Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

VIZUÁLNÍ ROZVOJ PROJEKTU

DOMHAN

Vít Zemek

Plzeň 2017

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika

Specializace Mediální a didaktická ilustrace

Bakalářská práce

VIZUÁLNÍ ROZVOJ PROJEKTU

DOMHAN

Vít Zemek

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

Plzeň 2017

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

Plzeň, duben 2017 .....

podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	5
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE	8
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	10
4	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	12
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	15
	a) Knižní a periodická literatura	
	b) Internetové zdroje	
6	RESUMÉ	16
7	SEZNAM PŘÍLOH	17

1

MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Už jako malý chlapec jsem rád podléhal představám, že v přírodě žijí skřítkové a všelijaká stvoření. To se dělo od té doby, co jsem slýchával příběhy od mých rodičů, tety a dědy. Tyto příběhy měly později vliv na mou prvotní, i pozdější tvorbu. Dalším velikým vlivem byli komiksy Kačera Donalda, k němuž jsem si zachoval stejnou lásku až dodnes (ne k seriálovému). Od mých útlých let, kdy jsem se sourozenci tvořil všemožné kresby a jejichž tvorba na mě též měla vliv, po konec základní školy, se pomalu formovala moje záliba v kreslení postav a četba komiksů. Postupně ve mně rostla myšlenka, že bych se kreslením chtěl živit a vytvořil jsem si tak svůj sen. V osmé třídě jsem se rozhodl pro cestu výtvarné školy a začal jsem navštěvovat základní uměleckou školu. Díky tomuto kurzu se mi podařilo úspěšně složit talentovou zkoušku na střední uměleckou školu.

Během tohoto studia postupně rostlo mé výtvarné poznání a postupně jsem pronikal do uměleckého světa. Přesto jsem ale měl nejraději kreslení si postaviček ze své fantazie a rozvíjel jsem tak ze všeho nejvíce lineární kresbu, která se později stala mou dominantou. Do každé techniky jsem si vždy kresbu nějakým způsobem protlačil. Díky základům modelování a propagačního designu jsem pronikl i do prostorové tvorby, která mi později pomáhala lépe chápat prostor při tvorbě dvojrozměrných prací. Ke konci studia střední školy přišlo období, kdy jsem uvažoval ukončit výtvarnou dráhu a zvolit jiný obor. Důvodem byla má domněnka (především díky mé nevědomosti), že bych v mém oboru v budoucnu nedokázal najít takové zaměstnání, abych s ním uživil i svou budoucí rodinu. Naskytovala se možnost grafiky, ale tu jsem dělat nechtěl. Nakonec jsem se přece jen rozhodl pokračovat ve výtvarném umění a byla to správná volba. Po přijetí na tuto vysokou školu a po úspěchu z praktické maturitní práce jsem mohl šťastně pokračovat dál.

Ovšem během prvních pár týdnů ve škole se počalo v mé tvorbě všechno obracet. Zjišťoval jsem, že se nestíhám soustředit na všechny úkoly najednou a tempo ve škole že se oproti mému dvojnásobně zrychlilo. A tak počalo období mých pádů a pokusů opět se postavit. První přišel po prvním semestru, kdy jsem ne mým

záměrem minul cíl zadání a já se ocitl mezi nejhůře hodnocenými studenty, přestože jsem na to doposud nebyl zvyklý. Zjišťoval jsem pravdu o tom, jak na tom skutečně jsem a jak moc na sobě ještě musím zapracovat, pokud to chci někam dotáhnout. Druhý semestr dopadl podobně, přestože jsem doufal v lepší výsledek.
V prvním ročníku jsem byl ještě pod jakousi “ochranou prvních ročníků”, ale v tom druhém už to tak nebylo a tak jsem se chystal konečně vystoupit s něčím pořádným. Objevil jsem umění concept artu (v té době ještě povrchově) a i když jsem si do té doby říkal, že digitálně nikdy pracovat nechci, změnil jsem postupem času názor a jako klauzurní práci jsem zvolil kombinovanou techniku kresby a digitálního coloringu. Protože jsem měl rád kreslení postav, vyzkoušel jsem si díky vedení MgA. Ing. Václava Šlajcha jejich design. V naději na lepší výsledky jsem práci odevzdal, ale k mému zklamání hodnocení nedopadlo podle mých očekávání. Tentokrát jsem měl ale z mého výsledku dobrý pocit, ušel jsem kus cesty k lepšímu a věděl jsem, že směřuji správným směrem.

Na závěr druhého ročníku jsem plánoval pokračovat v digitální technice a postoupit zase o kus dál, ukázat více. Místo toho se ale stala nečekaná věc, která obrátila směr opačným směrem. Jeden obyčejně vypadající pád na sjezdovce a vyšel jsem z toho se zlomeným palcem na pravé ruce, který se musel operovat. Téměř na dva měsíce jsem pak měl k pravé ruce přišroubovanou kovovou fixaci, díky které se mi palec zahojil. Pro moji tvorbu to znamenalo ztrátu drahocenného času a díky tomu slabý výsledek v pojetí kombinace akvarel-tužka. Byl jsem opět na začátku. Brzy jsem ale dostal ruku opět do formy a začal postupovat dál.

Hlavním motivem celé mé tvorby byla a je lidská figura. Už od základní školy, kdy jsem s kamarády kreslil všemožné postavičky, přes založení prvního sešitu pro tvorbu postav až doposud, jsem se na lidskou postavu vždy zaměřoval. Důležitým mezníkem v kresbě postav byla výuka figurální kresby a malby prof. ak. mal. Borise Jirků a MgA. Jiřího Trnky. Za ty tři roky jsem o mnoho postoupil a mnoho poznal. Také jsem chtěl rozvíjet své prostorové dovednosti, a tak jsem si zapsal některé předměty modelování, kterému bych se v budoucnu chtěl též věnovat.

Avšak nejdůležitější okamžik, který změnil můj dosavadní pohled na kresbu figury nastal na workshopu MgA. Radka Petříčka, Ph.D. ve druhém ročníku. Fascinovala mě jeho znalost anatomie a kresba. Dokázal vše naprosto skvěle zakreslit zpaměti před studenty s výkladem a jeho nadšení se přeneslo na mě. Od té chvíle jsem si stanovil anatomii lidského těla za stěžejní v mé tvorbě.

Pan profesor Boris Jirků mi jednou řekl, že anatomie je univerzální klíč a já jsem pochopil, že tomu tak opravdu je. Když člověk zná anatomii a umí ji nakreslit, potom dokáže nakreslit všechno. Proto jsem se o ni začal zajímat více do hloubky a chci se studii anatomie věnovat i nadále a horlivěji.

2

TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Když se blížil třetí ročník a volba tématu, nevěděl jsem, co si vybrat. Nakonec jsem došel k volbě individuálního tématu a to jsem pak volil z důvodů následujících.

Nabízelo se téma počítačové hry, ale chtěl jsem se soustředit pouze na vizuální stránku a ne na systém, typ hry a to, jak se bude hrát. Ze své zkušenosti jsem věděl, že by mě tyto věci určitým způsobem omezovaly. Věděl jsem, že je pro mne nejlépe, když se budu moci soustředit jen na jednu věc. Chtěl jsem se zaměřit na příběh a jeho vizualizaci.

Dalším důvodem bylo, že jsem si chtěl vyzkoušet to, co bych rád jednou dělal, nehledě na to, zda se jedná o hru či o film nebo něco jiného.

Také jsem si chtěl vytvořit prezentovatelné portfolio, se kterým bych mohl vstoupit do světa digitální malby. K tomu se bakalářská práce náramně hodila. Uvažoval jsem při volbě tématu tímto směrem, tedy abych svoji práci mohl zúročit i mimo školu a najít si nějakou práci v oboru.

Visual development a concept art jsou do jisté míry velice podobné disciplíny, s tím rozdílem, že visual development se aplikuje spíše na animované filmy. Dále má pak tento umělec – ve většině případů celý tým – na starosti náladu, atmosféru a barevnou paletu celého filmu, každé scény. Navrhuje věci od prostředí, postav, oblečení, po různé rekvizity. Tedy jak už jsem psal, velice podobný concept artu. Pouze s tím rozdílem, že viz. dev. navrhuje finální vizuál, barvy, atd., a více tedy ovlivňuje to, co poté vidíme na plátně, právě díky tomu, že se převážně jedná o animované filmy.

Já jsem ale tento obor uchopil volně po svém a je kombinací obojího. Pouze jsem je označil méně známým jménem.

CÍL PRÁCE

Cílem mého snažení bylo výše zmiňované vytvoření portfolia, protože jsem věděl, že na závěrečnou práci bakalářského studia budu mít dostatek času a budu se na ni moci více soustředit. Dalším důležitým faktorem je, že tuto práci považuji za oficiální vstup do digitálního světa. Mnohé z toho, co jsem vytvořil, jsem dělal poprvé. Mám teď na mysli techniku, a to především u ilustrací prostředí či rekvizit. Chtěl jsem si vyzkoušet možnosti digitální malby a vytvořit si tak základ pro budoucí tvorbu.

Vždycky mě lákala představa toho, že si vytvořím vlastní svět, vlastní příběh. Nechtěl jsem ale vymyslet něco ledabylého, obyčejného. Proto mi značnou část trvalo, než jsem vymyslel, o čem budu vyprávět. Rád do svých příběhů komponuji hlubší myšlenku. A protože jsem katolík, rozhodl jsem se do příběhu po vzoru J. R. R. Tolkiena a C. S. Lewise vnést svoji víru a prezentovat ji druhým způsobem, jenž neodradí, ale zaujme. Ale protože jde z největší části o ilustrace, plyne příběh v pozadí a vše spojuje.

Vzal jsem tedy tuto práci jako odpichový můstek, základ, na kterém bych rád v budoucnosti dále pracoval a rozvíjel ho.

3

PROCES PŘÍPRAVY

Prvním a nejtěžším krokem bylo vymyslet, co vlastně budu ilustrovat. Musel jsem si ujasnit, co se mi líbí, co bych rád prezentoval druhým, jaký příběh. Jako první mě napadl příběh odehrávající se uvnitř člověka. Každou vlastnost či náladu by znázorňoval jeden tábor, jiná rasa. Ovšem takové příběhy už vytvořeny byly. A tak jsem se rozhodl vymyslet něco jiného. Chtěl jsem do příběhu zakomponovat životní cestu člověka. Svědectví celého příběhu aby bylo pozitivní a vyzdvihující dobro.

Velká část přípravy se odehrávala v mé hlavě, kdy jsem si musel nejprve utříbit myšlenky a teprve potom zapisovat. Poté, co jsem vymyslel příběh, vytvořil jsem si velice hrubou mapku, abych měl představu, kde přibližně budou rozmístěné jednotlivé lokality. Když jsem měl jasno, sepsal jsem si jednotlivá místa, postavy a předměty, které budu ilustrovat. Po tomto kroku jsem se pustil do vymýšlení podoby dvou hlavních postav.

Chtěl jsem vytvořit charaktery “neobvyklého typu”, tedy ne žádné idealizované typy. Začal jsem tedy hledat mezi herci (z toho důvodu, že bylo nejsnazší najít dostatek jejich fotografií) tyto typy. Po nich jsem ještě hledal podobu jejich otců, ale nakonec jsem jich stejně nepoužil.

Protože jsem příběh zasadil do středověkem inspirovaného světa, nashromáždil jsem si materiály dobového oblečení, které jsem chtěl použít. Samozřejmě jsem posbíral inspirační práce jiných umělců z digitální malby a už z průběhu druhého ročníku jsem měl nasledováno něco ze vzdělávacích videí a tutoriálů. Začít s digitální malbou pro mě znamenalo pořídit si pořádný vlastní tablet a předtím, než jsem začal, udělal jsem si několik základních cvičení, na nichž jsem si vyzkoušel základní techniky. Když jsem měl hotovo, pustil jsem se do ilustrací. V průběhu jsem se pak dále (pokud mi to čas dovoloval) vzdělával tutoriály a díky jedné internetové stránce a zkušeným lidem z oboru jsem pronikl hlouběji do digitální malby.

PROCES TVORBY

Stanovil jsem si formát na šířku, o něco větší než A4, a to 210 x 353. Chtěl jsem tak, aby moje ilustrace byly dostatečně velké a působily lehce panoramatickým dojmem. Ilustrace prostředí přitom zaplňují celý formát a postavy kromě jedné zabírají formát A5.

Prostředí jsem tvořil čistě digitálně. Jelikož jsem předtím nikdy takto nemaloval, nechával jsem si volnost ve stylu, takže se některá díla mohou zdát jiná než ta druhá. Byl to jakýsi proces poznávání.

U postav jsem postupoval rozdílně. Zpočátku jsem zkoušel též tvořit čistě digitálně, ale po prvním výtvoru jsem uvážil, že to nebude ta správná cesta. Nebyl jsem s výsledkem spokojen, a tak jsem se vrátil k mnou ověřenému postupu. Už ve druhém ročníku jsem si vyzkoušel design postav, přestože tehdy jsem postupoval zbytečně složitě. Nyní jsem tuto techniku posunul o kus dál. Nejprve jsem si nakreslil pár skic podoby obličeje, promyslel oblečení, našel si potřebné reference na internetu a pustil se do čisté kresby. Když jsem s ní byl spokojen, převedl jsem ji do počítače, tam koloroval a dodělal pozadí (jen náznakem, aby nerušilo postavu).

Poté, co jsem měl všechny práce hotové, přišel na řadu zkušební tisk. Ten jsem zhotovil několikrát, do té doby, než jsem s ním byl spokojen. Jako vazbu jsem volil paperback, protože ji mám rád a zdálo se mi, že se na moji práci nejvíce hodí. Mám raději, když je kniha poddajnější, zvláště v tomto formátu. Zprvu jsem plánoval vyhotovit si ji v nějakém studiu, ale protože je to vazba křehká, rozhodl jsem se na to nespoléhat a svázat si artbooky sám. Využil jsem toho, že jsem měl zrovna zapsaný předmět knižní vazba a díky znalostem vedoucí předmětu jsem knihy svázal se zpevňujícími doplňky, které mají zaručovat odolnější vazbu.

4

POPIS DÍLA

Výstupem mé závěrečné práce je artbook v měkké vazbě. Obálku tvoří jedna z ilustrací a světlý nápis s grafickým vyobrazením koruny, která odkazuje na stěžejní postavu příběhu, krále. Koruna je vyhotovena z lehce upraveného písmene E (byly mírně seříznuty krajní tahy a přidán pruh) fontem, který je používán v celé knize včetně obálky, tedy Gill.

Před samotnými ilustracemi je úvod, ve kterém popisuji děj. Obsah knihy je pak tématicky řazen s krátkým informačním textem a digitální ilustrace jsou doplňeny o skici.

Příběh, který jsem se rozhodl ilustrovat, vypráví o dvou kamarádech, kteří se jednoho dne vydají do hlavního města jejich země, které je vzdálené několik dní pěší chůze od jejich rodné vesnice. Ve městě se poté od hospodského, za kterým jsou posláni, dovídají o historii města a dávném královi a postupně si uvědomují, že příběhy, které jim rodiče jako malým dětem vyprávěli, jsou pravdivé. Také se dovídají, jak je tomu ve městě dnes. Po nečekané návštěvě v hostinci jsou potom oba cestovatelé nuceni město opustit.

Jedná se o fiktivní svět inspirovaný středověkem, tedy světem skutečným. Mám rád jednoduchost, bez zbytečných okras, kouzel a podobných věcí dnešních tuctových fantasy. Rád stavím na tom, co opravdu existuje, aby se tak divákovi zdály věci co možná nejbližší. V tomto světě se tedy nevyskytují žádná kouzla a z bytostí jiných než lidských se zde objevuje pouze jedna rasa podobná lesní zvěři, která žije v lesích okolo. To, co jsem se rozhodl divákovi či čtenáři představit, je jen část příběhu, jakýsi úvod. V budoucnu bych ho tak rád dále rozšiřoval.

TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Ze softwaru jsem používal program Adobe Photoshop, protože jsem se s ním setkával už od střední školy a uměl s ním nejvíce. A také proto, že se v digitální tvorbě používá nejčastěji. Předtím, než jsem začal, bylo třeba upravit si klávesové zkratky tak, abych je mohl levou rukou jednoduše a rychle používat. Bez toho by mi práce trvala značně pomaleji. Celou práci jsem tedy tvořil v tomto programu s výjimkou postav, které jsem nejdříve nakreslil mikrotužkou na papír, poté převedl do počítače a následně ve Photoshopu dokončil. Veškerou digitální práci jsem vyhotovil na grafickém tabletu Wacom Intuos pro.

Papír jsem volil s gramáží 130 g/m2 flora gardenia, příjemný, lehce hrubý, bílý papír. Na obálku jsem použil papír o něco tvrdší.

Samotný knižní blok jsem nejprve lehce zaklížil, poté pilkou na železo vyhotovil čtyři zářezy o hloubce několika milimetrů, protáhl režnou nití, znovu naklížil, přelepil pruhem plátna a na závěr připevnil lepidlem obálku. Tu tvoří na otvírací straně přehyb, který tak obálku zpevňuje a zamezuje ohybání rohů. Písmo, které jsem použil pro doprovodný text v artbooku stejně jako na obálku je můj oblíbený, bezserifový Gill.

PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Těžko se mi hledá přínos práce pro obor, do kterého teprve vstupuji. Snad jedině, že přispívám svou prací k rozšiřování digitální malby na našem území, které mi přijde v tomto směru o mnoho chudší oproti zahraničním zemím. Rád bych také svou prací podpořil tuto techniku a přispěl ke stírání možného odsuzování a odtažitosti v očích druhých. Myslím si, že digitální malba je něco, co by se u nás mělo postupně posouvat do pozic vyučovaných předmětů či oborů, protože nejhojnější a nejjistější počet pracovních příležitostí ve světě pro výtvarníky je právě v tomto oboru. Zároveň tím ale nechci říci, aby se tak vypudily tradiční techniky. Ty by měly být základem, na kterých digitální malba staví a obě by se měly rozvíjet současně. Za nejdůležitější považuji tradiční kresbu, nejlépe lineární, protože na té se nejlépe poznají vědomosti. A koneckonců, každý podklad pro díla starých mistrů tvoří čistá, lineární kresba.

Myslím si, že dalším přínosem by mohla být tvorba postav jakožto odkaz na anatomii. Je znát, že v knize převyšuje počet postav počet ostatního. Rád bych, aby studenti (především ilustrátoři a jim podobní) brali znalost anatomie za důležitý základ pro jejich tvorbu. Mně samotnému do úplného poznání chybí mnoho, čeká mě ještě dlouhá cesta, jejíž cíl ale nabízí klíč k jakékoli tvorbě.

5

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura:

Kačer Donald: nejzábavnější časopis na světě. Praha: Egmont ČR, 1996-. ISSN 1211-3301.

TOLKIEN, J. R. R. Pán prstenů. Praha: Mladá fronta, 1993. ISBN 80-204-0362-0.

LEWIS, C. S. Letopisy Narnie. Praha: Fragment, 2006. ISBN 80-253-0343-8.

BAMMES, Gottfried. The Complete Guide to Anatomy for Artists & Illustrators. Tunbridge Wells: Search Press, 2017. ISBN 97-817-8221-3581.

b) Internetové zdroje:

What is a Visual Development Artist? [online]. © 2017 [cit. 2017-4-24]. Dostupné z: http://conceptartempire.com/what-is-vis-dev-artist/

What's the difference between Visual Dev Artist and Concept Artist? [online]. © 2017 [cit. 2017-4-24]. Dostupné z: http://forum.deviantart.com/art/general/2140794/

Visual development, concept artist – what do they do? [online]. Publikováno 14. 6. 2011 [cit. 2017-4-24]. Dostupné z: https://windboi.wordpress.com/2011/06/14/visual-development-concept-artist-what-do-they-do/

Digital painting [online]. [cit. 2017-4-24]. Dostupné z: https://www.ctrlpaint.com/

Feng Zhu design [online]. © 2017 [cit. 2017-4-24]. Dostupné z: https://www.youtube.com/user/FZDSCHOOL

6

RESUMÉ

I chose my own topic for my bachelor work – Visual development. The output of my work is an artbook – pieces of my imaginary world including locations, characters and some props.

The reason I chose this topic is to try something I will hopefully do in the future. And also because I just wanted to focus on one thing only and that is visualization. The next reason was to make a portfolio where I could present myself. Finally, I wanted to work in the digitally world.

At first, I had to figure out what kind of story it will be. So I picked the topic very carefully and because I like medieval age and fantasy, I decided to work in this genre. I also wanted to make something that will have a deeper sense.

The story begins with two friends who grew up together in a village named Bransud's hamlet and their journey. They left their home because they wanted to explore the world and wanted to find the capital city. So they got into the capital city named Penuel, through the large and huge forest to the ravine, where they stayed at a friend of their family named Jitrán. He told them something about the history and the actual situation in the city. After few days someone came to the tavern where they stayed. It was a young man who belonged to a secret group named Non messengers. After his visit our two travellers had to run out of the city and hide from these people. They decided not to go back to their home because of the danger but instead go to the hamlet of Kenat and continue to the other countries.

The artbook contains some locations of the world, characters of the story, village building designs and some other props. Illustrations of locations are done digitally but characters was made differently. First I drew the characters on a paper and then made the colouring digitally. The work was made by graphic tablet Wacom intuos pro and software program Adobe Photoshop. For the final form I used a paperback binding.

7

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1
Skici k postavě Pereda

Příloha 2
Ilustrace postavy Pereda

Příloha 3
Skici k postavě Antona

Příloha 4
Ilustrace postavy Antona

Příloha 5
Skici k prostředí

Příloha 6
Ilustrace prostředí

Příloha 7
Skici domu

Příloha 8
Ilustrace domu

Příloha 9
CD

Příloha 1

Skici k postavě Pereda

Příloha 2

Ilustrace postavy Pereda

Příloha 3

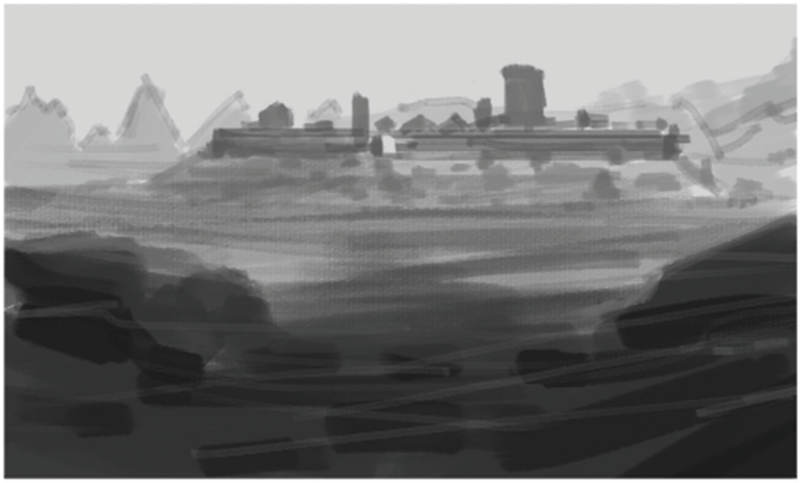
Skici k postavě Antona

Příloha 4

Ilustrace postavy Antona

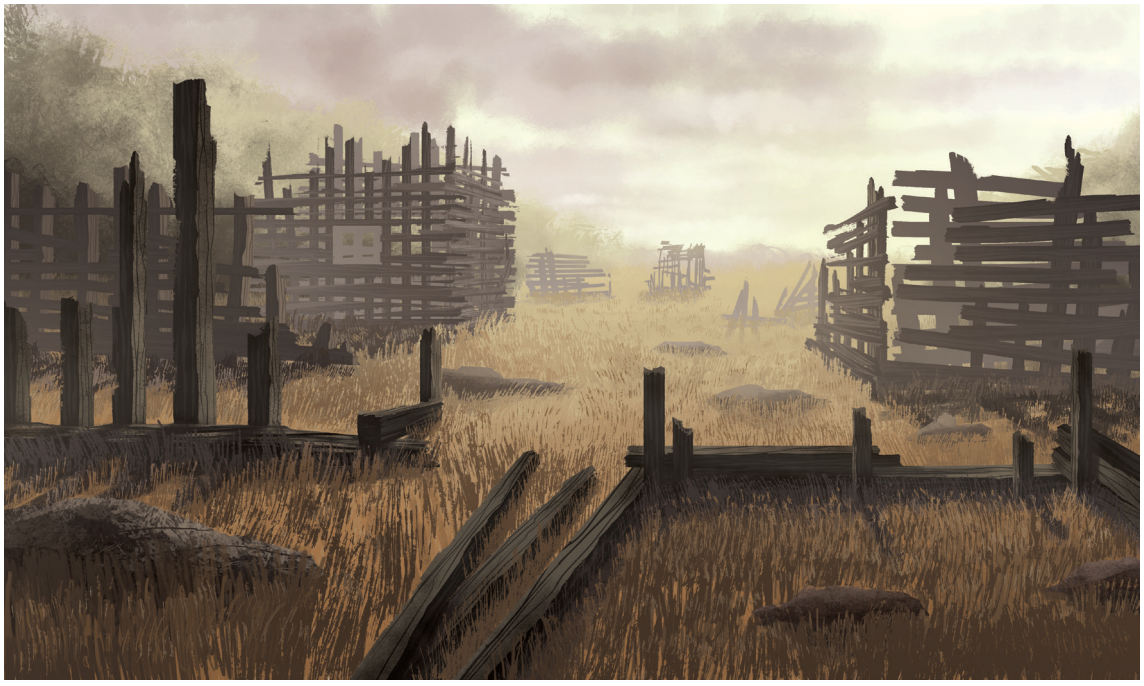
Příloha 5

Skici k prostředí



Příloha 6

Ilustrace prostředí



Příloha 7

Skici domu

Příloha 8

Ilustrace domu