

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Autorská kniha:  
Trať

Martin Schütz

ZČU-FDU  
Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor Ilustrace a Grafika  
Specializace Ilustrace Grafika

Bakalářská práce

Autorská kniha:  
**Trať**

**Martin Schütz**

Vedoucí práce: prof. akad. mal. Mikoláš Axmann  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

ZČU-FDU  
Plzeň 2023

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Akademický rok: 2021/2022

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Martin SCHÜTZ**  
Osobní číslo: **D20B0081P**  
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Ilustrace Grafika**  
Téma práce: **AUTORSKÁ KNIHA**  
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

### Zásady pro vypracování

*–min. 40 stran, kombinace způsobů tisku*  
Tvůrčí záměr: Vytvoření autorské knihy na mnou zvolené téma.  
Způsob realizace: Propojení digitálních a klasických grafických technik.  
Cíl: Zdokonalení se ve svých dosavadních zkušenostech a obohacení se procesem tvorby  
Předpokládaný charakter výstupu: Kompletně zpracovaná kniha, vytištěná ve třech exemplářích  
Rozsah průvodní zprávy: 3 NS

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**  
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

GOMBRICH, E.H. Příběh umění Praha Argo, 1997, ISBN 80-7203-143-080-504-0685-9.  
PIOAN, José. Dějiny umění 10, (Euromedia Group, 2000). Vyd. 4, ISBN 80-244-0218-210  
Vachal, Josef. Krvavý roman: studie kulturně a literárně historická. 3. Vyd. Praha: Paseka, 1990. ISBN 80-85192-00-4.  
AUGUSTIN, L. N. Jiří Trnka. Praha. Academia, 2002. ISBN 80-200-1050-5  
Šalamoun, Jiří, Představitelné pohledy na svět. Praha, Baobab, 2015, ISBN 978-80-7515-609-7

Vedoucí bakalářské práce: **Prof. akad. mal. Mikoláš Axmann**  
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2022**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



L.S.

**MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.**  
děkan

**Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.**  
vedoucí katedry

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2023

.....  
podpis autora

# Obsah

1. Úvod o knize – str. 6
2. Tématizace – str. 7
3. Komiks jako médium – str. 8–9
  - 3.1 Scénář
  - 3.2 Storyboard
  - 3.3 Kompozice
  - 3.4 Lettering
4. Kresba – str. 10
  - 4.1 Technika
  - 4.2 Reference
5. Formát a vazba – str. 11
6. Inspirace – str. 12
6. Závěr – str. 13
7. Resumé – str. 14
8. Zdroje – str. 15
9. Ukázky – str. 16–31

Děkuji vedoucímu práce prof. akad. mal. Mikoláši Axmannovi, za prostor, důvěru a za konstruktivní kritiku a poznámky během konzultací mé bakalářské práce.

## 1. Úvod o knize

Trať je bakalářskou prací v podobě autorské knihy ve formě komiksu. Výchozí bod knihy a jejího příběhu je mnou napsaný scénář, z kterého vznikl storyboard a z něho nadále kompozice celé knihy. Komiksový formát mi byl výzvou a bránou otvírající pole nového média, schopného přetavit text do časovosti jednotlivých kreslených záběrů. Kniha reaguje na téma tklivosti věcí a pomíjivosti našich vlastních, mnohdy zacyklených životů, skrz prostředí železnice a rychlíku Berounka vykresluje atmosféru a vytváří dějovou linku, protínající především tichý příběh, který má za cíl vytvořit prostor pro vlastní interpretaci. Kniha je tu pro všechny, co utíkají před sebou samými.

## 2. Tématizace

Při hledání a volení tématu mé bakalářské práce jsem se uvolněně a aktivně díval kolem sebe, pozoroval sám sebe a život okolo mě a zamýšlel se nad zdánlivě jednoduchými otázkami typu „Co“, „Jak?“, „Proč?“, „Kde?“.

Co mě vlastně fascinuje? Co se mě týká aniž bych o tom přímo věděl, nebo aniž bych to doposud vědomě vnímal? Existuje téma, které se mě dotýká každický den? Bylo by takové téma opravdu schopné prořít moji vlastní každodennost skrz naskrz? Jak takové téma vůbec vypadá? Kde je to slovo?

Jednoho dne jsem čekal na vlak a jak jsem stál na nástupišti v pražských Kolovratech, kde nehlásí příjezd ani odjezd jednotlivých vlaků, zaposlouchal jsem se, jak pomalinku z dálky začínají šepotem syčet koleje. Netrvalo dlouho a po kolejišti jsem uviděl pomalu se přibližující rychlík, který nabranou rychlostí v mžiku oka projel nádražím a stejně tak, jak přijížděl, začal mizet za horizontem. Celou tu situaci jsem snad poprvé prožil maximálně přítomen a ohromen jsem si uvědomil kolikrát jsem už totéž zažil na jiných místech, v jiný čas. Uviděl jsem jak moc železnice provází můj život, jak a kde všude cestuji vlakem pravidelně, jak důležitá pro mě osobně byla pražská vlaková zastávka ve Strašnicích, jejíž dráha je již vyřazena a ona zaniká stejně tak, jako mizející vlak. V celé situaci jsem viděl krásnou metaforu existence, budoucnosti, přítomnosti a minulosti, metaforu života, který vede k fyzickému zániku, protože žijeme ve světě podmaněném časem.

S tímto vnitřním poznáním jsem začal vytahávat aspekty tématu jako jsou: čas, železniční trať a její vlaky, tklivost věcí, pomíjivost života, cyklus.

Všechna tato slova pak utvořila klíč, který postupně otvíral kresbu, scénář a formát knihy.

## 3. Komiks jako médium

### 3.1 Kompozice

Komiks mi byl sympatický od počátku zvolení tématu, jelikož jsem v něm viděl více než pouhý formát, nebo můstek mezi animací a knihou. Byl pro mě plnohodnotným médiem, které kloubí filmové principy fázování (stříhu, přechodu, statiky a dynamiky jednotlivých obrazů) do kresby, odprošťující se od plátna a animačních 12 či snad 24 obrázků na sekundu děje.

Vytváří tak v knize prostor pro práci s časem odlišně než to dělá klasická souhra psaného textu a obrazového doprovodu. Text se transformuje do obrazu složeného z jednotlivých záběrů, které dohromady skládají tempo knihy a autor tak musí vnímat prostotu některých částí, které si právě díky své jednoduchosti mohou dát navzájem vyznít. Kniha dýchá.

Juxtapozice jednotlivých panelů stránek současně představuje prostor pro vytvoření aktivního rámce, v kterém je kresba zasazena a který může být také efektivně popírán, kdy panel může jít až na spad a tak opustit pevný rámec stránky. Tento princip je jedním z principů východního – zejména japonského komiksu, kterým se ve své práci inspiroji.

### 3.2 Scénář

Při vytváření scénáře jsem se vždy snažil meditativně vnímat okolní svět a zároveň se nacítit na přítomný okamžik určený k psaní. Psal jsem o dráze, o vzniku vlaku a o tom, jak umírá starý dělník Českých Drah a jak cestuje vlakem skrz limbo, které pro mě představuje hranici mezi reálným zdánlivě živým světem a smrtí.

Snad každý z nás v životě dělal skutky, které by chtěl vzít zpátky, kterých lituje, ale které ve své fyzické podobě už změnit nejde, protože jsou pryč a my se tak ocitneme v situaci, kdy poučení vlastní chybou, jedinou cestou ke smíření sama se sebou je schopnost odpustit si. S touto myšlenkou jsem psal o setkání dvou lidí, kteří se kdysi dávno znali a představoval jsem si, že by zrovna tento odchod mohl být prostorem pro finální kontakt, pro smíření.

Scénář měl zároveň za úkol být dostatečně kompatibilní pro kresbu storyboardu komiksu, soustředil se tak více na prostředí a atmosféru a detailům nechával prostor na domyšlení v kresbě samotné.

## 3.3 Storyboard

Kreslení technického scénáře – storyboardu bylo podrobena komiksovému formátu, který pracuje s kamerou a časovostí jednotlivých stran, dvojstran, kapitol. Storyboard v tomto případě neznamena přímé navrhování stránek, ale kresbu jednotlivých záběrů, které teprve budou stránku skládat.

Nepřistupoval jsem ke kreslení tedy jako ke skicování komplexního obrazu, ale jako k sekvenci vyjadřující dějství ukotvené v čase. Storyboard zároveň respektoval a vycházel z obrazotvornosti scénáře, která byla místy volně k domyšlení – vytvořil jsem tak prostor sám pro sebe při kresbě objevovat a studovat nové věci, ale také si volně domýšlet a kreslit z paměti to, co už jsem nějakým způsobem znal.

Storyboard měl za cíl vykreslit úhel kamery, možné rozpětí pozdějšího panelu komponovaného na stránku a plynulost celého dějství.

Byl kreslen tužkou podobným principem jako je kreslen do animovaných filmů – do oken unifikované velikosti, která mi později dávala svobodu při navrhování jednotlivých stránek, jelikož jsem se nemusel přímo vázat na to, jestli panel bude horizontálního nebo vertikálního charakteru, mohl jsem ho natahovat a dokreslovat tak, jak mi přišlo v rámci kompozice celé dvoustrany efektivní.

Vycházel jsem z principu který používá při kreslení storyboardu animace, ale i mangy (japonského komiksu) kupříkladu Hayo Miyazaki z Japonského studia Ghibli.

Výsledný objem nakreslených záběrů jsem po jejich dokreslení vzal a začal z nich navrhovat a skládat jednotlivé stránky knihy. Snažil jsem se vždy pracovat tak, aby fungovaly při každém otočení jako volně navazující dvojstrany.

### 3.4 Lettering

Komiksový lettering znamená v mém případě výslednou digitální úpravu kresby, orámování panelů, případné začištění volného prostoru, vysázení textu a dokreslení bublin. Můj přístup k letteringu byl s maximální dbalostí na přesnost, ale jelikož jsem nechtěl skrz počítač ztratit živost provedení kresby, tak jsem se snažil lettering dělat na grafickém tabletu rychle, bubliny kreslit svižně od ruky a dovolit si udělat i pár chyb v občasném nezáměrném přetažení rámečku.

Do knihy jsem po konzultaci zvolil kreslené písmo Joa, které by mělo navazovat na charakter kresby a nerušit.

## 4. Kresba

### 4.1 Technika

Kreslení jednotlivých stran spočívalo v narýsování základního rozvržení ořezu a aktivní plochy, neboli rámce do kterého byly kresleny panely. Dále jsem za pomoci tužky v detailnější podobě překreslil a samovolně v kresbě zvětšil zmenšeniny návrhů stránek na tentýž již rozvržený papír. Skica se pak prosvítla na prosvětlovacím stole, položil se na ni čistý akvarelový papír s jemnou texturou a na ten se kreslilo a malovalo kombinací plného mokrého brushpenu (samoplňacího cestovního štětce) a variací plochých suchých štětců, namáčených do čínské tuše a sušených na vedlejší zbytkový papír tak, aby mi jejich stopa vyhovovala a byla suchá tak akorát.

Vztah ke štětci jsem v sobě choval od mala, ale k brushpenu a ke kresbě štětcem jsem dospěl zhruba před šesti lety, kdy jsem hledal jednoduchý a efektivní nástroj, který by mi umožnil kreslit plenér rychle a bez toho, aniž bych s sebou musel neustále nosit nádobu s tuší, kahánek či skleničku a vodu. Předtím, než jsem zvolil černobílé monochromatické provedení jsem vyzkoušel i monochromatický akvarel, barevné tempery nebo anilinky. Charakter štětce a čistě černobílá škála však nejlépe vystihovaly existencionální atmosféru komiksu. Kresba se tak soustředila na práci se světlem a stínem, se siluetou a barvou a především s linkou.

### 4.2 Reference

Podstatnou částí, která se váže také na storyboard, je referenční průzkum, kdy jsem vyrážel ven do terénu sbírat fotografie nádraží, vlaků, plenéru a všemožných detailů, které poté při kreslení využívám a kombinuji s kreslením z paměti a letným, striktně selektivním užitím internetu.

## 5. Formát a vazba

Formát knihy vzešel pocitově z bádání po poměru udávajícím pomalejší tempo čtení, dostatečně houževnatém natolik, aby byl schopen unést i dynamiku akce a ve dvojstraně utvořit dostatečně horizontální prostor pro přelévání panelů.

Výsledný čtvercovitý formát knihy 235x281 milimetrů vychází z pokreslovaných originálů, které byly poté posprodukčně zmenšeny tak, aby se zachoval stejný poměr stran a kresba zůstala proporčně nejvěrnější originálům.

Jako vazbu pro Trať jsem zvolil šitou lepenou měkkou vazbu V4, u které jsem cíleně nechal otevřený hřbet, jako detail značící určitou nedokonalost, odkazující na prapůvodně brakový pohled veřejnosti vůči komiksu, který podle mě v dnešní době snad už téměř není aktuální a je předpojatý.

Knih neprozrazuje svůj název hned na obálce, i když její motiv předznamenává obsah, a tím také podporuje výzvu kolemjdoucího nahlédnout dovnitř a zjistit co se skrývá za obálkou, za tím otevřeným hřbetem.

## 5. Inspirace

Velkou inspirací pro mou práci byl japonský pojem „mono no aware“ vyjadřující pathos věcí, jakousi vlastnost citlivosti vůči pomíjivému, kdy jsme schopni melancholicky vědomě vnímat současně krásu a pomíjivost našeho živého i zdánlivě neživého okolí.

Dále je pro mě důležité dílo zesnulého japonského animátora a komiksového kreslíře Satoshi Kona, který ve svých filmech využívá koncept zacyklení – opakujících se událostí měnící svůj vizuální kabát, které později příběhově splývají dohromady a potírají tak hranici mezi tím, co se stalo v minulosti a co se děje nyní, vytváří tak v divákovi rozpor který ho nutí přemýšlet nad tím, co vnímáme jako skutečnost a co už ne a jestli samotný princip toho, že se nám něco kupříkladu zdá, nemá stejnou váhu jako když se nám něco děje když bdíme a jak moc se tyto světy prolínají. Současně je Satoshi mistr stříhu, který jsem se i já snažil ve své práci promítnout skrz linearitu dvojstran.

Jako další autor je žijící, čirě komiksový kreslíř Inio Asano, který podobně jako Satoshi Kon pracuje s časem, ovšem Asano se snaží čtenáře přímo mystifikovat za pomoci zdánlivě chaotických skoků časem, které mají ovšem pečlivě vybraná místa v dějství, což patří i ještě s kombinací hyperrealistického prostředí se stylizovanými postavami mezi hlavní rysy jeho díla. Asano je autor zaměřující se na žánr kterému se v angličtině říká „slice of life“, který by se dal volně přeložit jako „kousek / střípek života“. Je to žánr kombinující autobiografii a vymyšlené, místy až fantaskní prvky.

Také musím zmínit tragicky zesnulého ilustrátora mistra Kim Jung Giho, jehož vytrvalá práce se štětcem mi byla velkou inspirací mimo jiné pro to, kreslit ještě více a nepolevit ve snaze se zlepšovat.

## 6. Závěr

Práce na Trati mi otevřela obzory ohledně vlastních nedostatků na poli kresby, ale také mi ukázala, že je mi médium komiksu v něčem vlastní, že mě baví a naplňuje stejně tak jako mě dokáže potrápít. Komiks je komplexní a ukázal mi jak jinak se dá přistupovat ke kompozici samotné, k bezhlavému vyprávění a ke knižnímu vyprávění.

Na závěr bych chtěl rozhodně poděkovat rodině, která mě podporovala nejenom skrz období kdy jsem byl doslova celé dny zavřený v pokoji, kde jsem přes měsíc a půl v kuse kreslil všech 70 stran komiksu. Zejména děkuji své mamince, která se o mě toto období starala a díky níž jsem se nemusel starat o nic jiného než o kreslení. Také děkuji svým kamarádům, kteří mě skrz toto období psychicky i materiálně podporovali.

Děkuji Viktorovi a Barče.



## 7. Resumé

Track is a bachelor's work which represents comic book format that resembles topics of existence, transience of life, beauty and sentiment of all quiet and lifeless things around us. It takes reader on a journey of last train ride of an old railway worker, who travels across limbo of his own mind, towards inevitable death. In this piece I try to depict limbo as a space that is borderline between life and death, space in which we can tackle our inner conflicts and hopefully find peace. This work also aims to awaken questions about how much are we able to see what is important in life and what is not, if we are even able to wage what is reality and what is surreal experience and what is the difference between the two, if there is one. I want to believe that Track is here for all of you who are trying to run away from themselves.

## 8. Zdroje

GOMBRICH, Ernst Hans. Příběh umění. Vyd. v češtině 2. (rev. a rozš.). Přeložil Miroslava TŮMOVÁ. Praha: Argo, 2003 dotisk. ISBN 80-7203-143-0.

PIJOÁN, José, Dagmar HALASOVÁ a František X. HALAS. Dějiny umění. 8. Vyd. 3. Praha: Odeon, 1990. Světové umění. ISBN 80-207-0432-9.

VÁCHAL, Josef. Krvavý román. Vyd. 4., v Pasece druhé. Praha: Paseka, 2011. ISBN 978-80-7432-087-3.

INOUE, Takehiko, Yuji ONIKI a Steve DUTRO. Vagabond. VIZBIG Edition. San Francisco, CA: Viz Media, [2008]-. Viz graphic novel. ISBN 9781421522814.

ASANO, Inio a Rachel THORN. Nijigahara holograph. Seattle, Washington: Fantagraphics Books, 2014. ISBN isbn9781606995839.

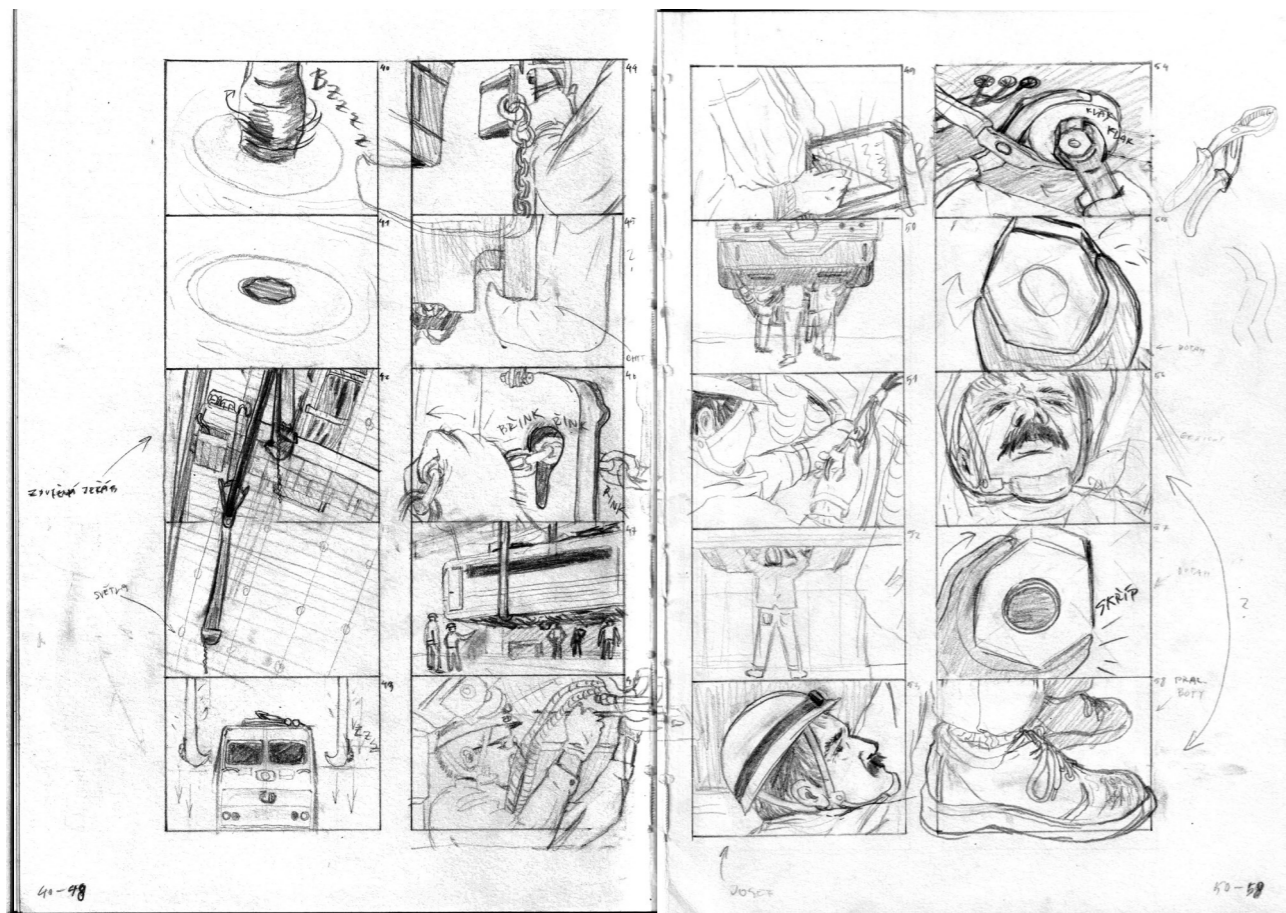
FUKUOKA, Masanobu. Revoluce jednoho stébla slámy. Přeložil Věra DUDMANOVÁ. Praha: Alferia, 2019. ISBN isbn:978-80-247-2513-0.

MIYAZAKI, Hayao. Nausicaä of the Valley of the Wind. Viz Media, Subs. of Shogakukan, 2012. ISBN 9781421550640.

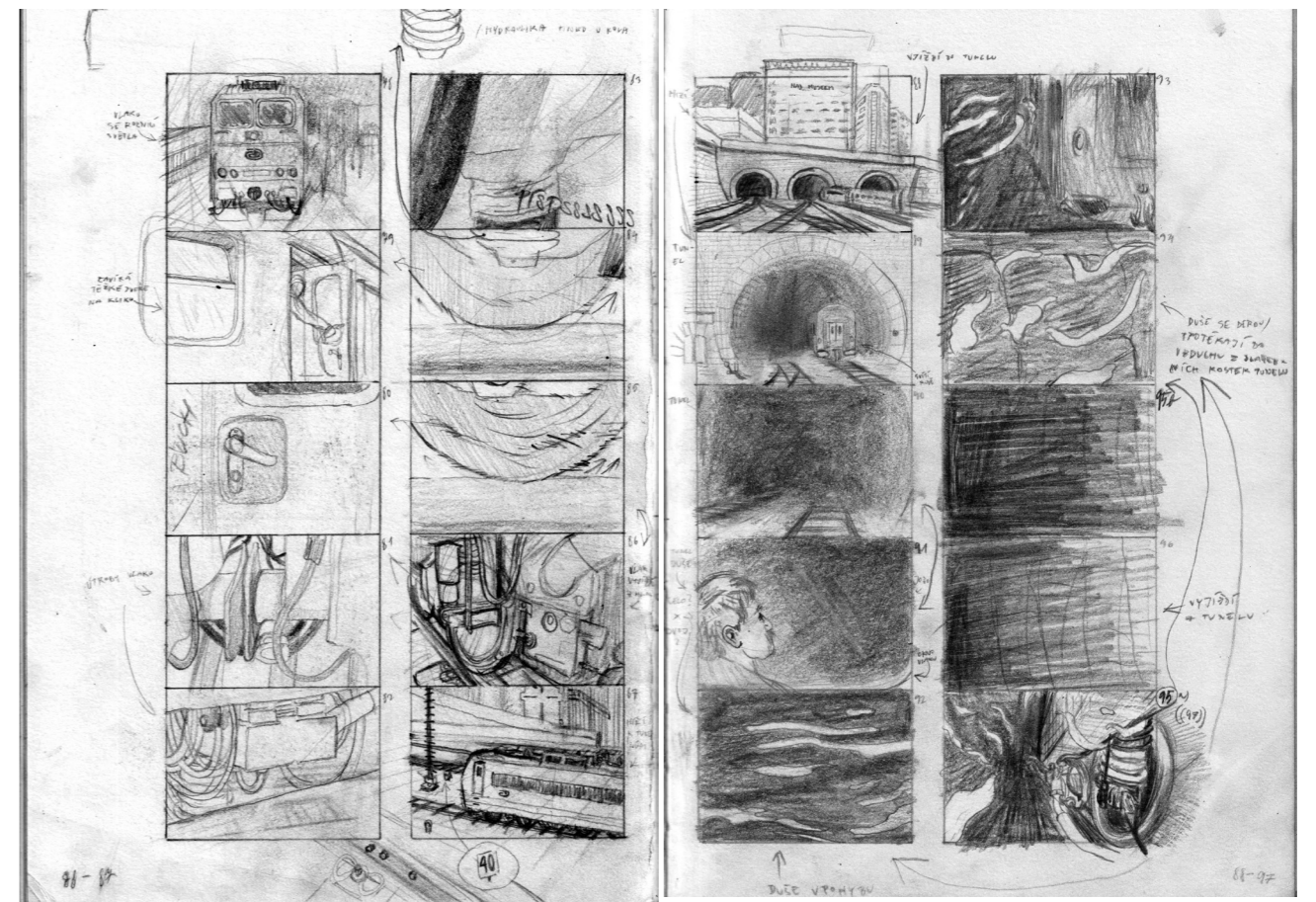
Herečka tisíciletí [animovaný film]. Režie Satoshi KON. Japonsko, 2001.

Paprika [animovaný film]. Režie Satoshi KON. Japonsko, 2006.

# 9. Ukázky



storyboard 50-59



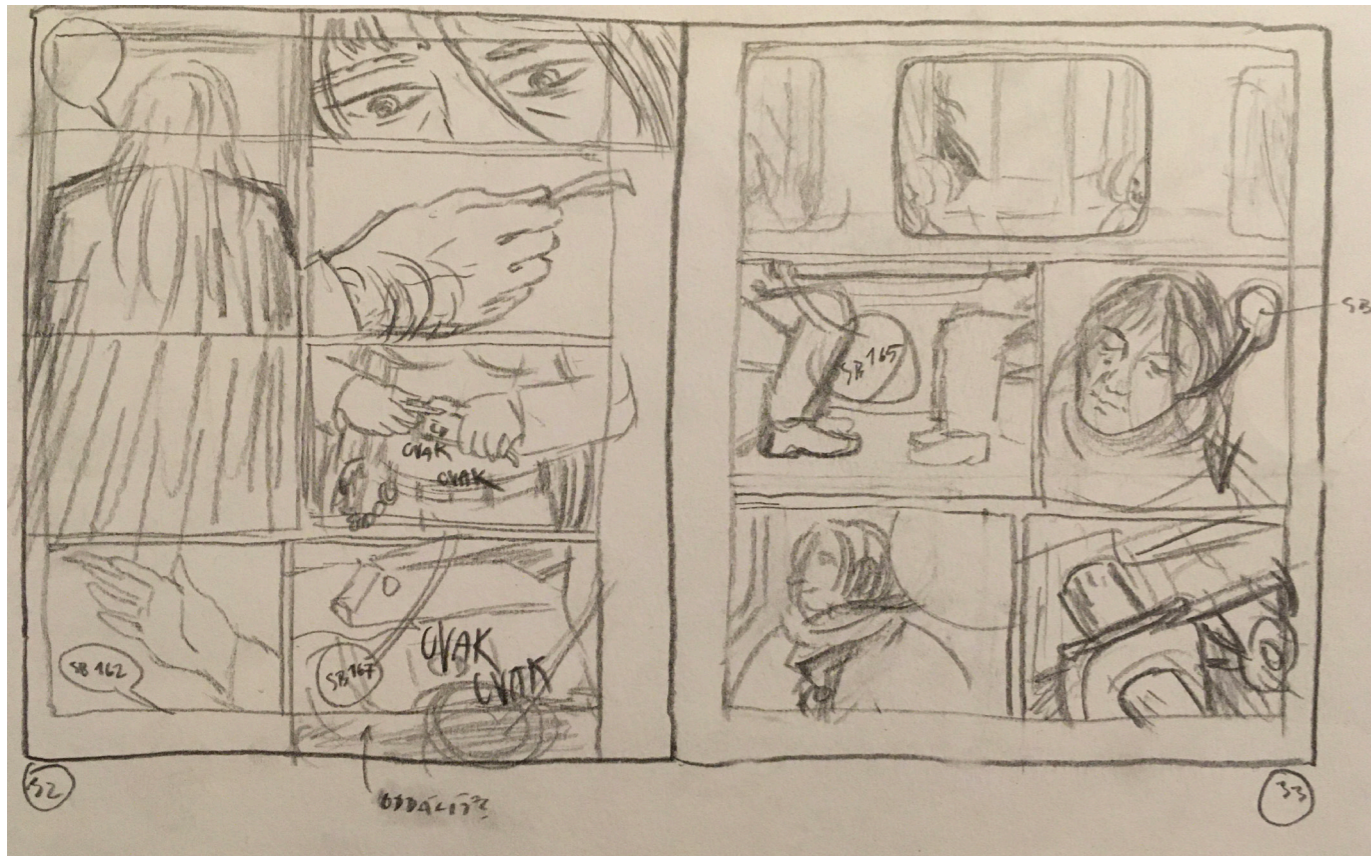
storyboard 80-89



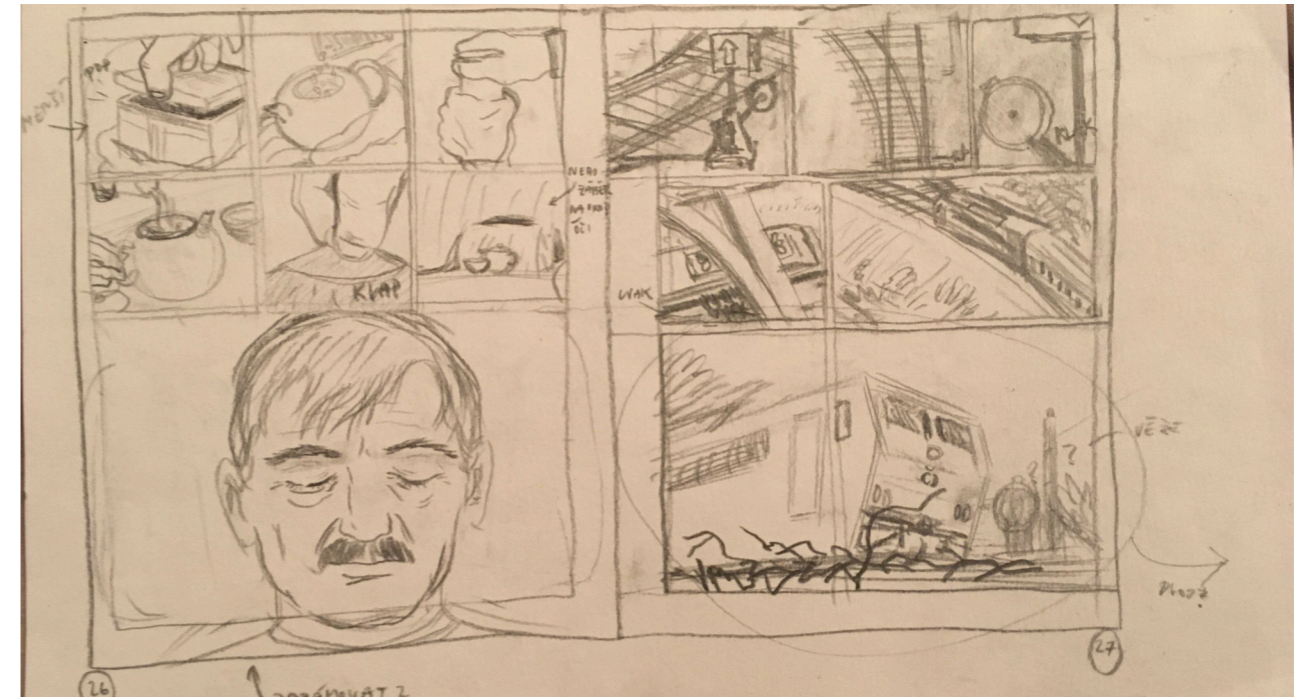
storyboard 70-79



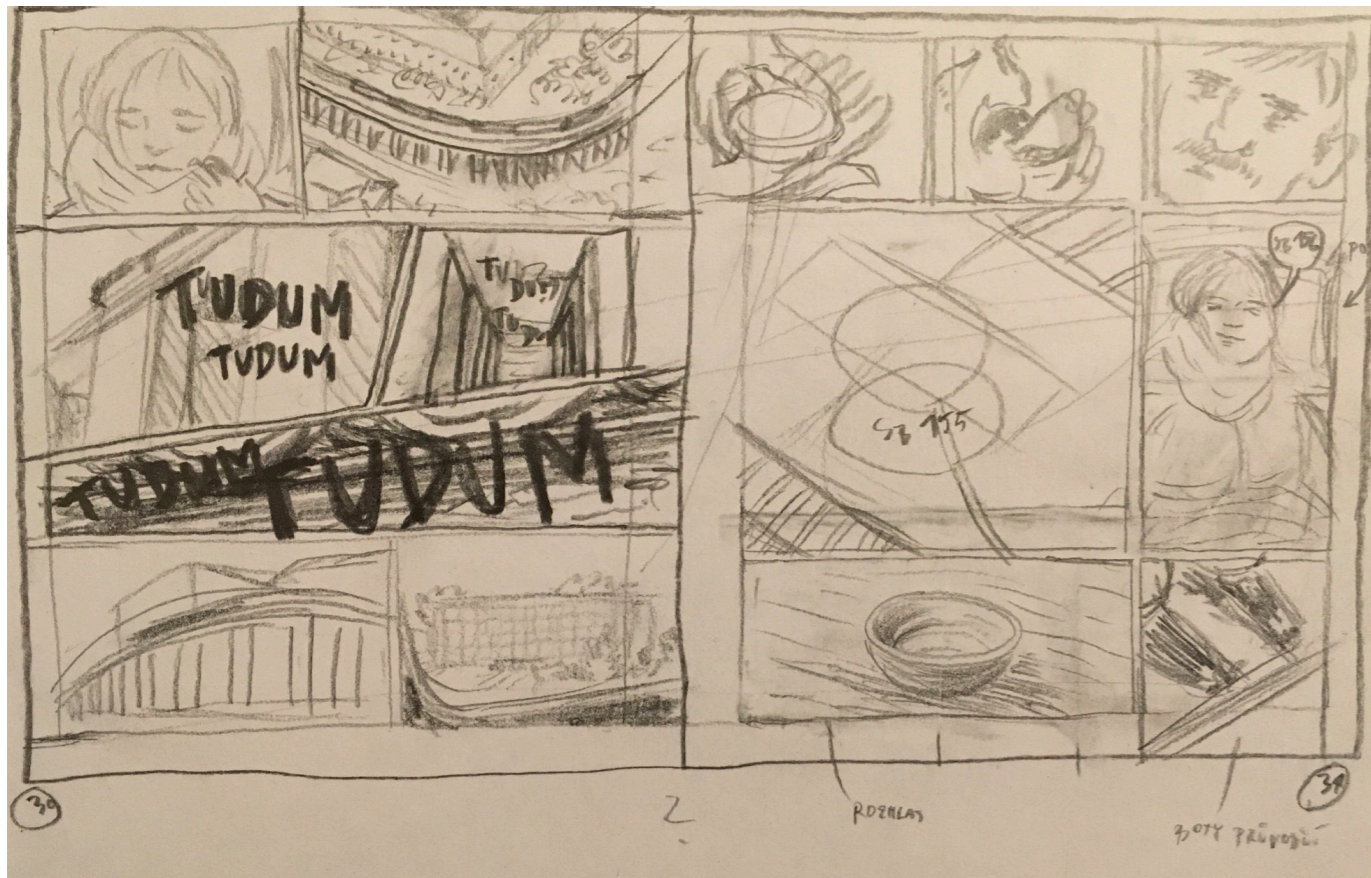
storyboard 260-269



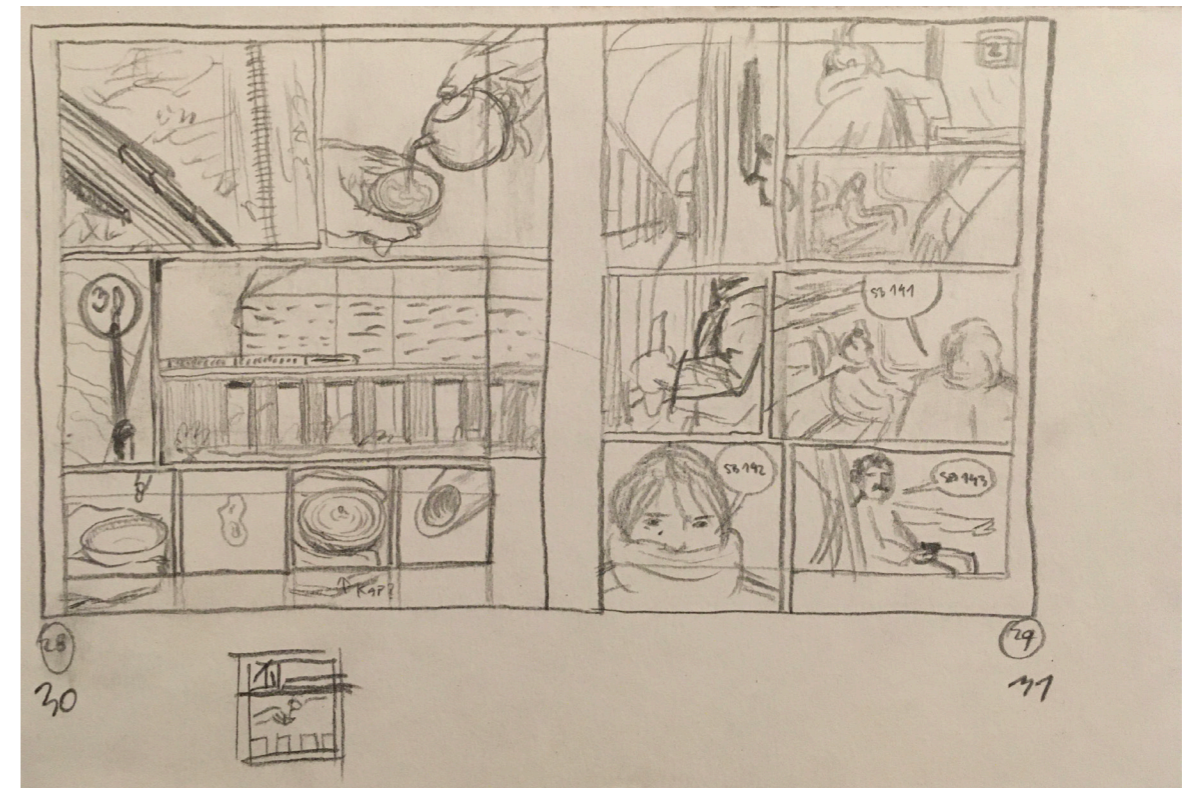
miniatury dvojstran 32-33



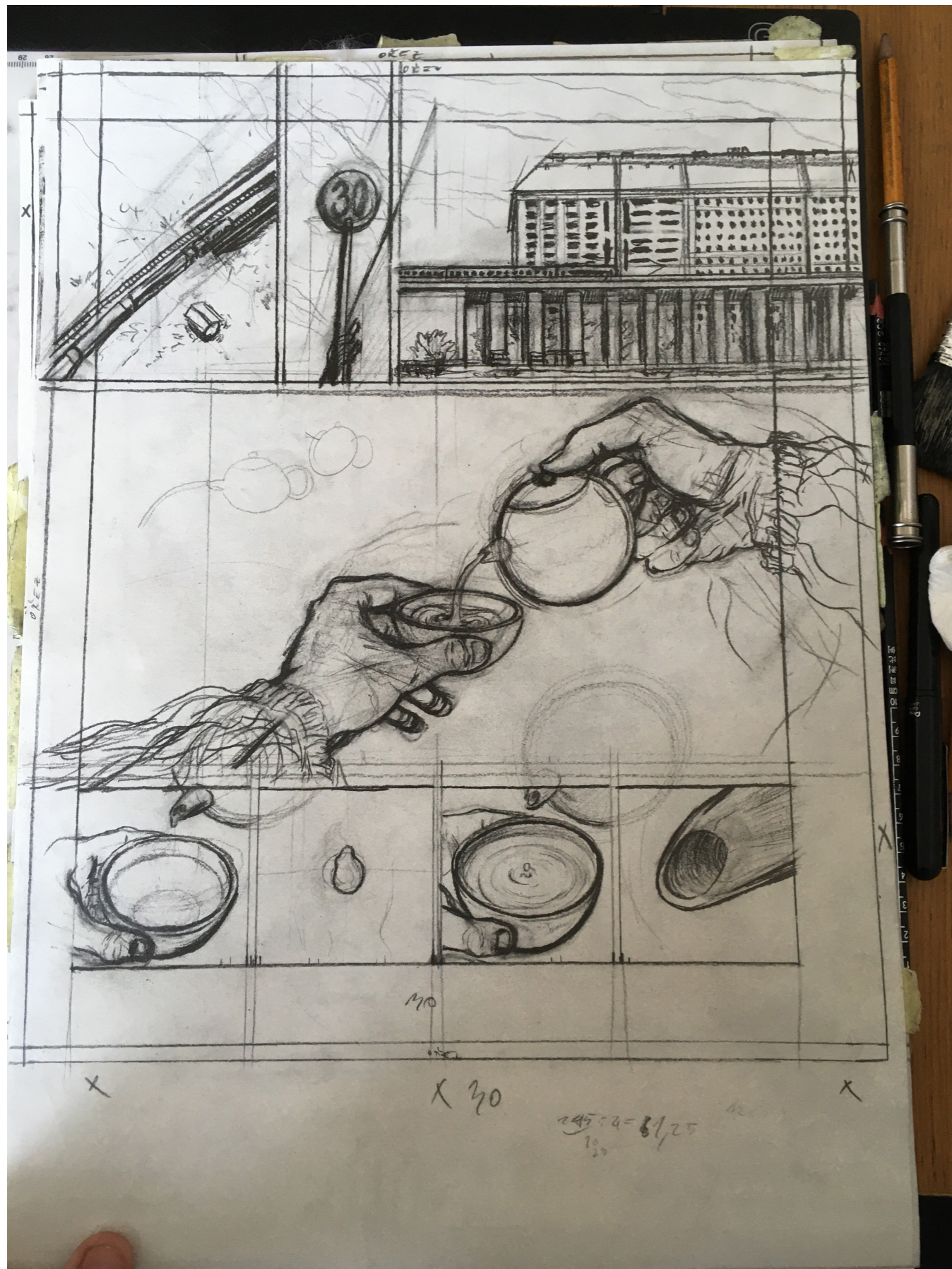
miniatury dvojstran 26-27



miniatury dvojstran 34-35



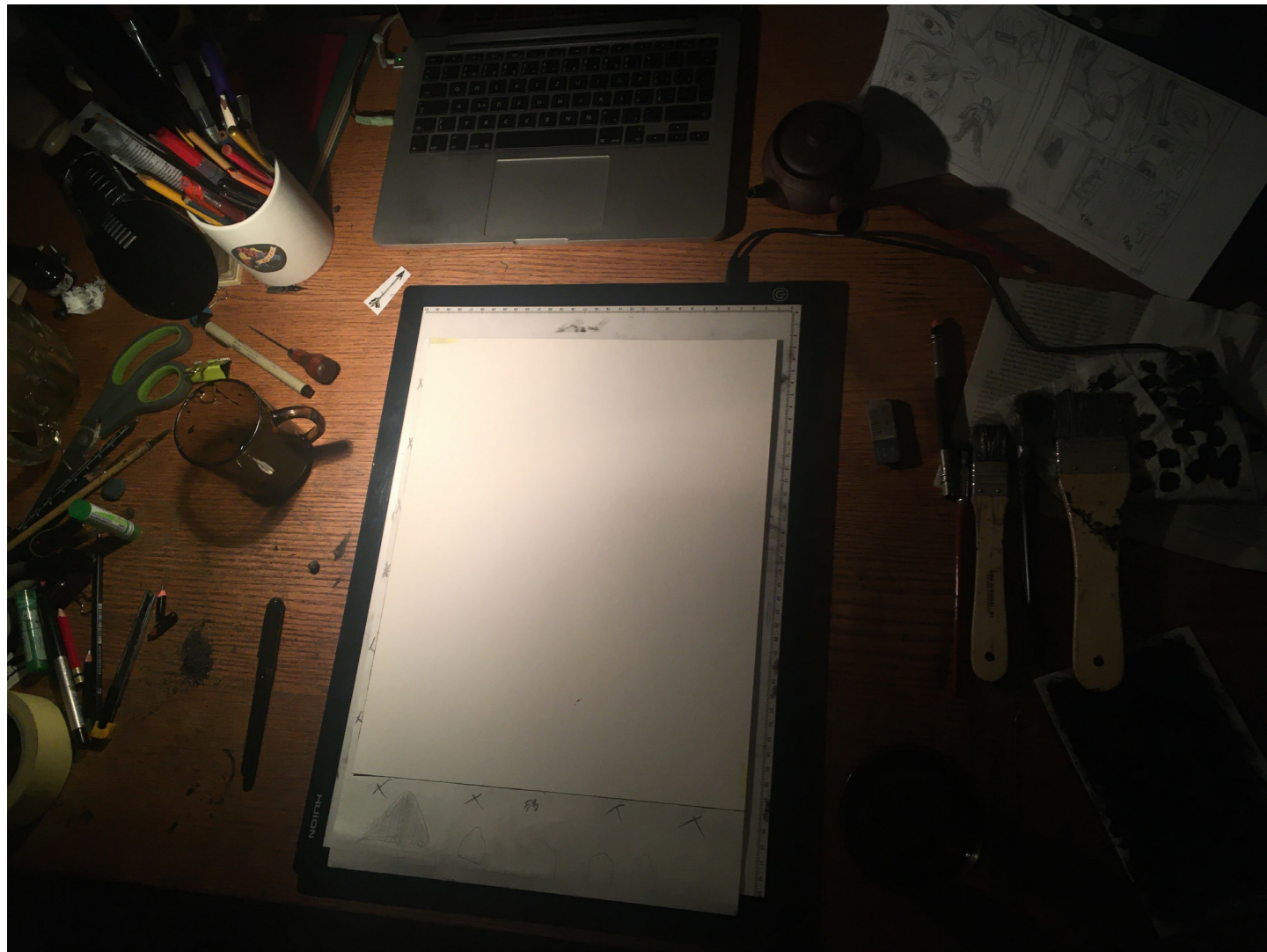
miniatury dvojstran 30-31



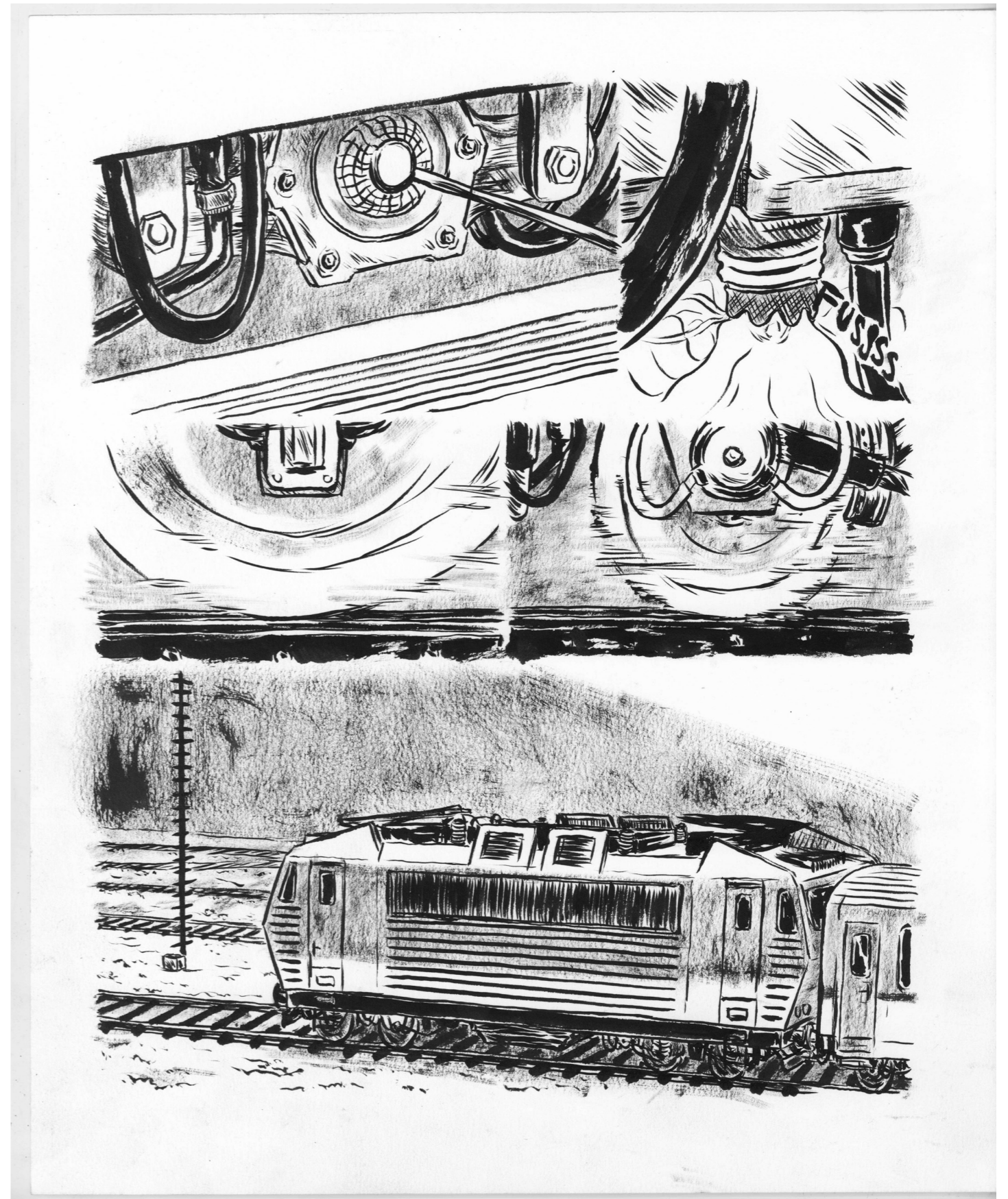
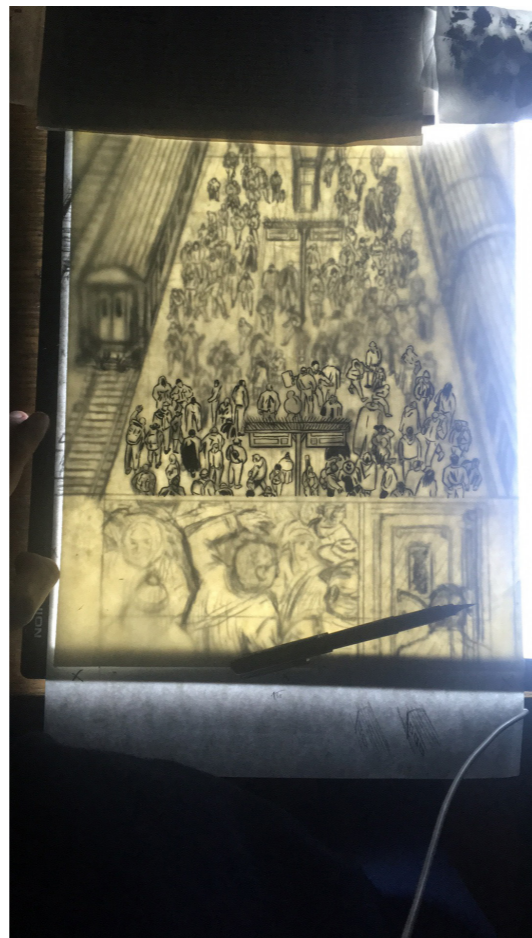
skica strany 30



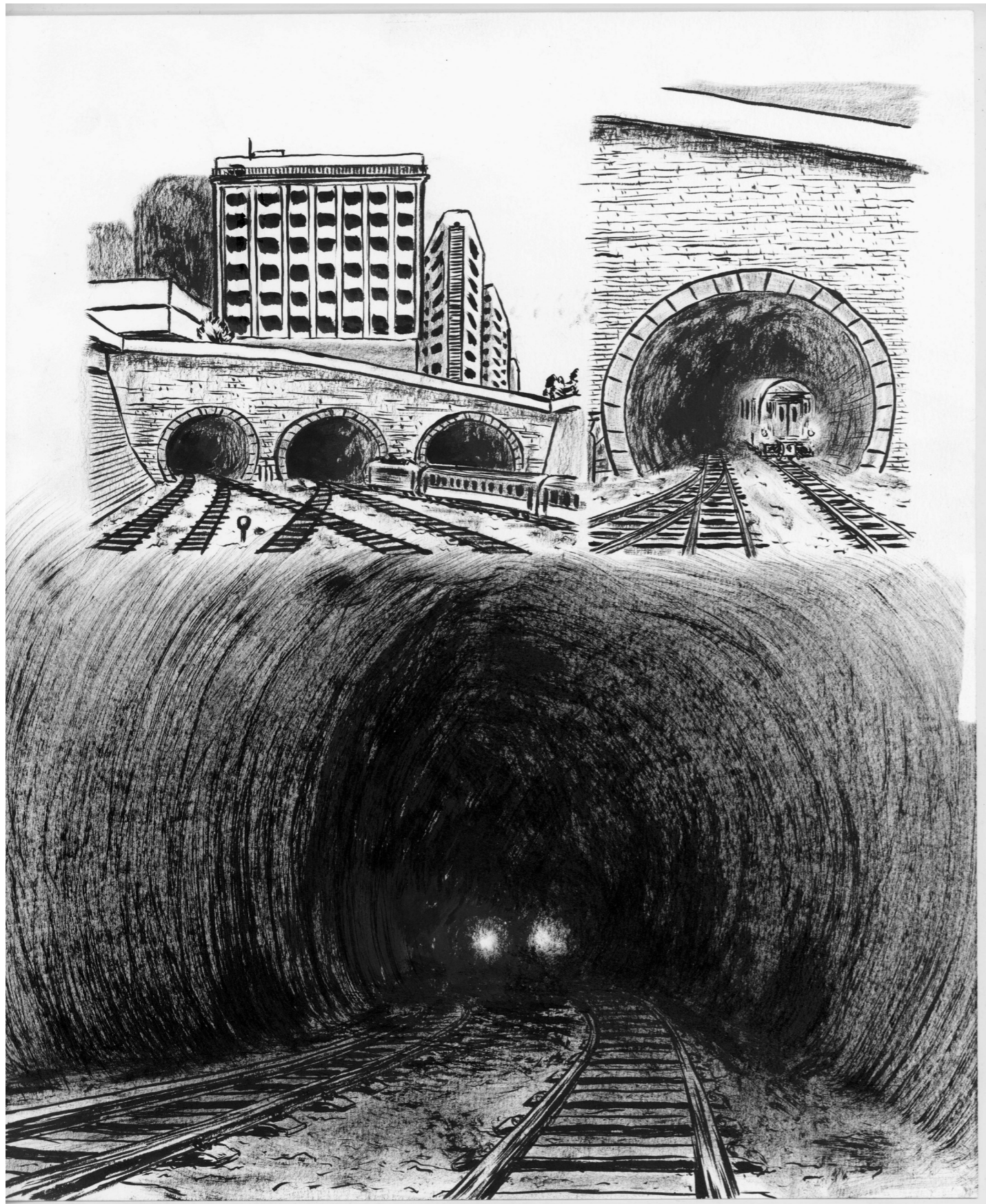
skica strany 26



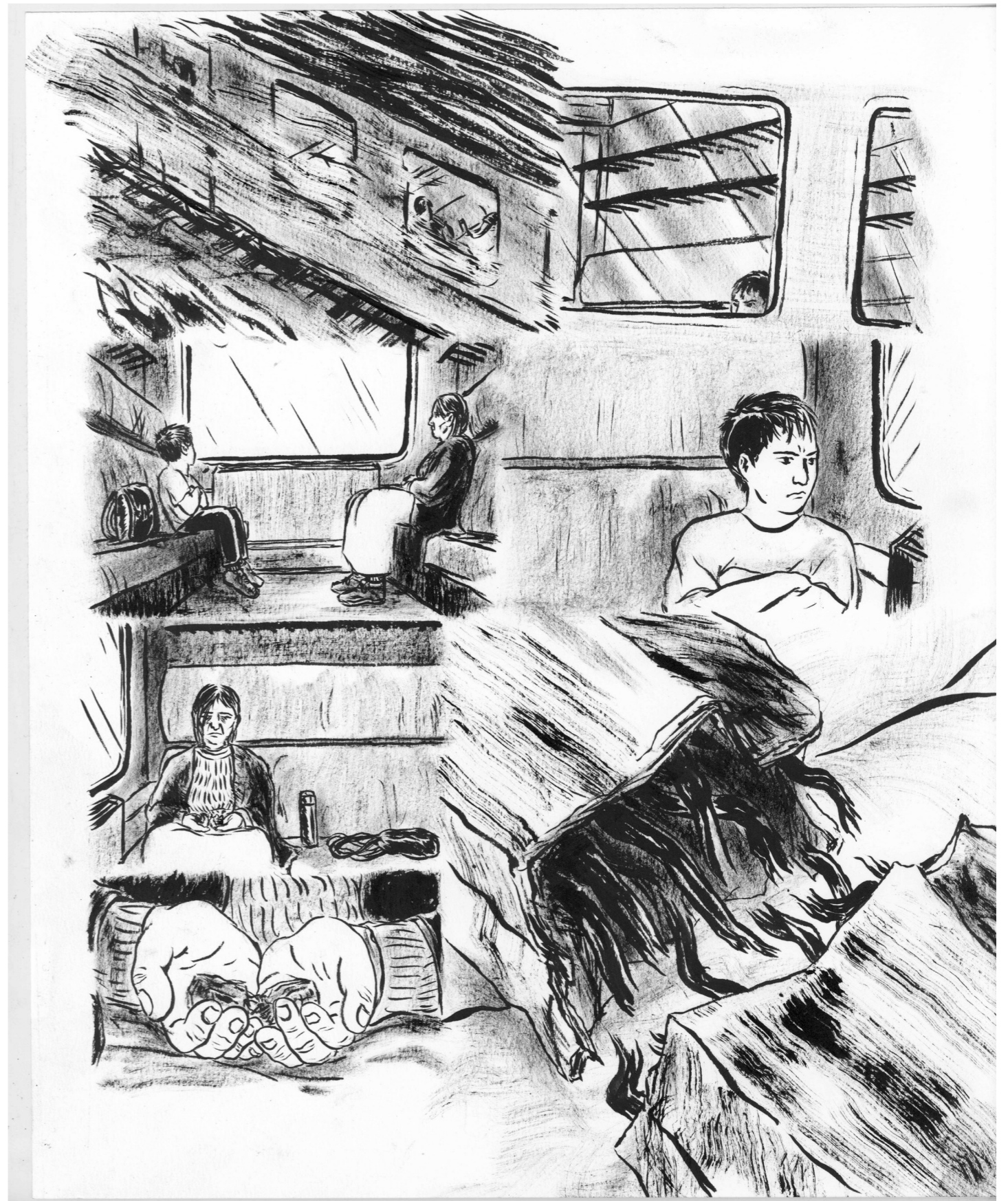
proces práce



neupravená, oskenovaná strana originálu



neupravená, oskenovaná strana originálu



neupravená, oskenovaná strana originálu



vlastní fotoreference – Praha, Strašnice zastávka



vlastní fotoreference – Praha, Hlavní nádraží



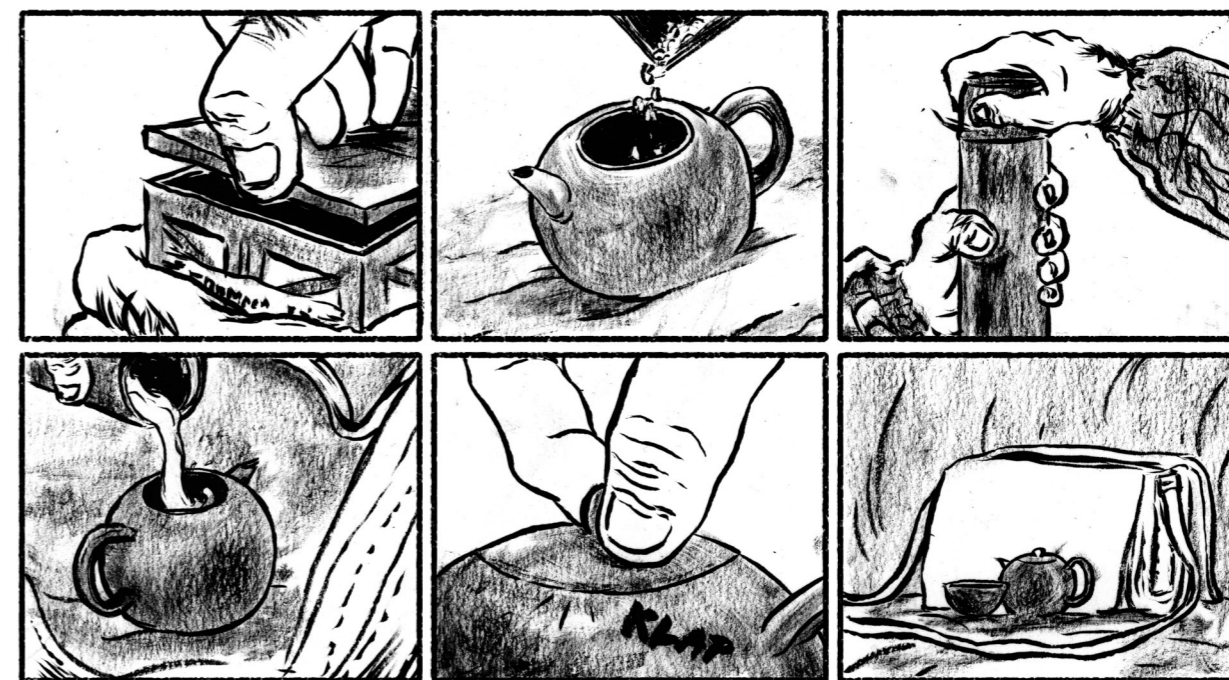
vlastní fotoreference – Z jízdy



vlastní fotoreference – Kupé



hotová strana 33



hotová strana 26



