

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

Diplomová práce

**ČERT**  
AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

**BcA. Lukáš Komárek**

Plzeň 2021

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

**Katedra designu**

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Diplomová práce

**ČERT**  
AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

**BcA. Lukáš Komárek**

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

Plzeň 2021

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

Plzeň, duben 2021

...  
podpis autora

# Obsah

<b>1. Mé dosavadní dílo v kontextu studia</b>	<b>1</b>
<b>2. Téma a cíl práce</b>	<b>2</b>
2.1. Vyprávění prostřednictvím komiksu	2
2.2. Chamtivost	4
2.3. Naše tradice a odkaz mýtů	5
<b>3. Proces přípravy, proces tvorby</b>	<b>6</b>
3.1. Scénář	7
3.1.1. Kniha první (I. – III.)	7
3.1.2. Kniha druhá (IV. – VI.)	9
3.1.3. Kniha třetí (VII. – IX.)	10
3.2. Svět a historické prameny	11
3.2.1. Jižní léna	12
3.2.2. Severní království	13
3.2.3. Starý mlýn a Černé hospodářství	14
3.3. Postavy a jejich příprava	14
3.3.1. Bosorka	15
3.3.2. Čert	17
3.3.3. Rytíř číší a Erbovní rytíři	18
3.3.4. Panna ze Zářící	19
3.3.5. Její Milost	21
3.3.6. Zmej severu	23
3.4. Postup práce	25
<b>4. Popis díla, technologická specifika, přínos práce pro daný obor</b>	<b>27</b>
4.1. Popis díla, technologická specifika	27
4.2. Přínos práce pro daný obor	27
<b>5. Seznam použitých zdrojů</b>	<b>28</b>
<b>6. Resumé</b>	<b>30</b>
<b>7. Seznam příloh</b>	<b>31</b>

## 1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU STUDIA

Po dobu svého studia jsem v rámci vlastní tvorby i svého zaměření prošel několika fázemi, kdy jsem na počátku přišel do ateliéru Komiksu a ilustrace pro děti s jasným cílem začít kariéru v zábavním průmyslu. Fascinovaly mě interaktivní a vizuálně strhující příběhy, se kterými jsem se od mala setkával v podobě počítačových her, filmů a seriálů.

Avšak nejprve z donucení a později ze zažehnutého zápalu pro další, zcela jedinečný druh vyprávění příběhů obrazem, jsem se začal plně věnovat komiksu. Po celou dobu mého bakalářského studia jsem byl konfrontován a inspirován prací svých spolužáků, jejich přístupem k tvorbě a výzvám i jejich řešením v rámci ateliéru. Právě díky svým kolegům jsem se dostal k publikacím, autorům i dílům ve všech spektech výtvarného projevu, která mne ovlivnila. Další velkou zkušeností byla stáž po dobu jednoho semestru na Vysoké škole výtvarných umění v Bratislavě pod vedením pana Kállaya. Jedna z nejtěžších etap, kterými jsem po dobu svého studia prošel, bylo překonání strachu svobodně tvořit, experimentovat. A právě díky volnému přístupu k dílnám i vstřícným studentům, vždy otevřeným ke konzultaci, mi semestr na VŠVU pomohl tento krok konečně učinit.

Po své magisterské studium jsem se zaměřil na vytříbení vlastního výtvarného projevu, od samotné přípravy projektů po jejich realizaci. Díky počtu důležitých projektů (spolupráce s Lobkowiczským palácem na Pražském hradě k doplnění výstavy *Maxmilián Lobkowicz – diplomat*

*ve službách Československa* ilustracemi, nebo ilustrování článků Literárních novin) jsem získal cenné zkušenosti z profesionálního prostředí. Zároveň jsem měl možnost rozvíjet svoji komiksovou tvorbu díky několika krátkým komiksům do studentských sborníků, ale také větších prací ve sborníku *AARGH!* i mezinárodním soutěžím.

## 2. TÉMA A CÍL PRÁCE

Jako svoji diplomovou práci představuji autorský komiks pod názvem ČERT spolu s jeho hrdiny, vedlejšími postavami a světem. V rámci celého díla pro mne bylo důležité vybudovat originální příběh a jeho zasazení od základů, nikoliv adaptovat již existující předlohu.

### 2.1. VYPRÁVĚNÍ PROSTŘEDNICTVÍM KOMIKSU

Příběhy mají v lidské společnosti velmi významné a jedinečné místo. Vyžadujeme, aby byly zábavné, napínavé a nečekané. Přejeme si být pohlceni vyprávěním, ale zároveň se v něm snažíme najít hlubší významy, poučení a jinotaje. Ale co je nejdůležitější, chceme, aby příběhy dávaly smysl.

Jsme na vyprávění tak zvyklí, že jeho definované prvky přirozeně vkládáme do prostých popisů běžných událostí v našem životě. Vytvoříme si rychlou strukturu, představíme postavy, budujeme napětí, dovedeme vše k vyvrcholení a pěknému zakončení. Díky této familiárnosti vkládáme na příběhy a jejich části velké požadavky, i když si to nemusíme uvědomovat. Postavy musí mít své motivace, touhy a chyby, scény musí být plynulé a dialog k věci. Jakmile by se těmto

požadavkům vyprávění vymklo, ztratíme zájem. Nebo hůře, přestane příběhu důvěřovat. Vyprávění totiž musí smysluplně najít cestu k uspokojivému rozuzlení bez zbytečných oklik, dialogů či scén. A nejlépe to musí udělat tak, aby si toho čtenář nevšiml.

Další rovinou vyprávění je takzvaný vizuální storytelling (*visual storytelling*), který máme stejně zažitý, jako ústní či literární formy. Velmi snadno a přirozeně si spojíme detaily či přímo dva obrazy a doplníme souvislosti. A to i ve zcela náhodných případech. Automatický juxtapoziční předpoklad návaznosti je naprosto jedinečným nástrojem, kterým může autor sdělit myšlenku čtenáři. Čtenář se tak stává aktivním účastníkem vyprávění a zapojuje svoji fantazii, vykládá si příběh svým vlastním způsobem.

Tímto se dostávám ke komiksu, jako médiu, které je schopné propojit vizuální a literární prvky vyprávění pro vtažení čtenáře do děje. Můžeme hovořit o dokonalém způsobu, jak vyprávět komplexní příběhy v poutavé a čtenáři vstřícné formě. Oproti tradičním literárním prostředkům má již zmíněnou vizuální rovinu a oproti konvenčnímu filmu není omezen délkou či náročností na zdroje pro jeho tvorbu.

Těmto tématům jsem se začal do hloubky věnovat v průběhu svého magisterského studia, kdy jsem pročítal články a knihy o scénaristice, budování jednotlivých bodů vyprávění, o motivaci a tužbách postav, ale i kompozici v rámci vizuálního storytellingu. Velkou pomocí mi byl Marco Mateu-Mestre v knize *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers* pro detailně rozebrané techniky

a možnosti využití výtvarných prvků pro komunikaci s čtenářem, Linda Arnson s knihou *Scénář pro 21. století*, která přehledně popisuje stavbu jednotlivých žánrů s odkazy na již publikované scénáře, i Joseph Campbell, který popularizoval jisté pohledy na mytologii i nyní běžně známý koncept *Hero's journey* a vydal knihu *Tisíc tváří hrdiny*, a i když myšlenky představuje vágním způsobem, byl dobrým odrazovým můstkem.

## 2.2.CHAMTIVOST

*„Pohádky jsou více než pravdivé: ne protože nám říkají, že draci existují, ale protože nám říkají, že draky lze porazit.“*

— Neil Gaiman, *Coraline*

Za ústřední motiv mého příběhu jsem vybral chamtivost. V současnosti se my jako lidské pokolení nacházíme na pokraji velkých změn, které započaly v naší nevědomosti a v nadšení nad našimi možnostmi. Zašli jsme příliš daleko a tento způsob života jsme začali považovat za standard. Neudržitelný standard. Již nejsme schopni vrátit to, co jsme ztratili, nebo ještě teprve do jisté míry ztratíme, avšak můžeme se rozhodnout, že zabráníme dalšímu zbytečnému utrpení. Že zabráníme tomu, abychom přišli o vše.

Lidé mají přirozeně neukojitelný hlad. Touha po moci, bezohledná snaha o dosažení vlastních cílů, či přímo chorobná potřeba vlastnit celý svět. Ve svém příběhu se snažím tyto motivy odrazit



v jednání postav, v jejich motivacích a vadách. Spolu s hlavní postavou je čtenář konfrontován s mnohými fasetami chamtivosti a jejich důsledky. Spolu s ní však nachází i cestu, jak se jí vymanit. I když je ČERT komiks o dívce, která stojí proti chamtivosti ďáblů, ježibab, rytířů i draků, nemá šanci postavit se lakotě našeho světa. Ale snad přispěje alespoň svým malinkým dílkem.

### 2.3. NAŠE TRADICE A ODKAZ MÝTŮ

Jako společnost již neklademe důraz na „mýtický“ obraz světa. Již nevyžadujeme dodržování tradic, navíc je považujeme za obtížné relikty časů minulých. Avšak zatímco tradice nikdy neplnily úlohu, která by přímo ovlivňovala chod našeho světa, naplňovaly lidské sociální potřeby tvorbou archetypů, tedy jistých rolí a identity v rámci společnosti, které dodávaly jednotlivci jistotu a pocit soudržnosti. Joseph Campbell popisuje v knize *Tisíc tváří hrdiny* vztah současné společnosti k mýtu:

*„Moderní myšlení interpretuje mytologii jako primitivní a nemotornou snahu vysvětlit přírodní svět (Frazer); jako poetickou fantazii vzniklou v předhistorických dobách a později nesprávně chápanou (Muller); jako skladiště alegorických návodů sloužících přizpůsobení jedince jeho skupině (Durkheim); jako skupinový sen příznačný pro archetypové touhy v hlubinách lidské duše (Jung); jako tradičního nositele nejhlubších metafyzických vhladů člověka (Coomaraswamy); a jako zjevení Boha svým dětem (církve). Mytologie je tím vším současně.“*

Mýty v naší době zabírají mnohem prominentní místo, než jaké bychom čekali. Zatímco se oddalujeme rituálům a starým zvykům, jsme více odloučeni od archetypických rolí, které již nepovažujeme za naši přirozenou součást, ale za pouhou nálepku, kterou odmítáme jako bezcennou. Raději, než abychom nad sebou přemýšleli jako nad součástí skupiny, ve které plníme určitou roli, výhradně se považujeme za sebeurčujícího se jedince. A tímto se proměnily naše mýty, které se nyní věnují buďto námi idealizovaným jednotlivcům, nebo nám samotným, jako osobní mýty. A o to jsou pro nás cennější. Takto však představují mnohem těžší břemeno, neboť každý z nás musí sám splnit cestu hrdiny. Každý z nás musí vytáhnout svůj meč z kamene. Každý z nás musí sestoupit do podsvětí a znovu najít cestu zpět.

V pozadí své práce si přeji naznačit důležitost společného mýtu a zvyků v rámci sociální soudržnosti, proto se ČERT odehrává ve zdánlivě starém světě, který je konfrontován se ztrátou tradic ve prospěch násilně vytvořeného mýtu idealizovaného jedince.

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

Příprava komiksu se skládala hlavně z budování světa, postav a rozsáhlého sběru obrazových materiálů. Každá nová fotka, odstavec v knize i náhlý nápad postupně doplnily mozaiku příběhu.

### 3.1.SCÉNÁŘ

ČERT byl původně zcela odlišným příběhem, než jakým je nyní. Námět vznikl na slavníku u slovinského jezera Bled a jediné, co jsem věděl, bylo, že v něm mají být čarodějnice a čerti. Až o léta později jsem došel k verzi příběhu, která alespoň připomínala jeho finální podobu.

Příběh je rozdělen na tři knihy po třech kapitolách. Zatímco je toto dělení určitá forma hry s násobky tří, která se objevuje i v samotném komiksu, ukázalo se jako vhodný prostředek pro přehledné řazení scén a jednotlivých dějství. V rámci své diplomové práce představuji pouze první knihu, tedy kapitoly I. až III. bez malého dodatku v podobě výběrčích daní, avšak dovolím si doplnit i poznámky vztahující se k pokračování příběhu.

#### 3.1.1. KNIHA PRVNÍ (I. – III.)

##### I.

Mladou pomocnici významného tkalce přepadnou v noc oslav svátosti zbojníci a ukradnou značnou část majetku jejího mistra, kterou chtějí odvézt ke Starému mlýnu a následně do svých skrýší. Dívka se je rozhodne ve strachu z mistra pronásledovat do mlýna. Zde potkává čerta, který jí nabídne mnohem větší bohatství, než o jaké byla okradena, ale dívka nedůvěřuje ceně, kterou by za ně musela zaplatit. Najdou kompromis

v květu kapradí, jehož nalezení slibuje splněné přání. Čert nabídne pomoc při jeho hledání a požaduje „pouhý“ rok služby, s čímž dívka souhlasí.

Společně se vydávají do hlubokého lesa, kde květ naleznou. Jenže než dívka dokáže vyřknout své přání, je přerušena prchajícími zbojníky. Jsou pronásledováni rytíři, kteří využili svátosti a chtějí zbojníky vybit, než se znovu ukryjí v kopcích. Ve zmatku dívka vyřkne nečekané přání, spolu s čertem je sražena do řeky a ztrácí vědomí.

## II.

Rytíři nad ránem sčítají své úspěchy, a zatímco většina je spokojena s nočním nájezdem, dva rytíři se rozhodnou zkontrolovat brod, který mohl poskytnout záchranu zbojníkům, co před nimi utekli do řeky. Mezitím jsou čert s dívkou vyplaveni u brodu a dívka nejeví známky života. Čert je připraven ji opustit, avšak na poslední chvíli se dívka probouzí. Má podezření, že její zmrtvýchvstání má cosi společného s květem kapradí a jejím přáním.

Rytíři přicházejí k brodu, kde místo zbojníků najdou stopy čerta a dívky, které se rozhodnou pronásledovat v domnění, že loví zločince. Čert s dívkou se zastaví na mostě uprostřed lesa, kde je vyjeveno, že čert je služebníkem staré ježibaby, ke které teď dívku vede, aby naplnila svůj rok služby. Zde je zastihnou

také rytíři, které čert vyprovokuje a po boji srazí spolu s celým mostem do řeky. Společně s dívkou odcházejí k čertově paní.

### III.

Rytíři, kteří se navrátili do své tvrze po nočním honu na zbojníky, jsou překvapeni jedním ze svých druhů, který se vrátil z boje s čertem na mostě. Jeho společník byl zabit. Velvyslanec krále zakáže jakékoliv další riskantní výpady a ostatní souhlasí, jen rytíř, který bojoval proti čertovi, uteče z tvrze, aby se pomstil na vlastní pěst.

Čert s dívkou jsou zastaveni výběrčími daní a na naléhání dívky se s nimi vypořádají nekonfliktním způsobem. Pokračují k rozcestí v hlubokém hvozdu, odkud následují služebníky ježibaby, dokud nedorazí na její hospodářství, kde se s ní setkává dívka a její rok služby začíná.

#### 3.1.2. KNIHA DRUHÁ (IV. – VI.)

Uběhlo několik měsíců a dívka se snaží splnit všechny úkoly a nástrahy zadané od staré ježibaby. Nalézá pomocníky v čertovi a bytostech, které se již naučili své paní bát. Všichni jsou překvapeni, jak dlouho vydržela a brzy jí jde skutečně o život. Uzavírá další dohodu s čertem, který se zaváže jí pomoci přežít, pokud mu slíbí osvobození od ježibaby.

Rytíř jde po stopách čerta a dívky, avšak bez znalosti hospodářství ježibaby je nemůže nikdy najít. Pomoc najde v prokleté

panně, která ho po zlomení kletby doprovází a ukazuje cestu k ježibabě.

V hospodářství se čert s dívkou sbližují, zatímco se dívka snaží naučit starým kouzlům, dokud na jejich dohodu nepřijde ježibaba. Ve strašlivé bitvě se pokusí zabít dívku. Čert je rozprášen v prach, když se snaží chránit svoji novou spojenkyni a ježibaba je poražena. Dívku v bezvědomí najde rytíř společně s pannou a odnesou ji ze zničeného hospodářství.

### 3.1.3. KNIHA TŘETÍ (VII. – IX.)

Dívka se probouzí na lodi mířící do království, odkud pochází rytíř. Ten se z ní snaží vymámit, kam zmizel čert, který zabil jeho druha, avšak panna jej přesvědčí, aby dal dívce více času, a navazuje s ní přátelství. Společně dorazí na královský dvůr, kde se dívka musí postavit lstivým intrikám a nebezpečí, neboť všechna kouzla, která se naučila v hospodářství, jsou zde nenáviděná.

Skutečné nebezpečí však spočívá v králi, prastarém draku, prahnoucím po každém zrnku moci, kterou uvidí v podobě čar a květu kapradí i v mladé dívce. Ta objeví nečekanou pomoc od znovu vyvolaného čerta, kterého k sobě nyní připoutá jako svého služebníka.

### 3.2.SVĚT A HISTORICKÉ PRAMENY

Svět, ve kterém se ČERT odehrává je inspirován 19. stoletím s mytologickými prvky. Díky tomu jsem mohl využít silného kontrastu mezi jeho poměry, kdy rurální oblasti zůstaly ve „středověku“, zatímco progresivní metropole vstoupily do nové éry.

Jednotlivé části světa jsou založeny na skutečných historických státních útvarech. Například Jižní léna byla inspirována Velkomoravskou říší, prvním stabilním knížectví západních Slovanů ve střední Evropě z 9. až 10. století, zatímco Severní království nese prvky Kalmarské unie (*Kalmarunionen*) z 14. až 16. století, která sjednotila skandinávské země pod jediným vládcem.

Zároveň jsem čerpal z bohatých mytologických pramenů. Například Starý mlýn, kde se Bosorka setkává s Čertem, a Černé hospodářství i události, které se v nich odehrají, jsou založeny na lužicko-srbské legendě o Krabatovi, se kterou jsem se setkal díky knize *Čarodějův učeň* od Otfrieda Preußlera. Ta vypráví o obyčejném chlapci, který se v mlýně učí černé magii pod vedení mistra, jehož musí následně porazit. Zmej severu, který vládne nad Severními královstvími, zase odkazuje na germánského Fáfnira a Ságu o Vølsunzích (*Vølsungasaga*), silný motiv chamtivosti a boje o moc v severských legendách.

S tím jsem se rozhodl pro rozdělení krajin a postav dle kultury a mytologie, tedy výrazně slovanské prvky pro Jižní léna a prvky germánské pro Severní království. Tyto prvky se mohou mísit a prolínat, jak se mísí a prolínají motivace, touhy i původ postav.

### 3.2.1. JIŽNÍ LÉNA

Původně několik knížectví složených ze samosprávných žup. Jako mnoho dalších zemí bylo dobyto a sjednoceno pod nadvládou severských vojsk Koruny a rozděleno na léna věnovaná věrným šlechticům panovníkem známým jako Král severu či hanlivě Zmej severu.

Když se usadil prach válečné kampaně, zavládl blahobyt. Lidé Jižních lén poznali osvobození od starých obyčejů a strachu ze zlých mocí, které se dříve živily na pověřčivých županech a knížatech. Pod ochranou Koruny upadly staré svatyně v zapomnění a odpor k Severním královstvím vymizel, dokonce i urážlivé pojmenování Zmej severu ztratilo ostrou hranu. Ze selských stavení vymizeli dědečci domovníčci, plivníci a zmory. Z polí se ztratily polednice, z luk víly a z tůní rusalky. Vše nahradila tvrdá, ale poctivě odměněná práce pod třemi korunami, znakem Severních království.

Jedinou připomínkou starých časů zůstala stvoření v hlubokých lesech a poslední odpůrci Koruny ukrývající se v kopcích. Časem se však z těch, kteří bojovali za svobodu, stali zbojníci



a lupiči. Již je lidé nevítají jako vzácné hosty, ale ženou je od prahu jako špatné zprávy. Nyní se tento odboj skládá převážně ze starých veteránů, kteří pamatují brutální invazi severních vojsk, a mladých rebelů, kteří hledají svobodu, dobrodružství a snadné zbohatnutí loupežnými výpravami.

### 3.2.2. SEVERNÍ KRÁLOVSTVÍ

Dříve roztroušená království byla sjednocena neznámým mužem, který přišel jako poutník na nejbohatší z královských dvorů a představil se jako poslední právoplatný následovník urozené krve. Město, kde poprvé usedl na trůn, je nyní známo jako Klenot severu a jeho palác jako Vysoký dvůr. Lstivou a neúprosnou politikou využil ekonomických vazeb, majetkových vztahů a prosté etnické a jazykové blízkosti všech království, aby je spojil do Severních království pod svým erbem se třemi korunami.

Jakmile pevně uchopil moc, rozhodl se využít nově nabytých zdrojů a vytáhnout proti okolním zemím v monumentální vojenské kampani. V prvních několika letech vybudoval mohutnou říši, rozpínající se přes kontinent a stal se snad nejmočnějším panovníkem v dějinách. Avšak jak rychle vojenská kampaň započala, tak rychle skončila. Někteří tvrdí, že se Zmej severu nažral do sytosti a nyní odpočívá a tráví. Jiní, kteří si všimli častých výpadů elitních královských jednotek z řad šlechticů, Erbovních

rytířů, do Jižních lén, šeptají o čemsi zlém, co se Králi postavilo v temných hvozdech a mokřadech těch barbarských zemí.

### 3.2.3. STARÝ MLÝN A ČERNÉ HOSPODÁŘSTVÍ

Zatímco zbojníci, nazývající se posledním odporem proti nadvládě Krouny, přepadají výběrčí daní a nevinné obchodníky, poslední skutečnou baštou starých čar a původních zvyků zůstalo Černé hospodářství prastaré ježibaby, kterou zvou Její Milost.

Zde se ukrývají poslední z kouzel a bytostí, kterým dříve patřila celá Jižní léna, bez naděje na budoucnost se zoufale drží nenávisti vůči Králi severu, který je o vše připravil. Dříve posvátná svatyně se nyní propadá do černé půdy a mokřadu, jak síly ježibaby slábnou. Její Milost se ve svém zoufalém šílenství obrátila proti vlastní zemi, proti vlastním kostem. Raději, než aby je viděla v rukách Zmeje, roznesla jed a smrt do hlubokých hvozdu Jižních lén, mezi své poslední věrné. Pod neustálými útoky Erbovních rytířů, nejvěrnějších válečníků Koruny, a šíleným hněvem své paní, jsou staré zvyky a bytosti decimovány a je jen otázkou času, kdy Černé hospodářství zcela zanikne.

### 3.3. POSTAVY A JEJICH PŘÍPRAVA

Hlavní charaktery, které ČERT představuje, jsou založeny na jistých archetypech, které se přirozeně projevují v jejich osobnosti i v jejich roli. Mojí snahou bylo vnést do těchto základů originalitu, která

by pro ně byla specifická, která by byla specifická pro celý komiks. V jednotlivých popisech se věnuji inspiraci vytvoření postav, jejich původu v mytologii a uchopení jejich rolí v příběhu.

Dvě z postav, Panna ze Zářící a Zmej severu, jsou osobně představeny až v druhé knize příběhu (IV. – VI.), ale pro přehled celé mozaiky je zahrnuji mezi všechny postavy představené v rámci mé diplomové práce, tedy v knize první (I. – III.)

### 3.3.1. BOSORKA

Protagonistka příběhu, jejímž prostřednictvím je čtenáři představen svět a jeho nástrahy, je mladá dívka, pracující jako pomocnice mistra tkalce v Jižních lénách. Zřetelně v sobě nese prvky klasických pohádkových hrdinek, které vezmou osud do vlastních rukou. Evička ze slovenské pověsti *Jelenček*, Krásná Vasilisa z ruských lidových skazek i Bohdanka a *Sedmero krkavců* ze sbírky Boženy Němcové jsou ženské hrdinky konfrontované s určitým druhem nepravosti ve skutečné (vyhnání z domu) i čarovné (zakletí) podobě. Tyto nástrahy následně překonají silou vlastní osobnosti, která se může manifestovat i jako přenesená čarovná pomoc.

Bosorka představuje nevinnou touhu po lepším životě, po uznání a nalezení vlastní hodnoty. Avšak v průběhu příběhu, kdy je jí odebrána její svoboda, téměř přijde o život ve spárech ježibaby a zaujme nebezpečnou pozornost samotného krále, si

uvědomí své priority. Při příjezdu ke královskému dvoru, tváří v tvář skutečnému přepychu a nadbytečnému bohatství, zjišťujeme, že se jako osobnost proměnila. Dříve nevinná a téměř bezmocná dívka porazila zlou moc, které se obával i hlavní antagonista, Zmej severu.

Přál jsem si pro Bosorku vytvořit dějovou linii využívající motiv vzestupu k moci (*Rise to Power*), který je pro mne fascinující svým subtilním způsobem, jakým představuje proměnu hrdiny v průběhu jeho cesty. Zatímco jde hrdina za svým cílem a čelí stále těžším nástrahám, vyvíjí se a stává se silnějším. Teprve když se čtenář i sám hrdina ohlédnou za postavou, kterou byl na počátku své cesty, mohou si uvědomit, jak vysoko vystoupal. Často to znamená transformaci, ze které se hrdina již nemůže nebo nechce vrátit ke svému starému životu. Výborným příkladem tohoto motivu je postava Bilba Pytlíka (anglicky *Bilbo Baggins*, v hobitštině *Bilba Labingi*) z knihy *Hobit aneb cesta tam a zase zpátky* (*The Hobbit, or There and Back Again*) od spisovatele J. R. R. Tolkiena, která popisuje celkovou, nenávratnou proměnu postavy. Dalším menším, ale velmi věcným příkladem tohoto motivu je krátký animovaný film *The Reward* od autorů později známých jako Sun Creature Studio, jehož příběh se vzestupu k moci plně věnuje.

### 3.3.2. ČERT

Takzvaný antagonista rádce, Čert je v komiksu představen jako záporná entita pokoušející protagonistku, avšak později, když v ní sám vidí naději pro své osvobození, jí pomáhá a navazuje s ní hlubší vztah. Komplexnější vyobrazení pekelníka z mytologie jsem založil na své zálibě v pohádkách o jejich kladném vlivu, tedy jako bytosti, které sice pokoušejí, ale zároveň dohlížejí na vykonání spravedlivých trestů. Tyto motivy lze najít v pohádce *Čertův švagr* od Boženy Němcové nebo i v tragédii *Faust* od Johanna Wolfganga von Goetha, kde Mefistofeles nehraje zápornou roli, ale naopak varuje před zatracením a pouze poskytuje prostředky, které si Faust ve své lidské špatnosti specificky vyžádá.

Čert plní úlohu průvodce, který představuje hlavní postavě i čtenáři svět, jeho možnosti a další důležité postavy. Také je pomocníkem Bosorky, i když v této roli se projeví později. A ani tehdy se nevzdá své podstaty obchodníka, snažícího se osladit jakoukoliv pomoc, kterou nabídne, výměnou za vyšší cenu v naději ukořistění lakomé duše. Avšak jeho nejvyšším cílem je svoboda. Jako čarovná bytost je součástí starého světa, který je představen Její Milostí, prastarou ježibabou, jenže na rozdíl od ostatních stvoření k němu není připoután přirozeně, ale násilně, jako služebník. Proto se snaží uniknout z pomalu umírajícího Černého hospodářství, dokud je čas.

Čert je komplikovaná postava ke zpracování, jejíž motivace je velmi složité správně zahrnout do expozice příběhu. V průběhu druhé knihy dojde k pečlivému rozvinutí jeho charakteru. Čert je zdánlivě chaotický jedinec, který je schopný překvapivě snadno učinit rozhodnutí i ve velmi složité situaci, avšak za jeho volbami často stojí chladná, vypočítavá logika, kterou si osvojil v průběhu věků. Jakmile se Bosorka dostane do smrtelného nebezpečí, Čert se neváhá obětovat, aby ji ochránil, neboť v jeho očích je dívka poslední nadějí na zlomení pout a útěk od jisté záhuby. Zároveň však ví, že existuje šance pro jeho návrat, který se odehraje v průběhu třetí knihy. Tímto vykoupením i následným návratem znovu pokouší všechny hodnoty Bosorky, se kterou se krok po kroku sbližuje.

### 3.3.3. RYTÍŘ ČÍŠÍ A ERBOVNÍ RYTÍŘI

Mladý šlechtic se dvěma číšemi v erbu vystupuje v roli antagonisty a svým způsobem představuje životní úroveň, po které Bosorka jako protagonistka touží. Zároveň reprezentuje Korunu, Severní království a jeho kulturu, která je výrazně odlišná od Jižních lén. Koncept Rytíře číší a Erbovních rytířů vychází z typických příběhů o středověkém rytířství a bludných rytířích. Šlechtic, který má dluh vůči Koruně, přeje si zlepšit své postavení u královského dvora, či chce založit svůj vlastní šlechtický rod, se může zapřísáhnout do služby Králi severu a přidat se na určitý čas k jeho elitním vojákům. Po dobu této služby ztrácí své

jméno a postavení a získává pouze erb, pod kterým je znám svým společníkům. Jakmile jeho služba skončí, jeho dluhy jsou zapomenuty a dle svých zásluh získá odměnu, často v podobě léna či vhodné nabídky k sňatku od jiných šlechtických rodů, neboť je v přízni Krále.

Rytíř číší má prostou motivaci v pomstě svého druha, který zemře rukou Čerta. Tato motivace se stává stále komplikovanější, když zachází do fanatických rozměrů. V bezohledné honbě za vlastním cílem způsobí více utrpení, než které ho na tuto cestu přivedlo. V průběhu první a druhé knihy zastupuje vyobrazení rytířství severu s přesně danými zásadami, proto i když se ocitne sám uprostřed lesů Jižních lén, stále činí rytířské skutky, láme kletby a zachrání i Bosorku v nesnázích. Teprve ve třetí knize, kdy se vrací mezi ostatní členy Erbovních rytířů na královském dvoře, zjišťuje spolu s čtenářem, jak velmi se změnil.

#### 3.3.4. PANNA ZE ZÁŘÍCÍ

Elegantní a ušlechtilá Panna ze Zářící představuje nejen kontrast k Bosorce, ale i krutost, kterou si vysloužili páni Jižních lén od Její Milosti, když složili zbraně a poklekli před Severními královstvími. Tehdy zradili staré tradice i samotnou zemi, což jim ježibaba nikdy neodpustila. Místo toho, aby se je Její Milost pokusila získat zpět na svoji stranu, rozsela utrpení a hořkou zkázu mezi své bývalé věrné, čímž naopak upevnila jejich oddanost

vůči Koruně. Nyní konečně osvobození od pověr a rituálů se pánové Jižních lén postavili náporu a strhli prastaré svatyně, vyhnali kouzelné bytosti do lesů a zakázali praktikování jakýchkoliv čar. Avšak mnoho z nich zemřelo za podivných okolností na lovu divé zvěře či na ohavné nemoci, dokud Její Milost neztratila příliš moci a nedostali se tak do patové situace. Král severu se nyní obává, aby někteří z pánů nepovolili, nepostavili staré svatyně s obětními a nepřipravili nežádáný odpor proti Koruně. Proto vysílá své Erbovní rytíře, aby zdroj zlé moci co nejrychleji objevili a vypálili.

Jedním z těchto Erbovních rytířů je i pán ze Zářící, který se zapřísáhl do služby Králi severu poté, co ztratil svoji dceru strašlivému prokletí. Panna ze Zářící ze dne na den churavěla a prošla proměnou v příšerné stvoření, kterému z úst vytékal černý jed. Rozsévala smrt a utrpení, dokud nebyla zahnána spolu s dalšími čarovnými bytostmi do lesů. Tam je objevena Rytířem číší, který zlomí její kletbu. Jako odměnu mu ukáže cestu do Černého hospodářství a k Její Milosti. Zároveň se společně vydají do Severních království, kde zaujímá místo na Vysokém dvoře vedle svého otce, který se smrtí Její Milosti splnil svou přísahu Erbovních rytířů a stává se jedním z nejvlivnějších pánů Jižních lén. Díky tomu získává Panna ze Zářící naději na sňatek s Rytířem číší, avšak v tu chvíli ani netuší, jaké nebezpečí pro ně představuje zoufalá Bosorka a Čert, který znovu stojí po jejím boku.



Panna slouží k vytvoření kontrastu oproti protagonistce. Jakmile se společně objeví uprostřed intrik královského dvora, Panna ze Zářící se oproti Bosorce zdá být vždy o krok napřed ve svém chování, vzhledu i politické zručnosti. Představuje tak další, i když nepřímou, výzvu pro hrdinku příběhu. Její postava je založena na klasickém motivu z pomsty zakleté princezny, jež je osvobozena princem či v tomto případě rytířem, který splní její požadavky, čímž kletbu zlomí. Tento námět je představen v pohádkách jako *O bílé laňce* od Františka Hrubína a velmi prominentně figuruje v baladě *Král Jindřich* (*King Henry*, Child ballad 32, Roud 3967) ze sbírky anglických a skotských balad, kterou shromáždil Francis James Child.

### 3.3.5. JEJÍ MILOST

Důležitou součástí příběhu tvoří právě stará ježibaba známá jako Její Milost. Jako antagonista plní také archetyp matky, která odměňuje, ale i trestá. Tento archetyp však představuje ve své zvrácené podobě krutého rodiče, který upjatě omezuje ve strachu ze ztráty. V jejím případě se jedná o zemi a tradici, které jsou její součástí, avšak které postupně ztrácí díky vlivu Koruny. Místo toho, aby je nechala odejít a přijala svůj osud, chce svoji zemi zničit a s ní zničí i sama sebe. Vyobrazuje staré pojetí magie, nikoliv jako kouzla moderní fantasy, ale jako znaky, rituály a oběti, které zapadají do velkého koloběhu ročních období a ži-

vota samotného. Bosorka se tuto magii učí a po zničení Její Milosti takto zakoření kousek ježibaby v dívce, která se sama stává čarodějnici. Využívám zde symbolismus dospívání, kdy se dívka vymaní z hrubého sevření své kruté matky a konečně je jí dovoleno stát se ženou. Avšak nyní musí čelit výzvám dospělého života tak, aby se sama nestala jen další ježibabou.

Její Milost nese velmi silný vliv slovanské Baby Jagy. V knize *The Russian Folktale by Vladimir Yakovlevich Propp* ji Propp, průkopník strukturalistického zkoumání lidových pohádek, zařazuje do rozsáhlé kategorie „dárců“, avšak tato role se v mnoha ohledech mění od příběhu k příběhu. Například jeden zajímavý prvek zahrnuje podmínky odměny a případnou zkoušku. Tato zkouška nabírá specifickou podobu dle pohlaví hrdiny příběhu. Baba Jaga tedy sama posiluje představu archetypu s tím, že se často zaměřuje na posílení ženské protagonistky, kterou může až nazývat svojí nevlastní dcerou, zatímco při mužském protagonistovi hraje spíše vedlejší či zápornou úlohu. V rámci vlastní osobnosti i chování však vždy odráží představu prastarých idejí spojených se strachem ze smrti a prahem, který symbolizuje vstup do světa mrtvých.

Druhý nejdůležitější vliv pro podobu Její Milosti pramení z postavy Mistra v již zmíněném lužickosrbském příběhu o Krabatovi. Mistr přijal mladého chlapce ve svém mlýně (hospodářství) a vyučil ho jak řemeslu, tak černé magii. Avšak mistr musí

každý rok obětovat jednoho ze svých učňů, aby unikl vlastní smrti. Takto by se dal považovat za odkaz k ročním obdobím a starým keltským bohům, neboť na jaře přijme nového chlapce do mlýna, s příchodem léta se jeho povaha rozjasňuje, a když začne podzim a zima, rychle stárne a stává se popudlivým, téměř šíleným, dokud neobětuje dalšího tovaryše, nepříjde jaro a znovu neomládne. Tuto syrovou vazbu jsem si přál představit i v *Její Milosti*, která ji však odráží jiným způsobem. Čtenáři je vyobrazena jako pološílená stařena, která se z posledních sil snaží držet zbytku nitek moci, ale její původ, staré svatyně, kouzla i úcta bytostí, které ji považují za svoji paní, odkazují na dávno zaniklý svět, kde byla životodárnou silou, možná tvrdou, ale krásnou vládkyní svých zemí.

### 3.3.6. ZMEJ SEVERU

Se samotným zosobněním chamtivosti je v rámci mytologie nejvíce spojován drak, který věky hromadí poklady pro své kruté potěšení. Draci jsou spojeni s nejtemnějšími stranami lidské, ale hlavně mužské povahy. Symbolizují násilí, bezpráví, lakotu, hněv, osamění a neschopnost lásky. Často je s nimi spojena dualita, tedy příšerná síla v jejich fyzické podobě a jeho úlisná vychytralost i pýcha. Tyto dvě tváře jsou vyobrazeny ve dvou podobách, dračí a lidské, tedy Zmej a Král severu. Teriantropie, schopnost proměnit se z člověka na zvíře, je klasickým prvkem

mýtů a v příběhu je využita jako fyzická reprezentace monstróznosti charakteru. Zatímco mýtičtí draci hromadí své bohatství v temných jeskyních a starých pokladnicích, dokud nejsou poraženi kladným hrdinou, jak je tomu v případě Fáfnira, Zmej severu se vynořil ze své sluje a v lidské podobě se díky neúprosné politice a nahromaděného bohatství ujmul moci a stal se panovníkem Severních království. Nyní jsou celé země jeho hromady zlata a lidé, kteří by časem zcela jistě přinesli jeho zkázu, plní každé jeho přání bez vědomí, že ve skutečnosti slouží draku. Když mu jeho odpůrci začali hanlivě přezdívat „Zmej“, byl natolik pobaven, že tyto pomluvy dokonce podpořil, aby vnesl strach mezi své oponenty.

Zatímco díky svému původu nese Zmej severu ze všech postav nejsilnější germánské a severské motivy, jako důležitým vlivem pro jeho stvoření nesloužili pouze draci doslovní, ale i postava slovanské mytologie, Kostěj Nesmrtelný, který svými činy draky zastiňuje. Kostěj je vždy vyobrazen jako nejhorší zpodobnění mužské podstaty, je téměř neporazitelný, plný nenávisti a chorobné potřeby vlastnit. V mýtech zastupuje roli únosce, jehož motivací je právě čistá chamtivost, touha získat dívku či ženu, nikoliv jako objekt sexuální touhy, ale jako drahocenný předmět. Stejně tak se Král severu pokusí získat Bosorku, když dorazí na jeho dvůr a zaujme jej. V rámci rozvoje osobnosti pro-

tagonistky hraje Zmej dvě úlohy, jako první ji konfrontuje s komplexní dualitou světa. Nic není čistě bílé nebo černé. Ve své vlastní chamtivosti přináší drak blahobyt, neboť úrodné země a bohatý lid jsou pouze dalšími šperky v jeho haldě pokladů. Stává se mecenášem umění a jeho dvůr je proměněn v kulturní a architektonický zázrak a jeho královské město je zváno Klenotem severu. Druhá úloha spočívá v přímém ovlivnění a proměny motivací Bosorky, neboť jí nabídne místo mezi jeho dvořany, které sice není nic jiného než zlatá klec, avšak zároveň plní počáteční touhy protagonistky, tedy přání lepšího života a uznání. Tentokrát však za cenu její svobody. Tuto nabídku dívka, i na popud Čerta, odmítá a začíná zcela nový boj proti hlavnímu antagonistovi příběhu.

### 3.4. POSTUP PRÁCE

Prvním krokem při tvorbě se stal rozsáhlý sběr vizuálních materiálů ve specifických kategoriích pro jednotlivé části světa, postavy a výraz celé práce. Díky těmto „mood boards“, celkem čítajících více jak 1600 fotek a výtvarných děl, jsem se mohl vracet k ucelené obrazové představě, která mi sloužila jako neocenitelná opora jak při psaní scénáře, tak při kresbě samotného komiksu.

Spolu s vizuálními materiály jsem celou dobu shromažďoval jednotlivé poznámky, připomínky i odkazy na související díla a prameny. Tento postup se ukázal jako velmi efektivní pro přehlednost, jakmile jsem byl schopný decentně formátovat a graficky upravovat

text. Zpracování příběhu vycházelo hlavně z těchto dokumentů, a to nejprve ve formě literární, která byla na konci transformována v scénář dělený dle kapitol, stran a panelů. Tato literární podoba však nejprve prošla mnoha menšími i většími úpravami – od nekonečného přepisování dialogů, po vymazání nehodících se scén, celých kapitol nebo i postav. Tyto úpravy lze zhruba rozdělit do sedmi verzí obsahujících první dvě knihy téměř dokončení a třetí knihu v osnově s obsáhlými poznámkami.

Další fáze zahrnovala tvorbu hrubého storyboardu v tradiční kresbě pro rychlý náhled kompozice a rozfázování děje i akce. Tyto miniaturní „thumbnaily“ jsem poté převedl do digitální formy, která je dostatečně flexibilní pro rychlé úpravy, přesun panelů a celých stran, a přidával jsem detaily, prostor pro dialogy a přesně jsem definoval kompozici. Jednotlivé strany jsou řešeny nejen s ohledem na dvojstrany, jaké se objevují v tištěné knize, ale na strany předcházející i následující, pro nejvhodnější rytmus rozložení jejich panelů a vytvoření snadno čitelného, ale zajímavého komiksového výrazu.

Mým záměrem bylo, s odkazem na průběh méj výtvarné tvorby, kombinovat tradiční a digitální média pro nejlepší možný výtvarný dojem. Mezi zkoušky stylu patřily experimenty s uhlem, pastelem, grafitem, perem a počítačovými programy jako Photoshop CS6 a Rebelle 3.

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

### 4.1. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Diplomovou práci tvoří 60 barevných stran z komiksu ČERT v jednom sešitu. Komiks je tištěn digitální tiskem na formát 21 cm na 28 cm. K vysázení textu bublin a doplňků byl použit font Itim. Nadpisy a obálka jsou vysázeny fontem Khatadin Round.

### 4.2. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

O české a slovenské komiksové scéně se již několik let hovoří ve více směrech, tedy jako o pomalu vzkvétajícím výtvarném odvětví, nebo jako o stále nepochopeném médiu, které si teprve musí najít tuzemské publikum, ale také i jako často velmi nešťastně uchopeném prostředku komunikace v reklamě. Na festivalech a výstavách padají stále ty samé otázky, zda-li jsme připraveni na komiksy, či je budeme umět číst, stává se komiks prominentnější?

A zatímco opakujeme tyto otázky dokola a dokola, další a další generace autorů se začínají komiksu plně věnovat a tvořit kvalitní díla. Cílem mé práce není odpovědět na otázku českého komiksu, ale vyprávět svůj příběh jedinečným způsobem. Doufám, že po dokončení bude ČERT pochopitelné, ucelené dílo, které bude zajímavé po stránce vizuální i obsahové.

## 5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Zdroje jsou uvedeny v pořadí, ve kterém byly zmíněny v textu teoretické práce.

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 978-1933492957.

ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.

CAMPBELL, Joseph. *Tisíc tváří hrdiny: archetyp hrdiny v proměnách věků*. Přeložila Hana LOUPOVÁ. Praha: Portál, 2000. ISBN 80-7178-354-4.

GAIMAN, Neil. *Coraline*. Ilustroval Dave MCKEAN. New York City, New York, U.S.: HarperCollins, 2012. ISBN 978-0380807345.

PETRUSEK, Miloslav a Jiří FIALA. *Společnost a kultura: sociologické úvahy a eseje*. Praha [i.e. Břeclav]: Malovaný kraj, 2012. Knihovna Ceny Nadace Dagmar a Václava Havlových VIZE 97. ISBN 978-80-904956-5-4.

PREUSSLER, Otfried. *Čarodějův učeň: [legenda o Krabatovi]*. Vyd. 2. Ilustrovala Ludmila SPÁLENÁ. Praha: Argo, 2003. ISBN 80-7203-553-3.

TOLKIEN, J. R. R. *Hobit, aneb, Cesta tam a zase zpátky*. Vyd. 5., V Argu 1., rev. Přeložil František VRBA. Praha: Argo, 2005. ISBN 80-7203-722-6.



MAINZ ELKJÆR, Mikkel, GLENN, Kenneth LADEKJÆR, et al. The Reward: Tales of Alethrion. In: YouTube [online]. Denmark: The Animation Workshop, 2013, 28. 1. 2013 [cit. 2020-04-30]. Dostupné z: <https://youtu.be/kkAYze6ae18>

GOETHE, Johann Wolfgang von. *Faust: eine Tragödie*. Leipzig: Druck und Verlag von Philipp Reclam jun., [1880]. Universal-Bibliothek.

CHILD, Francis James. Child's Ballads/32: King Henry. In: Wikisource [online]. Sand Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2021 [cit. 2021-04-26] Dostupné z: [https://en.wikisource.org/wiki/Child%27s\\_Ballads/32](https://en.wikisource.org/wiki/Child%27s_Ballads/32)

Propp, Vladimir Yakovlevich. *Russian Folktale by Vladimir Yakovlevich Propp*, edited by Sibelan Forrester, Wayne State University Press, 2012 [cit. 2021-04-26]. ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/zcup-ebooks/detail.action?docID=3416501>. ISBN 978-08143-3721-9

## 6. RESUMÉ

ČERT is a comics story about greed and its many forms. It follows the journey of a young girl who makes deal with a čert, a creature from Czech folklore, after all her master weaver's fortune is stolen by bandits. In fear of her master's wrath she is trying to set thing right, but only falls deeper into trouble and has to face a mad hag, a vengeful knight and a dragon who poses as a king.

Throughout the story, in characters, backgrounds and details, can be found peices of Germanic and Slavic mythology. As the world is set roughly in beginning of the 19<sup>th</sup> century, some rural parts are still filled with old traditions and many ancient spirits, while other lands, cities and kingdoms, are at the cusp of a new modern era.

The diploma work consists of 60 pages, telling first part of the story, and focuses on visual storytelling through comics.

## 7. SEZNAM PŘÍLOH

příloha 1	návrh postavy Bosorky
příloha 2	návrh postavy Čerta
příloha 3	návrh postavy Rytíře číší
příloha 4	návrh postavy Její Milosti
příloha 5	logo a obálka
příloha 6	ilustrace kapitoly I.
příloha 7	ukázka z knihy, strana 3
příloha 8	ukázka z knihy, strana 6
příloha 9	ukázka z knihy, strana 7
příloha 10	ukázka z knihy, strana 11
příloha 11	ukázka z knihy, strana 13
příloha 12	ukázka z knihy, strana 29
příloha 13	ukázka z knihy, strana 51

příloha 1 návrh postavy Bosorky



příloha 2 návrh postavy Čerta



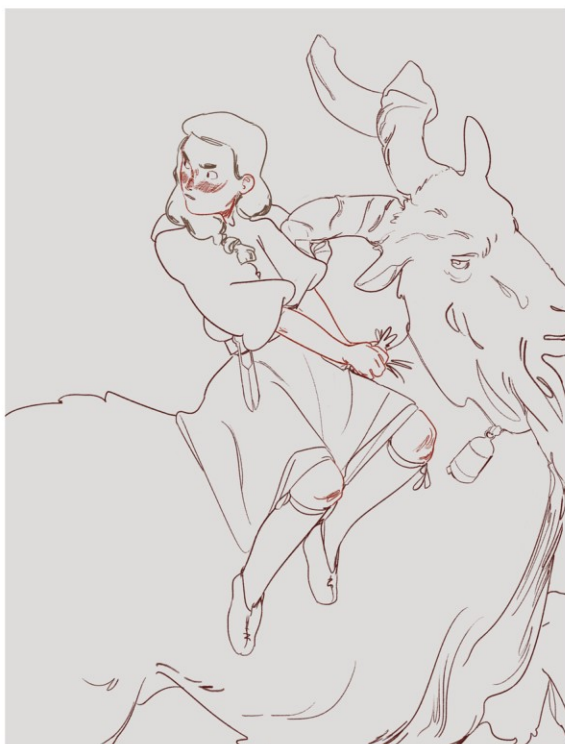
příloha 3 návrh postavy Rytíře číší



příloha 4 návrh postavy Její Milosti



# ČERT





příloha 6 ilustrace kapitoly I.



I.





