

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Bakalářská práce

2012

Adéla Bierbaumerová

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav Umění a designu

Bakalářská práce

KOMIKS – TAPETUM LUCIDUM

DOPROVODNÝ TEXT K BAKALÁŘSKÉ PRÁCI

Adéla Bierbaumerová

Plzeň 2012

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Oddělení výtvarného umění

Studijní program výtvarné umění

Studijní obor Mediální a didaktická ilustrace

Bakalářská práce

KOMIKS – TAPETUM LUCIDUM

DOPROVODNÝ TEXT K BAKALÁŘSKÉ PRÁCI

Adéla Bierbaumerová

Vedoucí práce: Jiří Barta

Oddělení výtvarného umění

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2012

Poděkování:

Chtěla bych poděkovat všem, kteří mi byli oporou, při realizaci své bakalářské práce.

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedené prameny a literatury.

Plzeň, duben 2012.....

1. ÚVOD	
1.1. Cíl práce.....	1
2. HLAVNÍ STAŤ	
2.1. Proces přípravy.....	2
2.2. Popis díla.....	4
2.2.1. Scénář.....	4
2.3. Technologická specifika.....	12
2.4. Dílo v kontextu daného oboru.....	16
3. ZÁVĚR	17
Seznam použitých zdrojů.....	18
- knižní a periodická literatura	
- internetové zdroje	
Resumé.....	20
Seznam příloh.....	21

1. Úvod

Jako téma své bakalářské práce jsem zvolila komiks. Po celou dobu svého studia jsem se mu nejvíce věnovala a tento způsob vyjádření mne vždy fascinoval. Tolika svými možnostmi a podhoubím pro experimentování ho považuji za dokonalý nástroj k využití svého vlastního scénáře, který mám tu možnost realizovat.

1.1. Cíl práce

Cílem mé práce bylo vytvořit autorský komiks na vlastní námět. Chtěla jsem vytvořit scénář na základě vlastních vzpomínek a pocitů z dětství. Komiks má být určen dětským čtenářům a je věnovaný mé mladší sestře. Chci se znovu zapojit do procesu komiksové tvorby a aplikovat všechny nabyté zkušenosti za dob mého studia do své závěrečné práce.

Komiks je věnovaný mé mladší sestře, která mne inspirovala k samotnému vytvoření celého díla. Snažila jsem se vytvořit autorský komiks pomocí hororových prvků, napínavé dějové linie, vlastního humoru a netypické komiksové techniky. Tím docílit jedinečnosti komiksového díla v kontextu uměleckého oboru.

2. Hlavní stať

2.1. Proces přípravy

Když jsem se rozhodovala, o čem bych vlastně chtěla komiks napsat, vzpomněla jsem si, že za mnou neustále chodí má sedmiletá sestra, abych jí vyprávěla nějaký strašidelný příběh. Řekla jsem si tedy, že bych mohla vytvořit scénář a zpracovat ho formou komiksu. Nejdříve jsem se musela rozhodnout, kde se celý příběh bude odehrávat a jaký vlastně můj hrdina bude. Jako místo odehrávání mého příběhu jsem si vybrala Český Krumlov. Město, kde jsem se narodila, vyrostla a prožila nádhernou dobu dětství. Jsem ráda, že právě Krumlov vytvořil základ mého pohledu a vnímání na svět kolem mne.

Český Krumlov byl od počátku jasným adeptem. Ze všeho dýchá mystika a historie, neopakovatelná středověká atmosféra a říká se, že je to jedno z nejhezčích měst vůbec. Zkrátka ideální prostředí k dobrodružným příběhům naprosto vybízející.

Denně Krumlovem projde neskutečné množství turistů z celého světa, což ovlivňuje veškerý tamní život. Vše se zaměřuje na turistický ruch a v létě bývá v ulicích neskutečný chaos. Pro místní obyvatele je to velmi složité, moc jich tam také v centru již nezbylo, vystřídali je nové hotely, penziony a obchody všeho druhu. Krumlov tak, jak jsem ho vytvořila v komiksu, není typický Krumlov. Je to jakási moje idealistická představa s jistými prvky reality a dětského vnímání prostoru.

Skoro celý děj se odehrává v noci. Noční Krumlov má v sobě cosi zvláštního, když se Vám občas povede a procházíte se po tak úžasném místě zcela sám, máte zaprvé obrovské štěstí, ale také cítíte tu jedinečnost a podivnou melancholii. Takovou atmosféru jsem chtěla zachytit. Místa, která se v komiksu objevují velmi dobře znám, stejně tak jsem vybírala lokality, kam jsem mojí sestru vodila a vážou se na ně zážitky, které jsme spolu prožili. Mým záměrem bylo zakonzervovat dojmy, na které bychom mohli vzpomínat zpětně po dlouhé době.

O svém hrdinovi jsem moc dlouho přemýšlet nemusela. Jsem velmi ovlivněná svou o patnáct let mladší sestrou, která mne fascinuje svým pohledem na svět a dokáže mne vrátit opět do doby svého dětství. Samozřejmě v příběhu pro děti by měl vystupovat nějaký dětský hrdina. Chtěla jsem, aby to byl kluk, snad možná proto, že jsem vždy chtěla mít nějakého bratra, což se mi nesplnilo, tak jsem si stvořila vlastního. Doufám, že by to takto mohla vnímat i má sestra.

Základem každého komiksu je scénář, který napíše scénárista, nebo spisovatel. Ten poté putuje ke kreslíři. Během samotné tvorby se tyto dvě postavy neustále dohadují a každý má svou vlastní představu o tom, jak by mělo dílo vypadat. Největším problémem pro mne bylo, že tyto dvě postavy byli současně v mé hlavě, což způsobilo, že jsem se scénářem dlouhou dobu trápila. Například jeden z možných konců příběhu byl náhodný požár na ostrově. V průběhu kreslení a vytváření zcela nového světa, který na ostrově byl, mi na konci bylo líto tento svět zničit, proto jsem závěr pozměnila.

2.2. Popis díla

2.2.1. Scénář

Ilja je neobyčejný malý kluk, se sběratelským duchem a fascinací všeho dění kolem sebe. Bydlí v domě se svou babičkou, která se o něho stará. Ilja sedí v pokoji u stolu a pečlivě si prohlíží všechny poklady, co ten den našel. Složenou malou papírovou lodičku, kousek lišejníku, jakýsi suchý velký plod neznámého původu a také hezký blýskající se kamínek. Z takového úlovku je přímo nadšen, avšak bádání přeruší babiččino volání k večeři.

Ilja přiběhne do kuchyně a na stole už čeká namazaný krajíc čerstvého chleba. Velmi si na něm pochutnává, aniž by si uvědomoval, že si hraje s držákem na ubrusu, na které si dává babička velký pozor. Ilja si nepozorovaně strčí držák do kapsy, ale v tom mu skončí na hlavě lepanec. Babička se zlobí, aby už to nedělal, protože jí pak držáčky na ubrusu chybí. Moc dlouho se zlobit nikdy nevydrží, ihned plynule naváže povídáním o své velké vášni, sbírání figurek slonů. Stejně jako Ilja je obsesivní sběratel věcí, ale oba si o trofejích toho druhého myslí své. Iljovi se moc nelíbí sloni, přijde mu to hloupé, raději má kameny, přírodní seschlíny prapodivných tvarů a věci, které někdo vyhodil, nebo alespoň různé jejich části.

Už je pozdě a Ilja se snaží usnout. Jako skoro každé dítě, má po tmě před spaním strašidelné představy, které vidí ve stínech po pokoji. Ilja si zrovna jedno strašidlo představuje, snaží se co nejdříve usnout, když v tom se ozve podivný zvuk. Ilja má strach, zachumlá

se hlouběji pod peřinu a dívá se skrz prsty po pokoji, ale nikde nic nevidí. Zvuk se ozve znovu, Ilja se vymrští na posteli a poslouchá. Zjistí, že se něco děje venku na ulici. Vyleze na židli a dívá se z okna ven. Vidí dva kluky, jak drží kočku a něco jí provádějí. Kočce se to vůbec nelíbí a mňouká, kluci se spolu hádají. Ilja neví, co má dělat, naštěstí vše zaslechne i starý pán od naproti a začne na kluky křičet, aby koukali zmizet. Kluci utečou, ale Iljovi to nedá, vždyť ta kočka tam kdesi zůstala. Rozhodne se jí pomoci, vyskočí z okna, bydlí hned v přízemí, tak ani pro Ilju to není velký problém.

Kočku najde schovanou za popelnicí, snaží se z provázku sama vymotat, ale marně. Kočka se ho bojí, Iljovi však stačilo zatáhnout za jeden konec a kočce se podařilo ze zajetí vyklouznout, spolkla ji tma a Iljovi zmizela z dohledu. Ti dva kluci se znovu na místo vrátili a všechno zpovzdálí sledovali.

Začne honička, kluci se chtějí Iljovi pomstít, a když už to vypadá, že Ilja bude chycen, vběhne do ulice, kde stojí velká skupina lidí. Ilja se musí rozhodnout rychle, prostrká se skrz všechny přihlížející, až narazí na velitele skupiny, pána v podivném oblečení s pochodní v ruce. Zastaví se přímo před ním, pochodní je přímo uchvácen. Zvláštní věc ten oheň, vždycky se mu hrozně líbil, až skoro zapomněl, že je uprostřed útěku před kluky. Skupina lidí jsou turisté na noční prohlídce městem, která se zrovna přesouvá k další pamětihodnosti. Ilja se udýchaný zastaví, klukům se ztratil, přemýšlí o tom, že by měl už dávno spát, a kdyby to všechno babička věděla, určitě by radost neměla.

Po cestě domů se zastaví u lampy, obklopená všemi možnými druhy nočních motýlů, v tom kolem projde dvojice už starších kluků. Jeden z nich kouří a má na Ilju hloupou poznámku, Ilju to hrozně našťve, nic na to neřekne, v duchu se ale těší, až vyroste. Hned si

ale spraví náladu, najde na zemi krabičku sirek. Zachrastí, jedna poslední sirka tam ještě je.

Ze tmy se vynoří dva kluci, kteří Ilju předtím honili. V tomhle malém městě se zkrátka nejde vůbec schovat, chtějí po něm sirky, co našel. Ilja má strach, kluci jsou starší a jsou dva, už to vypadá, že Ilja sirky vydá. Kluci si z něj dělají legraci, což ho hrozně naštvá a překvapí je rychlým útokem. Do obou strčí a kluci zavravorají. Plán vyšel, Ilja už měl zase náskok, ale teď si byl jist, že to ti dva jen tak nevzdají a budou mu chtít za každou cenu něco provézt. Napadlo ho, že je zavede do zámecké zahrady, pověstné bludištěm, kam ho občas brávala babička.

Uprostřed příběhu je vložená hříčka, čtenář může sám vyluštit správnou cestu z bludiště a pomůže tak Ilju dostat dál do zahrady s jezerem. Ilja se objeví v krásné zahradě plné obrovských starých stromů, z jednoho na něj houkla sova, těžko říci, kdo se lekl více. Dojde až k jezeru, na krásné a strašidelné místo, uprostřed se tyčí na hladině malý ostrov. Vzpomněl si, že ho sem babička párkrát vzala, ale byla to hrozná nuda.

Jak se tak kouká po jezeře, za ním něco cosi zachrastí v křoví. Ilja se zhrozí a vzpomene si zase na ty dva sígry. Očima bloudí kolem, až zahlídne díru ve stromě. Neváhá a do stromu si vleze, říká si, že počká jen chvíli, ale pak už doopravdy musí jít domů, babička by měla strach. V tom dlouhém tichém temném čekání, se začaly dít zvláštní věci, jakoby to pod Iljou začalo bublat a hýbat. Chvíli zkoumá, co by to mohlo být, ale už je jednou nohou chycen a strom se ho teď snaží spolknout. Ilja nemá tolik síly, aby mohl zápasit s takovým obrovským živlem, ale snaží se. Strom ho tunelem posouvá dál a dál, Ilja křičí a nechce pomyslet, jak tohle všechno dopadne. Padá do nekonečné tmy. Na tomto místě jsem

využila přímo komiksové okénko, které v této scéně dostává důležitou roli a vytvoří hranici celého prostoru. Ilja tedy padá, ale narazí do horního okraje strany, který ho vymrští k pravému okraji, Ilja se znovu odrazí a padá na zem. Hlava mu třeští a chvíli trvá, než se vzpamatuje.

Rozhlíží se kolem sebe, kde v tuto chvíli není vůbec nic. Přemýšlí a říká si, že byl přece v tmavém černém lese. Na další straně se objeví v tmavém černém lese. Ilja po chvíli zjistí, že je na tajemném ostrově uprostřed jezera, což mi vzápětí hned začne vyčítat. V dálce vidí cosi za stromy svítit, rozhodne se zjistit, kdo, nebo co na ostrově žije. Les na ostrově vypadá velmi starý a nedotčený, roste si, jak se mu zlíbí. Ilja s problémy překračuje obrovské bludné balvany porostlé mechem a spleťtými kořeny, chytá se kolem všeho možného.

Najednou se zarazí, jelikož se opřel o něco velmi zvláštního, cosi měkkého a chlupatého. Je to obrovská šedivá kočka, jakou ještě nikdy neviděl. Nejdříve se hrozně vyleká, ale vypadá to, jakoby si kočka jeho přítomnosti vůbec nevšimla. Zkouší jí mávat před obličejem rukama, šťouchá do ní prstem, ale kočka stojí nehnutě se stále stejným kamenným výrazem. Dokonce jí zkouší zlákat na kutálející se klubíčko, když ale ani to nezabere, rozhodne se pokračovat dál v cestě.

Ilja dorazí k obrovskému pařezu, již podle okolí se dalo odhadnout, že toto místo někdo obývá. Nakoukne okénkem dovnitř a vidí zvláštní postavu, zahalenou v plášti. Sebere veškerou odvahu a pootevře dvířka, mužík ho zve dovnitř, vítá ho a vybízí, aby se posadil. Ilja je zmatený, začne mluvit o tom, jak se dostal na ostrov a o obrovské kočce, kterou potkal. Mužík ho uklidňuje a prosí, aby šel dovnitř. Byl velice zvláštní, plášť se k němu vůbec nehodil, do očí

mu nebylo moc vidět. Vousy, které byly pečlivě vytvarované, utvrzovali Ilju v prazvláštním pocitu nejistoty z tohoto koktajícího pána, který se představil jako Kopsmrat. Ilja si všimne, že mužík má police plné roztodivných věcí, což ho jeho samotného, jako sběratele, velice zaujme

. Mužík začne vyprávět o Žrostromákovi, stromu, který Ilju přenesl na ostrov, stejně jako všechny tyto předměty. Ilja uvidí mezi změtí smetí i porcelánového slona s modrým chobotem. Znovu si vzpomněl na babičku, a jak se sem vlastně dostal, okamžitě se musí dostat z ostrova a utíkat domů. Všechno chce ze sebe vyklopit a poprosit o pomoc, když v tom se otočí a přímo u něj stojí mužík, velice rychle hýbe rukama, má nepřírozeně vykulené oči a do toho mumlá jakési věci. Vypadá skoro šíleně, chtěl by hrozně něco říct, ale jelikož mu to jeho koktání nedovolí, celé divadlo tedy vyzní velmi směšně.

Vyplyne z toho, že se snažil Ilju zhypnotizovat. Dívejte se mi do očí, ne jinam do očí, dívejte se mi očí, spíte. Ilja si akorát vybavuje, jak pořád dokola opakoval čičiči o-čičiči. Když se po tomto incidentu podívali po pokoji, celá místnost od shora až dolů byla plná koček. Nebyly to obyčejné kočky, měly všechny ten stejný výraz, jako kočka, kterou už jednou Ilja na ostrově potkal. Všechny byly zhypnotizované.

Mužík se zhroutil na židli a plakal. Začal vyprávět, že měl sen být stejně dobrý hypnotizér, jako jeho slavný otec. Stále naráží na stejný problém, vždycky se mu podaří zhypnotizovat pouze kočky a neví proč. Hrozně plakal a Ilja se ho snažil utěšit. Mužík ale stále naříkal, až si Ilja vzpomněl na dnešní úlovek. Nahmatal v kapse krabičku od sirek, vyndal poslední sirku a opatrně se snažil škrtnout.

Sirka vzplála jasným plamenem. Ilja pobídl mužíka, aby se na ni podíval. Mužík se nejprve zdráhá, ale nakonec ho hořící sirka velmi zaujme. Světlo plamínku ho pohlcuje víc a víc, až plamen v mužíkových očích vzplane a dojde ke spojení mezi ním a zhypnotizovanými kočkami. Jedné kočce po druhé začne v očích svítit malé světýlko, malý plamínek, jehož síla se znásobí, až dojde ke třesku a vznikne Tapetum lucidum. Síla, která pomáhá kočkám lépe vidět ve tmě.

Kopsmrat vyskočí ze židle a nevěří vlastním očím, všem kočkám svítí oči. Takové číslo se mu ještě nikdy nepovedlo. Ilja je také u vytržení, uvědomuje si však, že vše došlo moc daleko. Přemlouvá Kopsmrata, aby s ním opustil ostrov a šel svou cestou hypnotizéra koček. Všichni společně s kočkami utíkají z ostrova.

Vrátí se zpět do zámecké zahrady. Potkají tam dokonce i správce, který zaslechl podivné zvuky a jde se podívat, co se děje. Když zasvítí baterkou do tmy, uvidí spoustu malých světýlek, kočičích očí a dvě postavy, Ilju a Kopsmrata. Ilja se dostane za svítání domů, sedí na posteli a všechny kočky jsou v pokoji s ním.

Chce něco velmi důležitého a poučného říci, o tom všem, co se dnes v noci stalo, když tu se z kuchyně ozve volání babičky, že už má na stole horké kakao k snídani. Ilja z představy teplého sladkého kakaa vyskočí a běží do kuchyně. On se vlastně kakaa ani nenapije, jen usne na stole s porcelánovou figurkou slona s modrým chobotem v ruce.

Hlavní motiv celého příběhu je cesta. Dětské vnímání všeho je naprosto odlišné od chápání světa dospělých. Když jsme byli všichni ještě malí, čas, prostor a věci kolem nás byly hyperbolizované. Nemuseli jsme řešit problémy reality a ztráceli jsme se ve vlastních fantaziích. Porovnám svět své mladší sestry, můj svět v jejím věku a moje vnímání už z pohledu dospělého člověka. Provádím svou sestru místy v příběhu, které obě dvě moc dobře známe, vzpomínám na své pocity, a díky tomu se také snažím porozumět jejímu vnímání. Tím, že jsem již dospělá, mohu ještě do příběhu vkládat další smysly, které jí otevrou nové možnosti porozumění a ukážou jí můj pohled na věci kolem

. Jedním z míst, které mne poznamenalo, kam jsem ráda chodila a teď vodím svou sestru, je bludiště v zámecké zahradě. Pamatuji si na pocit z obrovského a nekonečného labyrintu, ve kterém se dítě snadno ztratilo. Dnes chápu, jak je dětské vnímání prostoru zkreslené, jelikož ani tenkrát to skoro žádné bludiště nebylo. Záměrně jsem ho do komiksu nakreslila jako něco obrovského a mimořádného. Velmi by mne zajímalo, jak bude má sestra chápat skryté smysly, až vyroste do mého věku.

Nechtěla jsem, aby čtenář zastával pasivní roli, takže jsem bludiště vytvořila jako interaktivní hru, která se přímo k tomuto záměru vybízela. Dalo by se rozkreslit celou scénu bludiště na více stran a přidat další příběhovou linii, ale to by odporovalo záměru nechat roli čtenáře, jako pomocníka hlavního hrdiny v příběhu.

Tapetum lucidum je reflexní vrstva v oku některých zvířat, která jim pomáhá lépe vidět v šeru. Když zasvítíte v noci na kočku, lesknou se jí oči, což způsobuje právě tapetum lucidum, od kterého se světlo odráží. Přišlo mi zajímavé, vymyslet příběh o tom, jak kočky přišly k tomuto zvláštnímu jevu. V celém příběhu se stane spousta věcí, které vyvrcholí scénou, při které tapetum lucidum vznikne. Tento jev má v sobě symbolické význam „otevření očí“, nebo vnuknutí nějaké myšlenky, která pomůže chápat realitu v širším slova smyslu.

Přítom jsem příběh chtěla zakončit jinou myšlenkou. Po tom všem, čím si hlavní dětský hrdina příběhu prošel, při všech jeho nabytých zkušenostech a zážitcích, stejně na konci zůstává dítětem. Je to vyjádřeno tím, že zapomene řešit vzniklou prekérní situaci s kočkami a neodolá představě svého oblíbeného horkého kakaa, při kterém vyčerpáním usne.

2.3. Technologická specifika

Když jsem pro svůj komiks hledala vhodnou techniku, měla jsem na začátku hned několik variant. Zkoušela jsem všechno možné: tuš, černý fix, vyškrabávané destičky, linoryt, kresbu přes kopírovací papír a tužku. Komiks, který jsem chtěla vytvořit, měl být temný, drsný, ale zároveň jemný svou atmosférou. S tuší a černým fixem mám velmi dobré zkušenosti, když jsem vytvářela první návrhy a skicy, přišlo mi to velmi tvrdé a přímočaré. Asi by to byl nejjednodušší způsob, avšak sama jsem měla naprosto jinou představu.

S vyškrabávanými křídovými destičkami jsem se poprvé setkala na workshopu s Linou Hoven v Plauen v rámci ateliéru ilustrace. Tato technika se mi velmi líbila, avšak s výrobou vlastních destiček jsem narazila na spousty problémů a originální kupované jsou velice finančně náročné. Je to také velmi složitá technika z hlediska rozvržení celé kompozice. Když už obrázek jednou uděláte, je velmi složité pak něco měnit. Jelikož se znám a vím, že upravuji podobu scénáře do poslední chvíle a protože jsem neměla s touto technikou velké zkušenosti, rozhodla jsem se pro tužku.

Toto médium je mi velmi blízké, pracuji s ním již dlouho. Komiks o Františku Drtikolovi, který jsem dělala pod vedením M.A. Barbary Šalamounové, jako klauzurní práci, byl po technické stránce velmi podobný. Tužka přesně naplnila moji představu, jak by měl celý komiks vypadat. Je to velmi různě použitelné médium, lze s ní vytvořit, jak kresbu linkou, tak i hutnou šrafuru mnoha odstínů.

Všechny tyto polohy tužky jsem v komiksu použila. Kombinovala jsem na jedné stránce velmi jednoduchou kresbu se zároveň více propracovanou. Tím pádem se těžká a tmavá kresba linoucí se celým komiksem odlehčila. Většina komiksových políček je nakreslena spíše realisticky s propracovaným pozadím, hlavně díky estetickému vjemu, který je v mém komiksu velmi důležitý, a také samozřejmě kvůli správné orientaci v příběhu. V dynamických momentech příběhu jsem omezila propracovanost pozadí a soustředila se na děj, který jsem znázornila velmi rychlou a volnou kresbou. Pro magický a tajuplný les jsem použila různé typy šrafur, které odlišily prostředí přírody od města.

V průběhu celého příběhu má oheň velmi důležitou roli, proto jsem chtěla, aby byl od techniky tužky odlišný. Zkoušela jsem různé způsoby, ale pak jsem objevila zajímavou strukturu kresby přes kopírovací papír. Například i různými předměty, jako štětec, tetovací jehla, kámen atd. Získala jsem mnoho výsledných textur, které se po naskenování daly v počítači upravit do výsledného efektu ohně.

Na celý komiks jsem spotřebovala spousty různých druhů tužek, nejvíce se mi vyhovovala tužka od firmy Koh-i-noor, která je určená na hru sudoku. Na druhém konci je umístěna místo tuhy guma, stejné tloušťky. Při kresbě jednotlivých obrázků jsem přišla na způsob, že mohu využít gumu, jako tužku. Na některých místech jsem tedy grafické prvky vygumovala do již tmavého pozadí, takže jsem i zkoušela invertovaný způsob kreslení a psaní.

V komiksu jsou nedílnou součástí textové bubliny. Všechny bubliny byly vytvořeny ručně s použitím vlastního psaného písma. Rozhodla jsem se tak proto, abych konstruovaným počítačovým písmem nerušila celý koncept a přirozený nádech komiksu.

Jelikož je tato technika pro komiksovou tvorbu svojí složitou strukturou velmi netypická, byly textové bubliny nápomocné zaprvé díky orientaci, a zároveň se staly světlými body v tmavých částech. Text v komiksu není jen uzavřený v bublinách, pro zvuky jsem použila opět psané písmo, které se stalo samostatným grafickým prvkem. Již jeho samotný tvar vyjadřoval sílu, délku a emoce zvuku. Všechny bubliny nemají zcela stejnou barvu, a to aby tvořili s obrazovým pozadím jednotný celek.

Chtěla jsem využít několika různých způsobů použití komiksových okének, zpracování okének navazuje na samotný příběh. Rozvržení okének koresponduje s dynamikou jednotlivých situací. Tam, kde dochází k rychlým až chaotickým scénám, přestávají existovat hranice a obrázky splývají v jeden celek. Není to na úkor příběhu, ale zvýrazňuje dojem volnosti.

Od začátku jsem počítala s tím, že se originální kresby budou výsledně upravovat v počítači. Samotná kresba byla málo výrazná, aby dokázala podtrhnout děj příběhu. Počítač měl podružnou roli, pouze pro zvýraznění důležitých bodů v jednotlivých momentech a obrázcích. Rozhodla jsem se takto proto, jelikož na mnoha místech jsem měla kresbu postavy nakreslenou pouze linkou, což mělo za následek splynutí s pozadím. Potřebovala jsem plošně zvýraznit postavu nebo důležitý moment, takže jsem přidala světelné body skoro da každého jednotlivého políčka. Světlo není čistě bílé, ale má růžový odstín, který dodává příjemnou barevnost.

Při skenování docházelo k jistým barevným rozdílům mezi jednotlivými stranami, využila jsem tedy toho a každou dvoustranu jsem se snažila stylizovat do jemných odstínů různých barev. Samotný černobílý komiks by byl velmi dramatický v kontextu mého

příběhu, proto tyto barevné odstíny pomohly magickému a kouzelnému dojmu, kterého jsem chtěla dosáhnout.

V jedné ze závěrečných scén jsem řešila problém s postavou zhypnotizované kočky, chtěla jsem dosáhnout zvláštního dojmu naprosté strnulosti a výrazu naprosté nepřítomnosti. V tomto směru jsem využila možnosti počítačové úpravy a jeden obrázek kočky jsem použila hned několikrát. Myslím si, že tento efekt dosáhl té správné komičnosti celé scény, kterou bych vlastní čistou kresbou nedosáhla.

2.4. Dosavadní dílo v kontextu oboru

O komiks jsem se začala zajímat až při studiu ilustrace zde v Plzni. Nikdy předtím jsem k tomuto médiu neměla vybudovaný pevný vztah. Ke komiksu jsem se dostala náhodou. Jako dítě si samozřejmě pamatuji staré klasické komiksové hrdiny, např. Rychlé šípy apod. I když mne tyto komiksy dříve moc nebavili, nacházím k nim cestu až zpětně. Mnoho z nich mi teď přijde mnohem kouzelnějších, než tenkrát, mně jako malému dítěti.

Mám ráda komiksy, které jsou zajímavé i po grafické stránce, u kterých může okénko stát samostatně, jako obrázek bez jakéhokoliv textu. Z českých komiksových tvůrců mám dva oblíbené, a to jsou Petr Sís a František Skála. Oba splňují mou představu dokonalého komiksu. Jak po stránce obsahové, tak co se týče grafické úpravy a atmosféry jejich komiksů, je pokaždé velikým zážitkem listovat těmito úžasnými autorskými knihami.

Pokud mám zařadit svůj komiks, tak mezi díla určená dětskému publiku. Velkou inspirací pro mne byl komiks od Františka Skály – Putování Vlase a Brady.

Skála svou tvorbu nejspíš chápe jako lidsky zmanipulovanou tvořivost samotné přírody. Se směsí humoru a vážnosti, ironie a úcty, vytváří atmosféru ve svých dílech. Tohoto jsem se snažila dosáhnout i ve svém komiksu. Vedle citlivé komunikace s přírodou však reflektuje svými díly i jiné oblasti lidského života. Jak už vyplývá z názvu, oba komiksové hrdinové se dostávají na společnou pouť plnou překážek a nástrah, se kterými se musejí oba vyrovnat. V mém příběhu hraje motiv cesty a putování také velmi důležitou roli, jelikož je to jedna z nejdůležitějších věcí a nikdo neví, kam nás která cesta zavede.

3. Závěr

Cílem mé práce bylo vytvořit autorský komiks na vlastní námět. Nejdříve jsem vytvořila scénář na základě vlastních vzpomínek a pocitů z dětství pokřivených svým současným vnímáním dospělého člověka. Komiks je určen dětským čtenářům a je věnovaný mé mladší sestře, a díky tomu jsem se mohla opět dostat do pocitů malého dítěte.

Při vytváření tohoto díla jsem použila techniku kreslení tužkou, vlastní písmo a svůj jedinečný smysl pro humor. Opět jsem se utvrdila v tom, že vytváření komiksů mne obohacuje, jak intelektuálně, při vymýšlení scénáře, tak po estetické stránce.

Vyzkoušela jsem spoustu nových technik a obohatila své zkušenosti v komiksově tvorbě. Naučila jsem se organizace celého postupu práce a dovedení projektu do finální fáze. Pochopila jsem, že základem dobrého komiksu je nepodcenit přípravu, dobře promyslet celý scénář a při jeho psaní, nebýt líný zajít až do největších detailů.

Jsem velmi zvědavá na reakce všech, zvláště pak mé mladší sestry, která byla hlavním impulsem k vytvoření celého příběhu. Doufám, že vše, co jsem do této práce vložila, duchovně i esteticky obohatí čtenáře jakéhokoliv věku.

Seznam použitých zdrojů:

a) knižní a periodická literatura

1. MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Brno : BB/art , 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
2. SÍS, Petr. Tibet : Tajemství červené krabičky. Praha : Labyrint, 2005. ISBN 80-86803-031.
3. SÍS, Petr. Zeď. Praha : Labyrint, 2007. 70 s. ISBN 80-86803-12-0.
4. SÍS, Petr. Strom života. Praha : Labyrint, 2004. 42 s. ISBN 80-86803-02-3.
5. SÍS, Petr. Tři zlaté klíče . Praha : Albatros, 1995. ISBN 80-00-00336-8.
6. SÍS, Petr. Ptačí sněm. Praha : Raketa. 2011. ISBN: 9788086803203
7. SKÁLA, František. Velké putování Vlase a Brady. Praha: Arbor vitae, 2007. ISBN 80-86300-88-9.
8. SKÁLA, František. Skutečný příběh Cílka a Lídy. Praha : Arbor vitae, 2007. ISBN: 80-86300-86-2
9. GAIMAN, Neil. Sandman : Údobí Mlh. Praha : CREW, 2005. ISBN 80-86321-88-6.
10. SATRAPIOVÁ, Marjane . Persepolis. Brno : BB art, 2006. 160 s. ISBN 80-7341-944-0.

B) Internetové zdroje

<http://artlist.cz/?id=139> , vyhledáno 15. 2. 2012

<http://www.youtube.com/watch?v=tOabE3LscAI> , vyhledáno 10. 3. 2012

Komiks, Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks>, vyhledáno 10. 3. 2012

Resumé

The aim of my work was create comics on my own theme. At first I created a scenario based on my memories and feelings from childhood deformed by grown person.

The comic is devoted to children, especially my younger sister. Thank to this comic I could go back into feelings of children. When I was creating this work a used pencil drawing technique, custom font and my unique sense of humour.

I realized that creating of comic books gives me intellektual and aesthetical education that I really enjoy. I tried out lots of new techniques and enriched my experience in the comic creation. I learned the entire organisation of the work and also bring the project to the final phase. I understand that good comic need good preparation, good strategy about the whole scenario and most important thing is not be lazy to go into greatest details.

I am very curious on the response of all readers, especially my younger sister, who was the main impulsion for the creation of the whole story. I hope that everything I put into this work spirituály and estheticaly will enrich readers of any age.

Seznam příloh:

Příloha 1

Jeden z původních návrhů, jak by mohl komiks vypadat

Příloha 2

Pokus techniky s použitím kopírovacího papíru

Příloha 3

Jednotlivé obrázky, které jsem následně skládala

Příloha 4

Výsledná stránka po úpravě v počítači

Příloha 5

Ukázka naskenované stránky bez úprav

Příloha 6

Předchozí stránka upravená v počítači

Příloha 7

Původní naskenované bludiště

Příloha 8

Upravené bludiště již s hotovým pozadím

Příloha 9

Ukázka práce na scénáři

Příloha 10

Naskenované bubliny před přidáním do komiksu

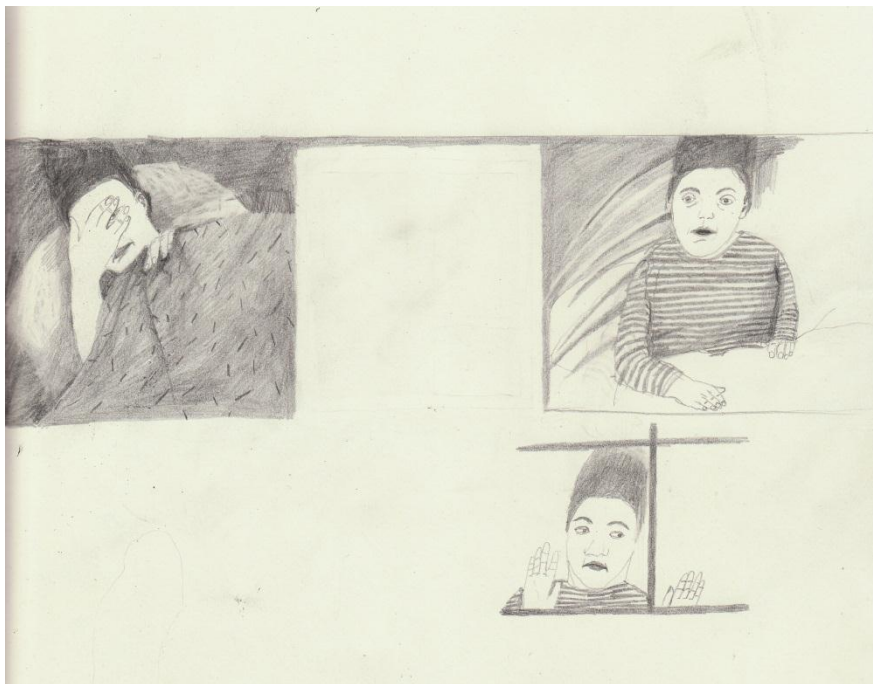
Příloha 1



Příloha 2



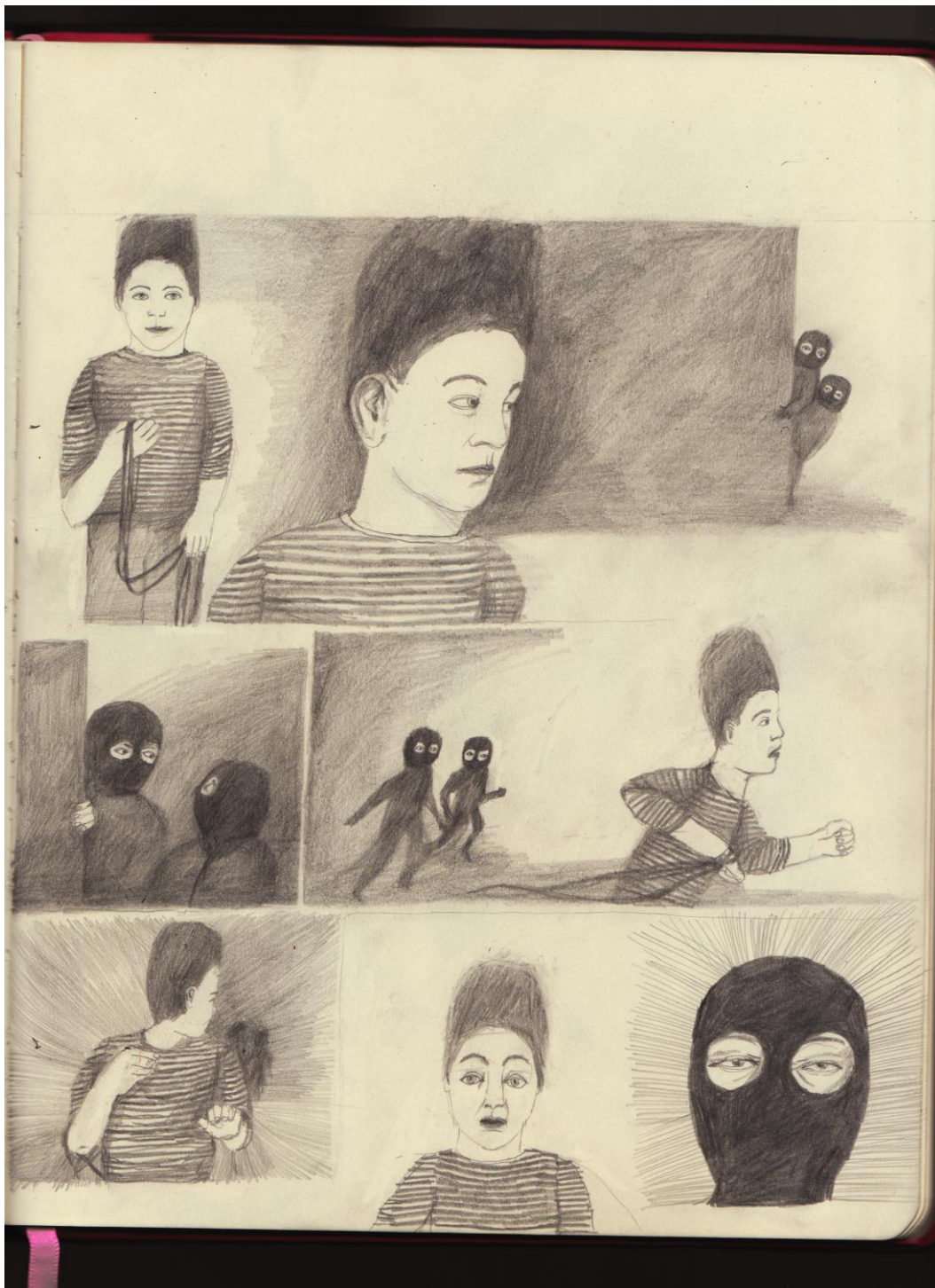
Příloha 3



Příloha 4



Příloha 5



Příloha 6



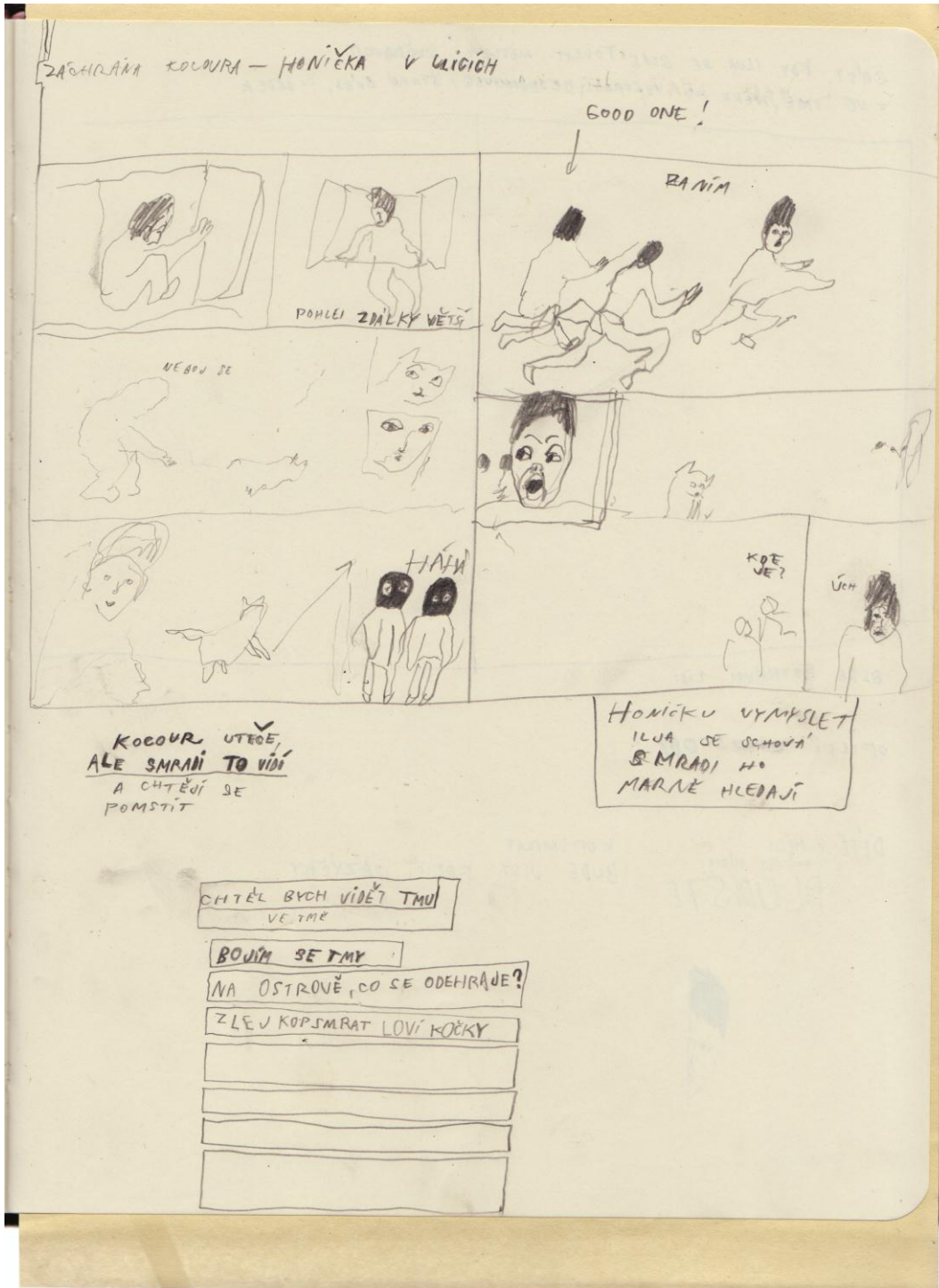
Příloha 7



Příloha 8



CHOROSPOMOŽ NAJIT ILJOVI CESTU BLUDISTEM I



Příloha 10

