první reliéfní ilustrace pomocí svářečky a kovového materiálu, nebo první vystřihovánky, které měly rovněž působit ilustrativním dojmem. Díky této práci jsem šťastnou náhodou získal při skicování na náměstí zakázku od Národního památkového ústavu, Územní odborné pracoviště v Plzni, pro který jsem později dělal ilustrace a komiksové návody na údržbu historických prvků v architektuře.

V druhém semestru jsme vyráběli knížku pro děti od tří do šesti let. To bylo pro mne něčím naprosto novým. Pokoušel jsem se o výzkumnou činnost v oblasti výtvarného cítění dětí předškolního věku, abych zjistil, co jsou schopné pojmout, co je zajímavá a co upoutá jejich pozornost. V této době mi nabídla paní doc. M.A. Barbara Šalamounová místo studentského asistenta. Nabídka mi přinesla daleko víc, než jsem si od základního vysokoškolského studia sliboval.

Ve třetím semestru jsme pracovali na komiksu s tématem sociálním či kriminálním. Vlastně už od mládí se zajímám o psychiku masových vrahů, a tak bylo toto téma pro mne jako stvořené. Udělal jsem komiks s vrahem Edmundem Kemprem, který se v nápravném zařízení věnoval vývoji strojů na přepisu Braillova písma, a tím svou hrůznou činnost alespoň trochu napravil. Za tento komiks jsem byl naší Fakultou oceněn.

Uvedený třetí semestr byl ještě obohacen předmětem storyboard, který je pro mne jedním z nejužitečnějších vůbec. Díky němu jsem si zjednodušil práci na dalším mimoškolním, a zároveň paralelně největším, projektu, na kterém pracuji již několik let. Jedná se o film „Kantor“, který se snažím volně zpracovat podle stejnojmenné povídky amerického spisovatele Williama Seward Burroughse. Za dobrý výsledek tohoto předmětu považuji i videoklip „Čarodějka“. Ten jsem nad rámec výuky dokončil a zároveň se stal dalším vizuálním klenotem mé již zmíněné kapely.

Čtvrtým semestrem se rozvinula moje touha o vytvoření kvalitního pop-upu. Výsledkem byla moje kniha na téma plzeňských pověstí, která byla poslána do soutěže Národní cena za studentský design. Inspiraci pro knihu jsem však získal předchozím komiksem rovněž na téma o Plzni, z něhož jsme společně zpracovali sborník.

A konečně v pátém semestru jsem se díky soutěži o Evropské hlavní město kultury 2015, ze které vyšla vítězně Plzeň, podílel na vizuální podobě zahajovacího večírku. Motivovaný právě získanou cenou za asistentskou práci a stipendiem Města Plzně jsem se rozhodl vytvořit z překližky obrovský pohyblivý „Oltář přivítání“, který dnes visí mezi prosklenými stěnami FDU LS.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Nad tématem bakalářské práce jsem dlouho přemýšlel a váhal. Chtěl jsem vytvořit něco naprosto vlastního. Při ilustraci cizí knihy bych musel respektovat dané. Většina lidí mi radila, abych se držel pop-upových knížek, nicméně v této kategorii jsem se bál, že bych vytvořil monstrum silné 15 centimetrů, a to je už poněkud neskladné.

Jediné, v čem jsem pro sebe viděl východisko, byl komiks. Vždyť právě kvůli tomuto médiu jsem se na obor hlásil. Vzhledem k tomu, že jsem do této doby dělal pouze krátké povídky v několika stránkách, chtěl jsem si vyzkoušet, jaké je to vytvořit větší, vícestránkové dílo. Zkusit se výtvarně kompletně vyjádřit jak ilustrativně, tak slovně, a to v komiksu není problém. Pro příběh samotný jsem měl hned několik důvodů.

Největší inspirací pro mě byl fakt, že jsem posledních 9 let trávil prací v továrně nadnárodní společnosti, kde by člověk čekal, že bude tolik let po pádu komunismu všechno šlapat jako hodinky. Rozhodně tomu tak není. Žijeme v době silné byrokracie, léty zaběhlé staré zvyky v nás přetrvávají. Když jsem po střední škole nastoupil do již otesané skupiny o deset let starších mechaniků ze Škodovky, nevěděl jsem, že dostanu záhy další školu - školu života. Před očima se mi odehrávaly různé, pro mne bizarní výjevy a scény, které jsem coby čerstvý absolvent do té doby nebyl schopen přijmout jako reálné.

Faktem je, že v těchto továrnách pracují i lidé s nedostatečným odborným vzděláním na vedoucích pozicích, lidé se špatnými morálními předpoklady, které pokládají za kladnou stránku své osobnosti, lidé, kteří by z hlediska svého zdravotního stavu neměli vykonávat zodpovědnou práci, natož např. vlastnit střelné zbraně, lidé různých národností bez alespoň základní znalosti našeho jazyka a lidé různých zvyků, které jsou v naší domovině přinejmenším podivné a jejichž aplikace jsou společensky nepřístojné, a mimo jiné i hrstka kriminálních živlů, která by jen stěží sehnala jinou práci. Jsou zde ale i lidé dobří a bodří, ochotní pomoci v jakékoli situaci, lidé s překvapivými nadáními, s různými životními zkušenostmi a moudrostí, lidé, kteří se k nepřízni svého osudu dokážou vždy postavit s humorem, a především lidé, které jsem měl tu čest nazývat svými přáteli.

Zdá se mi, že se na tyto skupiny lidí, zvláště na poslední mnou jmenovanou, v příbězích zapomíná. I nadále máme tendence své hrdiny dělat černobílé, že je lze rozdělit jen na dobré, nebo zlé. V klasických či komerčních komiksech to bývá často. Ale svět je barevný a každý, i dobrý, člověk má chyby, stejně jako každý zlý má své světlé stránky. Je pravdou, že např. Alan Moore dává svým postavám v komiksech různé charakterové vady apod. Nicméně se pořád ale ještě jedná o superhrdiny.

Také jsem nechtěl dělat sociální komiks, který se zabývá dnes oblíbenými populistickými tématy, z nichž si nestačíme vybírat a která nám zastihují reálné životní podmínky neuvěřitelnými hrůzami něčeho, co se nás vlastně vůbec netýká, není pro nás podstatné nebo nemáme šanci ovlivnit.

Nejsilnějším motorem pro mou osobu byl fakt, že mne v továrně donutili podepsat dohodu o mlčenlivosti se zákazem vynášet veškeré informace mimo pracoviště. Takový postup bych čekal u výroby patentu nebo při ohrožení národní bezpečnosti či u jiných zvláště důvěryhodných záležitostech. Ovšem ne z důvodů, že si někdo bude stěžovat na pracovní podmínky, které právníci mazaně upraví podle potřeb zaměstnavatele tak, aby vyhověli zákoníku práce. Ideální příklad byla o půl hodiny zkrácená pracovní doba z 12 hodin na 11 a půl, aby nebylo nutné ohodnotit zaměstnance příplatkem. Takových příkladů je mnoho, ale nevyrovnejší se samozřejmě hladomoru v Africe. Přesto se kvůli těmto problémům kdysi objevil článek v Plzeňském deníku, jehož titulek obsahoval název „Modrý peklo“. A protože je mým názorem, že výtvarník by měl reagovat i třeba na podobné typy omezování, jako je zmíněná dohoda, měl jsem cíl jasně definovaný.

3. CÍL PRÁCE

Cílem mé práce bylo vytvořit obsáhlou biografickou knihu, která by popisovala postavy, s nimiž jsem se v životě setkal a které mne nějakým způsobem ovlivnily. Zároveň jsem jim chtěl zachovat charakterové rysy, díky kterým mi připadají tak jedineční a přitom neuvěřitelně zapadají do celého příběhu.

Stejně tak jsem chtěl vyobrazit mnoho scén ze života, ať už zcela reálných či z reálných skutečností vycházejících. Tyto scény pak poskládat do jasného a srozumitelného příběhu, jenž má provázet mou devítiletou biografii v bývalém zaměstnání, včetně příchodu a odchodu z něj. Ve výsledku obsahují tyto scény většinu knihy.

Abych zachoval dohodu o mlčenlivost, pokusil jsem se vytvořit sci-fi svět s jeho vlastní logikou, včetně systému společnosti, do které si myslím, že se podle vzoru spisovatele Orwella tak trochu odebíráme. Základem pro všechno by měl být především jakýsi typ vězení. V něm se celý příběh odehrává. Nasadit trochu depresivní atmosféru, obohacenou o nutnou špetku humoru, ke které se lidstvo často v době největších příkoří uchyluje.

Také jsem chtěl poukázat na to, že se ocitáme v rádobě bezvýchodných situacích, ve kterých si nevíme rady. Často nás blokuje vlastní lenost a pohodlí světa, jenž nás stereotypně obklopuje, na který nadáváme a jakoby chceme uniknout. Výmluvou pro nás bývají bližní nebo rodina, které nemůžeme opustit. Ale ne vždy je to pravda. Pro tento model jsem se motivoval Platonovým „Podobenstvím o jeskyni“, kterým jsem hodlal celý příběh vygradovat.

4. PROCES PŘÍPRAVY

Podstatným začátkem pro mne bylo začlenění celého vězení do popisované společnosti. Musel jsem nutně vymyslet model společenství osob, který by byl schopen takové vězení vytvořit. Jak jsem již zmínil, mojí inspirací se v tomto případě stal opět spisovatel Orwell a jeho román 1984. Já jsem se pokusil zasadit společnost do dnešní doby, která vychází, alespoň z mého hlediska, ze zcela nedomyšlených kapitalistických principů. Pak už zbývá jen pozorovat, jak se díky mediálními masážím vyvíjí společnost např. na sociálních sítích.

Příběh se odehrává v první řadě ve vězeňském prostředí se silnou podobností s továrnou. Protože jsem sice věděl, jak to v takové továrně vypadá, ale jak ve vězení, to už ne, bylo pro mě nutné projít si různé dokumenty o věznicích s odlišnými typy zabezpečení. Nesmírně přínosné byly hlavně dokumenty o věznicích v Jižní Americe, které prakticky fungují jako malé státy ve státě, s místní hierarchií, kterou si vězni sami vytvořili.

Poté už bylo nutné začít s psaným scénářem. Sepsal jsem si hlavní i vedlejší postavy, které by připadaly v úvahu k využití, hrubý úvod, stať a závěr, a následně jsem začal na příběhovou kostru dosazovat zápletky. Snažil jsem se vybavit si všechny zážitky, rozhovory, emoce, dějové vazby a útržky vzpomínek ze situací, které jsem zažil. Ty potom zapojit do celého příběhu a udržet smysl v ději.

V tuto chvíli pro mne bylo stěžejní přečíst dostatek komiksů, případně shlédnout co nejvíc filmů, týkajících se vězeňského nebo jinak izolovaného prostředí. Zkoumal jsem dramaturgii děje, chování postav, funkce v prostředí věznice apod.

Bylo nutné sepsat seznam lokací, ve kterých se budou postavy pohybovat, a poté si nakreslit mapku půdorysu s rozmístěním místností tak, aby na sebe funkčně navazovaly. Nedílnou součástí byly fotografie postav, ze kterých jsem vycházel a které bylo nutné stylizovat. Mnohé tváře jsem měl vyfocené, kvůli některým bylo nutné opět porušit dohodu o mlčenlivosti, a některé jsem musel vylovit z paměti.

Naposled jsem řešil vybavení, jako jsou stroje a výrobní linky. V tomto odvětví jsem strávil konstrukcí mnoho let, takže o inspiraci nebyla nouze.

5. PROCES TVORBY

Začal jsem skicami postav podle předlohy a jejich stylizací. Naštěstí většina vybraných lidí měla nějaký poznávací znak, takže se mi nakonec povedlo nahrubo stylizovat cca 33 reálných postav. Všechny jsem nakreslil vedle sebe na pruh papíru, abych si vyjasnil anatomické a vzhledové rozdíly. Zároveň jsem vytvořil i uniformy pro dozorce a vězně. Vězeňskému oblečení jsem přidal různé odchylky (ke kterým rovněž v dresscodu docházelo), aby čtenář postavy dobře rozeznal.

Následovalo skicování architektury. Protože jsem od začátku věděl, že prostředí továren, které se dnes staví, chybí jistá vizáž romantismu továren 19. století, musel jsem si ujasnit, jak zachovat původní prostředí, ale také ho nějak oživit. Že se jedná o peklo, o kterém má každý své představy, jsem chtěl do výtvarné stránky také zařadit. Potřeboval jsem navodit i depresivní atmosféru plnou biomechanických prvků. Proto budovy, interiéry i stroje se takřka v podstatě prolínají do obrazů na hranici mezi pekelnými tvory a industriálními mechanismy.

Mimo tohoto dominujícího vzhledu lokace jsem hodlal zařadit ještě dvě další. Civilní svět a sny hlavního hrdiny. Jelikož jsem milovníkem architektury, plánoval jsem v civilním světě vystavět buď fyzikálně nefunkční stavby, při nichž jsem se inspiroval grafikem M. C. Escherem, nebo jsem vycházel z high-tech a brutalistických staveb. Navíc jsem hodlal jako zpestření nakreslit dodnes nepostavené budovy, např. francouzského architekta Étienne-Louis Boulléeho nebo českého architekta Jana Kaplického. Zastávám názor, že geniální věci by měly být využité.

Třetí lokací, ve které se příběh odehrává, jsou sny, halucinace a bezvědomí hlavního hrdiny. Tématem pro mne byly sny, hlubší podvědomí, bezvědomí způsobené úrazy apod., které jsou přímo odkazem k nějaké jiné události.

Jakmile jsem si ujasnil základní příběh, vzhled budov a postav, začal jsem vytvářet obsáhlý 70ti stránkový storyboard. Při konzultacích s vedoucí práce následovalo mnoho různých úprav, ořezání zbytečných detailů apod. Ve výsledku jsem zachoval řadu odkazů ke globálním skutečnostem, týkajícím se všech zúčastněných. Tyto odkazy pravděpodobně neznalý

čtenář pomine bez povšimnutí, protože ne vždy mají na dějovou linii podstatný vliv, ale spíše ho uvedou do bizarní atmosféry děje, který jsem nevěřičně prožil na vlastní kůži. Snažil jsem se odlehčit celý děj zemitým humorem s prvky ironie a sarkasmu, patrné na karikaturním vzhledu postav, jehož jsem nadšencem, a kterému se pokouším přibližovat.

Základními vzory pro postup finálního zhotovení, se mi stali mnohaletí komiksoví ilustrátoři jako Albert Uderzo díky anatomickým zkratkám, Jaroslav Němeček díky hravému řazení panelů a jasnému vyjádření děje či pohybů postav, a nakonec pro mě nejmladší objev Max Anderson se svým brutálním humorem a využitím dominantních černých kontur.

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Podle vytvořeného storyboardu jsem okna zvětšil v poměru 1:1,4 a přerýsoval je na velký balicí papír. Následně jsem je s menšími přesahy nastříhal a založil do očíslovaných složek podle stránek knihy. Balicí papír jsem zvolil kvůli jeho struktuře, kterou jsem chtěl využít k vyplnění bílých ploch. Ty by patrně vznikly při použití např. hladkého papíru.

Každý jednotlivý výjev jsem předkreslil načisto tužkou, a následně obtáhl černou tuší pomocí klasického pera. Pero mi umožnilo určitý lineární rozptyl tloušťky tahu. Následovalo vytvoření tvrdých stínů dávajících podle mne komiksu tu pravou formu. Vytvořil jsem je černým inkoustem naneseným různými štětci.

Pak došlo na vybarvování čtyř typů lokací. Samotný interiér vězení jsem vybarvoval vlastnoručně namíchanou, šedomodrou lavírovací tuší, abych docílil depresivní vizáže oceli. Civilní svět jsem chtěl k této depresi udělat kontrastním způsobem vyjadřujícím volnost a možnosti svobodného člověka. Proto jsem použil barevné pastelky, které jsem kombinoval mezi sebou malířským způsobem tak, že jsem např. do modré plochy vkládal i žlutou a červenou atd. Nakonec jsem tyto světlé pastelové tóny ztmavil airbrushovým přechodem.

Pro sny a halucinace jsem se rozhodl použít zelenou lavírku navozující pocit otravy a toxikace. Poslední příležitostnou částí jsou hlavními hrdinou vytvořené kresby. Těm jsem zachoval výtvarný vzhled tužky. Nakonec jsem do každého obrázku zasadil oživující linku tenkým technickým perem.

Hotová okna jsem po jednom naskenoval a v programu Adobe Illustrator je vyskládal tak, jak jdou za sebou. Následovalo sázení textu. K tomuto účelu jsem si vytvořil vlastní font ručně psaného písma a současně ručně vytvořené linky na orámování políček a bublin. Vkládal jsem je opět až v počítači. Na závěr jsem vše hotové zmenšil, abych docílil vysokých detailů, které by díky kombinaci papíru a klasického pera s tuší vznikly snad jen pomocí delší a složitější přípravy. Stránky jsem vyexportoval do jednoho souboru PDF o velikosti A4.

Následovala tvorba obálky s námětem zachovávajícím depresivní pohled na výřez brány Modrého pekla. Tady jsem použil pozměněnou kombinaci již zmíněných technik. Lineární kresba tuší a následující šedomodrá lavírka je vystínována airbrushovými přechody a konturována černým inkoustem. Písmo titulu s názvem 3rd Man jsem využil několikrát i v komiksu, pro hlavní nápisy budov, cedulí apod.

K tisku stránek byl použit offsetový bílý papír velikosti A4 a gramáže 130g/m² s celkovým počtem 80 stránek. Vazba je ručně šitá. Pro obálku jsem zvolil přebal v tvrdých deskách, použitím kombinace modrého papíru Artelibris 120g/ m² , který podtrhuje název knihy, a nalepením ořezaného výtisku ilustrace na matném, křídovém papíru 150g/ m²

7. Popis díla

Knihu tvoří 80 stran, má šitou vazbu a obálku v tvrdých deskách. Přebal navozuje atmosféru a hlavní prostředí příběhu - věznici.

Sci-fi příběh začíná představením Padristánu - jednoho z největších měst země Euruinie (názvy často vznikají kombinacemi různých slov, nesoucí v sobě sociální, politické, nebo charakterové rysy), ve kterém je hlavní postava Fox zatčen za banální přestupek. Protože vládoucí Velko-otcovská církev řídí i politické a sociální struktury, má si svůj trest odpykat v nápravném zařízení nazvaném Modrý peklo, jehož název v sobě nese naději i zatracení.

Na začátku se dozvídá, že bude rozřazen jako „lidský zdroj“ do pracovní pozice podle svých kvalit. Je sice nadaný, ale má poruchu barvocitu, která je pro příběh na první pohled nepodstatná, ale má vliv na celkové zakončení příběhu.

Začíná jako obsluha biomechanických strojů, kde pozná další lidský zdroj, se kterým se opije a navodí se mu první halucinace. Ty mají za následek to, že se probudí v opuštěné ulici mezi domy. Z jednoho okna slyší křik a vydá se za ním. Skrz okno vidí sadomasochistickou scénu, v níž člověk - Old-A volá o pomoc. Pomůže mu a Old-A ho za odměnu přijme mezi své zaměstnance. Fox zjišťuje, že mají mezi sebou spoustu výhod, v prostředí konstruktérů výrobních linek se mu líbí. Jeho nejlepšími přáteli se stanou robustní Flandřák a dlouhán Smrček. Zažije také několik neúspěšných románek s místními spoluvězenkyněmi, díky kterým se dozvídáme o jeho výtvarném nadání.

Jindy je svědkem rvačky, která má za následek fatální úraz jiného spoluvězně Zlendy. Dozví se, že rvačka byla vyvolána v důsledku kombinace agresivního chování a drogy R.E.S. Droga totiž navozuje pocit rodinného zázemí a působí na člověka zotročujícím způsobem. Když je Zlenda propouštěn na svobodu, Fox letmo zahlédne menší únikový východ, zvaný Okno trojice.

Díky rozšiřování hranic Euruinie a moci Velko-otcovské církve se poměry s narůstajícím množstvím populace, a tudíž i kriminality, začnou v Modrém Pekle zhoršovat. Proto se dva vězni z tajného vývoje linek

pokouší o útěk, jeden kvůli nehodě zůstane uvnitř. Za trest mu je vpravena R.E.S.

Fox a ještě další čtyři spoluvězni včetně Flandřáka a Smrčka nastoupí na místa vývojářů a začíná jejich nekonečná práce na výstavbě linek. Když dokončí plán, jdou oslavovat do nejvyšší věže Modrého pekla, ve které sídlí parta údržbářů budovy. Tam Fox poznává okolní svět, neboť z věže je výhled do celé okolní krajiny. Zároveň se dozvídá o Parním zámku, kde žijí múzičky a kde by mohl své výtvarné nadání uplatnit. Zároveň mu Smrček vypráví o principu Platonovy jeskyně.

Ráno, když se všichni vývojáři dostaví zpět na dílnu, dozvídají se o dalším stavění linek. Na pomoc jim přichází nováček Koškin. Parta zjišťuje nepříjemnou skutečnost, že nové linky do nekonečna přesouvají, bourají a znovu staví bez jakéhokoliv využití. Fox, Flandřák, Smrček a Koškin vymýšlejí plán útěku. Domluví se na konstrukci únikového stroje složeného ze tří součástí a nazvou ho Cháron. Tím se chtějí dostat skrz Okno trojice až ven.

Fox, Flandřák a Smrček jednu potřebnou součástku odnesou. Fox, který je pokládám za iniciátora odcizení, byl pracovně zařazen pod Worla, aby ho za trest hlídal. Díky této náhodě se mu však podaří získat další součástku. Když se vrací mezi Flandřáka a Smrčka, zjišťuje, že jim někdo vpravil R.E.S. a oni už utéct nechtějí. O svém poznatku vypráví bláznivému spoluvězni Čoudovi. Ten mu výměnou za tetování sežene lék a vše pokračuje podle plánu. Poslední součástka je ukrytá mezi nepřátelskými skladaři. Záchranou se Foxovi stává cizinec Padrik, který chce zaměstnat místo nepřátelského gangu skladařů svoje lidi. Vzájemně si pomůžou a Fox s přáteli Chárona dokončí.

Na cestě k Oknu trojice partě vývojářům chybí nejen Koškin, který si zlomil ruku, ale navíc potkávají opilé dozorce. Flandřák a Smrček hodlají navzdory Foxově přemlouvání dozorce odvést, aby byla cesta volná. Vysvětlují, že jsou v Modrém pekle zvyklí a venku je nic nečeká (odkaz na Plat. jeskyni). Fox tedy přichází do místnosti s Oknem trojice sám.

Tam na něj již čeká zrádce a agent Koškin, který měl za úkol podat všem třem R.E.S. Fox však neváhá a Koškina i Okno trojice jedním výstřelem z Chárona zničí. Cesta je volná a Fox prchá směrem k Parnímu zámku. Na konci knihy však čtenáře čeká ještě překvapivý epilog.

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Nemyslím, že by má práce mohla být nějakým objevným přínosem českému komiksu z hlediska vizuální formy. Rozhodně se nejedná o mainstreamový směr, který je mi, popravdě, docela protivný.

Osobně jsem se snažil využívat různých kontrastů v panelech, jako pohled na propracovaný až realistický detail jako protiklad k silně stylizovanému, až karikaturisticky vytvořenému celku. Na mnohé způsoby znázornění, kombinované stylizace či řešení vztahu panelů, na které jsem přišel v průběhu semestrů, mi nezbyl čas, a v rámci jednotnosti výtvarné stránky jsem se je rozhodl vypustit.

Za přínos považuji spíš námět a zpracování příběhu, ve kterém jsem se rozhodl reálné skutečnosti, které spolu vůbec nesouvisely a které jsem poskládal jako mozaiku, předvést ve sci-fi kabátu.

Nicméně si myslím, že z hlediska vizuální i příběhové podobnosti vychází v ČR momentálně poměrně málo komiksů. Především co se týká zahraničních autorů. Libuji si v podivných až zvrácených, alternativních komiksech, např. Na oko od Charlese Burnse nebo Jako sametová rukavice odlitá ze železa od Daniela Clowese, kteří píšou bizarní příběhy a kreslí ještě bizarnější postavy i prostředí. Mezi českými autory patří k mým oblíbeným zejména Vojtěch Mašek a Džian Baban s komiksovým dílem Sloni v Marinbadu. Ovšem podobné alternativní komiksy jsou oblíbené pouze v úzké skupině lidí.

9. SILNÉ STRÁNKY

Za silnou stránku knihy považuji už fakt, že jsem knihu, která se svým rozsahem spíše přibližuje diplomové než bakalářské práci, dokázal zkompletovat jak z hlediska příběhu, který dle nestranných čtenářů dává smysl, tak kresby, a rozšířit ji o 45 stran, což je více jak o polovinu původních 35 stran.

Za silnou stránku rovněž považuji pestrost a nápaditost prostředí a architektury, která příběhem provází. Stejně tak, jako mnoho strojů, použitých byť jako výpravný prvek, ale které by v budoucnu mohli fungovat.

Rovněž si cením použitého jazyka, ve kterém jsem si mohl dovolit slova skládat, měnit apod. a který neztratil smysl. Navíc jsem ho obohatil o mnoho metafor, odkazů a přirovnání, včetně nezbytných autentických rozhovorů.

Nejsilnější je však podle mě příběh, ve kterém jsou různé typy zvrátů, které by se na komerční scéně jistě setkaly s kritikou. Mým cílem však bylo navázat na reálnost situací v životě, kde si také nemůžeme vybrat, podle jaké dramaturgie se náš život bude odehrávat.

Zároveň je pro mě nejcennější odměnou, že mi bylo umožněno touto formou prožít ještě jednou celé dobrodružství, kterým jsem si prošel v předchozích 9 letech.

10. SLABÉ STRÁNKY

Logika tohoto vymyšleného světa by si zasloužila více doplňujících informací a vysvětlení, aby dávala jasný smysl. Jelikož je to můj první takto rozsáhlý pokus o vlastní literární dílo, navíc realizované v tak krátkém čase, považuji za trochu nedostatečné vysvětlení celé sociální sféry v příběhu,

Druhou možná nedomyšlenou věcí je rozdvojení příběhu ke konci. Nejsem si jist, zda jsem zvolil tu pravou, pochopitelnou formu. Vycházel jsem z filmových zpracování, kde je ovšem na výběr mnoho typů ztvárnění takové události, které komiks postrádá.

Poslední slabší stránku, o níž jsem si myslel, že pravděpodobně nastane, byl vývoj zkratky a stejnosti ztvárnění hlavních hrdinů, která se ucelí až zhruba v polovině příběhu.

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

11.1 Literatura

1) FIELD, Syd. **Jak napsat dobrý scénář**. Praha: Rybka Publishers, 2007. ISBN 80-87067-65-7.

2) ANDERSON, Max. **Pixy**. Praha: Mo komiks s.r.o., 2004. ISBN 80-86661-06-7.

3) TAN, Shaun. **Nový svět**. Praha: Labyrint, 2012. ISBN 978-80-86803-21-0.

4) CLOWES, Daniel. **Jako sametová rukavice odlitá ze železa**. Brno: AIDente, 2005. ISBN 80-903599-0-6.

5) GAIMAN, Neil, MCKEAN, Dave. **Vraždy a housle**. Most: Netopejř, 2006. ISBN 80-86096-95-5.

6) MCCLOUD, Scott. **Jak rozumět komiksu**. Brno: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

7) GRAVETT, Paul. **Graphic novels**. New York: Collins Design, 2005. ISBN 978-0-06-082425-9.

8) BRUNETTI, Ivan. **Anthology of Graphic fiction, cartoons, and true stories**. Yale: Yale University Press, 2006. ISBN 978-0-300-11170-5.

9) NĚMEČEK, Jaroslav, ŠTÍPLOVÁ Ljuba. **Poklad kapitána Kida**. Praha: Svoboda, grafické závody, 1988. 11-041-88.

10) ORWELL, George. **1984**. Praha: Levné knihy, ISBN 978-80-7309-808-7

11.2 Film

- 1) GILLIAM, Terry. **Brazil**. Velká Británie, 1985
- 2) BUSCEMI, Steve. **Animal Factory**. USA, 2000
- 3) BABENCO, Hector. **Carandiru**. Brazílie / Argentina, 2003
- 4) DECOSSAS, Frederic. **A jail in Colombia**. Kolumbie, 2004

12. RESUMÉ

My aim was to create a comic story based on real-life situations that I had experienced while working as a maintenance man. Blue hell is taking place in the surroundings of a prison where the people also work for the redemption from their punishment. For me, it was very important to point out the diversity of life stories of common prisoners who differ in their personality traits as well as in the reasons why they have been sentenced. I tried to lighten the depressed ambiance in the biomechanical environment by humour that we used to employ as an antidote to the harsh conditions inside. The main character experiences hallucinations and dreams that are an essential part of the story ending. The leading message is in connection with the philosophical term of Plato's Allegory of the Cave, where the cave is principally holding us prisoners from our own cognition of the world around. Orwell's novel 1984 or Gilliam's movie Brazil also acted as my inspiration since they both take place in desperate situations of an isolated society.

I used the technique of pencil drawing subsequently outlined with ink with the use of classical dip pen. Afterwards, I created sharp shades and contours using brush dipped in black ink. Then, according to the actual location of the main character I coloured the surroundings either by combination of crayons and airbrush, or by grey-blue or green ink.

13. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Přípravné materiály

Příloha 2

Hledání stylizace postav a výtvarného projevu

Příloha 3

Návrhy vybavení interiérů a strojů

Příloha 4

Zkoušky barev, barevných úprav v počítači a vzorník barev

Příloha 5

Testování zmenšenin z originálu na plánovanou velikost

Příloha 6

Ukázka storyboardu

Příloha 7

Kresby před vysázením do stránek

Příloha 8

Vyskládané stránky a první zkoušky tisku na variaci papírů

Příloha 9

Hotové stránky

Příloha 10

Ukázka originální obálky před zpracováním

Příloha 11

Finální svázaný komiks

Příloha 1
Přípravné materiály



FOTO VLASTNÍ

Příloha 2

Hledání stylizace postav a výtvarného projevu



FOTO VLASTNÍ

Příloha 3

Návrhy vybavení interiérů a strojů

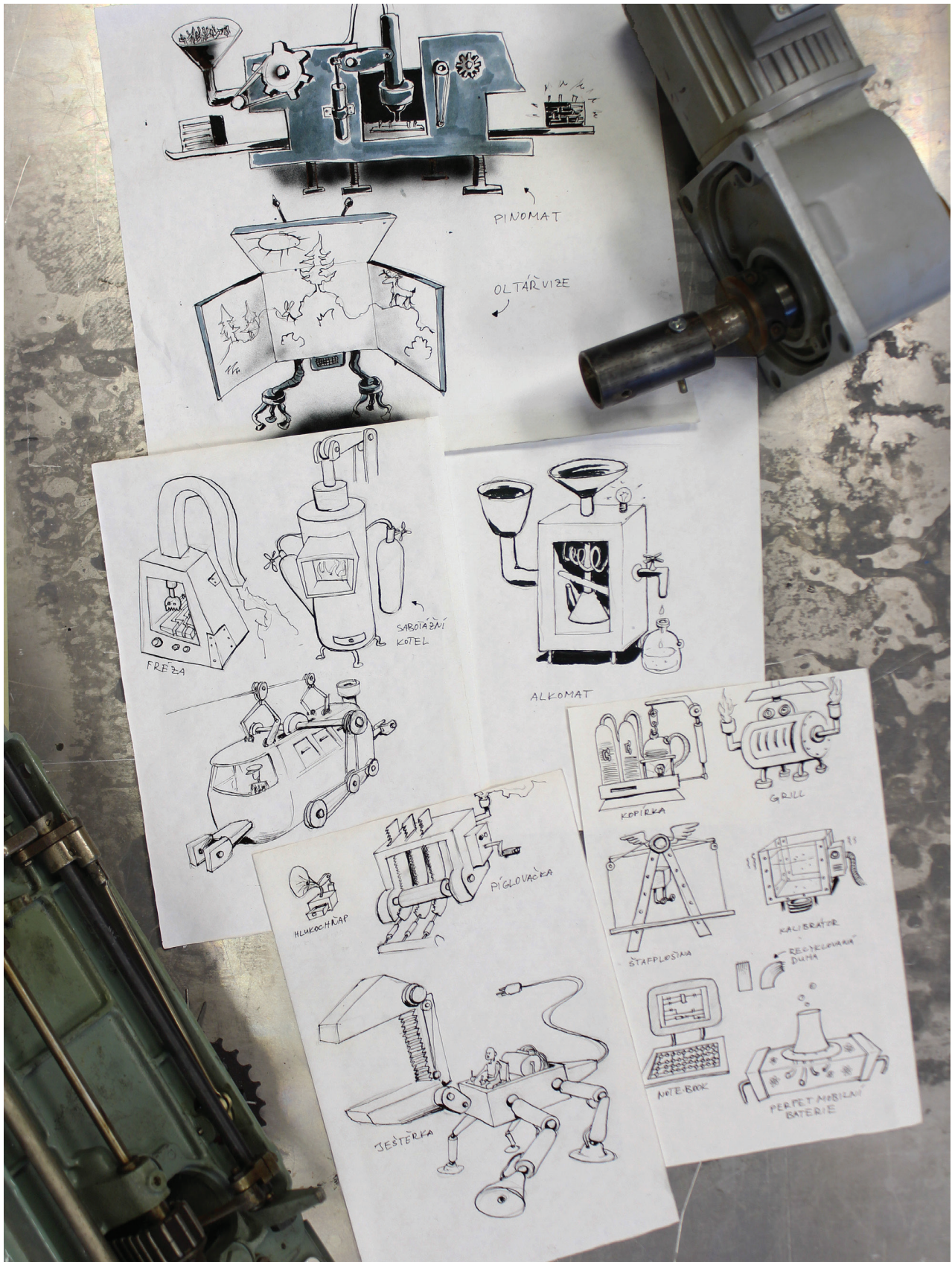


FOTO VLASTNÍ

Příloha 4

Zkoušky barev, barevných úprav v počítači a vzorník barev

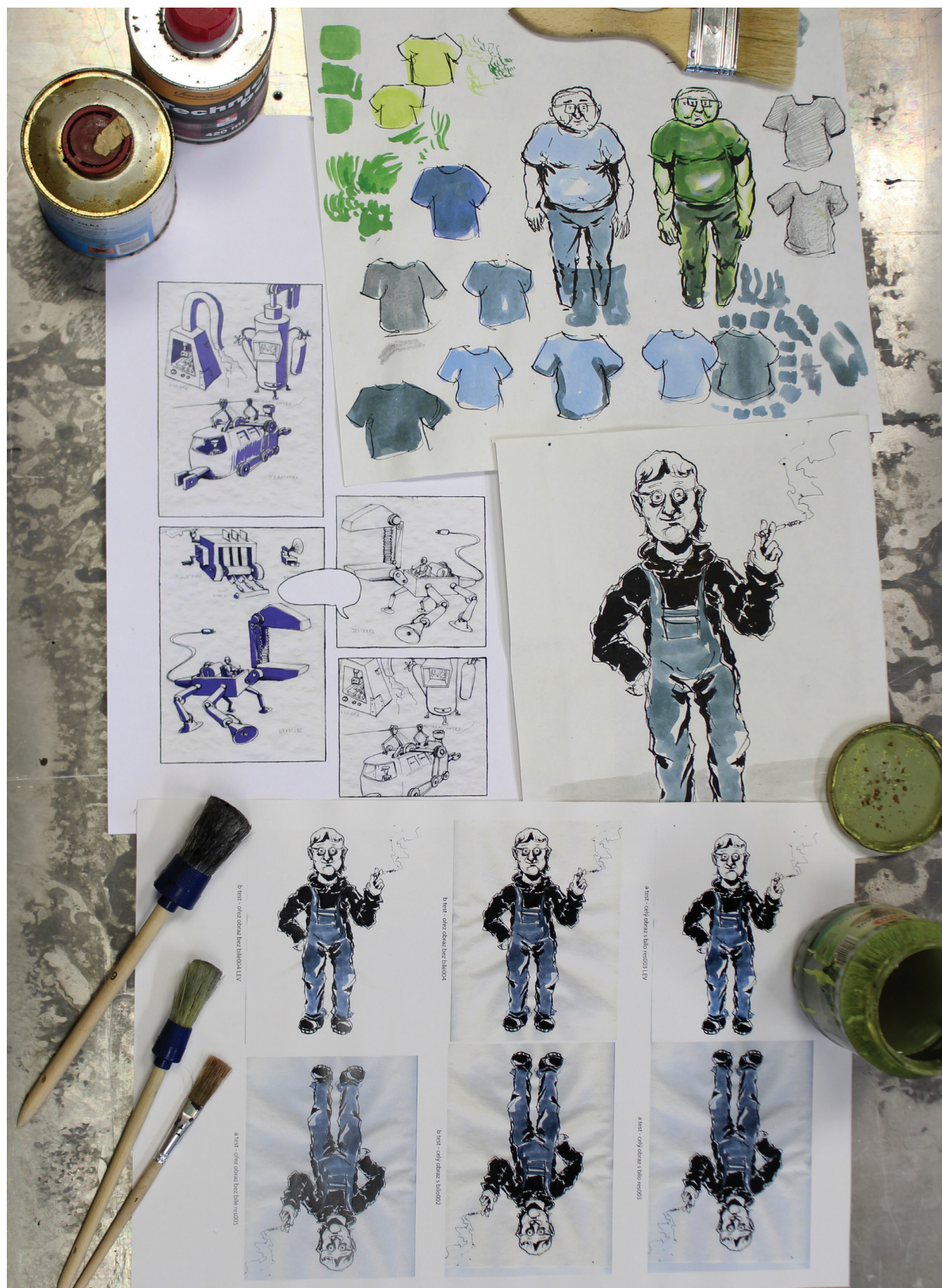


FOTO VLASTNÍ

Příloha 5

Testování zmenšenin z originálu na plánovanou velikost

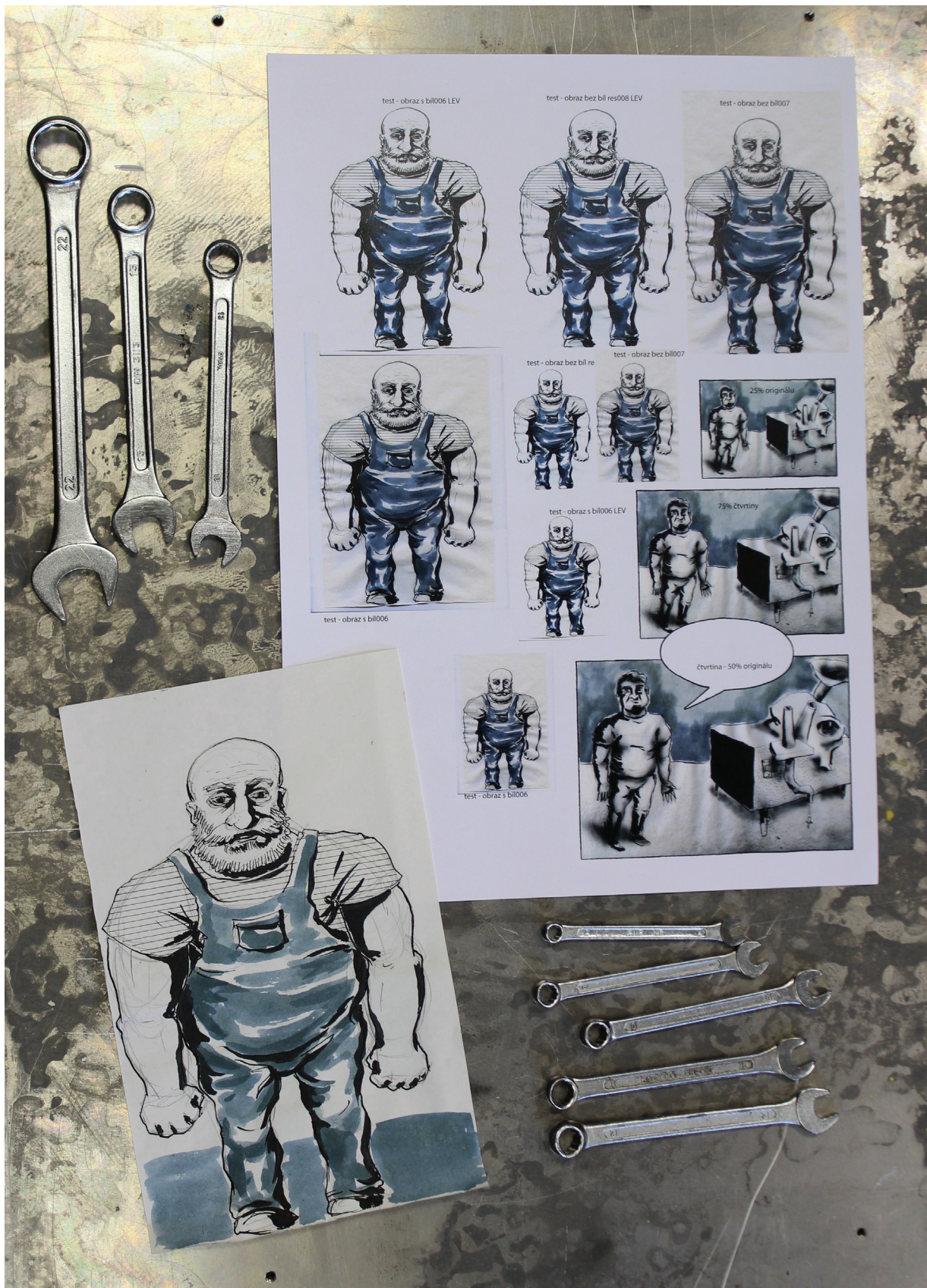


FOTO VLASTNÍ

Příloha 6

Ukázka storyboardu



FOTO VLASTNÍ

Příloha 7

Kresby před vysázením do stránek



FOTO VLASTNÍ

Příloha 8

Vyskládané stránky a první zkušky tisku na variaci papírů



FOTO VLASTNÍ

Příloha 9
Hotové stránky



FOTO VLASTNÍ

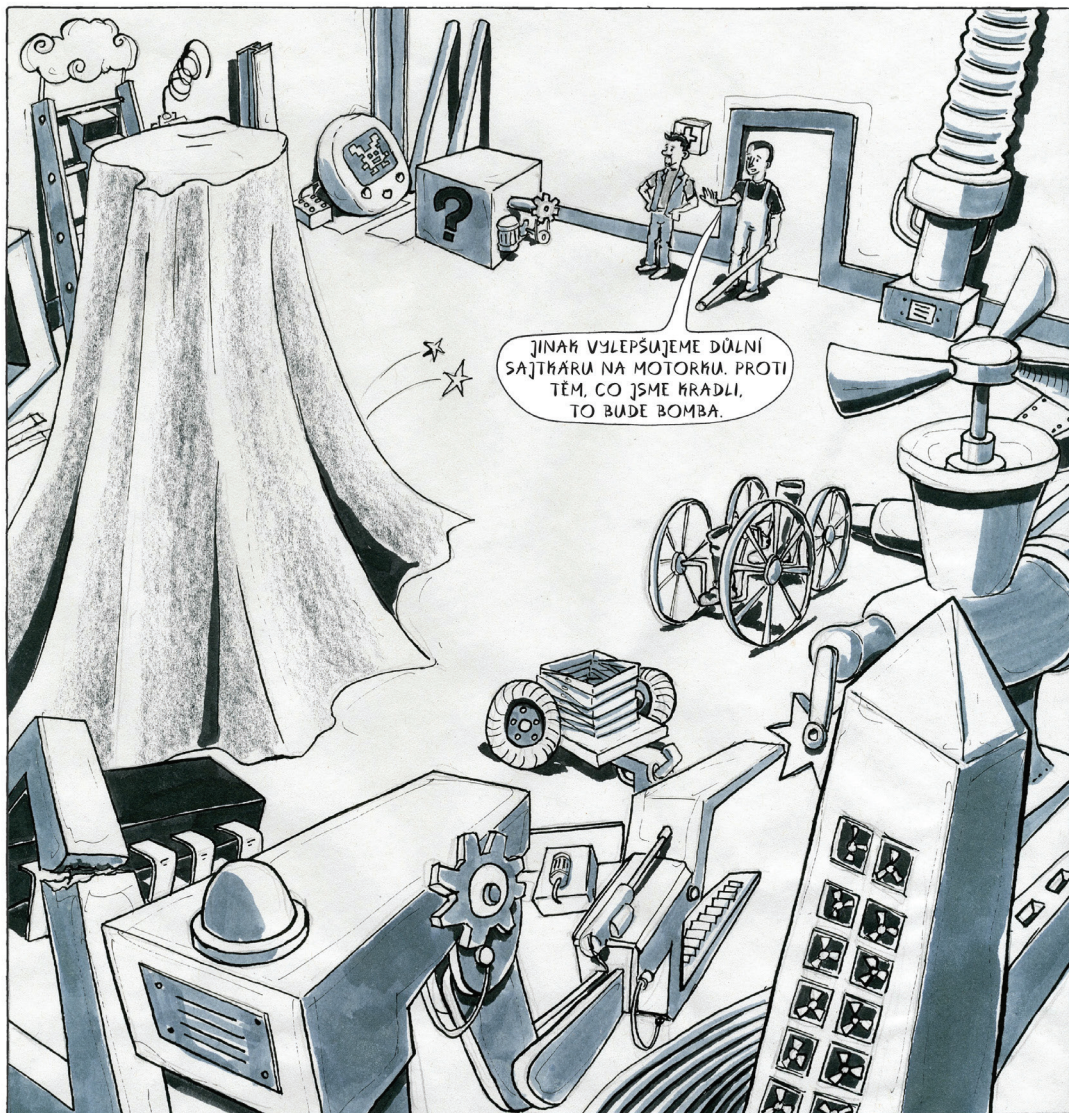


FOTO VLASTNÍ

Příloha 10

Ukázka originální obálky před zpracováním



FOTO VLASTNÍ

Příloha 11
Finální svázaný komiks

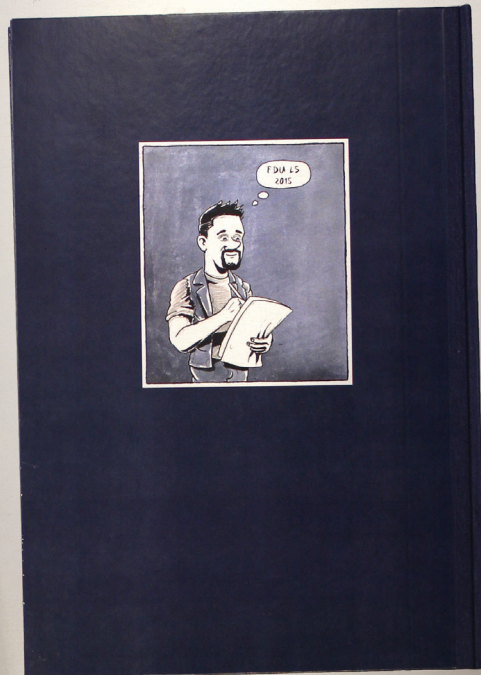


FOTO VLASTNÍ



FOTO VLASTNÍ



FOTO VLASTNÍ