

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

**Bakalářská práce**  
**KOMIKSEM ZPRACOVANÉ POHÁDKY**  
Černokňažník  
**Matej Jurkáček**

**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**

**KOMIKSEM SPRACOVANÉ POHÁDKY**

**ČERNOKŇAŽNÍK**

**Matej Jurkáček**

Vedoucí práce:

Doc. M.A. Barbara Šalamounová

Katedra výtvarného umění

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. MOJE DIELO DOPOSIAL V KONTEXTE ŠPECIALIZÁCIE .....	5
2. TÉMA A DÔVOD JEJ VOĽBY, CIEĽ PRÁCE.....	8
3. PROCES PRÍPRAVY, PROCES TVORBY, .....	9
4. POPIS DIELA, TECHNOLOGICKÉ ŠPECIFIKÁ, PRÍNOS PRÁCE PRE DANÝ ODBOR.....	12
5. ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV.....	13
6. SÚHRN .....	14
7. ZOZNAM PRÍLOH .....	15



# 1 MOJE DIELO DOPOSIAL V KONTEXTE ŠPECIALIZÁCIE

V Bratislave, hlavnom meste Slovenska, tam to začalo.

Popri škôlke a základnej škole som okrem umeleckých krúžkov stále kreslil, chodil som aj na krúžok animácie ale vzhľadom na končiace štúdium som toho nechal.

Ustavičné kreslenie na hodinách, tento zvyk so mnou postupoval aj na strednej škole, konkrétne som išiel na gymnázium, lebo keď som uvažoval o strednej umeleckej škole, zrazu som uvidel tie diela na dni otvorených dverí a bol som zaskočený a necítil som, že by som mal ísť touto cestou, možno to bolo preto, lebo som stále nezočil to čo som mal a možno je všetko tak ako má byť. Kreslil som si hlavne charaktery rôznych vymyslených postáv bavilo ma to viac ako do seba šrotovať kvantum informácii. V maturitnom období som sa ale už musel rozhodnúť a tak som sa rozhodol pre kresbu. Prichítil ma Gabriel Štráassner, a učil ma akademickej kresbe.

Hlásil som sa do Bratislavy na Vysokú školu výtvarných umení na grafiku, avšak moje schopnosti hovorili o tom, že ešte nie som dosť zručný. Dostal som sa však na Pedagogickú Fakultu Univerzity Komenského odbor výtvarnej výchovy. Prístup k náuke bol pre mňa niečo úplne iné ako som doposiaľ v školách poznal. Škola mi ponúkala rôznr výtvarné odbory ako grafika, modelovanie, keramika, fotografia, no prvý krát som zažil tvorbu v prírode, teda plain air a vtedy som sa cítil naozaj slobodne, didaktické princípy ma zoznámili s pohľadom výtvarného vyjadrovania a jeho prierezom od útleho veku človeka až do vyššieho veku. Avšak mal som pocit že to stále nieje to čo som hľadal. Vtedy som sa stretol s komiksom ako médiom a uvedomil som si že, dielo ktoré obsahuje, kresbu, malbu architektúru, automobily, atmosféru, figúry, ich expresie a ich príbehy tak som si uvedomil že ide vlastne o spojenie všetkého dokopy a jedná sa tiež o literárno vizuálne dielo a povedal som si: „To chcem! ” Začal som sa o toto médium viacej zaujímať. Moju pozornosť priťahovali superhrdinské komiksy. Nemyslím tým Superhrdina sa zrodí a ide zachraňovať, myslím tým alternatívnu skutočnosť v ktorej metaludia idú za svojím cieľom s globálnymi

dôsledkami. Doposiaľ som realizoval grafické práce tradičnou grafikou, a tak som využil príležitosť výstavy na Bratislavskom hrade. No grafika samotná mi nestačila, preto som pokračoval komiksami, s ktorými som bol súčasťou výstavy v Slovenskom rozhlase, cítil som že moja výdrž bola slabá, zrealizoval som teda komiks o Jurajovi Jánošíkovi podľa vlastného námetu na 5 strán, no potreboval som vedieť viac. Náhoda, že som práve v tomto období stretol pana Šugára dlhoročného kamaráta ktorý sa tiež zaujímal o komiksy ako aj ja, a povedal mi, že v Plzni sa komiksy dajú aj študovať. Zvažoval som svoje možnosti, ale magisterské štúdium v pedagogickom smere by mi nikdy nedalo to, čo mi začalo dávať bakalárske štúdium na Fakulte Designu. Otvorili sa mi oči a bol mi ukázaný nový prístup ku kresbe.

Na Ateliéry komiksu mi boli predstavené princípy scenáristiky a dramaturgie, či storobordových riešení príbehu, možnosti na predmete tvorivého písania, cítil som sa presne tak, ako keby som našiel čo som hľadal.

Počas trojročného štúdia som prešiel cez tematiky spracovaní príbehov podľa vlastných námetov, no tak isto aj podľa námetov ktoré som si zvolil, ako napríklad príbeh Henriho Dunanta a zrod červeného kríža, pôsobenie na Fakulte Designu v Plzni mi umožnilo nahliadnuť taktiež do reálneho procesu výroby grafických štúdií, avšak umožnilo mi pochopiť, že nieje to len o grafika, ale z veľkej miery záleží na polygrafických vedomostiach znalostiach a skúsenostiach.

Najradšej mám na komikse práve to že samotný výjav postavy ktorá niečo hovorí a nejako sa tvári nám umožňuje vidieť iba očami, čiže iba časť, avšak ak zažijeme to ako to hovorí Skott MC Cloud:

*„ záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo vyvolání estetického prožitku ”*

teda nie iba jeden obrázok, ale to čo mu predchádzalo, zrazu ho

---

2. MCCLOUD, Skott. *Jak rozumnět komiksu*. Praha: BB / art, 2008. ISBN 978-80-7301-419-9.

vidíme nie len očami, ale vidíme ho pocitmi, vidíme jeho silu, vidíme postavu ktorá svojím výrazom oproti tým obrazom, ktoré sme už absolvovali nielen hovorí bublinou ale hovorí svojím výrazom a práve ten jej výraz navnadzuje pocit, a ten dej pred tým ho znásobuje. Toto je to, za čo stojí žiť.

## 2. TÉMA A DOVOD JEJ VOLBY, CIEĽ PRÁCE

Téma komiks ako rozprávku, som si vybral kvôli rozsiahlosti strán realizovaných pomocou kresby a techniky vyfarbovania, pokúsil som sa takto zvýšiť výdrž mojej zručnosti v danom čase.

Snažil som sa zvoliť adekvátny postup vďaka ktorému by som realizoval doposiaľ nadobudnuté schopnosti z oblastí scenáristiky a dramaturgie, storyboardu a zároveň výtvarné vyjadrenie spôsobilé rozprávke o Černokňažníkovi. Som Slovák a Dobšinského rozprávky sú pre nás kulturné dedičstvo ako napríklad pre Čechov rozprávky Boženy Němcovej, Němcov Rozprávky bratov Grimovcov, alebo Dánov rozprávky Hansa Christiana Andersena.

Povedal som si, že Dobšinského rozprávky si zaslúžia posunúť ďalej, pretože doposiaľ existujú iba v podobe ilustrácii, z ktorých sa dej vyčítať nedá.

Rozprávková edícia obsahuje tri zväzky, rozprávky sú vo väčšine krvavé, hororové

a desivé, vybral som si teda rozprávku v ktorej sa brutalita nevyskytuje až tak, avšak magická stránka je o to bohatšia. Chcel som si vyskúšať pracovať s premenami a kúzlami a to bola tiež jedna z vecí, ktoré ma na rozprávke o Černokňažníkovi zaujalo.

Cieľom bakalárskej práce je spracovanie tradičnej formy rozprávky Pavla Dobšinského do komiksovej podoby resp. prevedenie jej tradičnej písomnej formy do média ktorým komiks je. Rozprávka Černokňažník bola v komikse spracovaná, avšak ja som sa snažil držať podľa verzie Pavla Dobšinského. V komiksovej forme táto Dobšinského verzia rozprávky spracovaná takýmto spôsobom ešte nikdy nebola, a doteraz bola spracovaná iba prostredníctvom ilustrácií autorov, maliarov Martina Benku a Ľudovíta Fullu.

#### 4. PROCES PRÍPRAVY, PROCES TVORBY

Nad spracovaním tohoto námetu som uvažoval minulé leto. Moja predstava bola nielen vyskúšať jednu realizáciu rozprávky, ale pokračovať v prevedení do komiksovej podoby viacerých rozprávok, nakoľko slovenský rozprávkový vesmír je vo svete nie až tak známy a nespracovaný.

Dobšinského rozprávky, ako kultúrne dedičstvo majú obrovskú hodnotu, obsahujú 141 rozprávok, vyjadrujú zaujímavé dejové aspekty a majú netradičné originálne postavy ako je Černokňažník, Laktibrada, Lomidrevo, Miesiželezo, Valihora, či Hadogašpar. Okrem dejových zvrátov, ako sú netradičné zázračné situácie, či už prekliatia, premeny alebo osudové dejové sváry a radosti, vychádzajú z kultúrnych tradícií a bežného života.

Ten opisuje osudy, každodenný život ľudí a to, s čím sa bežne potýkajú. Používajú sa v nich bežné rozprávkové princípy ako: dobro víťazí nad zlom, využíva sa numerickosť 3, 7, 12.

Preto som zvažoval posun týchto skutočností do média komiksu. Rozhodol som sa pre rozprávku Černokňažníka, lebo Dobšinského rozprávky sú známe svojou agresiou, brutalitou, krvilačnosťou, či hororovosťou. Avšak táto rozprávka obsahuje vo väčšej miere magickú stránku.

Na realizáciu záverečnej práce mi prišla najvhodnejšia a najpriateľnejšia aj z hľadiska pre všeobecné publikum divákov a teda je chápaná zábavnou formou a má aj poučný charakter.

Na proces tvorby bolo potrebné vytvorenie storyboardu a určenie si rozsahu strán. Vypracovaný storyboard bol realizovaný na formáty A6, aby som mohol vnímať dielo ako celok. Potom nasledovalo vyhotovenie každej strany na určený rozmer A4 s pôvodným rozdelením 3 okná na stranu. Avšak dielo pôsobilo prázdne a rozsah strán bol veľmi zdĺhavý.

Porozdeľoval som tým pádom počet okien a rozdelil strany na 34 až

40 kusov. Tento krok sa mi zdal prijateľnejší. Nasledovala prvotná kresba na formáty A4 a však popri nej vznikali nedokonalosti. Každú stranu som upravoval do finálnej kresby v linke pomocou pauzovacieho papiera. Rozhodol som sa, že typografiu uskutočným ručne, to znamená len v linke bubliny a vzhľadom na pauzovací papier som to adekvátne realizoval. Ušetrilo to tak čas a umožnilo lepšie pracovanie s priestorom. Nakreslené papiere som podľa prvotnej linky koloroval akvarelom, chcel som však použiť kombinovanú techniku digitálnej malby, akvarelu a preto som spojil tieto dve techniky, kde som zároveň pracoval s počítačom. V komikse som takisto využíval bielu farbu, čím som dosiahol, že ostatná farebnosť nezahľcovala až tak daný priestor komiksu a nespôsobovala tak farebnú presýtenosť. Obálku som vyhotovil pomocou ručnej typografie nadpisu a ilustrácie prevedenej do vektoru. Predsádky sú vyhotovené ručne, naskenované a nakoniec svetelné doladené v počítači.

Bolo treba urobiť pár zmien oproti pôvodnému deju príbehu. Napríklad musel som uviesť to, že chlapec čítal knihu, zatiaľ čo v pôvodnej verzii to nebolo spomenuté. Je možné si taktiež teda povšimnúť že pradávny mocný čarodejník môže byť náš Černokňažník. Ďalej sa Černokňažník chlapca pýta či vie čítať. V rozprávčkovej verzii je uvedené, že ovláda nejaké litery. Tak isto bolo treba ukázať to, že keď sa napríklad Černokňažník vráti z cesty po siedmich rokoch, ako chlapec ide otcovi oznámiť to, že ho premenia na holuba a jeho zistenie ako vlastne na to príde. Teda musel som vsunúť situáciu s tým, že ide otca vyzeráť či už neprichádza. Odvtedy, kedy sa Černokňažník vrátil uplynulo sedem rokov a bolo nutné ukázať aký starý je chlapec a ako zostarol jeho otec. Nehovorí sa totiž v rozprávke o ich veku. A odchod chlapca od Černokňažníka a zhruba v akom horizonte sa v deje koná. V pôvodnej verzii, kde išiel chlapec s otcom na trh premenil sa na mladého vola, ďalej sa premenil na vola a až potom na koňa. Ja som použil iba dve

premeny a situácie s trhom, ale pridal som Černokňazníkovi detektor alebo indikátor, ako by mohol nájsť kde sú, čo v pôvodnej verzii nie je. Rozprávka podľa pôvodnej verzie končí tým, že Černokňazník je porazený v konečnom súboji a ako víťaz vychádza mladý hrdina. Avšak vzhľadom na pôsobenie zo strany mladíka a udalosti, ktoré sa v priebehu stali, ako napríklad podvádzanie ľudí na trhu, alebo ukradnutie kníh Černokňazníkovi a to, že v princípe Černokňazník kráľa zachránil, som chcel nechať ako otvorený záver, s možnosťou, nech si divák domyslí kto nakoniec zvíťazí, chlapec alebo Černokňazník. Osobne tvrdím že Černokňazník, lebo v princípe síce vyzerá trochu strašidelne ale v podstate je dobrák. Po hotovej krezebnej časti nasledovalo vyfarbenie každej jednej strany akvarelom a ich následný sken. Po uschnutí strán som eliminoval linku a skenoval na 300 dpi zatiaľ čo linka na pauzovacom papieri bola skenovaná kôli bublinám a textu na 900dpi. Následne som v programe Adobe Photoshope uskutočnil spasovanie linkovej a farebnej časti. Nasledovalo čistenie skenových nedostatkov na časti liniek, niektoré fragmenty som však ponechal, lebo sa mi zdalo že skvele podporovali daný priestor, alebo vytvárali príhodnú štruktúru obrázka. Vo farebnej časti sa však vyskytla linka a však rátal som aj s touto možnosťou a preto som tak som sa rozhodol že použijem akvarelovú zložku ako paletu, a farbu realizujem pomocou digitálneho tabletu, bol to totiž môj zámer už od začiatku, keďže sa mi táto technika páčila pri zhotovení klauzúrnej práce. Po dokončení vyfarbovania nasledovala úprava a doladovanie detailov, ako odstránenie nadbytočných skenových atribútov okolo písma. Využil som možnosť zdvojenia linky ktorá bola na priehľadnej vrstve. Následne som nakreslil obrázok na obálku, a ručne urobil nadpis diela. Všetko som nasádzal do Adobe Indesign, a keďže font v bublinách je robený ručne ostávalo mi určiť font pre podnadpis, imprime, tiráž a ostatné informácie, najlepšie sedela Helvetica, Arial a Cobel.



## **6. , POPIS DIELA, TECHNOLOGICKÉ ŠPECIFIKÁ PRÍNOS PRÁCE PRE DANÝ ODBOR**

Kniha je vytvorená v dvoch podobách a to vo forme PDF X1a 2001 s v knižnej podobe. Knižná podoba je realizovaná vo väzbe V2, lepenej väzbe. Chrbát knihy má rozmer 2 milimetre. Rozmer knihy je A4. Papier obálky je materiál matnej kriedy a má hmotnosť 250g. Papier strán je materiál natieraný ofset a má hmotnosť 115 gramov.

Dielo Černokňažník je rozprávka podľa zbierky tradičných slovenských rozprávok ktorú zozbieral Pavol Dobšinský. Rozpráva príbeh Černokňažníka a mládenca, ktorého chudobný otec dal k nemu do služby na sedem rokov. Otec sa s Černokňažníkom dohodol, že ak ho po siedmich rokoch spozná môže mu ho vrátiť. Tak sa aj stalo, avšak chlapec ukradol Černokňažníkovi magické knihy a začal z toho profitovať, Černokňažník ho však našiel a chcel si ho vziať, ale chlapec mu stále unikal. Príbeh je vyvrcholený magickým súbojom medzi chlapcom a Černokňažníkom, o to, kto je najväčší čarodejník.

Táto práca sa stáva potenciálnou možnosťou otvorenia dverí do univerza slovanských rozprávok zaznamenávajúc tradičné hodnoty ľudí žijúcich v strednej Európe pomocou sekvenčného umenia. Pokračovanie realizácie tematiky takýchto príbehov v komikse by mohlo upovedomiť svet o existencii prvkov fantazijného rozprávania, ľudovej slovesnosti našich predkov a ponúknuť možnosť posunúť to do realizácie podoby súčasnej doby.



## 9. ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV

- 1.DOBŠINSKÝ, Pavol. Prostonárodné slovenské povesti 1. Bratislava: Tatran, 1974. ISBN 61-455-74.
- 2.MCCLOUD, Skott. Jak rozumnět komiksu. Praha: BB / art, 2008. ISBN 978-80-7301-419-9.
- 3.GRAVETT, Paul. 1001 Komiksu. Bratislava: Albatros Media, 2011. ISBN 978-80-259-0160-1.
- 4.BUCHAL, Jiří. Království tvé. Praha: BB / art, 2006. ISBN 80-87024-06-0.
- 5.FABRY, Glenn. Anatomy for Fantasy Artists: An Illustrator's Guide to Creating Action Figures and Fantastical Forms. New York: Barron's Educational Series, Inc. , 2005. ISBN 0-7641-2950-3.
- 6.BLUTH, Don. Art of Storyboarding. Milwaukee: A division of Dark Horse Comics, Inc. , 2004. ISBN 1-59582-007-8.

## 10. RESUMÉ

The Work of the Warlock is a fairy tale, according to the collection of traditional Slovak tales collected by Pavol Dobsinsky. He tells the story of a Warlock and a young man whose poor father has been serving for seven years. His father agreed with the Warlock that if he knew him after seven years, he could return. That's how it happened, but the boy stole the Warlock's Magic Books and began to profit from it, but the Warlock found him and wanted to take him, but the boy still escaped from him. The story is culminating in a magical battle between the boy and the Warlock, question is who is the greatest wizard.

The work contains 34 comic pages. The realization is combined with the use of a combined digital tablet technique using hand-painted watercolor. The book form is performed in bond V2, bonded. The back of the book is 2 millimeters in size. The book's size is A4. The envelope paper is matte chalk material and weighs 250g. The party paper is a coated offset and weighs 115 grams.

The aim of the bachelor thesis is to elaborate the traditional form of the fairy tale by Pavel Dobšinský in comic form, respectively. translating her traditional written form into the medium of which the comic is. The story The Black Wizard was processed in the comic book, but I tried to keep it according to the version of Pavel Dobšinský. In comic form, this Dobšinský version of the fairy tale, which has been crafted in this way, has never been, and has been elaborated only through the illustrations of the authors, painters Martin Benko and Ľudovít Fulla.

## **11. ZOZNAM PRÍLOH :**

### **Príloha 1**

Prvotné skice Černokňažníka: foto vlastné

### **Príloha 2**

Charakter dizajn : foto vlastné

### **Príloha 3**

Skice stránok A6, určovanie kompozície okien : foto vlastné

### **Príloha 4**

Postup realizácie strany : foto vlastné

### **Príloha 5**

Obálka prednástrana : foto vlastné

### **Príloha 6**

Obálka zadná strana : foto vlastné

### **Príloha 7**

Kniha : foto vlastné

### **Príloha 8**

Výraz : foto vlastné

### **Príloha 9**

presádka 1 : foto vlastné

### **Príloha 10**

presádka 2 : foto vlastné

### **Príloha 11**

presádka 3 : foto vlastné

### **Príloha 12**

presádka 4 : foto vlastné

### **Príloha 13**

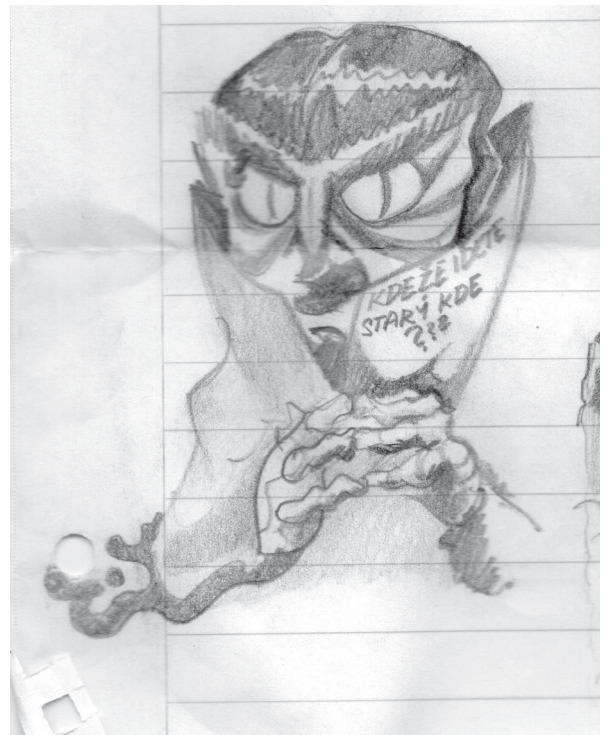
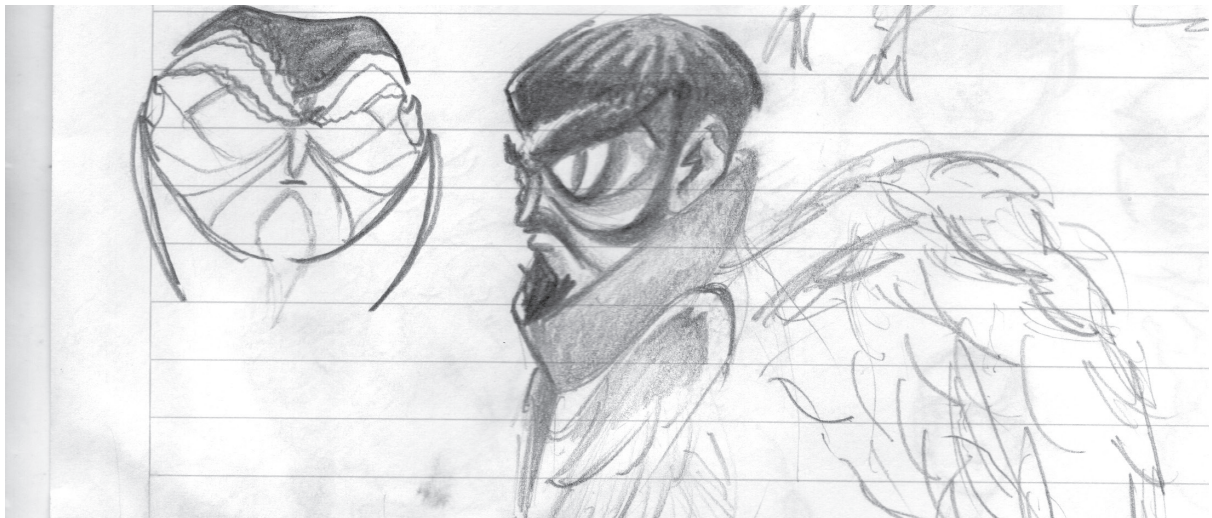
Astrál : foto vlastné

### **Príloha 14**

premeny : foto vlastné

### **Príloha 15**

čary : foto vlastné



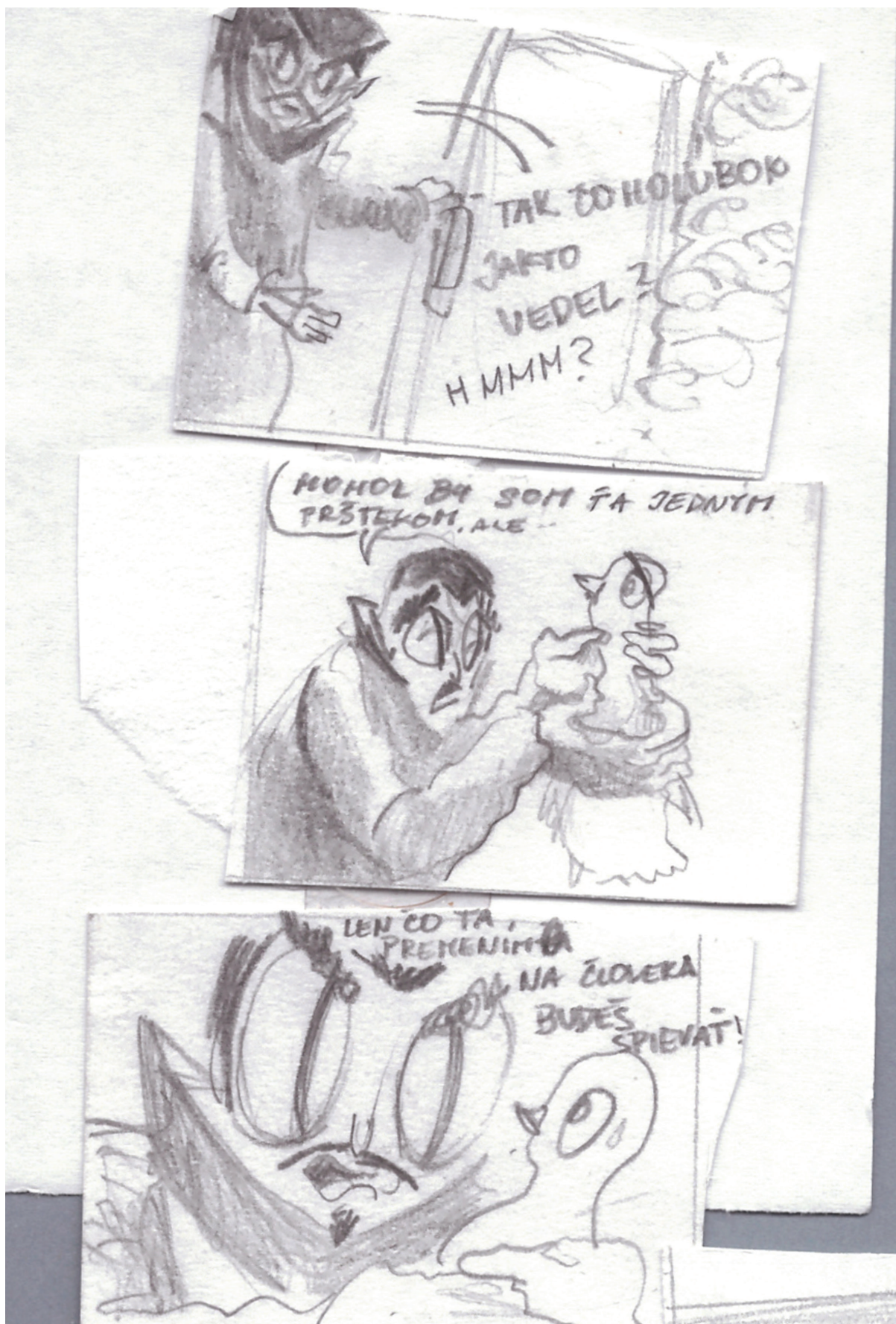
Príloha 1, Prvotné skice Černokňažníka





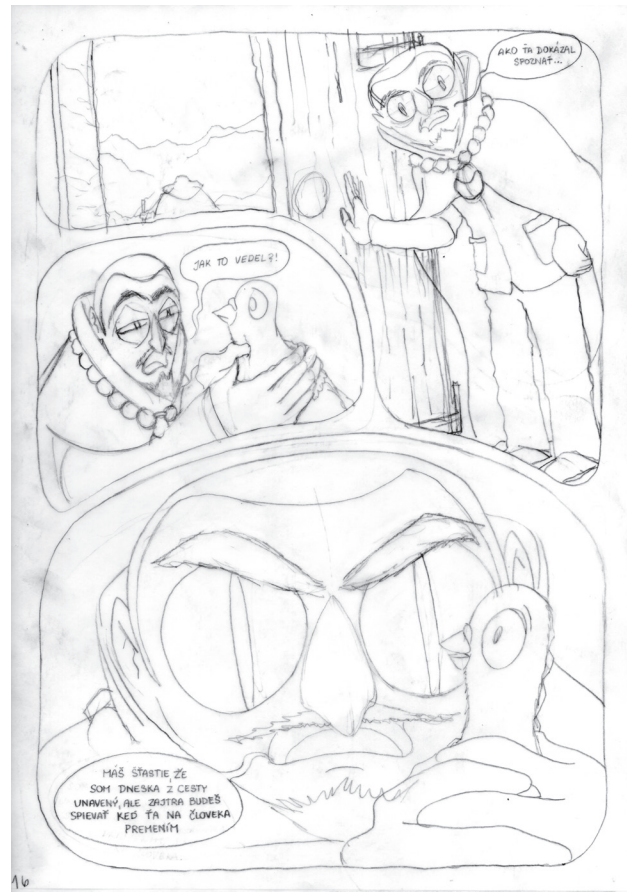
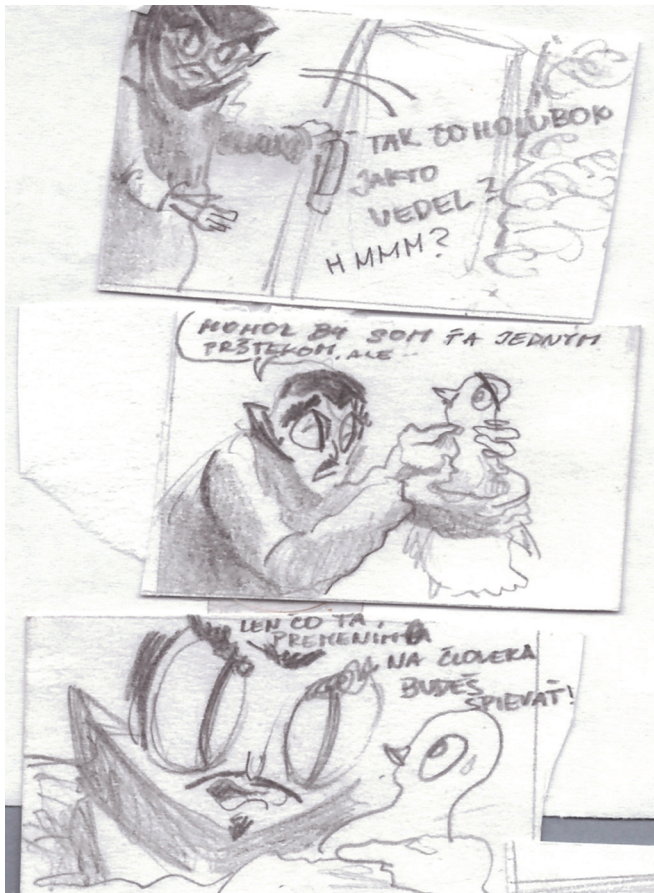
Príloha 2, Charakter dizajn





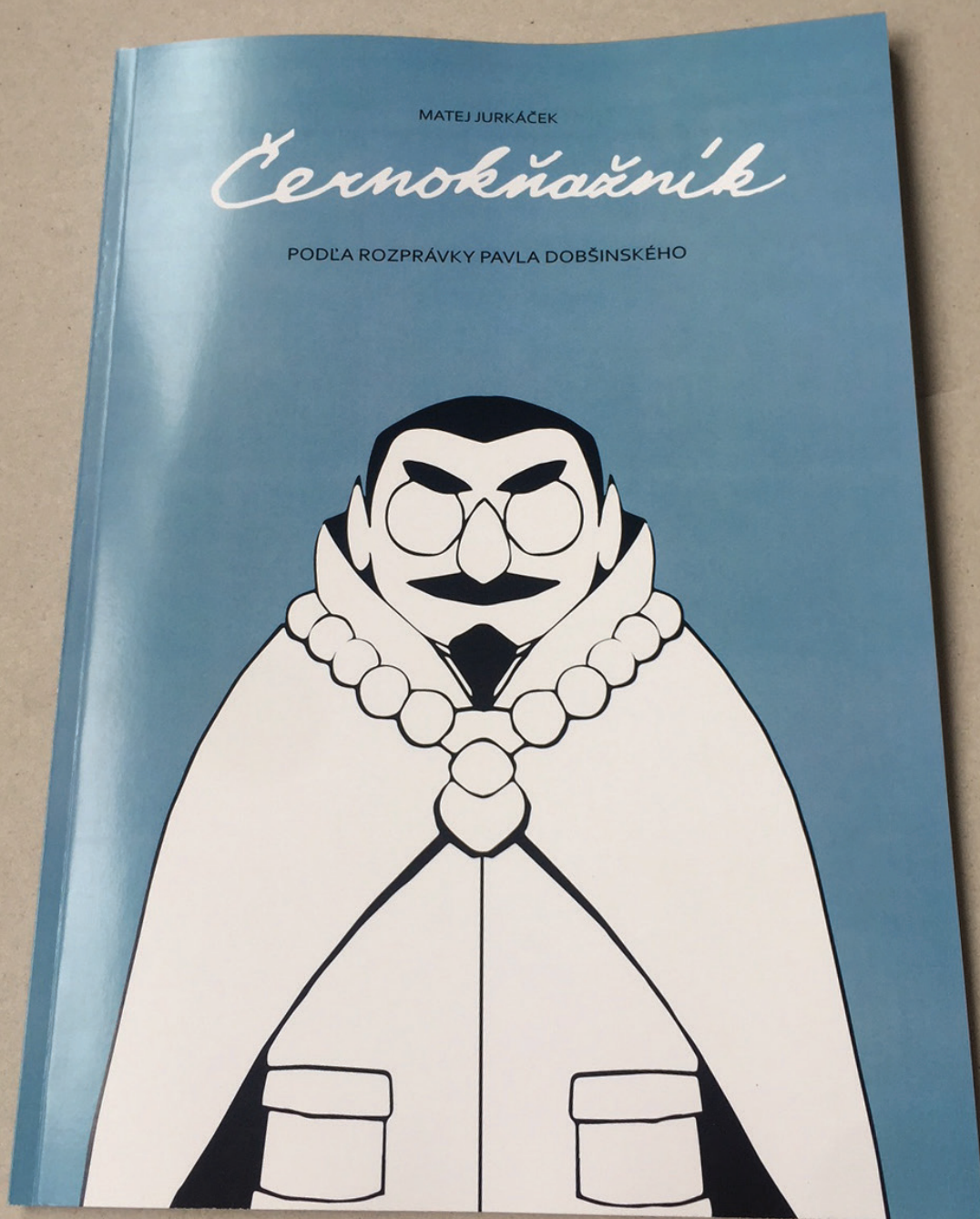
Príloha 3, Skice stránok A6, určovanie kompozície okien





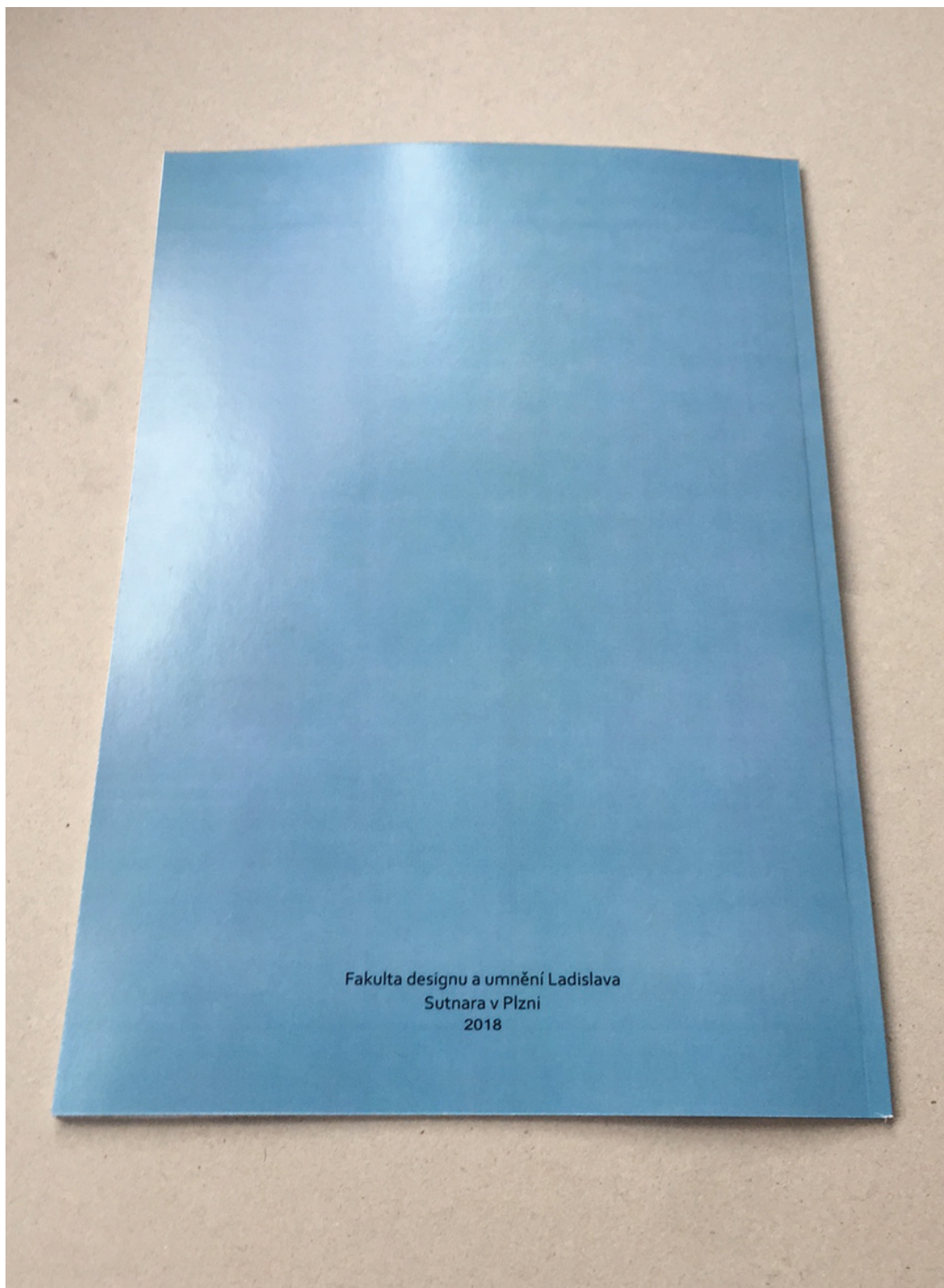
Príloha 4, Postup realizácie strany





Príloha 5, Obálka prednástrana





Príloha 6 Obálka zadná strana



Príloha 7, Kniha





Príloha 8, Výraz



Príloha 9. presádka 1





Príloha 10, presádka 2

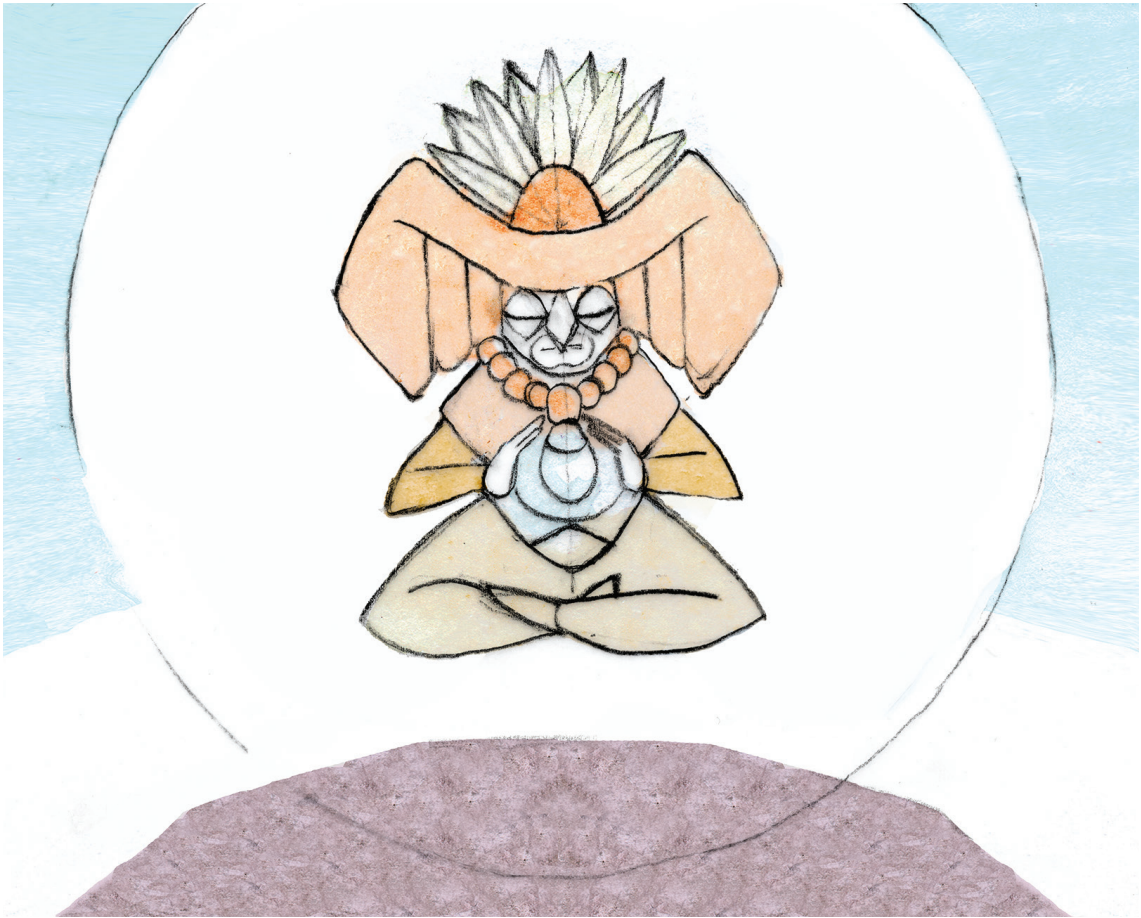




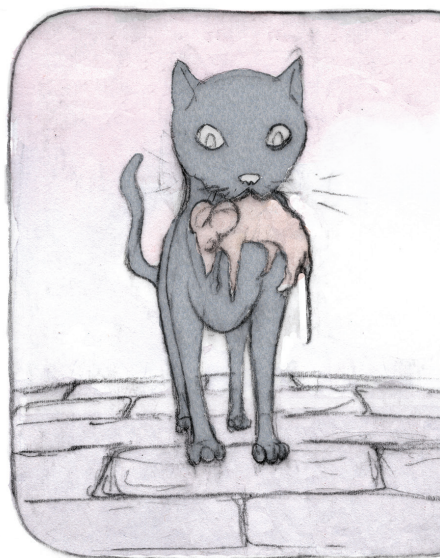
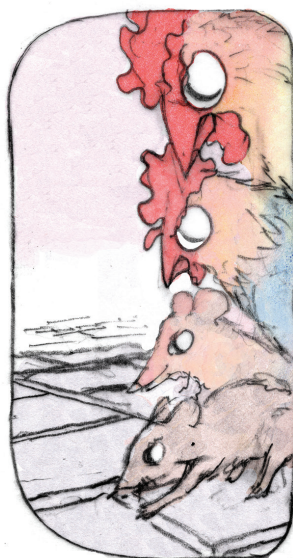
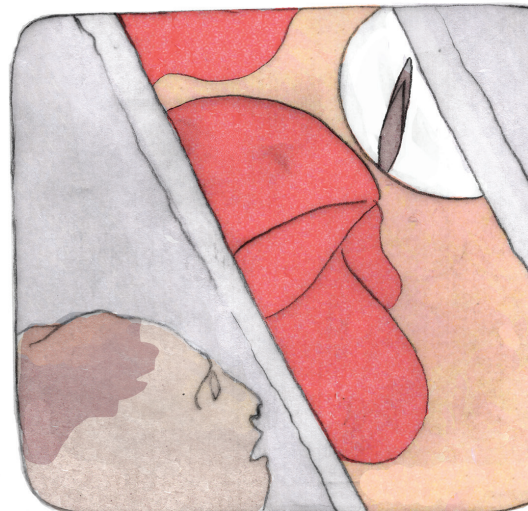
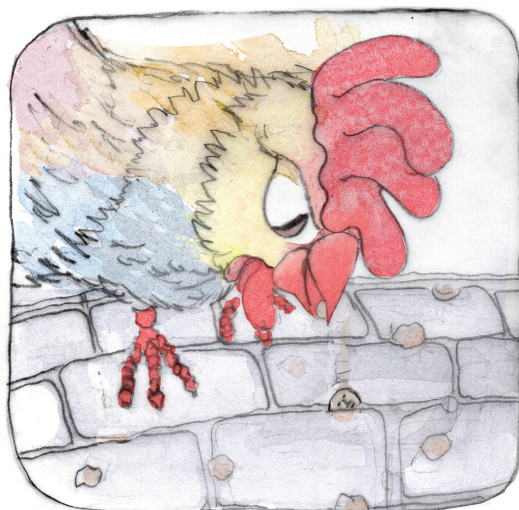
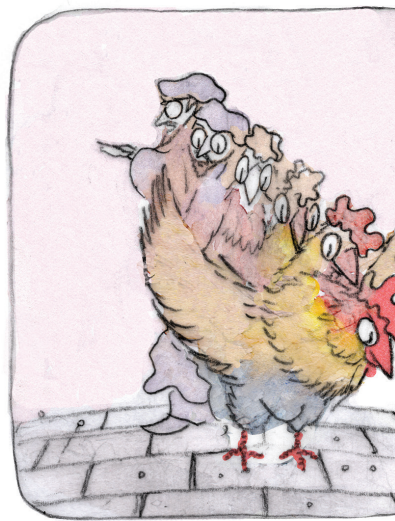
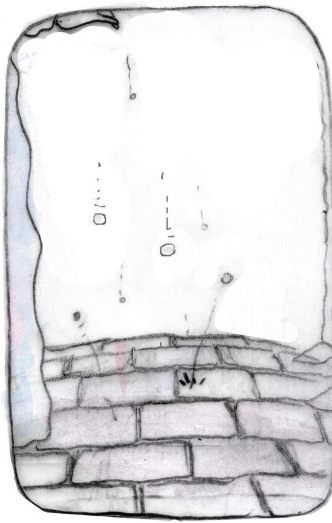
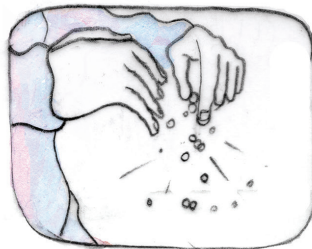
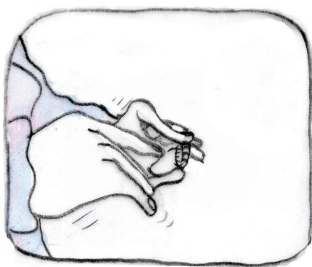
Príloha 11. presádka 3











Príloha 14, premeny



