Masarykova univerzita

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

S láskou, Bulimie

Autorský komiks

(písemný doprovod k praktické bakalářské práci)

Brno 2021

Vedoucí práce

MgA. Jana Francová, Ph.D.

Vypracovala

Renáta Řeháková

Prohlašuji, že jsem závěrečnou bakalářskou práci vypracovala samostatně, s využitím pouze citovaných literárních pramenů, dalších informací a zdrojů v souladu s Disciplinárním řádem pro studenty Pedagogické fakulty Masarykovy univerzity a se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů.

V Brně dne: . . . . . Podpis: . . . . . .

Chtěla bych poděkovat všem, jenž mi byli při psaní této bakalářské práce oporou a nebáli se přispěchat s dobrou radou, kterých není nikdy dost a jsou svou vahou schopny vytvořit do té doby nemyslitelné.

Děkuji své rodině a přátelům, jež mi byli nápomocní při korektuře a výsledném zpracování a v neposlední řadě také své vedoucí.

Anotace

Tématem a cílem bakalářské práce je vytvoření autorského komiksu *S láskou, Bulimie*. Praktická část sestává z prvního dílu komiksové knihy. Teoretická část je zaměřená na jednotlivé části postupu při tvorbě takového komiksu včetně zachycení teorie komiksu ve tvorbě a historie.

Klíčová slova

komiks, autorský komiks, digital art, historie komiksu, český komiks

Annotation

The theme and goal of the bachelor's thesis is to create an author's comic „With Love, Bulimia". The practical part consists of the first part of a comic book. The theoretical part is focused on the individual parts of the process of creating such a comic, including the capture of the theory of comics in the creation and history.

Keywords

comics, author's comics, digital art, history of comics, Czech comics

Obsah

Teoretická část 10
Úvod 12
Cíl práce 12
1. Komiksové médium 13
Definitivní definice? 13
Estetika komiksu 14
Panel, text, čas 14
2. Český komiks v minulosti a dnes 16
Nález jména 16
Od počátku 16
Druhá polovina 20. století 19
Generace 0 a český komiks současnosti 21
Intimita a emoce na pultech 22
3. Osobní cesta ke komiksové tvorbě 23
4. Autorský komiks 30
Od nápadu ke komiksovému ztvárnění 30
Námět 31
Inspirace 32
Recenze 33
Bez vlasů 33
Bezdětná 35
Příběh 37
Vlastní prožitek ve zkratkách a obrazech 38
Scénář 39
Komiksové charaktery 40
Hlavní postava 41
Stylizace 42
Písmo 42

Technika tvorby 43
Postup tvorby..... 45
Strana komiksu..... 46
Závěr 47
Resumé 48
Bibliografie 49
Knižní a periodická literatura..... 49
Internetové zdroje..... 49
Obrázky..... 50

Teoretická část

Úvod

Pro svou bakalářskou práci jsem si vybrala autorský komiks. Svébytné vyjádření pomocí komiksů vedle animací mi bylo vždy velmi blízkým, jelikož jsem se mu přerušovaně věnovala již od útlého dětství, kdy mi tento druh seberealizace často poskytoval útěchu v různých životních situacích a je tak mou nejpřirozenější cestou k sebevyjádření vnitřního světa. Též se stal efektivním doprovodným nástrojem k realizaci vlastního scénáře, se kterým jsem v procesu tvorby pracovala.

Cíl práce

Cílem mé práce bylo vytvoření praktické části sestávající z autorského komiksu dle vlastního scénáře. Ten ve výsledném vzezření sestával z 38 stran. V něm jsem zachytila téma nemoci zvané mentální bulimie. Při tvorbě jsem pracovala v zásadě s vlastní zkušeností. V prvním díle komiksu jsem se zabývala především počáteční fází této nemoci a budu téma dále rozvíjet v díle druhém. V teoretické části jsem referovala o teorii komiksu. Popsala vlastní vývoj tvorby a poté popis realizace praktické části.

Komiks má být určen mladším čtenářům, kteří jsou náchylní touto mentální nemocí též onemocnět, ale blíže se věkově nevymezuji, jelikož je bulimie problémem nejen jedné věkové kategorie, ale pohlcuje celé spektrum lidí, jenž jsou snadno strženi podobným typem onemocnění.

První díl komiksu jsem věnovala mému malému já z toho důvodu, že jemu vděčím za tyto inspirativní zkušenosti, byť nebyly vždy šťastné, ale i přes to mě posunuly v životě dál.

1. Komiksové médium

Definitivní definice?

Problém nastává již ve chvíli, kdy se snažíme živoucí médium, jakým komiks je, obecně definovat. Co se týká samotné terminologie v české literární sféře, narazíme na nejasnost a častou nejednotnost ve výkladu.

Pomyslnou opěrnou berličkou se nám v tu chvíli musí alespoň pro začátek stát zahraniční odborné publikace. Jednou z nejcitovanějších definicí, jež můžeme v záplavě informací na českém knižním trhu o komiksu najít, je definice od již notoricky známého scénáristy a výtvarníka Scotta McClouda. Ten svou tezi zvěčnil na stránkách knihy *Jak rozumět komiksu* z roku 2008. Komiks označuje ve zkratce za sekvenční umění. Sekvenčním uměním zde rozuměno postupně uspořádané kreslené, či jiné obrázky. Ty plní poté narativní funkci nebo vyvolávají osobitý prožitek (McCloud, 2008, s. 8-9).

Ve většině případů si s McCoudovým shrnutím vystačíme, avšak myšlenka je příliš všeobecná, proto přichází na řadu historik David Kuzle a McClouda dále rozšiřuje a doplňuje. Přidává například detaily o tom, že komunikát musí být v menšině a dát tak prostor obrazu. Ovšem postupem času, a hlavně díky vývoji technologií, jakým je například fenomén internetu, je i Kuzle v některých bodech překonán (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 12-13).

Letité boje o přesnou definici tedy nejsou stále dobojovány, každopádně pro pochopení média nám hravě postačí vědění těchto dvou teoretiků.

Estetika komiksu

Badatel, jenž měl při předchozím studiu komiksu tu možnost a prošel mu rukou kdejaký komiks na trhu, si mohl jistě povšimnout, že komiks je opravdu různorodým extraktem mnoha forem umění, jež se kloubí s literárním světem. I přes svou tvárnost, kdy si každý tvůrce s médiem jako takovým, může dělat, co se mu jen zlíbí, má však i nějaká pravidla.

Pravidly komiksové gramatiky se řídí panel, text a v neposlední řadě také čas.

Panel, text, čas

Stavba komiksu se přirozeně bez panelu v základu neobejde. Panel je jeden z hlavních prvků, jenž podléhá přirozeně pravidlům komiksové gramatiky. Panelem při zkoumání chápeme jako obrázek, pole, z pravidla ohraničené (McCloud, 2008, 66).

Panely působí staticky, avšak suplují svým způsobem pomyslný pohyb na stránce. Hýbou celým dějem dle potřeb autora. Rozhodující je i velikost jednotlivých panelů. Menší mohou zobrazovat detail, způsobují rychlý posun v ději, kdy oko čtenáře kmitá po obrázcích rychleji. Větší znázorňují důležitější okamžiky v ději. Čtenářova pozornost je upřena na ně déle. Bývají též kresebně propracovanější. Mohou mít též funkci zpomalení děje. Času tedy v příběhu slouží již výše uvedený panel. Absence ohraničení panelu rozbíjí časovost. Zastavuje děj pro různé okamžiky, důležitá sdělení, jež se v běžném životě odehrají během sekundy, ale tvůrce je tak má možnost uchopit a prodloužit jejich trvání. Menší panely jdoucí ve spádu za sebou zrychlují děj podobně jako animace. Velké panely kladou důraz na probíhající okamžik. (Foret, Kořínek, Prokůpek, Jareš (Ed.),2012, s. 235-247).

Panely na straně jsou kompozičně sestaveny do mřížek (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 391). Ty mohou být různého vzezření. V počátcích byly jasně definovány. Dnes se ale setkáváme s přirozeným rozvolněním, kdy si autor sám určuje dle svých potřeb, jak bude s rozložením panelů pracovat. Zda bude postupovat dle starých formátů, či si zvolí jinou cestu. V dnešní době se na pultech knihkupectví setkáváme i s tituly, jenž nemají stálé ohraničení panelu. Dochází i k rozbití panelové mřížky. Panely se prolínají jeden do druhého, či zdánlivě tvoří jeden obraz a jen pozorný čtenář si všimne, že se jedná vlastně o několik celků v jednom. (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 174-175).

Dalším statickým prvkem v panelu je tzv. bublina (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 386), i když existují díla, které se bez ní též obejdou. Bublina ohraničuje text nacházející se v komiksu, kdy už jen její tvar určuje typ textu, který se v ní nachází. Typicky narazíme na „oválnou" bublinu, jež označuje hlasitou promluvu postav ve formě dialogů, či monologů. Specifickou bublinou zde je „ostrá" bublina. Ta zachycuje hlasitý zvuk, řev, silnou emoci atd. Zvukovou stopu zachycuje zejména v americkém komiksu písmo samo o sobě. Často je výrazné a barevně vyčleněné. Myšlenkové pochody, jenž se promítají charakterům v mysli, jsou uzavřeny do „obláčku". Vypravěčský text, popis děje, či prostoru a jiných podpůrných informací najdeme v bublině hranaté. Ovšem i zde se meze ve vzhledu nekladou, forma však zůstává z pravidla stejná, či alespoň podobná. (Foret, Kořínek, Prokůpek, Jareš (Ed.),2012, s. 185-199).

Takto vybavení alespoň základy terminologie se můžeme vrhnout na historii tohoto podivuhodného média, jenž rozdělovalo i stmelovalo svět.

2. Český komiks v minulosti a dnes

Nález jména

Už jen samotný název Komiks prošel letitým vývojem. Slovo comic, či comic strip přímo odkazuje v angličtině na původní význam, kdy se tak označovalo něco humorného, zábavného, až groteskního. Nazývaly se tak jedny z prvních seriálů, či karikatur, které se nacházely v novinových plátcích, nebo časopisech. Paralelně však vznikaly další názvy jako cartoon strip, či funnies. V pozdější době se i přes původní význam tak začaly označovat i jiné série. Jak můžeme zaznamenat, čeští tvůrci nešli pro název daleko. Comic se pro naši potřebu počeštil na Komiks. Zvláštní odnoží komiksu, který se vymaňoval z mainstreamu se v pozdější době nazýval comix. Jinde ve světě však nenásledovali tento trend a vytvořili si své vlastní označení. Světlo světa tak spatřilo italské fumetti, francouzské bande dessiné a japonská manga (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 20-24).

Od počátku

Komiks či vlastně ještě jeho přímí předchůdci se datují již přibližně do poloviny 18. století, i když jisté komiksové formy můžeme nalézt již ve starověku, avšak nemůžeme je považovat za komiks jako takový.

Přímými předchůdci můžeme označit výše uvedené karikatury a ilustrace z druhé poloviny 19. století, kdy byly součástí především periodik, či časopisů jako například časopis *Světozor*, které byly v té době hojně publikovány a šířili se celou společností hlavně díky novým technikám v tisku, jenž dovolovaly vyšší reprodukci. Časopisy se tak díky těmto inovacím staly dostupnější pro širší veřejnost a dostávaly se tak snadněji pro snížení ceny tisku i do nižších tříd (Kořínek, Foret, Jareš, 2015,

s. 20-21, s. 388),(Foret, Kořínek, Prokůpek, Jareš, (Ed.), 2012, s. 162).

To platilo jak v zahraničí, tak i v našich zemích, i když na tento trend tiskoviny reagovaly až o poznání později.

Historie našeho komiksu se datuje teprve od druhé poloviny 19. století, kdy jednotlivé pokusy vycházely v rámci časopisů, či periodik jako doplněk. Ovšem v prvopočátku zde nemůžeme hovořit o komiksu jako takovém. Jednalo se spíše o jakési výpravné po sobě jdoucí obrázky doplněné o text. Také je můžeme nazvat komentovanými seriály. Aby splňovali tuto definici, každý obrázek byl doprovázen prozaickým, či veršovaným textem. Ovšem vedle okomentovaných počinů, zde byl i seriál bez komentáře, jenž se užíval pro příběhy s rychlou gradací. (Foret, Kořínek, Prokůpek, Jareš, (Ed.), 2012, s. 176).

Obrázkové cykly probouzely popularitu u mladší generace, jež si je zamilovala. Častokrát tedy objevíme takové počiny v dětských rubrikách, nebo s označením pro nejmenší. Jedním z úspěšných časopisů pro mladé věkem i duchem, jak hlásá podtitulek na hlavní straně, se stal časopis *Koule* (Kořínek, Prokůpek, 2012, s. 18-20), jehož redaktoři se rozhodli, inspirováni především zahraničím, vystavět formát takovým způsobem, aby dali co největší prostor právě komiksové tvorbě. I přes snahu autorů však vycházel díky negativním ohlasům ze strany odborné kritiky jen dva roky mezi lety 1926-1928. Autory se zkušeností především z USA, kteří tvořili nejen pro tento časopis, byli například Ladislav Vlodka, jenž vytvořil seriál *Adolf*, či René Klapáč. Oba autoři započali experimentovat s prvkem bubliny, kdy text umístili přímo do obrázku. Klapáč dále pracoval i pro měsíčník *Malý zpravodaj*, kde vydal seriál *Kačák detektiv*, nebo publikoval i v *Malém čtenáři*. Tam otiskl komiks *Chundeláček.* (Kořínek, Prokůpek,2012, s. 17), (Foret, Kořínek, Prokůpek, Jareš, (Ed.), 2012, s. 178-181).

Dalším časopisem, jenž byl o poznání konzervativnější, byl čtrnáctidenik *Malý čtenář*, který začal vycházet v 10. letech 20. století. Zde byly komiksy umisťovány příznačně na zadní stranu jen jako doplněk.(Kořínek, Foret, Jareš,2015. s. 373-374).

Teprve však ve 20. letech 20. století můžeme začít hovořit o vzniku seriálů. O těch již můžeme tvrdit, že se jednalo o komiksy jako takové, jak se pojímají i v moderní době (Kořínek, Prokůpek,2012, s. 17).

Postupem času v Americe došlo ke dvojímu členění, a to na comic strip (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 20-21), jenž dále setrvával jako příběh na pokračování v časopisech, a comic book (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 20-21). Tento název nesly samostatně vydávané komiksové knihy s uceleným dějem. Mezitím na české scéně však docházelo k prodlevě v reakci na tento nový světový trend.

Paradoxně i přes fakt, že komiks začal být též u nás ve velké oblibě, snahy o prosazení samostatných komiksových knížek neuspěly. Světlou výjimkou na trhu byl komiks *Punťa* (1934-1942) umělce Reného Klapáče a Marie Voříškové. (Kořínek, Prokůpek,2012, s. 22-24). Ten byl však předčasně ukončen za 2. světové války. Podobné alespoň částečné přerušení vydávání za války čekalo i další velmi úspěšný komiks *Rychlé šípy* Jaroslava Foglara a Jana Fischera. Drobnější pokusy zde byly však také. Jednalo se ale především o retrospektivní vydání časopisecky vycházejících děl.

Takto komiks přetrval v nezměněné formě první polovinu 20. století. Většinově za to mohla především sílící negativní kritika, jež se snášela na takováto díla.

Komiksy odbornou veřejnost provokovaly v základu svou groteskností. Takto byly dehonestovány například *Šprýmovné kousky Františka Vovíska a kozla Bobeše,* jejichž autorem byl Josef Lada. Komiks byl označen za nevhodný a nemorální pro netaktní žerty. (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 374).

Podobně negativní ohlas u odborné veřejnosti sklidil snad každý druhý komiks, který tou dobou vycházel, i přes to, že široká veřejnost měla opačný názor.

Všeobecně byly označovány odborníky za vadné tři roviny: komediální, výchovná a kulturní. Přílišnou směšnost označovali za

nevhodnou pro dětského čtenáře, jenž byl častokrát cílovou skupinou. Výchovu narušovalo nemorální chování postav. Z principu se také snažili vymanit z trendů, jenž se neodrážely v české tradici. (Foret, Kořínek, Prokůpek, Jareš, (Ed.), 2012, s. 194-195).

Sílící nesnášenlivost na úkor všeobecné popularity komiksu mezi veřejností se přenesla i do dalších desetiletí.

Druhá polovina 20. století

Druhá polovina se nesla v duchu dalšího odmítání, ba dokonce nenávisti. K negativnímu smýšlení o komiksech přispěla zejména poválečná změna režimu, kdy v roce 1948 po chybných krocích demokratických stran a posléze vyhraných volbách, nastoupila k moci Komunistická strana Československa.

Paradoxní se zdá fakt, že mezi lety 1945-1948 stačil komiks nabrat druhý dech, a dokonce se zde tiskly i komiksy ze zahraničí, především z USA. Oblibě se měly u mladších čtenářů komiksy se zvířátky. Starší sečtělce nadchl western, dobrodružná a vědeckofantastická díla, kde převládala akce a napětí. Naši autoři se též nebáli tolik využívat i tzv. amerických bublin. Ty se však pomalu a jistě vytrácely po již zmíněném roce 1948. Na přílišnou americkost doplatily i znovu obnovené *Rychle šípy*. Ideologickými mravy byl postihnut například i *Ferda mravenec* Ondřeje Sekory (1933-1951). Ke své pracovitosti a poctivosti totiž přišel až díky pozdějším vydáním, jenž režim plně podporoval (Foret, Kořínek, Prokůpek, Jareš, (Ed.), 2012, s.196-197), (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 374-375).

Na konci 50. let se však konečně za komiks postavil článek v časopise Světová literatura a objektivizoval jeho problematiku. Přelom 60. a hlavně 70. let nesoucích se v duchu značného uvolnění mají za následek nadlouho první a poslední monografickou publikaci Comics (1967). Proradné americké bubliny se zase zastal sám Foglar a označil je za způsob, který posiluje účinnost sdělení. Kritik František Holešovský v 70. letech pro všeobecný klid

oddělil americký comics a obrázkový seriál. Tím dal tak možnost domácím autorům, aby se realizovali, samozřejmě v harmonii s režimem. Volnějšího režimu využil pro vstup na scénu například Kája Saudek se svým komiksem *Kdo chce zabít Jessii?* a podílel se také na filmu *Čtyři vraždy stačí, miláčku.* (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 376, s. 184-188).

Pražské jaro se však brzy proměnilo v ruskou zimu a v období normalizace skončilo díky zákazu vydávání mnoho tehdejších odvážlivců. Jiné zase režim mistrně využil jako propagandu.

Díky přísným ideologickým požadavkům vznikl postupem času u nás komiksový underground, avšak i na tomto poli bylo zahraničí též opět napřed. Již v polovině 60. let se v Americe vytvořila alternativní odnož, comix. Ten vznikl díky cenzuře v USA. Na paškál si kritici brali především nevhodné výjevy, sex, vulgarismy atd. Autoři však měli potřebu se těmto nátlakům na jejich tvorbu vymanit. Česká komiksová podzemní sféra vznikala v reakci na režim a společenské dění postupem času. Vrcholu dosáhla v 70. a 80. letech 20. století díky normalizaci. Středobodem podzemní tvorby se staly hraniční, či přímo zakázané rockové kapely. Charakteristickým časopisem pro underground se stal *Kombajn* Marina Němce a Jana „Sahary" Hedla, i když jej vyšla pouze jen dvě čísla (Foret, Kořínek, Prokůpek, Jareš, (Ed.),2012, s. 132, s. 135).

Druhý dech se komiksu podařilo chytit až s koncem 80. let. *Čtyřlístek* si dovolil po dekádě vydat starší příběhy. Časopis *ABC* zareagoval vzápětí projektem komiksových speciálů.

Již od roku 1989 komiks nabyl nevídané volnosti, jež v našich končinách nebyl zvykem a všichni přítomní najednou prožívali nevídanou euforii z nabyté svobody. Autoři se mohli konečně klidně nadechnout a načerpat plně veškeré nové nápady, jež poskytovaly zahraniční trhy s komiksy. Mnoho autorů vyjelo za inspirací do zahraničí a vraceli se pak do vlasti s až osvícenskými vizemi, jak s komiksem v našich luzích a hájích naložit. Perzekuovaní autoři byli znovu vydáváni, viz Kája Saudek, František Skála a další. Saudek se též svou tvorbou podílel i na novém časopise

Kometa, ten však vydržel jen několik let. I přes to, že *Kometa* neměla dlouhého trvání, natrvalo ovlivnila mnohé z autorů, jenž mají silné slovo dodnes.

S otevřenými hranicemi však vyvstal jeden velký problém. Velikost zahraničního trhu postupem pohlcovala malý domácí trh. Mnohé z počinů 90. let díky tomu nepřežily. Jediným, kdo se reálně udržel, byl *Čtyřlístek.*

V historickém sledu událostí samozřejmě nesmíme opomenout ani magazín *Aargh!*. Ten totiž stojí za výchovou dnešní Generace 0. Názvem se chápou autoři působící od roku 2000 po současnost (Foret, Kořínek, Prokůpek, Jareš, (Ed.),2012, s. 33).

Generace 0 a český komiks současnosti

Český komiks jako takový dnes podléhá mnohým trendům ze zahraničí. Tvůrci, aby drželi krok ve snaze udržet si renomé, často až zbytečně podléhají tlakům poptávky a jsou tak unášeni proudem trhu. Samozřejmě, že ne všechny takové publikace jsou na škodu. Avšak i přes to i my oplýváme osobitými tvůrci, jež si zachovali svůj rukopis.

Na naší scéně se od roku 2000 objevilo mnoho nových či staronových tváří komiksu, jež jsou momentálně tahouny na českém trhu v domácí tvorbě.

Trendem posledních dob se stal historický komiks s odkazem na naši minulost. Téma historie je v našich končinách opravu oblíbené už vzhledem k tomu, že jsme si za celé 20. století prošli plně 1. i 2. světovou válkou a posléze i 40 lety socialismu. Právě socialismus způsobil, že jsme si jako národ nemohli dovolit některá témata zpracovat alespoň na stránkách knih, či komiksů. Období tabuizace způsobilo, že po roce 1989 čtenáři doslova lačnili po historii bez hluchých míst.

Údělu, zpracovat mnohdy velmi bolestivá témata, se chopilo hned několik autorů včetně například Štěpánky Jislové, Jaroslava Rubiše, Jaromíra 99, Jana Nováka či Pavla Čecha. (CzechLit, 2019).

Historický komiks je sám o sobě velkým předmětem diskusí a vystačil by k samostatné práci. Ovšem my se vrhneme na další z fenoménů regálů knihkupectví.

Intimita a emoce na pultech

V posledních letech zde vyvstali odvážně tvůrci s méně nápadnými, ale často velmi závažnými niternými příběhy, jež i přes počáteční skepsi, uchvátili nejednoho čtenáře.

Jednou z prvních tvůrkyň, která se z českých luhů a hájů vynořila na světlo světa s emocemi a lidským příběhem na papíře, je umělkyně, jež skrývá pod rouškou kočičí masky nejen svou tvář, ale i jméno, Toy_Box. Ta v našich končinách prorazila biografickou knihou *Moje kniha Vinnetou* (2014), jež zachycuje atypický příběh její letité kamarádky, jež zemřela na rakovinu (CzechLit, 2019, s. 46).

V edici s názvem *Nejisté domovy* z roku 2015-2016 zase šestice autorů Máši Bořkovcové, Markéty Hajské, Vojtěcha Maška, Lely Geislerové, Františka Loubata a Marka Pokorného zpracovává téma tzv. ohroženého dítěte. Dítěte, které se ocitlo v dětském domově.

Zhoubnost konzumní společnosti si vzal zase na paškál Marek Rubec. Jeho komiks *Jarmil* z roku 2018 zachycuje dnešní společnost v tom nejryzejším konzumu, kdy nezbývá nic jiného než utéct jakýmkoliv způsobem (CzechLit, 2019, s. 66).

Již výše zmíněná Štěpánka Jislová spolu s Terezou Drahoňovou zase koncem roku 2020 vydaly intimní komiks *Bez vlasů*, který otevřel jedno zákoutí společenského tabu, kdy se o nemoci na veřejnosti jen tak nemluví.(Drahoňová, Jislová, 2020)

Tématem, o kterém se na veřejnosti nemluví, se ve své knize *Bezdětná* zaobírala dále i Monika Baudišová (2020). Monika vytáhla velmi intimní téma právě vlastní bezdětnosti (Drtinová, 2021).

3. Osobní cesta ke komiksové tvorbě

Při promítnutí vlastní cesty jako tvůrce, jsem se musela ponořit až do svého dětství. S komiksem jsem se setkala pravděpodobně díky svým starším rodinným příslušníkům. Ti vlastnili několik stovek komiksů *Čtyřlístek* od Jaroslava Němečka (Kořínek, Prokůpek, (Ed.), 2012, s. 88-94).

Později jsem tyto časopisy, které se datovaly do 90. let, zdědila, takže jsem najednou měla poprvé přístup ke kresleným příběhům Myšpulína, Pindi, Bobíka a Fifinky a sdílela s nimi veškerá jejich dobrodružství. Paradoxně, i když byly příběhy *Čtyřlístku* tím hlavním tahounem časopisu, sama jsem si více oblíbila komiksový seriál *Anča a Pepík* od autorky Lucie Lomové, který vycházel mezi lety 1989 až 2000, jenž byl v časopise též jako jeden z dalších doprovodných komiksů přítomen. (Kořínek, Prokůpek, (Ed.),2012, s. 94).

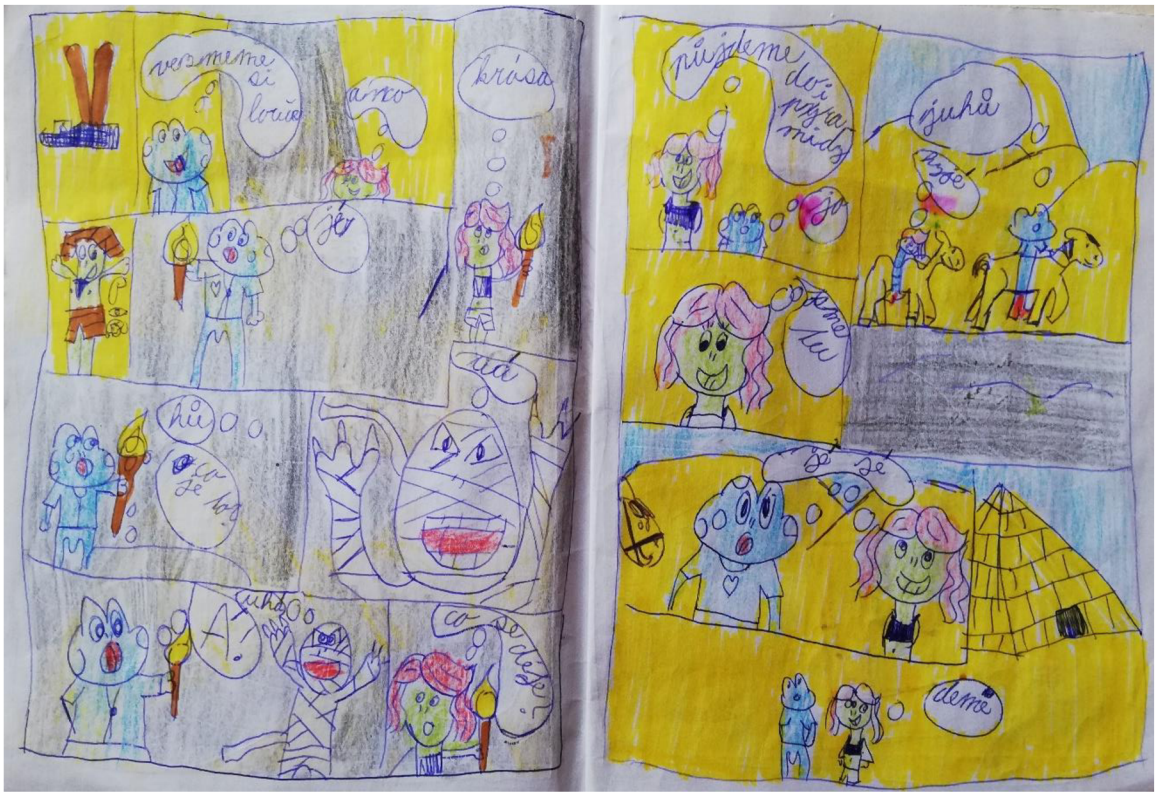
Následně jsem se s komiksem potýkala poměrně sporadicky, jelikož nikdo v mém okolí další komiksy nevlastnil a v knihovně jsem je nevyhledávala. Náhodně jsem na ně narazila jen při listování novin, kde byly jen krátké politicky zaměřené stripy (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 395), jež karikovali dění v politice. Popřípadě v družině paní učitelka dávala k dispozici starší čísla časopisů *Nezbeda*, či *ABC*, kde ovšem vycházely komiksy na pokračování, tudíž bylo obtížné zjistit, jak komiks dopadne, a tak mě jednoduše čtení takových komiksů nijak nelákalo.

Ovšem i přes pramalou znalost tohoto média jsem se již v osmi letech vrhla na tvorbu komiksu. Inspirací se mi stal hudební charakter Crazy frog. Za pomoci jeho písní a představivosti jsem vytvořila paralelní příběh pravděpodobného vzniku tohoto charakteru. Do příběhu jsem vložila pomyslně i jeho písně pro dokreslení celkové atmosféry. Tento prvotní počin se dočkal celkem dvou dílů v podobě podomácky vyrobených sešitků, jimiž se z nějakého mě již neznámého důvodu muselo listovat opačně. Pravděpodobně se mi takový vzhled v té době líbil více.

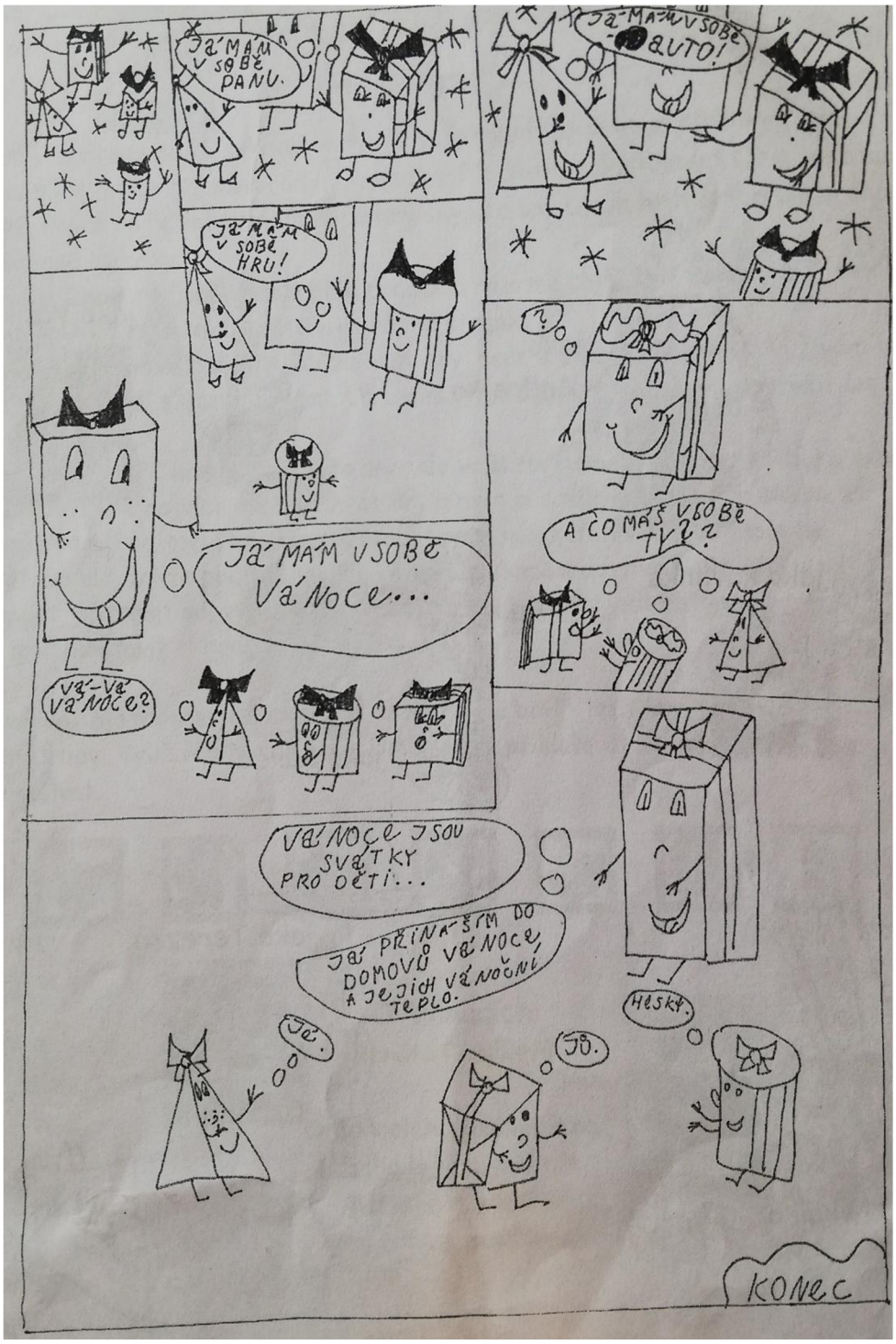
Není výjimkou, že děti již v útlém věku mají potřebu jakékoliv formy sebevyjádření. Častokrát tvoří složitá, či méně složitá díla, kde kombinují výtvarné a později i literární vyjádření. Literární aspekt je zde podmíněn především povinnou školní docházkou, kdy se děti učí psát a číst. Často tyto práce bývají nedokončené, což se potvrdilo i u mé rané tvorby. (Francová, 2016, s. 79-80).

Komiks *Crazy frog: Egypt*, druhý díl

První díl se do dnešních dnů nedochoval.



Později jsem se však držela s tvorbou poměrně zpátky. Za další roky tak vzniklo jen pár prací, jež by se daly nazývat komiksy. Jedním z nich byl kratičký příběh vánočního dárku pro školní občasník.



Komiks pro školní občasník ZŠ Veselá

K většímu komiksu jsem se odhodlala až v jedenácti letech. Komiks nesl název *Liliketi a Lilikati: boj o korunu*. Jednalo se již o propracovanější kus, kdy jsem se poprvé odhodlala ukázat i krev, i když to bylo pouze pastelkami.

Stránku po stránce jsem přinášela svým tehdejším kamarádkám do školy, aby si je četly pro posouzení.

Příběh zjednodušeně pojednával o vymyšlených zvířecích hrdinech, jejichž vzezření jsem vymyslela díky atypickým sukům na dřevěném obložení v mém pokoji. Jeden z nich mi totiž připomínal myš s velkýma ušima. V ději samozřejmě nesmělo chybět napětí, láska a válka mezi jednotlivými kmeny zvířat. Ovšem, i přes počáteční ambice se komiks nedočkal konce.

Komiks *Liliketi a Lilikati: boj o korunu*

Postupem času mě pohltila spíše ilustrace, či charakterový design. Také jsem se celkově daleko více věnovala psaní, takže na komiks přišlo až v pozdějších letech díky manze a anime. V tomto duchu vznikl například nedokončený komiks s prvky mangy, *Daemon oculus*. U tvorby *Daemon oculus* jsem poprvé též využila dokreslování jednotlivých pasáží v online programu (jméno se mi nepodařilo dohledat), jenž byl k dispozici na internetu.

V již dokončeném komiksu *Memento* (2016), se už pomalu formoval můj osobitý výtvarný styl a záliba v hororových momentech dokreslených tuší a následně upravených pomocí programu Adobe Photoshop.

Komiksy inspirované mangou a anime

nedokončený Komiks *Daemon oculus*

Komiks *Memento*

Paradoxně, i když jsem celý život ke komiksovému médiu měla docela blízko, reálně jsem se začala uplatňovat až v několika posledních letech. Díky nastalé situaci s pandemií tak světlo světa spatřil komiks *Homesweethead*, jenž jsem mimoděk začala tvořit díky volnému času, který nastal, když jsme byli odvoláni z práce na home office na dobu neurčitou a já tak začala vyplňovat nadbytečný čas tvorbou krátkých komediálních výjevů z mého života. Tyto kratičké vhledy nejen do pandemického dění, ale i všedního života, jsem zveřejňovala poté pro pobavení mých přátel a známých na Instagram, kde později vznikla i samotná stránka pro komiks jako takový.

Komiks *Homesweethead* inspirovaný vlastními zážitky převedenými do anekdot

Zároveň na světlo světa přišel i komiks *V lese*. Od mé dosavadní tvorby se lišil zejména stylizací a užitím nové techniky, akvarelu v kombinaci s pro mě typickou tuší. Děj komiksu byl prostý. Vypůjčila jsem si klasickou pohádku *O červené karkulce* a děj upravila dle svých představ. V mé verzi je Karkulka dostižena v lese vlky a zabita, život jí však navrátí lesní duch. S komiksem jsem dále pracovala v předmětu Nová média, kde z příběhu vznikla drobná animace. S ní jsem se zúčastnila Festivalu karanténních filmů.

Komiks *V lese* na motivy pohádky O červené karkulce

Po předchozí tvorbě, jež vznikala zatím jen do šuplíku, jsem se odhodlala zúčastnit i Open Call pro festival Koma. Open Call pro ročník 2020 měl stanoveno téma Tabu. Motiv, o kterém se na veřejnosti nemluví, jsem pojala svébytně a opět čerpala částečně z vlastí zkušenosti. Na černobílých stránkách jsem se zabývala odkrýváním a následným potlačováním lidské sexuality u dospívajících vychovávaných v náboženském duchu. Práce nesla příznačné jméno *Pokání*. Odtud byl v podstatě už jen krůček k zpracování dalšího choulostivého tématu, jež by se též dalo považovat za společensky nepřijatelné. Mentální onemocnění, bulimie.

Komiks Pokání

pro Opencall
KOMA 2020

Komiks odráží vnitřní boj přirozené sexuality a duchovní čistoty.

4. Autorský komiks

Od nápadu ke komiksovému ztvárnění

Tvorba komiksu jako taková se na první pohled může zdát poměrně jednoduchou záležitostí.

Dle Scotta McClouda (2008) a nejenom dle něj je komiks a jeho výstavba komplexní disciplína a nevyplatí se začít zcela nepřipravený, jelikož se dříve či později ukážou drobnější, či fatálnější chyby, jež autor napáchal. Těch se samozřejmě dopouští mnozí z nás včetně mě samotné, jenž nejsou dostatečně obeznámení s různými druhy úskalí, které se nenápadně za krásným vizuálně lákavým pozlátkem reálně skrývají.

Než jsem se tedy vůbec vrhla do další tvorby, rozklíčovala jsem si krok za krokem, jenž musím na své cestě za vysněným autorským komiksem podstoupit.

V tomto zdánlivě bezvýchodném brodění se různými druhy pouček a návodů mi nejvíce vypomohla Toy_Box (2019), jež mě prováděla svými hodnotnými radami zachycenými taktéž částečně v podobě komiksu v poměrně nedávno vzniklé a vydané *knize Komiksová učebnice komiksu* (2019).

Námět

Jak tedy začít? Za prvé je nutno si určit, co je třeba učinit jako první krok. Dle Toy_Box (2019) je třeba si stanovit v počátku tvorby námět. Jak že se jen definuje takový námět a co všechno s sebou nese? Nejprve jsem si jej potřebovala definovat.

Ve Školním slovníku českých synonym (2010) jsem se dočetla mnohá synonyma k pojmu námět. Látka, matérie, moto, projekt, sujet, syžet a v neposlední řadě také téma a motiv.

Téma mi bylo přibližně jasné již od prvopočátku, jelikož mě tížilo již nějakou dobu a bylo nutno jej konečně zpracovat v jakékoliv formě.

Nešla jsem tedy příliš daleko. Jednoduše jsem vzala celý svůj vnitřní svět a nechala jej pracovat za své vědomé já. Najednou se přede mnou zjevila představa a byla až příliš jasná na to, abych ji byla schopná ignorovat. Po jistém chvilkovém zvážení jsem se rozhodla zachytit jednu velmi bolestivou etapu svého života, jež mě částečně ovlivňuje až doposud. Tou dlouhotrvající fází byl boj s mentální bulimií.

Poruchou příjmu potravy jsem onemocněla cca okolo sedmnáctého roku svého života, kdy jsem po několika neúspěšných dietách spadla do kolotoče přejídání a následného zvracení, jež se rozrostlo právě do podoby mentální bulimie.

Můj příběh je jedním z mnoha, jenž se odehrává stejně tak u dalších tří procent populace (Němečková, 2011) a je svým způsobem stále bagatelizován, či dokonce tabuizován ze strany společnosti.

Pocítila jsem tedy jakousi nutnost upozornit na tento osobní, ale hlavně ve vší šíři také společenský problém, jenž stále ničí mnohé z životů lidí v honbě za jakousi iluzorní krásou, jež se stala doslova modlou moderní společnosti.

Rozhodla jsem se tedy jít takovou cestou, jež vedla až k autorskému komiksu *S láskou, Bulimie.*

Inspirace

V prvopočátku jsem začala nejdříve pátrat po podobně zpracovaných komiksech, abych měla alespoň jakousi představu o tom, jak začít a jak by takový komiks měl alespoň okrajové vypadat.

Byla jsem až překvapená, jak jsou pulty knihkupectví na podobné kousky od českých tvůrců chudé.

Komiksy tohoto typu a charakteru se na českém trhu začaly objevovat až v posledních letech, kdy po nich v populaci čtenářů vzrostla přirozeně poptávka. Na trhu se tak ocitly tituly, které do té doby neměly v širší veřejnosti zastání.

Naštěstí, vše se začalo lámat nejdříve příchodem zahraniční tvorby, na kterou posléze zareagovali i čeští autoři.

Světlo světa tak mohly spatřit například knihy *Bez vlasů* a *Bezdětná*, jež se mi staly inspirací při vlastní tvorbě.

Recenze

Bez vlasů

Bez vlasů? Nikdy. Co když se ale do života namane nemoc s divným názvem, jež vás připraví o kdejaký chloupek nejen na hlavě?

Co s tím? Zhroutit se? Spáchat snad sebevraždu? Nebo jen zalézt někde do jeskyně a zůstat tam do konce života?

NE! Bojovat. Žít! Žít tady a teď. A samozřejmě v neposlední řadě o tom vytvořit komiks, který pomáhá dál nejen lidem s podobnými zdravotními problémy, ale i jiným, ke kterým život nebyl vždy přívětivým a kteří v něm mohou najít též kousek útěchy ve svém boji, ať už je jakýkoliv.

Snad možná podobné myšlenkové pochody jistě provázely život žurnalistky Terezy Drahoňové, která se tímto způsobem a formou vyrovnává na stránkách komiksu *Bez vlasů* se svou nemocí, která se nazývá zlověstným slovem alopecie. Ta patří mezi jinými takovými chorobami k autoimunitním onemocněním, jak se po otevření komiksu na prvních stránkách sami čtenáři dozvídají. (Drahoňová, Jislová, 2020)

O vizuální stránku komiksu se Tereze postarala již ostřílená tvůrkyně komiksů Štěpánka Jislová, na jejímž kontě leží například životopisný komiks *Milada Horáková* nebo *Klášter Nejsvětějšího srdce* (Jislová, 2018).

Co k tomu dodat. Kniha ležela v košíku. Tohle bude jedna z prvních knih, ve které najdu inspiraci při vlastní tvorbě.

Již při rozbalení čerstvé zásilky z knihkupectví se obálka komiksu významně drala kupředu svým něžně vyhlížejícím designem. Štěpánka Jislová zde zvolila kombinaci pudrově růžové, bílé v kombinaci s klasickými černými čistě taženými liniemi. Člověk se jistě též pozastaví nad na první pohled důmyslně skrytým negativem vlasů hlavní hrdinky, které jsou vyvedeny průhlednou fólií a odkazují tak přímo na název komiksu, kdy na přední straně je hlavní hrdinka

v podstatě bez vlasu. Když se však kniha otočí, tak na zadní straně je hrdinka ještě se svým původním vzezřením. Vše to pak působí zvláštním dojmem a dotváří to náhled na komiks, kdy si hned na začátku může čtenář udělat představu o tom, co kniha obsahuje, aniž by se začetl. Samozřejmě, že výmluvný je už samotný název.

Abychom ještě zůstali u vzhledu, tak se ještě jednou vrátíme k již zmíněným barvám. Kombinace barev nás dál provází celým komiksovým příběhem a dává mu punc elegance, čistoty a pozitivní dojem z celkového vzezření. Barvy navíc nijak neruší, takže se člověk zaměřuje na prožitek z díla a kresba tak přirozeně koresponduje s chodem děje. Podporuje jej přirozeně v plné šíři. Vizuální stránka komiksu zachycuje též v plném rozsahu emočnost, jež je zde v primárním zastoupení nad dějovostí. Ta se projevuje zejména v částech, kdy hlavní hrdinka stojí před závažnými rozhodnutími. Je tomu tak při definitivním rozhodnutí, kdy přistupuje k holení celé své hlavy, kde zbylo už jen pár pramenů, či tehdy, kdy se potýká sama se sebou v konfliktu se svým vlastním vnitřním světem. Ostatně příběh ztráty vlasů, a tak jedné životní jistoty je zde ten největší tahák.

Klasické užití čtvercové, či obdélníkové mřížky (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 391), je pravidelně narušeno volnými okénky bez orámování, které působí svěže. Častokrát též výtvarnice pro důležité momenty života hlavní hrdinky vyhrazuje celou stranu. Např. holení vlasů, či myšlenkové pochody. Čtenář se tak pozastaví a má čas vstřebat veškeré emoce, které se s takovým životním okamžikem vážou. Forma bublin je v panelech klasická. (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 386)

Tereza Drahoňová jako jedna z mála podobně postižených lidí se naštěstí nakonec rozhodla podělit se s námi se svými životními problémy. Dovolila nám nahlédnout pod pokličku svého světa s takovou nemocí a provází nás jednotlivými etapami od raného dětství, kdy byla stříhána u kadeřnice a hledala teprve svůj styl a vlastně tak sebe sama, přes pubertu, kdy s nepoddajnými vlasy dělala kde co, po dospělost, kdy se s nimi a jejich vzhledem pomalu smiřovala přes randění, rodinu, práci, či přátele. Náhle však do jejího života vstoupila alopecie a překopala dosavadní

poklidně hektický život od základů. Nebo se to tak hlavní hrdince alespoň z počátku zdálo. Jak se však prokousáváme dějem, pochopíme, že vše není jen černobílé. Krásná metafora k užití barev. Hlavní hrdina přes prvotní nenávist k sobě samé skrze své okolí nachází cestu sama k sobě.

Komiks *Bez vlasů* se samozřejmě nezavděčí všem. Kdo hledá akci, krev, pot a slzy, nalezne jen polovinu z již uvedených slov a možná bude tak trochu zklamán. Ale o tom to samozřejmě není a nikdy taky nebylo, takže nemůžeme na toto konto nic vytknout, ba naopak.

Je více než důležité a nutné vědět o takovýchto komiksových skvostech, jichž je v našem malém českém rybníčku jen pomálu, takže se jeden vedle druhého vyjímají. Nejenže je důležité o nich vědět, daleko důležitější je takovéto knihy, komiksy, eseje, studie a další podobně laděné věci číst a šířit mezi své okolí osvětu o podobných osobních, ale mnohdy i společenských problémech, jenž jsou častokrát tabuizované. Tabu je nutno bořit! Už jen kvůli takovým lidem jako je Tereza Drahoňová, která nakonec tu sílu objevila.

Bezdětná

Hned vzápětí se na mě jakoby odnikud, respektive z reklamy na internetovém knihkupectví, zjevil další z komiksů, jež se mnou již názvem plně rezonoval. Další z českých tvůrců, jež se nebál jít s tabu na světlo světa. To je ta pravá inspirace!

Komiks? Dalo by se to tak nazvat, i když se již při prvním pohledu na zadní stranu knihy dočítáme, že se jedná o ilustrovaný příběh, jak avizuje v anotaci sama autorka Monika Baudišová (2020). Díky této knize/komiksu čtenářům odhaluje další z ožehavých společenských veřejných tajemství, o kterých se nijak nemluví, byť se problém neplodnosti týká každého pátého páru v naší zemi. Nemusím vlastně chodit ani nikterak daleko, jelikož i v naší rodině jsou páry, které zkrátka děti mít nemohli a nemají.

Kniha slovy autorky vznikla vlastně tak trochu náhodou díky terapii, kterou si procházela sama Monika. Díky formě jednoduchých kreseb se tak sama sobě vypovídala ze svého životního trápení. Totiž i ji a jejího partnera postihl démon neplodnosti. Okolí osobnímu trápení též nikterak nepřispělo. V mnohých chvílích se dokonce zachovalo až nelidsky, jak jsem se mohla po otevření této menší růžové knihy plné bolesti a očekávání dozvědět.

Dění v knize navíc doprovázely krásné minimalistické ilustrace. Zajímavým prvkem bylo to, že jak komiks *Bez vlasů*, tak komiks *Bezdětná* provázejí podobně laděné barvy. Obě knihy využívají paletu černé, bílé a růžové barvy. O tomto užití barev se zmiňuje i samotná Toy_Box (2019), kde barvu zpodobňuje jako nosič emoce. Zde může být pastelově růžová brána jako odkaz k jemnosti, sentimentálnosti, vnitřnímu světu autorky atd. Záleží v podstatě potom na čtenáři, jak na něj barva působí a jak si ji vyloží.

Příběh komiksu S láskou, Bulimie

Příběh je v podstatě prostý a jednoduchý. Jak už jsem zmínila výše, vycházela jsem především ze sebe sama a své vlastní bolestivé zkušenosti.

Jeden svět. 21. století. Česká republika. Morava. Vesnice. Dům. Čtyřčlenná rodina. Pracující otec, starostlivá pracující matka, starší dcera, mladší syn. Typický pohled do každé druhé domácnosti nejen v naší zemi, ale i kdekoliv jinde. Schéma, se kterým se může ztotožnit kdokoliv z nás a je známé, či alespoň povědomé každému čtenáři, jenž se do komiksu alespoň krátce zahledí.

Vzápětí se povrchní idyla ale rázem trhá pod tíhou tajemství, jež se záhy rozkrývá pomocí jednotlivých vhledů a promluv hlavní postavy. Dívky, se kterou jsem se v mnohém ztotožnila, ale i přesto jsem ji nechala alespoň část své vlastní osobitosti, aby byla schopná přirozeně působit v příběhu jako hlavní element.

Abych se uvedla do kontextu příběhu, nejdříve jsem si rozklíčovala sama pro sebe jakýsi vhled do dění před a po samotném příběhu, jelikož právě to mohlo dále posloužit jako jakási opěrná berle pro výstavbu děje, který jsem následně zachytila.

Děj začíná zlehka se špetkou retrospektivy, kdy si dívka listuje starým albem, kde jsou fotky z dětství a je při tom nostalgická. Díky albu tak může představit další z postav, které v komiksu hrají roli. Otce a matku, která zde hraje velmi důležitou roli. Díky vzpomínkám na dětství a vlastní vývoj v čase se dívka dále ocitá ve vzpomínkách až přichází k bolestivému období, kdy onemocněla mentální bulimií. Zde začíná skutečný příběh období bulimie, jež převzala otěže nad dívčiným životem na velmi dlouhou dobu. Život dívky graduje, podřizuje se nemoci, ve které se na dlouhou dobu zacyklí.

První díl končí obrazem dívky lapené ve vlastní bublině přejídání, zvracení, váhy a zdánlivé sebekontroly. Bublina je však velmi křehkou. Bezvýchodnost je tedy jen iluzorní, i přes to se zdá pro dívku konečná.

Vlastní prožitek ve zkratkách a obrazech

Nejdříve ze všeho jsem si sesumírovala v textovém editoru chronologicky události ze svého soukromí, ze kterých jsem následně čerpala k vytvoření děje.

Zakomponovala jsem do textu veškeré poznatky, pocity, či fakta, která jsem si vybavovala ze své minulosti, ať už se jednalo o mé dětství, zážitky spojené s jídlem, či váhou, postoj ke svému tělu v průběhu let, vztah k jídlu, začlenění do děje dalších osob včetně mé rodiny, blízkých a známých, jednotlivé vztahy mezi postavami atd.

Vše jsem si zdokumentovala i pomocí fotografií, které se alespoň z části zachovaly do dnešních dnů. Z fotografií jsem dále též čerpala i po vizuální stránce, kdy jsem použila jednotlivé fotografie jako předlohu ke skicám.

Ukázka z poznámek:

„Jakmile jsem vypadla z programu, kila šla automaticky nahoru. Byla jsem z toho zoufalá a zvracela o to usilovněji. Samozřejmě, že na to nakonec maminka přišla.“

Osm měsíců uplynulo. Vážila jsem asi 70kg. (paradoxní je, že jsem nikdy nebyla úplně hubená, ale cítila jsem se, jako bych byla, těch 16 kg je opravdu rozdíl)

Bublina praskla. Rozhodla jsem se odejít z programu pro hubnutí. Maminka to celkem uvítala, protože časem se ty návštěvy přece jen prodražily.

Jakmile jsem vypadla z programu, kila šla automaticky nahoru. Byla jsem z toho zoufalá a zvracela o to usilovněji. Samozřejmě, že na to nakonec maminka došla. Přišla a rovnou se mě zeptala. Neměla jsem důvod jí to nějak zapírat. Řekla mi tehdy, že s tím přestanu a já přestala, ale jen na oko. Nešlo to už jinak, nutkání bylo silnější a silnější zvláště, když jsem začala nabývat na váze. Bylo to opravdu smutné období, které mi doslova přerostlo přes hlavu. Upřímně. Nevěděla jsem, jak dál. Začala se schovávat před světem. Nechtěla jsem ani chodit do školy, tak jsem si psala tajně omluvenky. Styděla jsem se za sebe a své selhání tak strašně moc, že jsem chtěla prostě zmizet.

Scénář

Při tvorbě scénáře jsem si vybrala část ze svých předešlých poznámek, kdy jsem začala líčit období prvních pokusů o hubnutí, diet, cvičení, jež mě následně strhly k bulimii.

Zde přišla postupně na řadu i vizualizace děje, kdy jsem vzala jednotlivé události, seřadila si je tak, jak mají jít za sebou a pomocí prvních náčrtků a skic se snažila zachytit prvotní vzhled příběhu. K tomu mi, jak už jsem uvedla výše, dopomohly i fotografie z let minulých, kdy jsem především využila těch, které souvisí s hmotností a vzhledem.

Poté jsem si přirozeně vytvářela jednotlivé skici budoucích stran. Ty jsem dále doplňovala textovými poznámkami k jednotlivým situacím, popřípadě už namýšlela jednotlivé možné dialogy mezi postavami.

Návrh strany komiksu S láskou, Bulimie

Finální verze komiksu S láskou, Bulimie

Komiksové charaktery

Pro hrdiny svého díla jsem nešla příliš daleko. Již před samotným komiksem *S láskou, Bulimie* jsem měla v podstatě připravené charaktery díky předchozí práci na soukromém projektu *Homesweethead* (2020), kdy jsem parodovala sebe a životní situace, ve kterých jsem se přirozeně ocitala, a to především nejen sama, ale i s dalšími členy mého okolí včetně rodiny a přátel. V komiksu se tak ocitli vlastně všichni z mého blízkého okolí, tudíž pro mě již nebylo těžké tyto charaktery vzít a vložit je pro svou potřebu na stránky nově vznikajícího projektu. Samozřejmě, že i tyto postavy prošly svým způsobem proměnou vzhledu. Uzpůsobila jsem je tak vážnějšímu tématu, jenž rozebírám. Potlačila jsem především barvitost jejich vzhledu a velikost těl, jež v předchozí práci připomínali spíše postavičky z japonského komiksu, mangy(Foret, M., Kořínek, P., Prokůpek, T., Jareš, M. (Ed.), 2012, s 143-157).

Komiks *Homesweethead*

Komiks S láskou, Bulimie

Hlavní postava

Hlavní postavou v příběhu je náctiletá dívka bez jména. Jejím hlavním prvkem jsou bujné vlasy, jež jsou barevně odlišené od celého komiksu, aby poutaly pozornost především na hrdinku. Též mají funkci jakéhosi majáku nad celým příběhem.

Vedlejší postavy jsou zde často epizodně, kdy posouvají hrdinku v ději a poté mizí. Takovými postavami jsou například dvě neznámé dívky u bazénu. Objevují se také dle potřeb děje (kamarád Jakub, nebo jsou souměrně přítomní, aby zasáhli v pravou chvíli (matka)atd.

Hlavní hrdinka s matkou,
komiks *S láskou, Bulimie*

Stylizace

Komiksový styl je přirozeným aspektem každého tvůrce. Takový styl je též dle Toy_Box (2019) nevyhnutelně zjednodušující. Tím, jak pracujeme, tedy vytváříme svůj osobitý styl, jímž zdůrazňujeme svou jedinečnost a nejen ji.

Nad těmito slovy v knize *Komiksová učebnice komiksu* (Toy_Box, 2019, s. 168) jsem se posléze zamyslela při své vlastní tvorbě.

Téma bulimie je pro mnohé velmi tíživým osobním tématem, tudíž bylo důležité a vlastně nutné uzpůsobit vlastní styl tak, aby mohl působit přirozeně a zároveň, aby pokryl svou stylizací emoce, jež se celým příběhem nesou a jsou klíčovým aspektem celého díla.

Pro začátek jsem si zvolila základní paletu barev, jež se linou celým komiksem. Vedle klasických barev, jako je černá (#000000), šedá (#393939) a bílá (#FFFFFF), jsem si vybrala pro výrazný prvek, vlasy hlavní hrdinky, barvu okrovou (#DFAB53). Tato barva je jakýmsi symbolem, který se charakterizuje mladou dívku. Ozvláštňuje ji, vyčleňuje ji pro čtenáře ze stran komiksu, kdy ostatní postavy zde působí jen jaksi šedě a nevýrazně, byť každý z nich v příběhu hraje svou nezaměnitelnou roli.

Písmo

Vypravěčský text včetně monologů a dialogů jsem se rozhodla psát ručně, jelikož vzezření stran tak vypadalo jednotněji a přirozeněji. Též jsem se nechtěla potýkat s výběrem vhodného písma, byť by působilo pravděpodobně čitelněji.

Vypravěčský text bývá vsazen do hranatého rámečku. Tento fakt jsem porušila. Často je tedy text bez jakéhokoliv orámování, popřípadě je rám decentně naznačen podmalbou. Stejně tak působí i jednotlivé monology postavy. Ty jsou však uzavřeny podmalbou výrazněji. Samotné dialogy mezi postavami jsou rozčleněny nejviditelněji.

Zde by se dalo již hovořit o klasických komiksových bublinách (Toy_Box, 2019, s. 183).

Citoslovce, či zvuky jsou znázorněny expresivněji a suplují i emoce, které se skrývají za daným zvukem.

Text jsem však nakonec ještě doplnila o informace ohledně mentální nemoci, jež jsou psány fontem Courier New. Jedná se o jakási medicínská okénka, jež jsou zprávami od personifikované Bulimie. Proto také každá taková zpráva končí dovětkem „S láskou, Bulimie". Tato slova tak plně odkazují i k samotnému názvu komiksu.(Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s.390).

Technika tvorby

Jelikož s tvorbou komiksů mám již drobné zkušenosti, sáhla jsem z počátku při tvorbě skic po tom, co mi bylo nejpřirozenější. Zprvu jsem jednotlivé náčrty stran, či jednotlivé detaily, vytvářela jen pomocí tužky. Ta postačila v prvních krocích. Náčrty byly dále obtaženy již pečlivěji pery typu FABER-CASTELL PITT. Pera mám v oblibě pro jejich vlastnosti. Jsou permanentní a voděodolné, což mi umožnilo do náčrtů dále vstupovat a ony se tak nerozpily. Náčrty byly částečně totiž i kolorovány akvarelem. Popřípadě jsem pro dramatické efekty či tíživější atmosféru užila i tuše.

Samotné výkresy pak posloužily pro vytvoření jednotlivých stran. Strany byly oskenovány, aby se s nimi dále pracovalo jen v programovém prostředí. Pro mě to byla nová výzva, jelikož s grafickými programy často nepracuji.

Pro grafickou práci jsem zkombinovala software Adobe Photoshop a zkušební verzi nástroje pro kreslení vektorových a rastrových obrázků EasyPaintTool SAI 2.

SAI jsem si vybrala právě proto, že jsem v něm už tvořila předchozí vlastní krátký komiks *Pokání*, jež byl navrhnut pro Open Call

Koma 2020 na téma Tabu (Sedláček, Z., Gazdagová, J. (Ed.). 2020, s. 48-59).

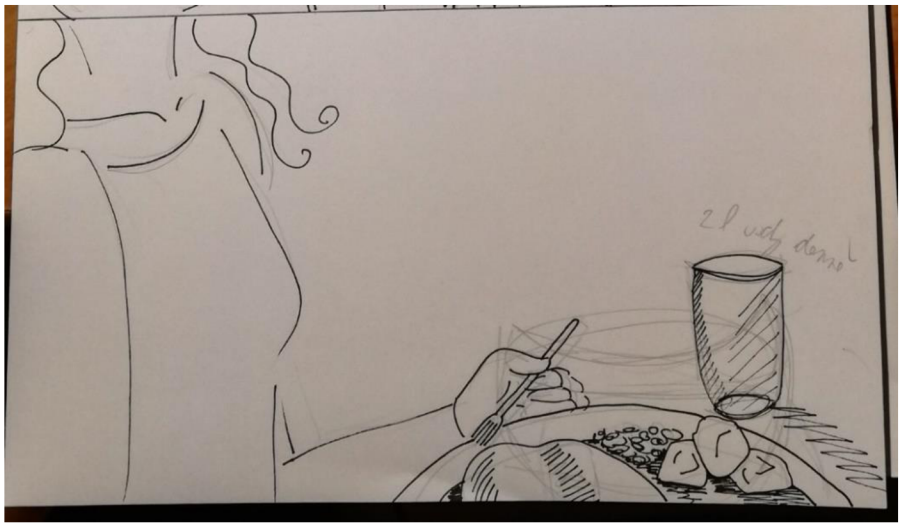
Při vytváření jednotlivých stran komiksu jsem postupovala následovně.

Zprvu jsem naskenované obrázky ve Adobe Photoshop „rozstříhala". Jednotlivé okénka byla dále exportována a finalizována v *softweru* SAI. Samotnou stranu komiksu jsem výsledně seskládala z takových obrazů do komiksové mřížky. Problém však vyvstal v tom, že tento proces byl poměrně zdlouhavý, tudíž jsem se rozhodla pracovat tak, že stránka jako taková se všemi svými aspekty byla vytvořena celá ve formátu A3 přímo v SAI 2.

Proces byl následný. Oskenovanou stránku s ručně psanými poznámkami, či navrženými dialogy atd. jsem vložila do programu a vytvořila dále další vrstvu, ve které jsem vytvořila tužkou potřebné obrysy. Nyní již stačilo vložit pod tuto vrstvu další takovou vrstvu dle potřeb a celou stranu kolorovat, aby má práce naplnila vlastní představy a požadavky.

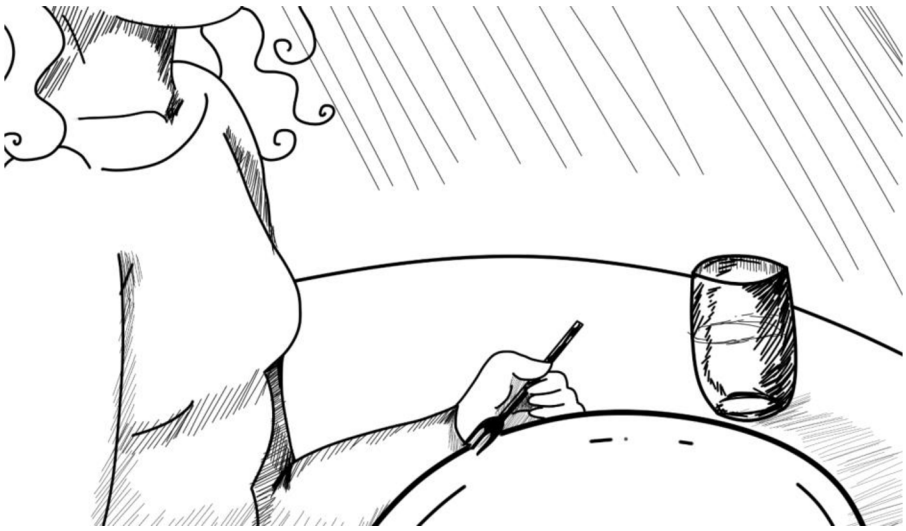
Takových vrstev při tvorbě jedné strany bylo užito průměrně dvacet. Záleželo především na detailnosti jednotlivých stran. Vlastní vrstvu tak v základu dostalo pozadí, vlasy, oblečení, obrysy jednotlivých postav, stínování a jiné dle vlastních potřeb pro usnadnění manipulace s prací na straně. Jednotlivé vrty též podléhaly efektům a texturám. Zkombinovala jsem tak i několik textur zároveň, avšak charakteristickou texturou pro vzhled samotného komiksu byla především textura zvaná Acuarela. Ta je nejviditelnější na okrově kolorovaných vlasech hlavní hrdinky, popřípadě je též užita na pozadí atd. Dále zde figurují textury s názvem 2, Canvas, Arpillera atd.

Postup tvorby



Krok č. 1.

Skica



Krok č. 2.

Obrysy

Šrafování

Krok č. 3.

Kolorování

Stínování

Strana komiksu

Zde si můžeme povšimnout jednotlivých prvků, kdy v rozvolněné mřížce bez mezer (Kořínek, Foret, Jareš, 2015, s. 390) se odehrává detail děje v prostředí autobusu. Panely nejsou nijak ohraničeny. Repliky jednotlivých postav se nacházejí v bublinách. Situaci v prvním panelu přibližuje komentář. Děj dokresluje i zachycená zvuková stopa písně ve sluchátkách.

Strana komiksu S láskou, Bulimie

Závěr

Cílem této bakalářské práce bylo vytvoření prvního dílu komiksu *S láskou, Bulimie*. Mým původním záměrem bylo vytvořit kompletní komiks, avšak postupem času jsem si uvědomila, že do stran komiksu nedávám vše, co příběh reálně potřebuje, aby nevyzněl příliš ploše. Tudíž jsem se rozhodla po domluvě s mou vedoucí bakalářské práce na tom, že první část vypracuji detailněji s tím, že na druhé části budu pokračovat v rámci diplomové práce.

První doprovodná textová část bakalářské práce se zabývala základní teorií komiksu, jeho historií zejména v Česku a českou komiksovou scénou.

Druhá textová část se zaměřila na autorský komiks v kontextu vlastního vývoje, komiks a postup jeho tvorby s využitím teorie z předešlých kapitol a dalších podpůrných materiálů. Při práci jsem se opírala o odborné zdroje a znalosti z dostupné literatury a jiných zdrojů.

První část komiksu *S láskou, Bulimie* sestává z 38 listů včetně obálky. Byla vytvořena digitálně pomocí dostupných programů. Fyzická finalizace je tvořena knihou.

Díky práci na komiksu v digitální formě jsem se posunula ve vlastních výtvarných dovednostech a obohatila mě o zkušenosti z počítačovými programy, jež mi budou nápomocny i v příštích letech. Také jsem si vyzkoušela vytvořit dle vlastního scénáře obsáhlejší práci, na které budu pokračovat i v příštích letech.

Resumé

Hlavní část této bakalářské práce obsahovala autorský komiks *S láskou, Bulimie.* Doprovodná teoretická část se skládala ze čtyř tematických okruhů. První kapitola se věnovala teorii komiksu včetně jeho funkčních prvků. Druhá kapitola se zaobírala zejména českou historií komiksu od 19. století po současnost včetně příkladů autorů a jejich tvorby v kontextu minulosti. Třetí kapitola obsahovala vývoj mé komiksové tvorby od dětských let až po současnost. Čtvrtá část se již zaobírala samotným autorským komiksem a jeho vývojem od počáteční inspirace, přes scénář, stylizaci, hlavní postavu, vedlejší charaktery, písmo až po technickou stránku tvorby s využitím grafických softwarů. Kapitola též obsahovala ukázku postupu tvorby a popisu jedné strany komiksu dle teoretických prvků, jenž se v komiksu nacházejí.

Summary

The main part of this bachelor's thesis contained the author's comic With Love, Bulimia. The accompanying theoretical part consisted of four thematic areas. The first chapter dealt with the theory of comics, including its functional elements. The second chapter dealt mainly with the Czech history of comics from the 19th century to the present, including examples of authors and their work in the context of the past. The third chapter contained the development of my comics from my childhood to the present. The fourth part dealt with the author's comic and its development from the initial inspiration, through the script, stylization, the main character, supporting characters, writing to the technical side of creating with the use of graphic software. The chapter also included an example of the process of creating and describing one side of a comic according to the theoretical elements found in the comic.

Bibliografie

Knižní a periodická literatura

McCloud, S. (2008). *Jak rozumět komiksu*. Brno: BB/art.

Kořínek, P., Foret, M., Jareš, M. (2015). *V panelech a bublinách*. Praha: Akropolis.

Toy_Box (2019). *Komiksová učebnice komiksu*. Praha: Paseka.

Drahoňová, T., Jislová, Š. (2020). *Bez vlasů*. Praha: Paseka.

Baudišová, M. (2020). *Bezdětná*. Praha: Labyrint.

Foret, M., Kořínek, P., Prokůpek, T., Jareš, M. (Ed.). (2012). *Studia komiksu: Možnosti a perspektivy*. Olomouc: (,SK)

Kořínek, P., Prokůpek, T. (Ed.). (2012). *Signály z neznáma: Český komiks 1922-2012*. Řevnice: Arbor vitae.

Sedláček, Z., Gazdagová, J. (Ed.). (2020). Open Call. *Koma 2020: Tabu*. Brno: Komixxx projekt z.s.

Francová, J., P. (2016). *Umění autorské knihy a výtvarná výchova.* Brno: Masarykova univerzita.

Internetové zdroje

CzechLit. (2019). *Czech Comics since 2000*. Praha: Czech Literary Centre. Dostupné z https://www.czechlit.cz/cz/kniha/czech-comics-since-2000-cz/

Boudová, A. (2018). *Dům o tisíci patrech: komiksová adaptace*. [Diplomová práce, Masarykova univerzita]. Archiv závěrečných prací MUNI. https://is.muni.cz/th/pmtiu/DP.pdf

Bierbaumerová, A. (2012). *KOMIKS – TAPETUM LUCIDUM*. [Bakalářská práce, Západočeská univerzita v Plzni]. Oddělení výtvarného umění.

https://dspace5.zcu.cz/bitstream/11025/4572/1/Bakalarska%20prace%20Adela%20Bierbaumerova.pdf

Jislova.com. [Webpage]. Dostupné z http://www.jislova.com/cs/

Němečková, P. (2011). Poruchy příjmu potravy. Medicína pro praxi, 8(11). 459-462.

Drtinová, D. (2021, leden 25). Bezdětná: Měla jsem deprese i bolavé tělo. Neplodnost je pořád tabu, těžko hledáte pochopení. [video] Dostupné z https://www.dvtv.cz/video/bezdetna-mela-jsem-deprese-i-bolave-telo-neplodnost-je-porad-tabu-tezko-hledate-pochopeni

Řeháková, R. (2020). Homeweethead. [webová stránka]. Dostupné z https://www.instagram.com/homesweethead/?hl=cs

Řeháková, R. (2016). Memento – Pamatuj. [webová stránka]. Dostupné z https://www.wattpad.com/story/89809501-memento-pamatuj

Obrázky

Autorčin archiv