

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

KOMIKS DLE VLASTNÍHO TÉMATICKÉHO VÝBĚRU

ČTYŘI ŽIVOTY

BcA. Simona Šlaufová

Plzeň 2016

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Katedra designu
Studijní program Design
Studijní obor ilustrace a grafický design
Specializace ilustrace

Diplomová práce

KOMIKS DLE VLASTNÍHO TÉMATICKÉHO VÝBĚRU

ČTYŘI ŽIVOTY

BcA. Simona Šlaufová

Vedoucí práce: Doc. M.A. Barbara Šalamounová

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2016

Zadání DP – vložit

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2016

.....

podpis autora

OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	6
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	8
3. CÍL PRÁCE.....	10
4. PROCES PŘÍPRAVY.....	11
5. PROCES TVORBY.....	13
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	18
7. POPIS DÍLA.....	20
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	23
9. SILNÉ STRÁNKY.....	25
10. SLABÉ STRÁNKY.....	27
11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	28
12. RESUMÉ	29
13. SEZNAM PŘÍLOH	31

1/ MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Od zakončení bakalářského studia uběhly tři roky a za tuto dobu jsem ve svém díle urazila další kus cesty. Vzniklo několik různých projektů, které spojuje ilustrace a částečně i grafika.

S každým projektem se snažím posouvat kupředu. Měním techniky zpracování a sbírám cenné zkušenosti. Pro představu uvedu několik konkrétních prací, které vznikly za poslední tři roky a ve kterých vidím největší posun mé tvorby a zároveň i postupné seznámení s komiksem.

První prací, kterou zmíním, je ilustrovaná knížečka s názvem *Chwal*. Tento projekt je i úzce spojen přímo s diplomovou prací. Mohla by reflektovat část cesty, kterou jsem urazila od počátku magisterského studia doposud. Tuto knížku jsem vytvořila na památku mého koně Chwala, který nás po dlouhé nemoci opustil. Byl to pro mne způsob jak se s touto ztrátou vyrovnat. Příběh vyprávěl ve zkratce život tohoto koně. Byl řešen především ilustrativně, ve formátu A5. Všechny ilustrace byly zhotoveny pouze tenkým černým fixem. Práce díky tomu získala zajímavý a čistý grafický vzhled. Zároveň podněcovala danou bolestnou situaci.

Druhý, pro mne velice zábavný projekt, který byl malou předzvěstí pro moji budoucí komiksovou tvorbu, nese název *Duchové lesa z celého světa*. Jde o knihu na principu leporela, která představuje fiktivní encyklopedii duchů lesa. Ztvárnila jsem zde velké ilustrace jednotlivých duchů, kteří o sobě mluvili v komiksových bublinách. Jednotliví duchové byli různě velcí. Abych tento rozdíl umocnila, byli někteří duchové pouze přes jednu stranu a někteří až přes strany tři. Díky leporelovému

principu je možné knihu celou rozložit a vidět tak velké duchy celé, kteří tak působili velice majestátním dojmem.

Dalším posunem v rámci komiksové tvorby je krátký komiks, čtvercového formátu s názvem *Slepičí únos*. Zde jsem použila vcelku netradiční a svým způsobem i experimentátorskou techniku. Prostředí pro jednotlivá okna jsem fotila v přírodě a do fotografií jsem vkládala kreslené postavy příběhu. Hlavní postavou byla slepice, která byla unesena dravcem, ale dokázala se mu vyprostit ze spárů. Spadla daleko od domova a ztratila paměť. Našel ji bažant a namluvil jí, že je bažantnice. Slepice ale nakonec přišla na to, že se stala obětí nehezkého bažantího podvodu a vrátila se zpět ke svým druhům.

Jen krátce se ještě zmíním o poslední práci, která mi přinesla komiksové zkušenosti. Jedná se o krátký, desetistránkový komiks o životě plzeňského embryologa Jaroslava Slípky. Musela jsem shromáždit informace a zvolila jsem cestu rozhovoru přímo s vědcem. Tato práce mne naučila základní principy komiksu a mnohé další. Například přizpůsobení formy a obsahu vzhledem k zadanému rozsahu.

Doposud jsem pracovala tedy na třech projektech, které nesly atributy komiksové tvorby. Umožnily mi osahat si celkový proces tvorby komiksu ještě před tím, než jsem se pustila do samotné závěrečné práce.

2/ TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Od dětství jsem milovala koně. Jakmile byla možnost začít se někde učit na koních jezdit, nezajímalo mě nic jiného. Docházela jsem do různých soukromých stájí, kde jsem si musela ježdění nejdříve odpracovat. Vždy bylo víc práce než zábavy v sedle. To mě v 15 letech dovedlo k tomu, že jsem si pořídila vlastního koně, i přes přísný zákaz rodičů. Díky tomu, že můj rozmar nehodlali podpořit, nezbývalo mi nic jiného než vše zvládnout sama.

Pořídila jsem si týranou mladou kobytku Natálku, které mi bylo líto. Neměla jsem ale dostatek zkušeností, takže jsem udělala mnohé chyby. Je to dlouhý příběh a mohla bych o něm vyprávět opravdu zdlouhavě, abych nastínila všechny důvody, které mě vedly k volbě tématu. Trošku ale přeskočím, až do momentu, který se stal zlomovým, nejen pro práci ale i můj život.

V první kapitole zmiňuji knížečku o koni Chwalovi. Ve svém vlastnictví jsem ho měla krátkou dobu. Pouze tři roky, než podlehl následkům své předchozí závodní kariéry. To co se poté dělo, jsem nedokázala chápat.

Má milovaná kobyłka, přišla o koňského partnera a na mne začala nahlížet, jako na někoho kdo to způsobil. Situace vygradovala natolik, že jsem z ní měla strach. To mě donutilo vyhledat pomoc. Seznámila jsem se s několika lidmi, kteří mi ukázali naprosto jinou cestu. Mého vlastního koně mi představili, ne jako zlé zvíře, ale jako zlomeného a smutného tvora bez důvěry, kterou tolik potřebuje. Mě postavili do role člověka, který se neumí ke koni chovat. Vlastně mu vůbec nerozumí. Díky tomu jsem se vzdělala a dnes razím cestu

přirozeného chovu koní. Vztah mezi mnou a Natálkou se posunul na zcela jinou úroveň.

Začalo mi připadat až nutné sdělit veřejnosti jak špatně se k těmto tvorům chováme. Sama sebe jsem se ptala, jaká forma sdělení by byla ta nejvhodnější. Psané slovo dokáže hodně, ale když ho spojíte s emotivním obrazem, dokáže se člověku dostat pod kůži možná ještě o něco víc. Vzhledem k tomu, že nejsem spisovatel, ale výtvarník, přemýšlela jsem o formě komiksového příběhu.

Volba byla jasná ve chvíli, kdy jsem v možných tématech našla variantu komiksu dle vlastního tematického výběru. Znamenalo to pro mě otevřené možnosti vlastního projevu. Možnost ztvárnit téma, které je mým želízkem v ohni už nějakou dobu. Ve chvíli, kdy jsem vypsala formální část diplomové práce, nebylo cesty zpět a stála jsem před velkým a náročným úkolem, který jsem si v tu chvíli vlastně ani nedokázala reálně představit.

3/ CÍL PRÁCE

Cílem mé práce bylo vytvoření komiksu v minimálním rozsahu třiceti stran za využití libovolné kresebné techniky. Chtěla jsem ztvárnit své myšlenky a poznatky tak, aby byli pochopitelné široké veřejnosti. A zároveň přijít na poutavý příběh, do kterého budu schopna všechny potřebné skutečnosti zakomponovat. Od počátku jsem se chtěla vyvarovat nějakému velkému poučování, neříkat konkrétním slovem tohle je špatně a tohle zase správně. Chtěla jsem vše nastínit, tak aby to čtenáře dovedlo k zamyšlení. K zamyšlení nad sebou samým i nad společností a vlastně i nad dobou ve které žijeme. Dále, jsem také chtěla upozornit na to, jak je důležité poučit se z chyb, které jistě každý ve svém životě natropí.

Celý tento koncept jsem chtěla promítnout do příběhu, který bude pojednávat převážně o koních a jejich současném soužití s lidmi. Upozornit na to, že podmínky, ve kterých tato zvířata běžně chováme, jsou již dávno přežitkem a naskýtá se nám cesta zcela nová. A to jak ve formě samotného prostředí pro jejich chov, tak i v přístupu jedince.

Od počátku jsem věděla, že chci, aby obrazová část zaujímala důležitější postavení nad textem. Aby sám obraz probouzel v lidech emoce a vysvětlil tak čtenáři mimiku, nebo spíše řeč těla koní. Ale byl to jen první z mnoha krůčků k samotné realizaci. Celou práci jsem vytvářela s myšlenkou toho, že chci, aby byla zajímavá jak pro děti tak pro dospělé. Cílovou skupinu jsem tedy nijak nspecifikovala.

4/ PROCES PŘÍPRAVY

Jak jsem již zmínila, na počátku mé práce vyvstalo mnoho otázek týkajících se samotného příběhu. Přijít na dobrý scénář byl velký oříšek. Velice dobře jsem věděla, co chci říct. Ale jak? To byl v tu chvíli trn v patě, který jsem potřebovala rychle vytrhnout.

Dlouho jsem na nic nepřicházela. Nakonec jsem si začala shromažďovat použitelné informace a ucelovat hlavní myšlenku. Bod po bodu jsem si vypsala všechna fakta, která musí příběh obsahovat. Z počátku byl tento seznam opravdu dlouhý, nebojím se říct, že nebral konce. Bylo tedy víc než nutné začít z vlastních nároků dobrovolně polevovat. A vrátit se zpátky na zem a zauvažovat nad tím co je v mých reálných možnostech.

Díky tomuto ujasnění jsem se dostala o malý kousek kupředu. Dalším důležitým bodem, pro mě bylo rozhodnout, zda bude hlavní postavou a zároveň vypravěčem, člověk nebo kůň. Nakonec mi přišla varianta koně vypravěče příjemnější. Čtenář možná tak lépe pochopí potřeby koní, pokud si je přečte z jejich pohledu.

Příběh začínal dostávat základní kostru, ale stále jsem nepřicházela na nic konkrétního, z čeho bych měla ten potřebný dobrý pocit. Jednoho dne jsem skoro ze zoufalosti pustila televizi, běžel nějaký dokumentární pořad o evoluci krys. A najednou byl nápad na světě. Je to přece tak jasné, nejlépe vše člověk pochopí, když se vrátí o pár století zpět na úplný začátek. Kdy koně žili divoce, bez přičinění člověka a v tu dobu byli zároveň i šťastní. Měli totiž vše, co potřebovali. Prostor, stádo, vůdce, kterému důvěřovali i svobodu. Bylo na nich, kam se vydají, nikdo jim nic neurčoval.

Tak, teď už to jen vpravit do příběhu. Během několika minut mi bylo vše jasné. Ukážu lidem, co pro nás koně v dějinách udělali a třeba pak snáze pochopí, že je na čase taky začít dělat něco pro ně. A jejich ochotu jim vracet ve stejné míře v jaké jsou schopni dávat ji oni nám.

5/ PROCES TVORBY

Prvním krokem samotné realizace tohoto rozsáhlého projektu byla samotná stylizace postavy koně a také definice hlavní koňské postavy. Potřebovala jsem jej nějak odlišit od ostatních koní v příběhu. Vzniklo několik návrhů, ale nejvíce se mi zalíbil koník se skvrnou kolem oka a jedním černým uchem. Koně v první a druhé kapitole mají charakteristické zbarvení, které vychází z reálného zbarvení divokých tarpanů, kteří se v Evropě vyskytovali ještě v první polovině 19. století. Měli tmavě zebrované nohy a úhoří pruh, který vedl od hřívky až ke kořeni ocasu.

Potřebovala jsem si také osahat a vyzkoušet, jak budu schopna s danou figurkou koně zacházet a v jaké velikosti je ještě dobře čitelný. Dobrala jsem se k poměrně obstojné variantě a začala jsem pracovat na zhotovení podrobné makety a zároveň scénáře příběhu. Zvolila jsem si, dle mého, příjemný formát snížené A4. Z počátku jsem neřešila nějaký konkrétní rozměr v milimetrech. Na to byl ještě čas a říkala jsem si, že se vše ukáže při procesu tvorby.

Scénář jsem rozdělila na čtyři samostatné příběhy. Konkrétně životy. Životy jednoho koně, který se narodí v různých dobách a ukáže tak čtenáři jak se měnila jeho životní situace vzhledem k dané době.

Začala tedy vznikat podrobná kostra komiksu, která ve finálním ztvárnění dosáhla téměř 50 stran. Zároveň jsem pracovala na charakterech jednotlivých postav. Jeden z životů se odehrává na počátku 20. století. Bylo tedy nutné vyhledat si a nastudovat jak vlastně tato doba vypadala a jak se lidé oblékali. V příběhu se objeví i vojáci, nijak konkrétně je nepředstavuji, ale inspirovala jsem se ruskými a německými vojáky z první světové války.

Rozepsala jsem si postavy, které jsem si potřebovala jasně charakterizovat. Bylo jich hned několik. Ve třetí kapitole z počátku 20. století najdeme postavy sedláka a jeho ženy, chamtivou ženskou, vozku a rádoby ruské a německé vojáky. Další lidské postavy jsou ve čtvrté a také poslední kapitole, která se odehrává v současnosti. Nebylo tedy tak složité si postavy definovat už jen proto, že jsem mohla charaktery hledat ve svém okolí. A opravdu jsem zde obsadila konkrétní osoby, dle toho jak jsem je ve svém životě poznala. Záporné postavy jsou tudíž inspirovány lidmi, se kterými nemám příliš vřelý vztah.

Současně se scénářem a charaktery jsem si osvojovala i výslednou techniku zpracování. Velice mne zaujaly fixy na lihové bázi od firem TWIN TOUCH a COPIC. Fixy mají dva hroty, jeden tvrdý a široký pro vyplňování ploch a druhý štětcového charakteru. Velkou výhodou je i možnost doplňování. Zkoušela jsem několik kombinací odstínů. Uvažovala jsem i o barevné variantě, ale nakonec jsem volila kombinaci 5 odstínů teplé šedi a dva odstíny přírodních hnědých společně s černou konturou. Díky této kombinaci jsem dosáhla žádaného naturálního charakteru komiksu.

Dále jsem přemýšlela nad obálkou. Chtěla jsem podnítit myšlenku čtyř životů. Vymýšlela jsem varianty, kde obraz podporoval rozdělení na čtyři části. Zároveň jsem ale nechtěla, aby toho obal neprozrazoval příliš. Uchýlila jsem se k variantě, kde je zobrazena hlava koně, která je rozdělena na čtyři části. Celek je doplněn autorským fontem, který se drží výtvarného charakteru celého komiksu. To znamená, že má černou konturu a je vyplněn jedním z hnědých odstínů.

Dalším bodem samotné tvorby byl font. Hned na počátku jsem zavrhlala možnost použít některý z dostupných počítačových fontů. Chtěla

jsem si vytvořit vlastní písmo a to hned z několika důvodů. Byla jsem přesvědčena o tom, že vlastní, ručně psané písmo krásně doplní výtvarnou stránku věci a nestane se mi, že by ve výsledku font kresbu potlačil či přebyl svojí výrazností a možná i počítačovou dokonalostí a strohostí. S vytvářením vlastního písma jsem neměla doposud zkušenosti. Což byl druhý důvod, proč jsem se uchýlila k této variantě. Pro tvorbu jsem využila velice přehledný a jednoduchý program pro editaci písem Font Creator, který je dostupný na universitních počítačích. Napsala jsem si abecedu, kterou jsem v tomto programu převedla do plnohodnotně fungujícího fontu, který lze nainstalovat na počítač a zobrazuje se vám pak ve všech programech umožňujících psaní textu. Vytvořila jsem si 3 varianty o různé síle tahu a výšce liter.

Písma jsem poté zkoušela současně s prvními nátisky vizuálů komiksu. Nakreslila jsem si první dvě strany, tak jak jsem si je představovala, že budou vypadat. Trochu jsem experimentovala. Zkoušela jsem kresbu nechávat pouze v černé lince a podkládala jsem ji různými strukturami papíru apod. Po realizaci nátisků, jsem však zůstala u původní práce s fixy. Tato varianta na mě působí živým a prostorovým dojmem. Zároveň však dobře čitelným.

Poslední bod, který jsem musela vyřešit, abych měla pohromadě všechny atributy pro komiks, byla tvorba bublin. Vyzkoušela jsem několik variant různých tvarů od kulatých po hranaté. Ale pouze přirozeně zakulacené bubliny, s charakterem komiksu, opravdu fungovaly.

Asi nejnáročnější částí této práce byla realizace originálů a samotné dokončovací práce v počítači. Při překreslování kompozic jsem využila prosvětlovacího panelu, který jsem si zapůjčila ve škole, a

ušetřil mi mnoho práce. Originály jsem si potřebovala nakreslit o 30% větší, než je výsledná velikost tištěné verze, abych byla schopná nakreslit veškeré detaily, které jsem si ve scénáři navrhla. Proto jsem si celý scénář nezvětšovala na kopírce. Některá okna jsem opravdu jen překreslila, ale větší část jsem ještě upravovala. Celý komiks jsem si nejprve nakreslila v lince, abych udržela jednotný styl. Poté jsem postupně okno po okně kolorovala.

Pohrála jsem si i s celkovou barevností. Situace v příběhu graduje od první kapitoly. Dalo by se říct, že je pro koně situace stále horší a horší. Tento fakt jsem podpořila právě i barevností. V první kapitole jsem koně pečlivě prokreslila hnědými odstíny, ale kapitolu od kapitoly jsem stále více využívala jen šedých odstínů a ubírala na intenzitě hnědých barev. Celý příběh má ale dobrý konec, takže když se situace začne zlepšovat, přidala jsem opět na intenzitě hnědých barev.

Po dokončení všech kreseb a potřebných komponentů, jsem vše naskenovala. Sken jsem musela několikrát nestavovat, aby si práce zachovala své původní barvy a byly znatelné všechny stupně šedi.

Čekalo mne ještě mnoho práce na počítači. Jednotlivé panely jsem řadila v příslušném pořadí v programu Adobe Indesign. Drobné retuše jsem prováděla v programu Adobe Photoshop. Celý příběh jsem si tedy vyřadila až dokonce, včetně dvoustranných úvodních ilustrací, které uvádí jednotlivé životy.

Poté jsem si do oken umístila veškeré texty. Když jsem si byla jistá jejich správností, bylo na čase začít s umísťováním bublin. Byla to pro mne celkem náročná a složitá práce. Vlastně jsem si s tím z počátku neuměla poradit. Jednotlivé bubliny jsem upravovala v programu Adobe Photoshop. Když jsem je uložila ve formátu PSD, nebo PDF načítali se

mi do InDesignu i s bílým podkladem, ač jsem před ukládáním pozadí vymazala všemi možnými způsoby. Nakonec jsem přišla na možnost rychlého exportu do formátu PNG, který už se načítal přesně tak, jak jsem potřebovala. Od této chvíle mi šla práce rychle od ruky a za několik dní jsem měla tisková data připravená.

6/ TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Z technologického hlediska nebyl tento projekt nijak složitý, což je vlastně u média, jako je komiks vcelku žádané a pravděpodobně i očekávané. Vzhledem k možnosti dalšího vydání a potřeby levného nákladu. K tomuto účelu by i tlumná barevnost byla výhodou. Předpokládám, že by připadal v úvahu i černobílý tisk, který by náklady ještě snížil.

Před finální realizací kreslených originálů jsem vyzkoušela několik variant papíru. Konkrétně ofsetový matný papír v gramáži 80g, dále lakovaný papír Garda Max v gramáži 150g a poslední zkoušku jsem zhotovila na papír Munken Polar s gramáží 120g, u kterého jsem nakonec zůstala. Lakovaný papír Garda Mix přinesl vcelku zajímavý vzhled při kresbě fixem, ale nebylo možné jej gumovat, takže by byla realizace všech panelů opravdu náročná. Papír Munken Polar splňoval všechna moje očekávání, fixy držely svoji barevnost a při gumování předkreslení tužkou se nijak neprodíral ani nemazal. Vyšší gramáž dala originálním kresbám profesionální podobu vhodnou k prezentaci a zároveň se nijak nemuchlá, což považuji za další z výhod. Pro fixy TOUCH se dá zakoupit originální papír, který je ale v nízké gramáži, snadno se muchlá a prosvítá. Samozřejmě má i výhodu a to v savosti. Nespotřebujete tolik náplně, ale to nebyla věc kterou bych řešila. Bylo pro mě hlavní, aby se mi na papír příjemně kreslilo.

Při tisku jsem sáhla po běžně dostupné možnosti jak papíru, tak vazby. Nechala jsem vyhotovit tři odlišné výtisky a to z důvodu ukázky možností tisku. Na obsah byl vždy použit ofsetový papír v gramáži 140g, který má jemnou a velice příjemnou strukturu. Obal jsem nechala natisknout na matnou křídou ve dvou gramážích, 200 a 250g. Vyšší

gramáž mi přijde lepší, odolnější a samotný obsah lépe chrání. Vazbu jsem volila V1 a V2. V1 jako levnější variantu a V2 jako vkusnější možnost tisku. Při rozsahu necelých 50 stran je i šíře hřbetu již velice příjemná. Na druhou stranu mi tento rozsah přijde pro vazbu V1 až moc mohutný a výtisk má tendence se rozevírat.

7/ POPIS DÍLA

Komiksový příběh Čtyři životy vypráví čtyři rozdílné životy jednoho koně, který se po každé své smrti narodí znovu na stejném místě, ale v jiném čase. Pamatuje si vždy předchozí život

První život nese název Za dávných časů se odehrává v dobách, kdy ještě koně nepřicházeli do kontaktu s člověkem. Jejich jediný nepřítel byl vlk, kterému se učili systematicky vyhýbat. Ve stádech se často měnili role jednotlivých jedinců. Většina hřebců měla vždy tendence usilovat o vůdčí postavení ve stádě. V této kapitole jsou nastíněné přirozené potřeby, a pokud se to tak dá říct i starosti, které byly s jejich divokým životem spojeny. Je zde ukázána i osudová chyba hlavní postavy koně, který podlehne citové vazbě ke své matce, která nezvládá tempo stáda při cestě k napajedlu, jezeru. Náš koník se rozhodne jít nebezpečnou, ale kratší cestou a ohrozí tak celé stádo. Za tuto chybu je ze stáda vyhnán a tak jak by tomu pravděpodobně v realitě bylo. Ztrácí smysl svého života a odchází do lesa plného vlků vstříc jasné smrti.

Druhý život s názvem Podivní dvounožci, se jeví na první pohled stejně jako první, divoký život. Koně si stále nerušeně žijí svoje divoké životy. Při svých cestách si ale všimnou podivných dvounožců, lidí, kteří si začnou budovat osadu nedaleko jejich napajedla. Jejich napajedlo už ale není jezero, ale pouze mokřad. Postupem času se voda začne vytrácet a koně zjišťují, co za tím stojí. Přijdou na to, že lidé si vykopali vlastní jezero pro svá stáda a svedli všechnu jejich vodu k sobě. Nemají jinou možnost než riskovat a chodit se napájet k lidem. Jistou dobu jde vše jak má, dokonce i s malou výhodou. Hřebci z divokého stáda se moc líbí kobylám dvounožců. Po čase se jedné z kobyl narodí hříbě s jasnými

znaky divokého koně. Lidé jsou naštvaní a začnou divoké koně nemilosrdně střílet. Tento příběh je inspirován skutečnými událostmi z poloviny 19. století kdy právě člověk, do posledního kusu vyhubil evropského divokého koně, tarpana. Právě z důvodů, které jsou v příběhu popsány. Poslední fotografie žijící klisny tarpana jsou z roku 1860, kdy dožívala v zajetí.

Třetí život s titulem Nekonečná dřina, reflektuje život koní na počátku dvacátého století. Náš koník se narodí již v zajetí. U poměrně chudého sedláka. Zaučuje se v tahu apod. Situace ale sedláka donutí koně prodat. Chamtivá ženská, jak jsem postavu nazvala, nabídne za koně tučný obnos. Koník je zapřahán jako kočárový kůň. Nová majitelka, nemá žádné slitování a potřeby koně jsou jí cizí. Je pro ni jen nástrojem. Další zvrátí nadchází ve chvíli, kdy do jejich stájí vtrhnou vojáci a všechny koně jí seberou. Když vojáci putují i se svým lupem na předem určené místo, zaútočí na ně nepřátelská armáda a našeho koníka postřelí. Koni se podaří uniknout, ale zanedlouho svému zranění podléhá.

Čtvrtý a poslední život nese velice příznačný název pro naši dobu a to Jsme tu pro zábavu. Odehrává se v dnešním světě. Koník je využíván v konvenční stáji jako takzvaný provozní kůň. Denně na něm bezhlavě jezdí mnoho lidí a po několika letech už je tak vyčerpaný a otrávený, že začne být na lidi opravdu zlý. To vede sobeckého majitele stáje k tomu se tohoto již zbytečného zvířete zbavit. Chce jej uspat, ale dá čas do druhého dne, aby jeho přívětivá pomocnice koni našla jiný domov. Ta má dobré kontakty a tak mu sežene nový domov u své kamarádky. Koník už je tak znechucený životy, že už ani nevěří v lepší životní situaci. Dostane se však na místo, kterému by v dnešním světě koně říkali ráj. Tento jediný život nekončí smrtí. Chtěla jsem tím podnítit

skutečnost, že se jedná o současnou dobu. O dobu kdy existují lidé kteří hledí na potřeby koní, ale bohužel je stále mnoho chovatelů, z mého pohledu spíš tyranů, kteří s koňmi zacházejí jako s věcí. S věcí, která má určitou, poměrně krátkou jezdeckou životnost a ve chvíli kdy službu vypoví, je nutné jej poslat na smrt. Protože co s koněm na kterém už se jezdit nedá.

8/ PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Vzhledem k tomu, že jsem doposud měla velmi malé zkušenosti s tvorbou komiksu, byl pro mě tento projekt opravdu velkým posunem. Komiksová tvorba si mi velice zalíbila a ráda bych v budoucnu realizovala další komiksové projekty.

Myslím si, že můj vesměs začátečnický přístup k věci, přinesl poměrně zajímavou, graficky čistou podobu komiksu, netčenou profesionálním a novátorským přístupem v podobě experimentu s textem i výtvarnou stránkou díla. Pro inspiraci jsem prohlížela několik komiksových knih. Často jsem si všimla věcí, které mi v komiksech byli pěstí na oko. Uvedu příklad. Zdatný kreslíř vytvoří krásně fungující kresby a najednou je v několika oknech jasný počítačový zásah v podobně přechodu nebo jiného strojového efektu. Což dle mého názoru celou práci posouvá o úroveň níže. A přesně těmto věcem jsem se vyvarovala.

V celém rozsahu, včetně textu jsem se snažila zachovat jednotnost a kladla jsem důraz na ruční provedení, které je mi velice sympatické a blízké. Bylo by jednodušší použít vektorové bubliny, ale ty by rázem přehlušili onu řemeslnost, na které většinu své tvorby zakládám.

Ve své pečlivosti a citu pro tyto detaily vidím přínos pro dnešní uspěchanou dobu, která se mnoho věcí snaží vytvořit rychle. Často se sahá k snadným, ale nehezským úpravám. Samozřejmě chápu, že autory často donutí k takovým zásahům právě spěch a cena jejich práce.

Jelikož se momentálně ocitám na pomyslném mezníku svého života v podobě zakončení studia, přemýšlím samozřejmě o své

budoucnosti. Tvorbě bych se ráda nadále věnovala, ale obávám se tlaku společnosti. Proto asi zvolím jinou, konvenční možnost obživy, abych ve své tvorbě mohla zůstat i nadále sama sebou a nebyla donucena ke změně svého přemýšlení.

Velmi ráda bych i nadále vytvářela příběhy na vlastní náměty a vyplňovala tak mezery, které v dnešní produkci nacházím. A věřím, že se najdou tací, kteří moji práci ocení případně i podpoří a má práce se tak stane přínosem pro budoucí generace čtenářů a možná i umělců. Jeden z nejmenovaných docentů naší školy mi při zakončování předmětu popřál mnoho štěstí do budoucna a řekl mi větu kterou od té doby nosím v hlavě. Hlavně se nenechte zkazit tím, co se po vás bude v životě chtít! A myslím, že moc dobře vím na co narážel.

9/ SILNÉ STRÁNKY

Pokud mám zhodnotit silné stránky svého díla, je to pro mne jakési tabu. Obecně mi přijde složité, aby výtvarník nějak objektivně zhodnotil sám sebe.

Jako jednu z nejsilnějších stránek tohoto díla hodnotím pojetí samotných koní. Díky víceméně celoživotnímu kontaktu s těmito majestátními tvory jsem si dokázala představit bez pohledu na ně, jejich přirozené pohyby a snažila jsem se tuto zkušenost promítnout do celého díla. Zároveň jsem tohoto mohla využít i v případě potřeby ztvárnit záměrně koně v nějakém krkolomném nebo nepřirozeném pohybu. Nespočet hodin jsem strávila pouze pozorováním jejich chování a vyjadřováním mezi svými druhy. Na koních je úžasné, že nejsou schopni přetvářky. Jak se tváří, tak se také cítí. O to složitější bylo vytvořit celou řadu jejich výrazů a pocitů. Ale myslím si, že jsem si s tímto faktem poradila vcelku obstojně. Když si vzpomenu na počátek této práce, kdy jsem byla v podstatě nešťastná z toho, že se mi nakreslení koníci netváří tak jak se tvářit mají, urazila jsem opravdu velký kus cesty.

Jako další silnou stránku díla považuji celkový koncept a námět příběhu, který se opírá často o skutečnost a reflektuje dané doby. Tento příběh by nikdy nevznikl bez životních zkušeností, které jsem nasbírala za posledních několik let. A nikdy by neměl tuto podobu, kdyby téma mé práce nebylo zároveň mým velkým koníčkem a to v doslovném smyslu slova. Do příběhu jsem v několika místech promítnula své zážitky i konkrétní setkání ať už s dobrými tak i zlými lidmi. Můj zájem celou práci opravdu hodně podpořil.

Poslední věc, kterou zde zmíním jako silnou stránku svého projektu je samotná technika zpracování jednotlivých panelů. Sama jsem překvapená z výsledku. S fixy jsem pracovala poprvé a v průběhu práce jsem přišla na to, jak tohoto média poměrně dobře využít. S jistotou mohu říci, že tato práce byla sice první, ale určitě ne poslední, kterou touto poměrně rychlou a efektivní technikou zpracuji. Celý projekt pro mne byl opravdu velkou a cennou zkušeností pro moji další tvorbu. A jelikož přemýšlím o své budoucnosti jako o budoucnosti výtvarníka, dal by se tento fakt považovat za další a současně poslední silnou stránku.

10/ SLABÉ STRÁNKY

Za svoji slabou stránku pokládám hlavně zbytečně zdlouhavý přípravný proces. V počátku práce jsem se velice dlouho potýkala se samotným pojetím. Další velice zdlouhavou částí byla tvorba scénáře, kde pro mne bylo opravdu náročné si veškeré myšlenky utříbit a ve výsledku i velice zjednodušit, abych se dobrala nějakému rozumnému a hlavně realizovatelnému rozsahu díla.

Přímo na tyto skutečnosti navazuje i fakt že oplývám jednou nepříjemnou vlastností. Ráda vymýšlím něco co už je vymyšlené, v ideálním případě i několikrát vymyšlené. A stejně stále nejsem spokojená a mám tendence se znovu a znovu vracet o krok zpět.

Tato vlastnost se promítla do celého procesu tvorby. Vytvořila jsem mnoho až zbytečných detailních záležitostí, které ve výsledku vůbec nebyli použity. Velmi dlouze jsem se například potýkala s charaktery, které byly přespříliš detailní a tyto detaily nebylo možné v měřítku komiksových panelů vlastně ani využít.

Dále jsem zjistila, že mojí další slabostí je zbytečné konstruování a přemýšlení při tvorbě originálů. Ve chvíli kdy mám před sebou onen kus papíru, na kterém má vzniknout první panel příběhu, dostávám se do stavu, kdy se mi klepe ruka a nejsem schopna přirozeného a živého tahu. Po celou dobu vznikání finálních panelů jsem si stále musela opakovat, že to vlastně není finále, ale jen další z mnoha skic. Ne vždycky ale má hlava dokázala sama sebe přesvědčit a tak vidím v komiksu několik oken kde je tento fakt zřetelný.

11/ SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Knižní a periodická literatura

1. MCCLOUD, Scott, Jak rozumět komiksu, Jiří Buchal - BB art, 2008, ISBN: 978-80-7381-419-9
2. GROENSTEEN, Thierry, Stavba komiksu, Nakladatelství Host, 2005, ISBN: 80-7294-141-0
3. KUBÍČEK, Jiří, Úvod do estetiky animace, Akademie múzických umění, 2005, ISBN: 80-73310-19-8
4. STRASSER, Hiltrud, Celostní ošetřování kopyt koní, Nakladatelství Růže, 2008, ISBN: 80-86975-18-5
5. KOHANOV, Linda, Tao koně, Nakladatelství Synergie, 2014, ISBN: 978-80-7370-266-3
6. JACKSON, Jamie, Paddock Paradise - Průvodce přirozeného ustájení pro koně, Graphic Factory, 2013, ISBN-13: 978-09-6580-078-5
7. VÁGNEROVÁ, Marie, Vývojová psychologie - Dětství a dospívání, Karolinum, 2012, ISBN: 978-80-2462-153-1

12/ RESUMÉ

For my thesis I chose comics of my own theme. This choice was not difficult for me. I have been wondering about extensive comics by my own story for a long time, I wanted to carry out such work during my studies because my previous experience with comics is not very great. I've only created two short comics stories so far, both of them with shortcomings.

After choosing the theme there was time to start thinking about a particular story. I knew what I wanted to tell, but I could not find a suitable form for a very long time. I wanted the story to show people needs and thinking of horses in a gentle way. And I wanted to avoid lecturing. There have been several scenarios, but one clearly outweighed the others.

The story is called Four lives. The whole piece is divided into four lives. These are the lives of a horse which is being born in four different times, always in the same place, always experiencing existence typical for a given period of time. The story begins in the days when horses lived in the wild without human contact and it ends with our present.

This thesis was not targeted at a specific age group. Personally, I think it can be beneficial to both children and adults. I tried to build up the story, so that it is understandable even for people who know nothing about horses. Everyone could use this story to help understand horse's sensitivity and vulnerability.

For this comics I have learned new technique that I had never used. I used pens with alcohol similar to brushes. The visual aspect of

this technique is very similar to watercolor for example, but allows much faster and cleaner work.

I chose a format of the project to be enjoyable to read. Size is 216 mm x 270 mm. I have had it done in several variants with different covers. For inside is used lightly textured paper with a weight of 140 grams. I chose V2 binding.

All this work was really a great asset. I improved the drawing, the stylization and creating characters and expressions of the characters. I improved in the actual computer processing as well. I used Adobe, print data were prepared in InDesign and editing windows and bubbles for text I was done in Photoshop program. There were made several dozens of different bubbles for the comics.

I am overall very satisfied with my work.

13/ SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Makety příběhu

Příloha 2

Maketa a výsledný výtisk

Příloha 3

Řešení odlišení hlavní postavy koně

Příloha 4

Zkoušky technik na celých stránkách

Příloha 5

Charakter a výrazy koní

Příloha 6

Charaktery postav

Příloha 7

Charaktery postav

Příloha 8

Charaktery postav do třetího života

Příloha 9

Charaktery postav do třetího života

Příloha 10

Náhled na originální kresby panelů

Příloha 11

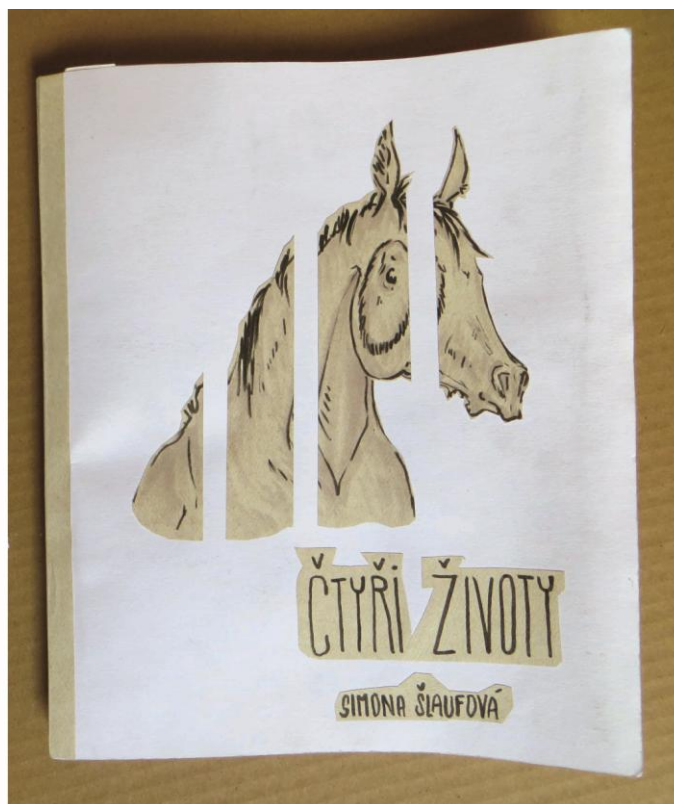
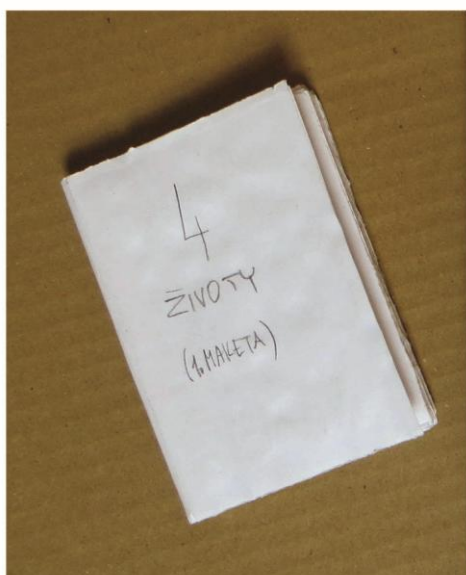
Náhled na originální kresby panelů a další návrhy obálek

Příloha 12

Ukázka tištěného komiksu

Příloha 13

Ukázka tištěného komiksu



Příloha 1

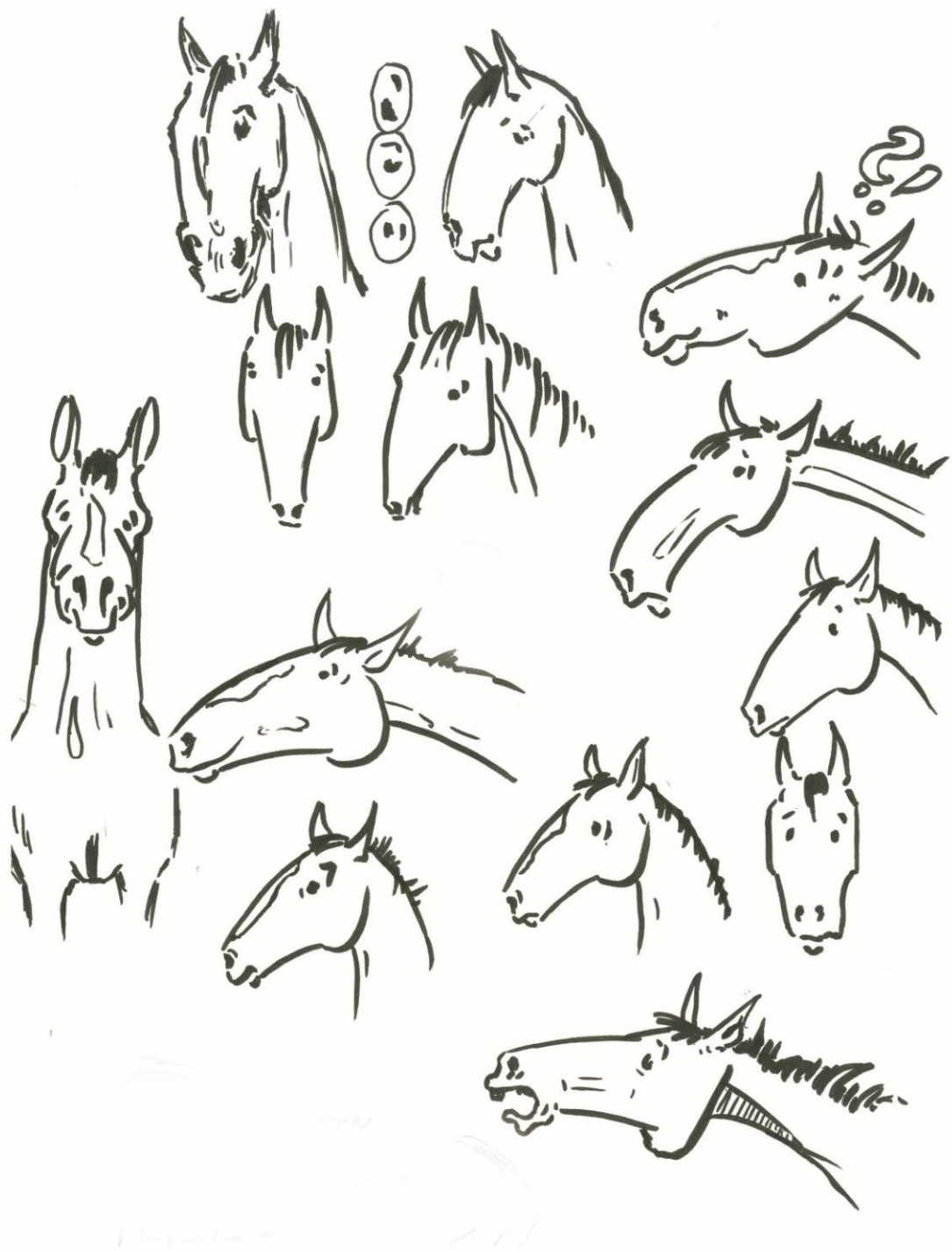


Příloha 2



Příloha 3





Příloha 5



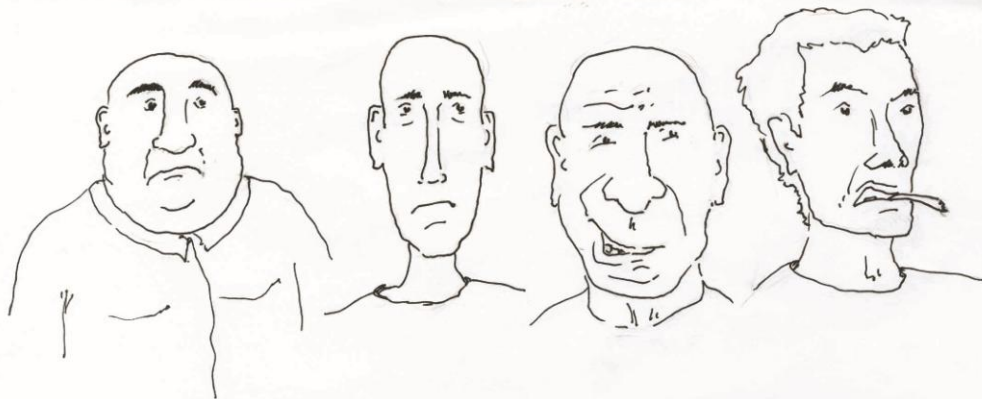
4 ŽIVOT



HLAVY MUŽŮ - ① JAK ODLIŠIT? TVARY



MALE POSTAVY



NĚMECKÁ ARMÁDA - KRADOU KONĚ - GENERÁL

UNIFORMA



GENERÁL / VŮDCE

- STEJNÝ JAKO VOJÁK
- JINÁ HELMA - ČAPKA
- ZDOBENĚJŠÍ - KNÍR



RUSKÝ VOJÁK - DVĚ OKNA



SEDLÁK S



SEDLÁKOVA ŽENA



VOZKA



CHAMTIVÁ ŽENSKÁ





Příloha 10



Příloha 11



Příloha 13