

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

# **Diplomová práce**

**AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**  
**THE WYRD**

**Štěpánka Jislová**

**Plzeň 2018**

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra designu**  
Studijní program Design  
Studijní obor Design

**Diplomová práce**  
**AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**  
**THE WYRD**  
**Štěpánka Jislová**

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

**Plzeň 2018**

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

**Plzeň, duben 2018**

.....

**podpis autora**

## **OBSAH**

- 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE**
- 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE**
- 3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY**
- 4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE**

### **PRO DANÝ OBOR**

- 5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ**
  - a) Citace**
  - b) Knižní a periodická literatura**
  - c) Internetové zdroje**
- 6 RESUMÉ**
- 7 SEZNAM PŘÍLOH**

## 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

V kontextu prací, které jsem odevzdávala v průběhu šesti let na Fakultě designu a umění, můžu říct, že i jednotlivé etapy měly svá specifika a každá přinesla do té následující něco nového.

Shrnu-li ve zkratce svou komiksovou tvorbu do nástupu na univerzitu, šlo především o lehce naivní poevropštělé varianty na japonskou mangu, které tematizoval horor a nadpřirozeno. V prvních třech letech studia se kresba výrazně zlepšila, přišly první publikace a dílčí úspěchy. Přesto všechno byla stylizace stále neucelená, barevně nevyspělá a kvalita po příběhové stránce kolísala. To se určitě promítlo i do finální práce, grafické novele Klášter Nejsvětějšího srdce, který byl na věk i časový limit ambiciózním projektem, ač obsáhlý a vizuálně zajímavý, scénáristicky místy pokulhával.

Pokud tedy budu brát své dvě kvalifikační práce na FDU jako mezníky v tvorbě, je to právě spolupráce se scénáristou (v tomto případě se jedná o kalifornskou spisovatelku Meghan Kemp-Gee), která mě posunula kupředu nejvíc. Oproti Klášteru Nejsvětějšího srdce je The Wyrd projektem společným, už nefiguruji jako scénárista a kreslíř zároveň. Spolupráci se scénáristou mám sice za sebou (např. Češi: Jak Beneš ustoupil Hitlerovi, 2016), ale tentokrát šlo poprvé o projekt ryze osobní, tedy ne zadanou zakázku, která musí odpovídat představám autora textu, popř. i nakladatelství.

Zdůraznila bych to zejména v kontextu toho, že za posledních pár let se v mé komiksové tvorbě často objevovaly komiksy experimentální, bez pevné nebo tradiční narace, které měly místy blíže k ilustraci než sekvenčnímu vyprávění (Železobeton, Jak zachránit svět, Měsíčník apod.).

Tyto pokusy o posunutí hranic komiksu byly zábavné, možné ne příliš přístupné publiku, ale rozhodně mi otevřely cestu k další způsobům vyprávění. Některé z nich postrádaly děj, ale předávaly informace čistě vizuálně, jednalo se i o takové komiksy, které byly osekane na čistou informační dřev a daly by se nazvat až infografikou.

Cílem diplomové práce bylo vrátit se zpět k tradičnímu vypravování, ale zároveň v něm uplatnit experimentální prvky, které by pro mainstreamový příběh byly stále zajímavé a hlavně funkční. Proto zde často pracuji se spadávkou, zrcadlovou kompozicí panelů v rámci dvoustrany aj.

Posledním pomyslným chybějícím dílkem bylo řešení a chápání barevnosti jako prostředku k vypravování příběhu. U kolorování komiksu nejde jen o předání informací o prostředí, ale vzhledem k tomu, že funguje jako vypravěčsky doporučený postup „show, don't tell“, barva je nedocenitelným pomocníkem jako ukazatel flashbacku, snu, atmosféry, počasí, popř. funguje jednoduše jako předěl mezi scénami.

Klášter Nejsvětějšího srdce byl vyvedený ve velmi vyšisovaných odstínech šedé a hnědé, a to jednak z časových důvodů, jednak z důvodů narativních. Oproti tomu The Wyrd je kolorován místy velmi saturevanou paletou plných barev, kde každé scéně náleží jiné barevné rozpětí.

## 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

Diplomová práce je volným zpracováním shakespearovské klasiky Macbeth. Klade si za cíl vytvořit kvalitní mainstream amerického stříhu a proto je místo uceleného příběhu v rámci jedné knihy prezentován ve dvou časopisech, takzvaných „sešitovkách“, které jsou pro americký trh typické.

### 2. 1 Obsah

Námět komiks čerpá ze slavné hry Williama Shakespeara z počátku 17. století. Vypráví příběh skotského krále, který se k moci dostane díky vraždě svého předchůdce po tom, co mu trojice ohyzdných postav na vřesovišti vyvěští, že právě on na trůn usedne.

Divadelní představení ovšem, stejně jako naše varianta, realitě neodpovídá, byť v Shakespearově případě to těžko mohl být záměr. Autor dílo psal pro anglického panovníka Jakuba I. a čerpal z dostupných zdrojů, které v čase, kdy se jednotil anglický a skotský trůn, zakazovaly o skotské historii mluvit v dobrém. Ve skutečnosti byl Macbeth jeden z nejslavnějších skotských králů, který své zemi přinesl mír, stabilitu a bohatství.

Naším cílem bylo soustředit se na prvek nadpřirozena, který ve hře zastupuje trio čarodějnic. Zpracování v sobě kombinuje odkazy na obě dvě varianty, historickou i divadelní.

Odkazy na původní hru se v díle čas od času vyskytují. Např. jedna z nejslavnějších citací: „Hádám z palce bolavého, tudy přijde něco zlého.“<sup>1</sup>, nebo-li v originále:

## SECOND WITCH

By the pricking of my thumbs,  
Something wicked this way comes.<sup>2</sup>

Tento konkrétní verš se po jednotlivých řádcích objevuje na přebalech obou sešitů a tím mezi nimi tvoří jisté spojení, už z důvodu, aby první polovina projektu měla jistou soudružnost.

Dalším příkladem způsobu zpracování původního materiálu je scéna třetí z prvního jednání. V originálním znění jedna z čarodějnic uraženě vypráví, jak ji námořníková žena odmítla nabídnout z ořechů:

## FIRST WITCH

A sailor's wife had chestnuts in her lap and munched away at them. "Give me one," I said. "Get away from me, witch!" the fat woman cried. Her husband has sailed off to Aleppo as master of a ship called the *Tiger*. I'll sail there in a kitchen strainer, turn myself into a tailless rat, and do things to him—<sup>3</sup>

Zbytek osazenstva ji přispěchá na pomoc s pomstou a námořník najde svou smrt na moři.

Naše zpracování vzalo z příběhu zajímavé vizuální prvky a základní stavbu, nicméně nyní námořníková žena sama prosí Morag o pomoc s násilnickým manželem a nechtěným těhotenstvím. Je obdarována oříšky a s každým kousnutím se loď jejího chotě víc a víc rozpadá ve vlnách.

Komiksový scénář čerpá ze hry řadu citací a prvků, ze kterých skládá poutavé scenérie a vizuálně zajímavé momenty. Nedrží se posloupnosti jednotlivých jednání a scén, motivy na sebe vrší organicky, vplétá do sebe hovory a prohlášení z různých částí hry a vytváří tak specifickou mozaiku.



Ústředním motivem obou příběhů je hon za mocí a to, jaký vliv má na lidský charakter. Zatímco Macbeth je stravován touhou po síle, hodnosti a bohatství, i trio čarodějnic má své temné stránky, které je ženou, aby rozvíjely své schopnosti.

Příběh samotný pokrývá první dvě kapitoly čtyřdílné série se souhrnným titulem *The Wyrd*. První dvě zpracované kapitoly nesou název *Upon the Heath* a *Graymalkin*, druhá polovina se skládá z dílů *Steeped in Blood* a *Birnam Wood comes to Dunsinane*.

První kapitola nás seznamuje s hlavními aktéry příběhu, čarodějnicemi Morag, Gavinou a Wyndou, které na skotských vřesovištích číhají na Macbetha a Banqua, jež se právě neslavně vracejí zranění z bitvy. V sérii flashbacků a vypravování se čtenář dozvídá, co jsou jednotlivé charaktery zač, jejich motivace a schopnosti, a pomalu se odkrývají důvody, které hlavní trio vedou k uzavření paktu a věštbě, která má předurčit Macbethův a Banquův osud. První kapitola končí zlomovým okamžikem, kdy je dílo dokonáno a již není cesty zpět. Oba dva muži si vyslechli své proroctví a i samotné životy čarodějnic jsou nyní svázány do kouzla, které je vplétá do sítě osudu.

Druhá kapitola slouží jako intermezzo před konfliktem. Čtenář se dozvídá více o historii jednotlivých postav, velkou část zabírá příběh původu Gaviny. Kapitola končí ve chvíli, kdy události spějí ke svému vyvrcholení, Macbeth se chystá na vraždu krále.

Třetí a čtvrtá kapitola popisují okolnosti, za jakých se Macbeth dostane na trůn, ale sled událostí má za následek, že sám začne využívat síť osudu, do které je zapleten. Čím víc sílí, tím více se čarodějkám věci vymykají z rukou. V závěru dojde k roztržce mezi hlavními postavami, kdy se odkryjí skutečné motivace, které každá z

nich měla pro uskutečnění kouzla. Mezitím je ovšem nutné společnými silami vymyslet, kterak obejít či uskutečnit věštbu, kterou novému králi přisoudily - a tím jej sesadit a obnovit původní řád věcí.

## **2. 2 Forma**

Každá z kapitol má svůj sešit doplněný o přílohy. Upon the Heath má 30 stránek a k hlavnímu příběhu jsou doplněné návrhy postav a jejich průběžný vývoj. Graymalkin má stran 25 a na konci jsou vloženy varianty obálky sešitu, každá z nich zpodobňuje jednu z čarodějek s typickými atributy.

## **2. 3 Cíl práce**

Cílem práce bylo napodobit americký mainstream tak, jak jej představuje např. Neil Gaiman, jehož komiksová tvorba byla pro tento projekt velkou inspirací. Tedy vyvarovat se zbytečně přímočarosti, ale zároveň poskládat dohromady děj a vizuál, který má šanci zaujmout široké publikum. S rozsahem dvou kapitol již lze příběh a celý projekt nabídnout zahraničním nakladatelům, a v případě, že by byl „pitch“ úspěšný, dokreslit zbytek příběhu.

## **3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY**

### **3. 1 Scénář**

Jak jsem zmínila výše, častěji než naopak pracuji s vlastním příběhem. To je ve chvíli, kdy je kreslíř zároveň i storyboardistou, lineartistou, coloristou, lettererem i grafikem, náročný pracovní záťah, a nějaká z profesí musí nutně scházet na úbytě.

Nebyla jsem ovšem jen pasivním pozorovatelem. S Meghan jsme příběh dopodrobna rozebíraly a společně se snažily najít nejlepší vyústění. Většina mých poznámek se ve scénáři odrazila.

To se ze všech mých zkušeností ukázalo jako nejlepší přístup. Tím, že se o logiku a stavbu příběhu staral někdo jiný, se mi uvolnilo dost mentálního prostoru, abych jej mohla vylepšovat. Co nejde úplně pominout je fakt, že scénárista častěji přemýšlí ve slovech a textových popisech a ne vždycky si uvědomí, jaké části příběhu nepotřebují slova, pouze zobrazení v panelu.

### **3. 2 Návrhy postav**

I proto, že by se příběh komiksu dal shrnout pod „Macbeth pohledem tří čarodějnic“, bylo třeba k návrhům postav přistoupit opravdu důkladně. Každá z nich měla odrážet nejen to, co je typické pro druh magie, kterým disponuje, ale design musel navazovat i na jejich každodenní život a odkazovat na příběhy, který prožily před tím, než se začala odehrávat hlavní dějová linka.

Uvedu příklad. Jednou z postav hlavního tria je čarodějka, která disponuje schopností ohýbat čas a cestovat jím. Její magie je skrytá v technologii, vizualizována mechanickými součástkami. V příběhu je

naznačeno, že pochází přibližně z naší doby a jejím cílem je vytvořit lepší svět pro všechny, oproštěný od utrpení.

To se v základu odráží v moderním, hipsterském účesu a netradičně střižených šatech. Ve své době by to byla pravděpodobně aktivní bojovnice za práva kdekoho, což je subtilně naznačené v barvě pleti a androgynních rysech. Vzhled doplňuje tetování na pažích a nohou, která jsou (znovu) odkazem na aktuální módu, ale zároveň obsahují odkaz na typ magie, který čarodějka používá. Je totiž složené z binárního kódu jedniček a nul, které jsou pro menší čitelnost přepsány švabachem.

Oproti tomu vzezření Morag, čarodějnice, jejíž kouzlení je založeno na přírodních silách, je spíše všední, každodenní. Je archetypem báby kořenářky, která vyrábí domácí tinktury a asistuje jak při porodech, tak potratech. Proto její oděv je jednoduchý, pohodlný, doplněný o zástěru a bytelné boty.

Každá z čarodějnic má svůj typ textové bubliny, ve které se také do jisté míry odráží její charakter. I jejich obsah je personalizovaný, za což vděčím práci scénáristky, jako Češka bych tímto bonusem těžko mohla přispět. Hlavní tři postavy mají svůj specifický způsob mluvy: Morag jako nejstarší z nich mluví raně středověkou angličtinou, Gavina, která je o něco mladší, ale stále pochází z podobné doby, mluví pozdější podobou anglického jazyka a nakonec Wynda, jejíž způsob vyjadřování odpovídá soudobé řeči.

### **3. 3 Kresba**

K výtvarné stylizaci jsem si vybrala svůj tradiční postup a to tužkový lineart doplněný o počítačovou kolorizaci. Jak je vidět v průběhu

příběhu a především v rámci srovnání první a druhé kapitoly, barevnost a její využití se nesmírně zlepšily, barva je využita funkčněji a celkově působí mnohem lépe.

### **3. 4 Lettering**

Pro lettering jsem vybrala písmo Rukopis, které pro mě a můj komiksový styl specialně upravila Lucie Šťastná. Toto písmo používám v běžném hovoru a u menších nadpisů. Na obálce a ve chvíli, kdy si situace vyžadovala výraznější typografii, jsem se přiklonila k fontu Lingming manuscript.

## **4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR**

### **4. 1 Popis díla**

The Wyrd je komiksovým příběhem o součtu 55 stran ve dvou sešitech. Každý ze sešitů má vlastní obálku a je doplněn o přílohy.

### **4. 2 Technologická specifika**

Jedná se o dvě brožury o velikosti A5 tisknuté digitálním tiskem vazby V1.

### **4. 3 Přínos práce pro daný obor**

V Čechách se už dlouho ozývají hlasy, že zde chybí kvalitní komiksově scénáře a že by zde měla existovat silnější tradice spolupráce kreslířů a scénáristů. Zároveň se často objevuje názor, že neexistuje český mainstream a tuzemská tvorba je pro běžného čtenáře nesrozumitelná. Z druhé strany autoři zase slyší, že je všechno příliš okoukané a komerční. Jednoduše řečeno, pro jedny je český komiks příliš umělecký, pro druhé málo, a tak se kupní síla soustředí na zahraniční tituly a tuzemské komksy kupují spíše intelektuálové než běžní komiksoví fanoušci.

The Wyrd má být čtivem pro střed této škály. Upoutat by mohl kvalitní kresbou a zajímavou kolorizací, po příběhové stránce je dostatečně srozumitelný, ale zároveň má v sobě něco nevysvětleného, tajemného. Charakterizace postav a scén není přímočará ani polopatická.

Práce si neklade za cíl posouvat hranice komiksu ani vypravování, nýbrž být dílem, které si s chutí přečte fanoušek komiksu i někdo, komu sekvenční vyprávění nic neříká. Stejně tak, jako v jisté chvíli grafické novely Neila Gaimana ztratili status komiksu a staly se knižním dílem, mainstreamovou záležitostí pro fanoušky DC a Marvelu, stejně jako pro literární hipstery.

I z toho důvodu scénář není úplně autorským počinem, ale vychází z něčeho, co už dávno zakořenilo v naší kultuře a proto je to řadě čtenářů blízké, jelikož do nějaké míry ví, co mohou očekávat, ale zároveň je zde velký prostor pro nový pohled a překvapení. To, že většina lidí zná začátek a konec hry, hovoří v náš prospěch. O to více budí zájem způsob, kterak se vypravěčsky z bodu A dostaneme do bodu B.

## 5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### a) Citace

1. SHAKESPEARE, William. *Macbeth*. Přeložil Milan LUKEŠ. Praha: Artur, 2017. D (Artur). ISBN 978-80-7483-064-8.
2. No Fear Shakespeare: *Macbeth: Act 4, Scene 1, Page 2*. No Fear Shakespeare: Shakespeare's plays plus a modern translation you can understand [online]. Copyright © 2018 [cit. 25.04.2018].  
Dostupné z: [http://nfs.sparknotes.com/macbeth/page\\_132.html](http://nfs.sparknotes.com/macbeth/page_132.html)
3. No Fear Shakespeare: *Macbeth: Act 1, Scene 3*. No Fear Shakespeare: Shakespeare's plays plus a modern translation you can understand [online]. Copyright © 2018 [cit. 25.04.2018].  
Dostupné z: [http://nfs.sparknotes.com/macbeth/page\\_10.html](http://nfs.sparknotes.com/macbeth/page_10.html)

### b) Knižní a periodická literatura

1. DI LIDDO, Annalisa. *Alan Moore: comics as performance, fiction as scalpel*. Jackson: University Press of Mississippi, c2009. *Great comics artists*.
2. GAIMAN, Neil. *The Sandman: overture. Deluxe edition*. Ilustroval J. H. WILLIAMS. Burbank: DC Comics, 2015. Vertigo, ISBN 978-1-4012-4896-3.
3. KLEON, Austin. *Krad' jako umělec: 10 věcí, které ti nikdo neřekl o kreativité*. V Brně: Jan Melvil, 2012. Briquet. ISBN 978-80-87270-36-3.
4. KOŘÍNEK, Pavel, Martin FORET a Michal JAREŠ. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015. ISBN 978-80-7470-113-9.
5. PRATCHETT, Terry. *Soudné sestry*. Přeložil Jan KANTŮREK. Praha: Talpress, 1997. *Úžasná Zeměplocha*. ISBN 80-85609-68-1.



6. *FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.*
7. *SHAKESPEARE, William. Macbeth. Vydání třetí, revidované. Přeložil Martin HILSKÝ. Brno: Atlantis, 2016. ISBN 978-80-7108-357-3.*

#### **b) Internetové zdroje**

1. Macbeth - Wikipedia. [online]. Dostupné z:  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Macbeth>
2. Medieval Scotland History | Life in Scotland in the Middle Ages. Medieval Times in the UK - lifestyle, battles, museums and games | Middle Ages [online]. Dostupné z:  
<http://www.middleages.org.uk/life-in-scotland-in-the-middle-ages.html>
3. Scottish Clothing, Celtic Clothing, and Scottish Kilts by Medieval Collectibles. Medieval Swords, Renaissance Clothing, Shields, Helms, LARP Weapons, And Traditional Archery By Medieval Collectibles[online]. Copyright ©2018 Medieval Collectibles [cit. 24.04.2018]. Dostupné z:  
<https://www.medievalcollectibles.com/c-1936-scottish-and-celtic-clothing.aspx>
4. Macbeth / Shakespeare's Globe. Home / Shakespeare's Globe [online]. Copyright © The Shakespeare Globe Trust, London 2018. All [cit. 24.04.2018]. Dostupné z:  
<http://www.shakespearesglobe.com/discovery-space/previous-productions/macbeth-1>

## 6 RESUMÉ

*Wyrd* is the story of Shakespeare's *Macbeth*, or rather the story *behind* Shakespeare's *Macbeth*, told from the perspective of the three wyrd sisters who make that story happen.

Wynda is a time-walking reality-hacker, a clever do-gooder transplanted into medieval Scotland from 21st century America. She sees her technology-infused magic as a way to remake a corrupt and wicked world.

Morag is a thousand-year-old hedge witch, cunning woman, and midwife who walks the line between humble medicine woman and immortal green goddess. She cultivates the eco-magic of herbs, roots, and sprouts.

Gavina is a mankilling, flesheating teenage girl, burned at the stake and brought back from the dead by sheer power of loathing. She practices dark, demonic magic, and believes in chaos.

Together, the three witches represent not just a gambit to pull the strings that bind the universe together, but three different approaches to power. Wynda's hubris tells her she can rewrite the rules, to build a more perfect existence. Morag has motherly respect for nature's balance, believing in the wisdom and stability of the status quo. Gavina believes in nothing but blood and killing and more killing. That's *her* natural way of things.

*Wyrd* is about the wyrd sisters' gambit to control reality by unmaking Macbeth, but it's also really the story about how their differing values and magics put them at dramatic, (im)mortal odds with each other... just when the entire fate of the universe is at stake.

The diploma consists of the first two chapters, Upon the heath and Graymalkin, in the form of the famous American comics magazines.

## **7 SEZNAM PŘÍLOH**

Příloha 1 - Plakát Wynda

Příloha 2 - Obálka Upon the Heath

Příloha 3 - Obálka Graymalkin

Příloha 4 - Návrhy postav

Příloha 5 - Ukázky stran, 1. kapitola

Příloha 6 - Ukázky stran, 2. kapitola

Příloha 1 - Plakát Wynda



foto: vlastní



Příloha 3 - Obálka Graymalkin



foto: vlastní

## Příloha 4 - Návrhy postav



Gavina



foto: vlastní

# Příloha 5 - Ukázky stran, 1. kapitola

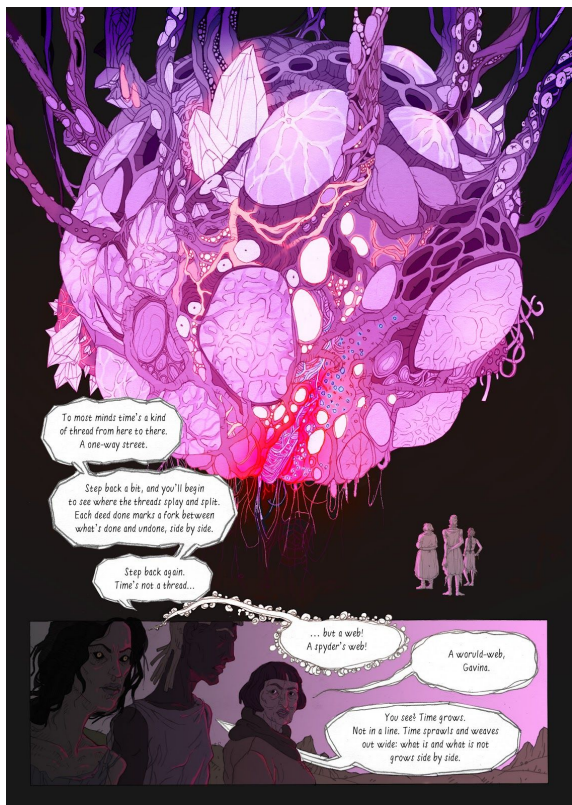
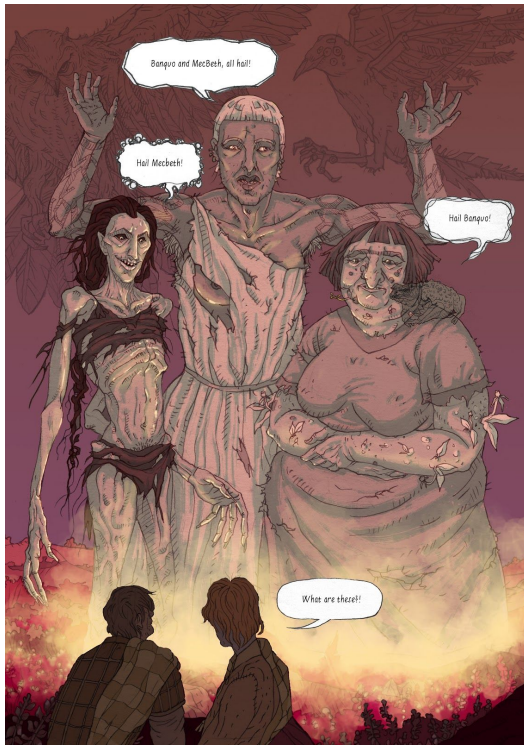


foto: vlastní



Příloha 6 - Ukázky stran, 2. kapitola



foto: vlastní