

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

PIM PLEKKER

KOMIKS DLE VLASTNÍHO TÉMATICKÉHO VÝBĚRU

Oldřich Holinka

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 Komiks a ilustrace pro děti

Bakalářská práce

PIM PLEKKER

KOMIKS DLE VLASTNÍHO TÉMATICKÉHO VÝBĚRU

Oldřich Holinka

Vedoucí práce: Doc. M.A. Barbara Šalamounová
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2017

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

Plzeň, duben 2017

.....

Podpis autora

OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	2
3. CÍL PRÁCE	4
4. PROCES PŘÍPRAVY	5
5. PROCES TVORBY	6
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	7
7. POPIS DÍLA	8
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	9
9. SILNÉ STRÁNKY	10
10. SLABÉ STRÁNKY	11
11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	12
12. RESUMÉ	13
13. SEZNAM PŘÍLOH	15

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Komiks mě zasáhl na základní škole, kde jsem kreslil své první příběhy hlavně pro pobavení spolužáků. V té době jsem komiksy nečetl, ale jen kreslil. První kniha, kterou jsem četl, a dala by se nazvat komiksovou, byla Emily Strange. Přišlo mi to jako skvělá kniha se spoustou vtipu, a co se týče kresby, dost mě ovlivnila (alespoň v té době). Na základě jejího přečtení jsem vytvořil jednostránkový příběh ze strip baru, který přepadne spousta zombie. Komiksy, vycházející mi zpod rukou, byly povětšinou plné krve, vulgarismů a rádo by vtipných hlášek.

Na střední škole jsem tvořil hlavně stripy, i když mezi nimi bylo pár vícestránkových počínů. Přejímal jsem kresebné výrazy od všech autorů, které jsem četl a rozdělával jsem jeden projekt za druhým, ale většinu jsem jich nedokončil. Předmětem mého hlavního zájmu byla grafika. Na komiks nebo ilustraci jsem ve třetím ročníku téměř zapomněl. Linoryt, dřevořez, lepty, nebo litografie mě zaměstnávaly téměř denně a tvorba komiksů byla pro mne v tu dobu nepodstatná.

Vysoká škola mě naučila každodenní práci a lásce k volnočasovým projektům. Kresba samotná mě baví mnohem víc, než na střední škole. Ilustraci jsem se mimo školní práci nikdy dříve nijak výrazněji nevěnoval. V současné době si ilustruji každou kapitolu mé četby.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Zvolil jsem si komiks dle vlastního tematického výběru. Rozhodl jsem se rozvinout jej a udělat komiksový gamebook. „První gamebooky se ve světě začaly ve větším měřítku objevovat po roce 1979, kdy byl tento koncept příběhu ovládaného vlastním čtenářem použit a zpopularizován v edici Choose Your Own Adventure. S nápadem přišel Američan Edward Packard, kterého k vytvoření gamebooku inspirovala vlastní zkušenost s vyprávěním pohádek dětem před spaním. Důležitým momentem byla chvíle, kdy dal vzhledem ke svému vyčerpání dcerám na vybranou, jak chtějí, aby příběh pokračoval.“¹ V mém podání je to spíše experiment, zda jsem schopen vytvořit takové dílo, jelikož u gamebooku jde většinou o prózu. V literární podobě to je kniha tvořena očíslovanými odstavci, které jsou ve vzájemné interakci. Její posloupnost není plynulá stránku po stránce jako u klasické knihy, nýbrž se skáče mezi odstavci dopředu i dozadu, podle volby čtenáře, který zároveň představuje hlavní postavu. Příběh se tak stává variabilním a je možné ho číst nespočetněkrát a ani jednou nemusí být stejný. Navodí se atmosféra místa a nastíní se děj. Po té je čtenář postaven před volbu, co udělá jeho postava dál, například jako v příběhu O Norikovi od Vladimíra Chvátila:

„141

Jdeš dál chladným jitem, jež se zvolna probouzí do slunného letního dne. Před tebou se tyčí vrchovina, za kterou by již měl ležet Levektekadruzabský les. Zelené, jasné louky a pastviny, které teď lemují tvou cestu namísto hlubokých a temných lesů, na tebe působí uklidňujícím dojmem. Slunce se již vyšplhalo téměř k poledni, když

¹ CHARLES Matthew 2015, vyhledáno 24. 4. 2017

jsi spatřil u cesty sedět staříka. Je oděn v šedém roztrhaném plášti s kapucí, ze které padá vodopád bílých vlasů a vousů, a opírá se o prostou dřevěnou hůl. Zatím si tě nevšiml, vypadá to, že dřímá. Projdeš potichu kolem, aby si tě nevšiml.	153
zeptáš se jej, jestli jdeš dobře.	163
nabídneš staříkovi buchty (máš-li je)	170
zmlátíš staříka do bezvědomí.	176 ²

Na stejném principu funguje i kinoautomat: Člověk a jeho dům je první interaktivní film na světě, ve kterém diváci mohou zasahovat do průběhu děje. Film se vždy v určitém napínavém momentě zastaví, na jeviště před plátno vyjde moderátor a vyzve diváky, aby pomocí dvou tlačítek ve většinovém hlasování rozhodli, jak bude příběh dále pokračovat.³

Místo děje jsem zvolil Norsko. Kvůli svému zájmu o severskou mytologii a návštěvy severských zemí.

Pim Plekker je žijící osoba a jméno jsem zvolil pro jeho zvučnost, i když je to jméno holandského původu.

² CHVÁTIL Vladimír, O Norikovi, 1997, nepag.

³ <http://www.kinoautomat.cz/o-kinoautomatu.htm>

3. CÍL PRÁCE

Cílem mé práce bylo vytvořit knihu, u které by se lidé bavili. Může se brát vážně i nemusí. To je kouzlo gamebooku. Rád bych se zároveň chtěl zasadit o popularizaci tohoto žánru, který je obecně málo známý, i když je to velmi působivý druh literatury.

Smyslem práce je dát čtenáři svobodu a pravomoc rozhodnout o tom, jak to s Pimem dopadne, zároveň čtenáře příliš neomezit ve výběru a dodat mu škálu možností, aby ho to motivovalo jít stále dál. Vtáhnout čtenáře do děje, představit mu nenásilnou formou severské reálie (legenda o sobovi, trollové, zabití dcery v případě odmítnutí jako daru atd.). Šlo mi i o jistou formu podprahového vzdělávání a zaujmout neokoukanou výtvarnou technikou.

4. PROCES PŘÍPRAVY

Prvotní nápady jsem si zapisoval do malého notýsku. Když jsem měl přibližnou představu, která vyplývala z oněch zápisků, vzal jsem velký papír a rozložil ho přes celý stůl. Na něj jsem psal příběhovou mapu. Čísloval jsem, propojoval a uceloval podobu a směr příběhu. Z několika přepsání vykrytalizoval dvoulinkový příběh oproti jednolinkovému, se kterým jsem do té doby pracoval. Původně Pim šel pouze na soba a hledal ho po celém Norsku. Samotný námět byl velice přímočarý.

I tak jsem měl jen kostru celého děje. Bylo nutno mu dát do cesty překážky a alternativy jejich řešení: dostane za ženu Stopařovu dceru, musí si promluvit se starým trollobijcem, nebo mu do tváře dýchne opilec z hospody, to vše přispělo k dotvoření celého příběhu i atmosféry.

5. PROCES TVORBY

5.1 MAKETA

Na základě příběhové mapy jsem vytvořil textovou maketu. Bylo nutné ověřit, zda příběh funguje tak, jak má a nejsou v něm chyby, jež by mohly být zavádějící a čtenáře mást. Následovaly skici postav, prostředí a předmětů. Storyboard ukázal chyby v příběhu, které byly skryty v textu a bylo nutno znovu poupravit scénář a jednotlivé odbočky.

5.2 KRESBA

Kresba se měnila postupem práce. Nejdříve jsem pracoval štětcem a zmizík mi sloužil především k opravám a psaní textu, ale potom přišla myšlenka, že by se dalo pracovat jako u linorytu: odrývat modrou plochu. To jsem zkoušel na obrázcích Maxe Anderssona. Tam jsem pochopil, jak musím k tvorbě přistupovat, jelikož se kreslí „obráceně“. Musí se nejprve vytyčit tmavé a světlé plochy. Po jednom dni nepřetržitého překreslování jsem měl princip kresby v ruce a mohl jsem se pustit do tvorby samotného komiksu.

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

6.1 ZMIZÍK

Inkoustem do plicích per jsem potíral celé strany čtvrtek A4. Použitím zmizíků tří různých velikostí jsem mohl pracovat s detaily i s celou plochou. Nebylo možné si předkreslovat, tudíž jsem kreslil rovnou, což přidalo na náročnosti techniky. Ve výsledku se velmi podobá linorytu. Bílá plocha se odebírá fixem místo rydla a tmavá zůstává. Z chemického hlediska je to trochu podvod, jelikož „Působením například siřičitanu sodného (Na_2SO_3), hydrogensířičitanu sodného a dalších podobných látek se naruší pohyblivost barvonosného elektronu a inkoust ztratí barvu. Písmo ovšem nezmizí a dá se opět vyvolat, například působením aldehydů nebo par kyseliny solné (HCl). Také působením horkého vzduchu se inkoust může opět zbarvit, obvykle do hněda, podobně jako samovolným stárnutím v průběhu let.“⁴

6.2 PÍSMO

Oldřich Menhart tvrdí, že: „Tvářnost písma je především závislá na tvaru a druhu nástroje, kterým je píšeme nebo kreslíme. Písmo můžeme vytvářet dvojitým způsobem, buď kreslením, nebo přímým psaním.“⁵ Já jsem k onomu úkonu přistoupil jako k celé práci. Z inkoustové plochy jsem vyzmizíkoval jednotlivé litery a oskenoval. V počítači jsem vytvořil písmovou rodinu, která obsahuje abecedu i diakritické znaky.

⁴<https://cs.wikipedia.org/wiki/Zmiz%C3%ADk>

⁵MENHART, Oldřich. *Nauka o písmu*, str. 29

7. POPIS DÍLA

7.1 DĚJ KNIHY

Děj knihy je variabilní. Tvoří ho dvě hlavní linky. První pojednává o lovu legendárního bílého soba. To je na severu velice důležitý tvor. Vyskytuje se v nespočtu pohádek a legend, ve kterých je bílý sob nejčastěji převtělením mladé panny. Pim plekker jde na sever do země, kde sídlí Sámité, neboli Laponci, což jsou pastevci sobů a jejich kultura se točí hlavně kolem těchto zvířat. Proto Pim Plekker tento lid vyhledá a prosí jejich Stopaře (šamana) o radu. Druhá linka je o zlém trollu, který sužuje malou vesničku. Na Pima je apelováno, aby tamním vesničanům pomohl se trolla zbavit; to nese jistá rizika a je na čtenáři, jestli se rozhodne vesnici pomoci. Na své pouti potkává různé postavy, které mohou vnést do příběhu nové světlo a směr. Čtenář může s Pimem skončit šťastně i dojít konci, se kterým se nebude chtít smířit.

7.2 GRAFICKÁ PODOBA KNIHY

Pro knihu jsem zvolil formát A4. Vazba V1 umožňuje snadné listování, které je pro koncept knihy důležité. Celkový počet stran je 38. Formálně jsem přistoupil k této knize uvolněněji, než kdyby šlo o beletrii. Kladl jsem důraz hlavně na obrazovou část, po níž následují vysvětlivky, a celou knihu potom uzavírá tiráž.

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Gamebook jakožto žánr má v komiksu potenciál. Přesto ho ve výkladní skříni mezi jinými autorskými komiksy není vidět. Kniha Pim Plekker s tímto typem vyprávění příběhu pracuje a snaží se jej v rámci komiksové tvorby oživit. Rozvoj tohoto žánru je, myslím, důležitý. Doufám proto, že se bude gamebooková mezera na pultech knihkupectví postupně zacelovat a dosáhne právoplatného místa vedle komiksu klasického a bude vítaným i žádaným artiklem.

9. SILNÉ STRÁNKY

čtenář se stává hybatelem děje a je propojen s hlavní postavou, za kterou činí její rozhodnutí. To je důležitý moment celého tohoto propojení člověka s knihou. Už to není jen autor a čtenář, nýbrž je to příběh plný odboček a možností a ty si čtenář prozkoumává sám. Není svázán pevným příběhem, který si pouze přečte. Je omezen pouze autorovou představivostí a jeho schopností tvořit ony odbočky a rozhodnutí, které může postava učinit. Četba se stává hrou.

Práce s principem gamebooku – pořád je to spíše ojedinělý způsob tvorby komiksu, vyžadující autorovu schopnost vytvořit fungující strukturu příběhu, což je vzhledem ke specifickému principu gamebooku značné náročné, ale zároveň se v něm některé nedostatky dají obejít, či zamaskovat.

Ne příliš využívaná technika zmizíkování.

Obsahuje právě ty podprahové vzdělávací aspekty příběhu (čtenář se nenásilnou formou dozvídá i o severských mýtických bytostech, zvyklostech, způsobu života apod.). Zároveň mu kniha umožňuje nahlížet do vysvětlivek, které mu danou skrytou informaci objasní.

10. SLABÉ STRÁNKY

Slabou stránkou, bezprostředně související s gamebookem, je především malý zájem o komiks v České republice. Najdou se sice skalní fanoušci, kteří skupují vše, co se jim jen trochu líbí. Jsou tu ovšem čtenáři klasičtí, kteří si řeknou, že šest set korun za kreslenou knihu dát nechtějí. To spoustu potenciálních zájemců odradí od celého tohoto média.

Možná, že slabá stránka je i nemožnost si předkreslovat motivy vzhledem k vybrané technice. Některé panely jsem dělal nanovo. Měl jsem nakresleno, jak má daná situace být znázorněna, ale ve finále Pim vypadá pokaždé trochu jinak.

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

A) Knižní a periodická literatura

CHVÁTIL, Vladimír. *O Norikovi*. Ilustroval Tomáš KUČEROVSKÝ. Praha: Altar, 1997. ISBN 80-85979-20-9.

MENHART, Oldřich. *Nauka o písmu: pomocná kniha pro průmyslové školy grafické a pro školy uměleckého směru*. 4. vyd. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1977. Učebnice odborných a středních odborných škol.

B) Internetové zdroje

Geeky & Sundry [online]. [cit. 2017-04-24]. Dostupné z: <http://geekandsundry.com/geeky-history-choosing-your-own-adventure/>

Wikipedie [online]. [cit. 2017-04-24].

Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Zmiz%C3%ADk>

Kinoautomat [online]. [cit. 2017-04-20]. Dostupné z:

<http://www.kinoautomat.cz/o-kinoautomatu.htm>

12. RESUMÉ

As my final work I chose comic book according to my own topic. The book works on a principle of gamebook – there is few story lines and reader himself can make decision what should main character do in particular situation. It gives opportunity of brand new story with different excursions and endings in every next reading. Every given opportunity is represented by specific page number and your story continues on this page. It means that you don't read the book as usually, page after page, but you skip from page to page. I have worked with gamebook, because this genre is not so known, although it is very unique. I wanted to revive this type of books. The topic of the book is adventure of Pim Plekker, situated in Norwegian landscape and it is full of Nordic realms.

The aim of this gamebook was to make a book, which would have a potential to entertain reader. To give him freedom and chance to choose his own story and ending. In case of this, the aim was surely to concoct catchy story. I also wanted to subliminally educate the reader in Nordic mythology and traditions.

I have started with making story maps on a big paper. To be sure that my story works well, I have made a maquette of the book. Then I could start with sketches and finally with a storyboard.

The technique of my book is a combination of ink and ink-eraser. I have also made my own font for this occasion. The book is size A4, with V1 bookbinding and 38 pages.

There are two main story lines in the book, which are variable. The first one is about hunting the white reindeer, the second line is about

bad troll, who attacks on village regularly. It is up to the reader, which line he chooses and who he will meet on his journey.

The book could be understood as a benefit in my specialization, if we think about gamebooks as a part of comics production, which is in weakening. In this way it is a refreshment for this type of books. It also uses unintentional technique and works with local realms of Norway. As a weak point I would mention low interest in comics in Czech Republic. Especially high prices of comic books can dissuade readers from purchasing them.

13. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 1 Komiks, základní škola

Příloha č. 2 Výňatek z makety

Příloha č. 3 Studie postavy

Příloha č. 4 Studie postavy/prostředí

Příloha č. 5 Studie Laponců

Příloha č. 6 Studie Laponců

Příloha č. 7 Studie Laponců

Příloha č. 8 Studie Laponckých obydlí

Příloha č. 9 Studie techniky

Příloha č. 10 Studie techniky

Příloha č. 11 Časoběr faze 1

Příloha č. 12 Časoběr faze 2

Příloha č. 13 Časoběr faze 3

Příloha č. 14 Návrh obálky

Příloha č. 15 Finální podoba obálky

Příloha č. 16 Tvorba písma

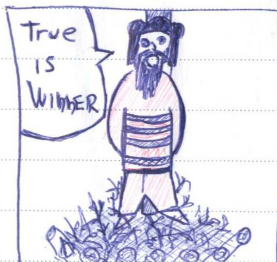
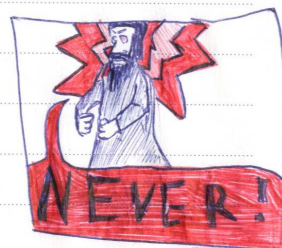
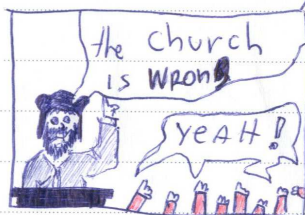
Příloha č. 17 Hotová kniha

Příloha č. 18 Hotová kniha



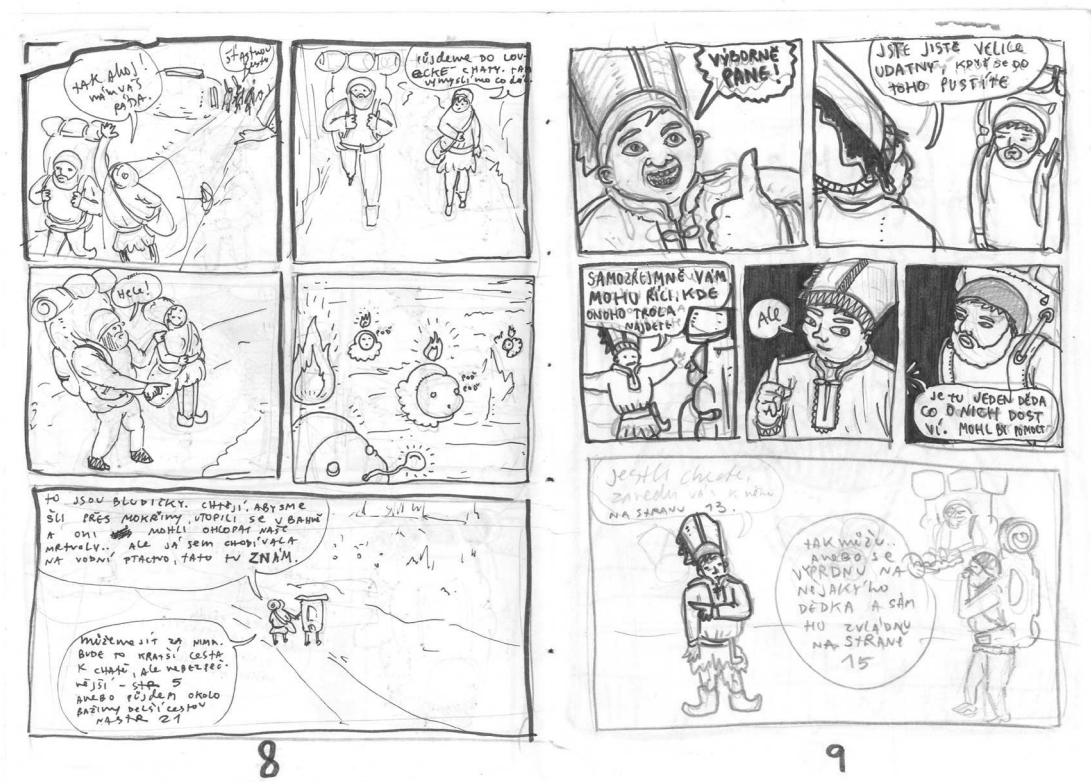
STATUTÁRNÍ MĚSTO OSTRAVA

MRS. JAN HUS

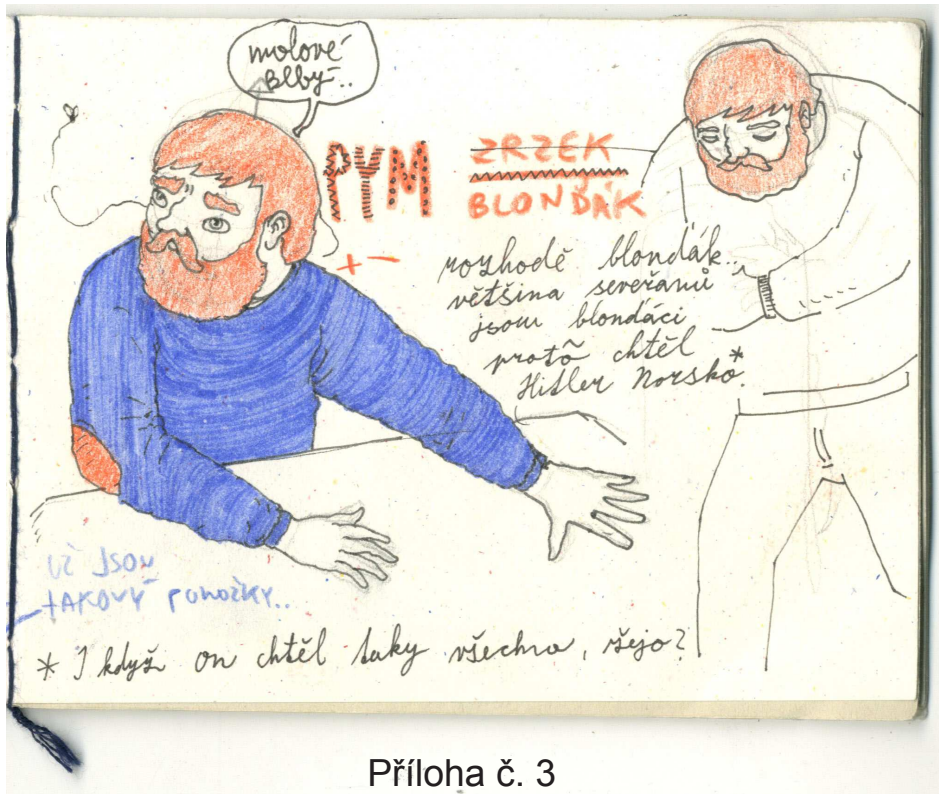


The
END

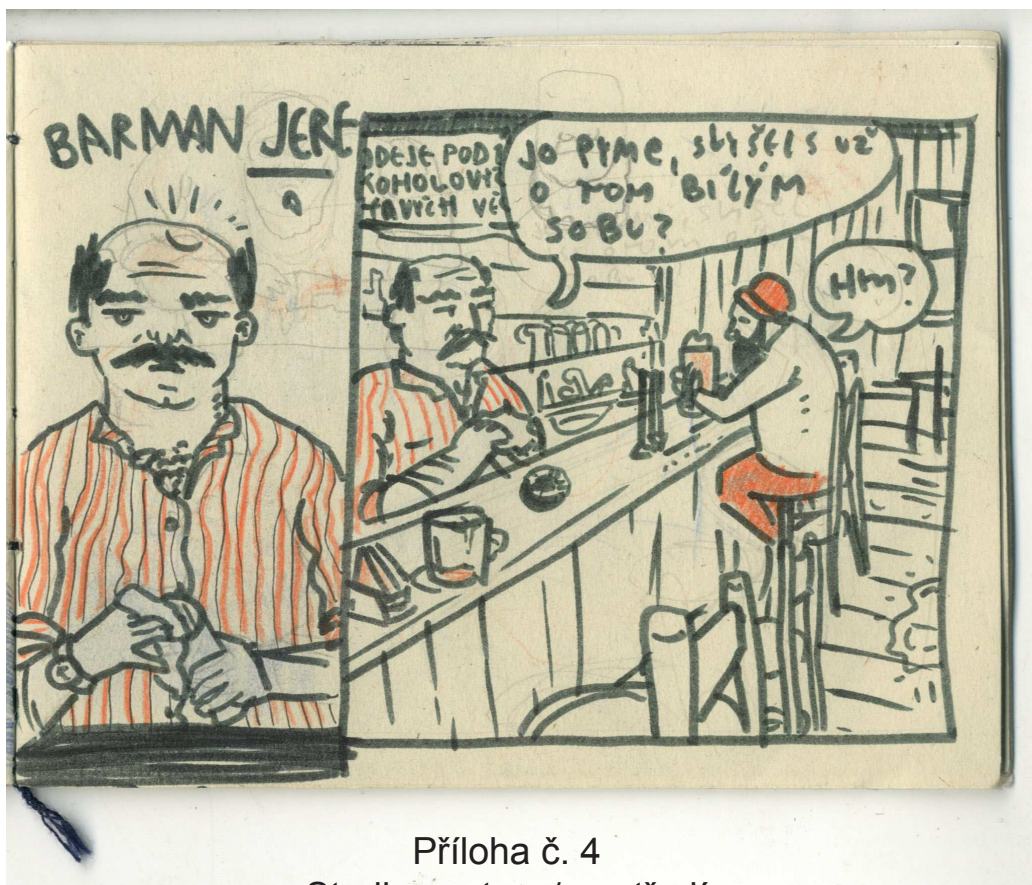
Příloha č. 1
Komiks, základní škola.



Příloha č. 2
Výňatek z makety



Příloha č. 3
Studie postavy



Příloha č. 4
Studie postavy/prostředí



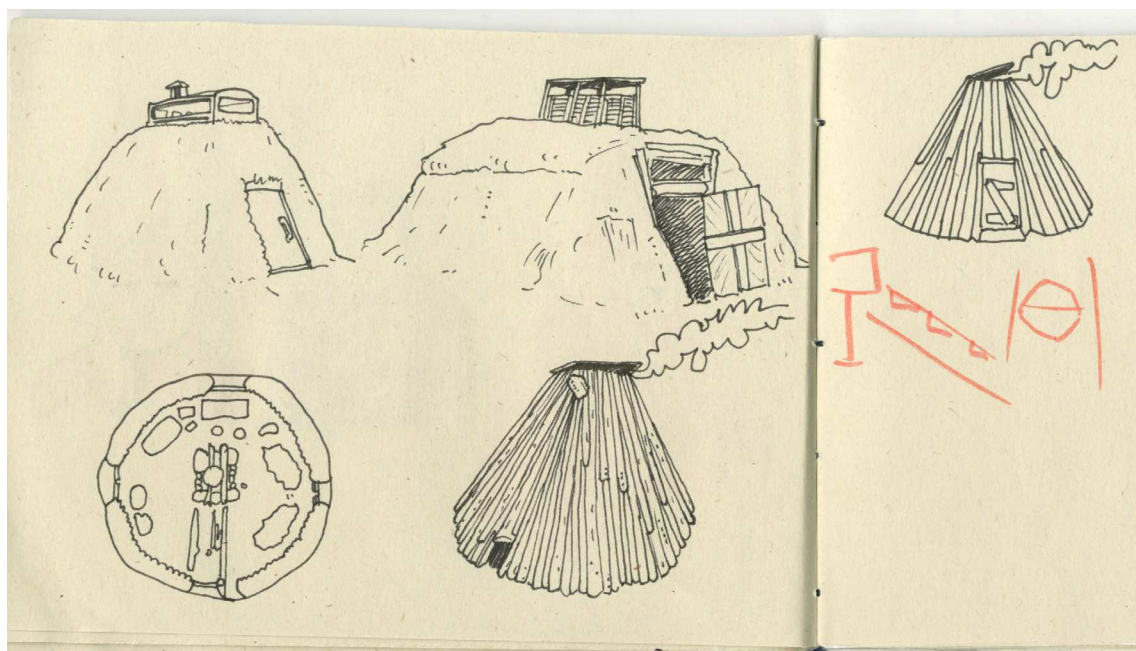
Příloha č. 5
Studie Laponců



Příloha č. 6
Studie Laponců



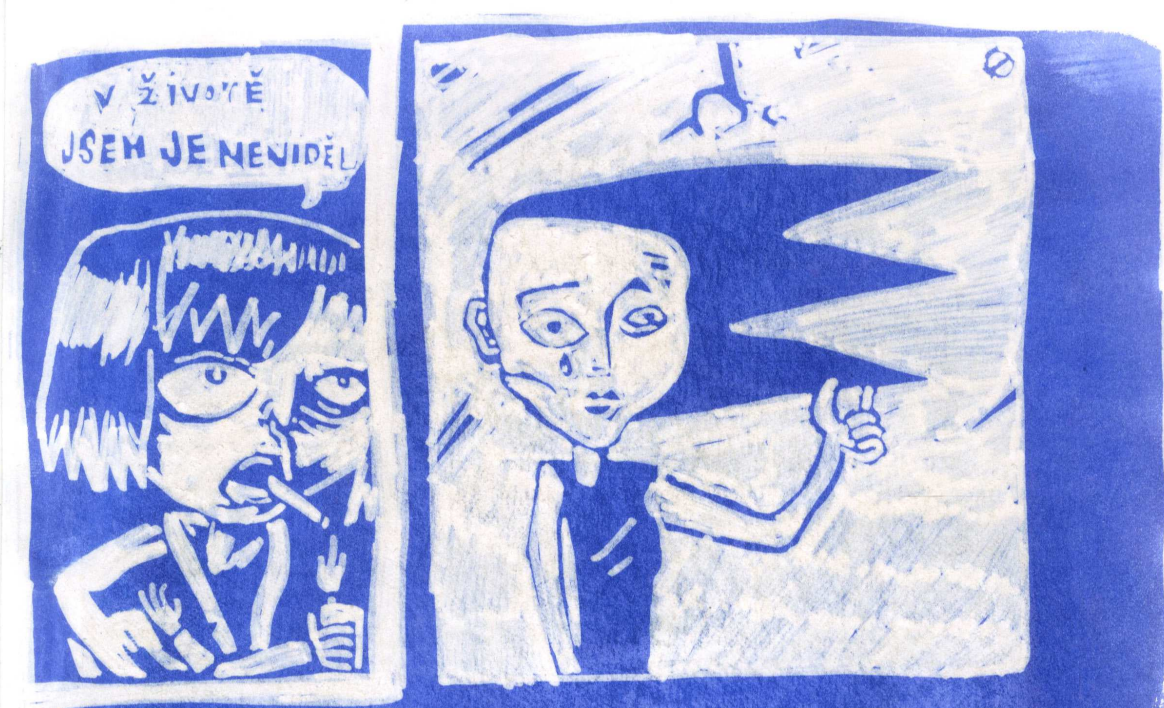
Příloha č. 7
Studie Laponců



Příloha č. 8
Studie laponckých obydlí



Příloha č. 9
Studie techniky



Příloha č. 10
Studie techniky

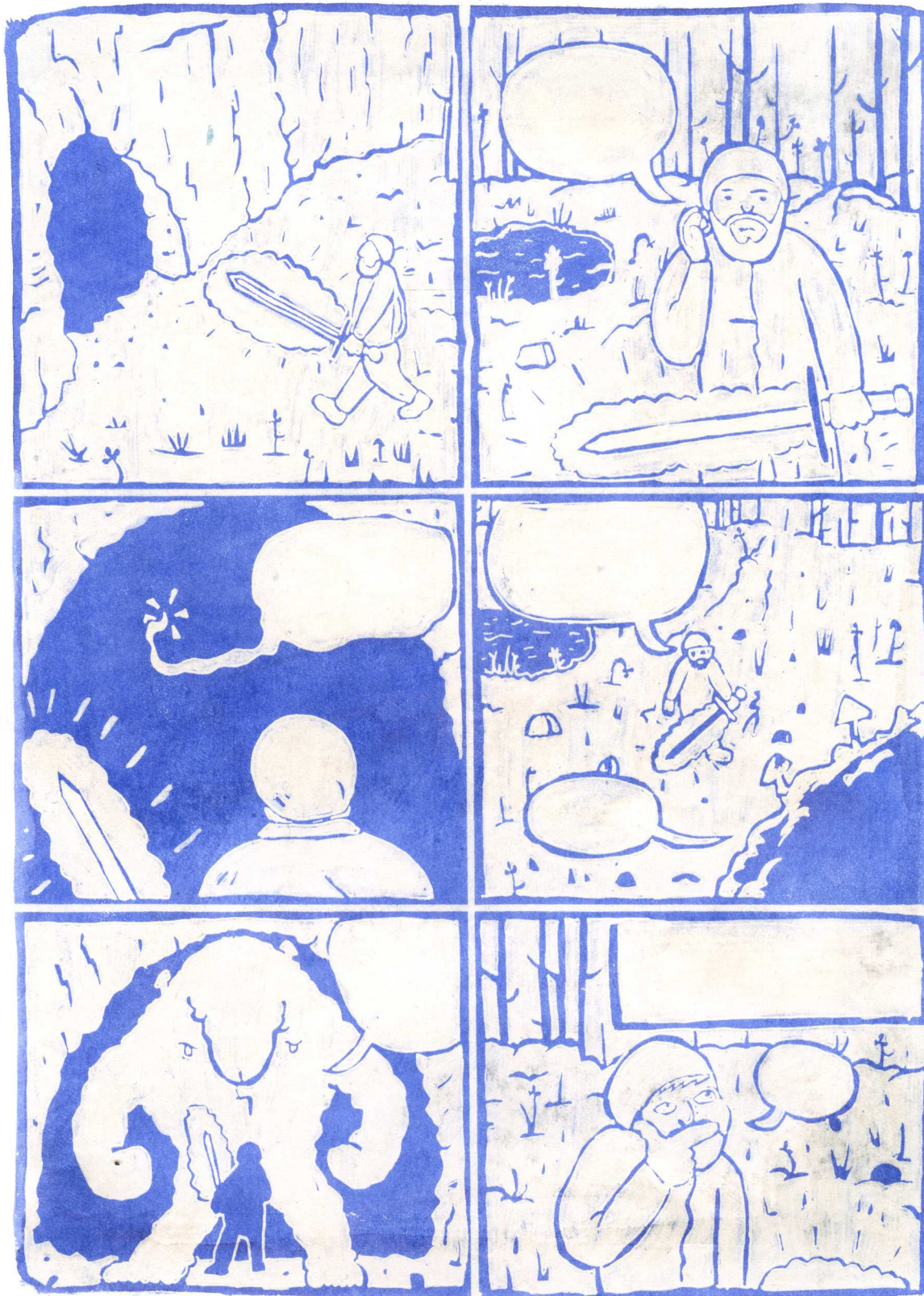


20

Příloha č. 11
Časoběr 1 fáze



Příloha č. 12
Časosběr 2 fáze



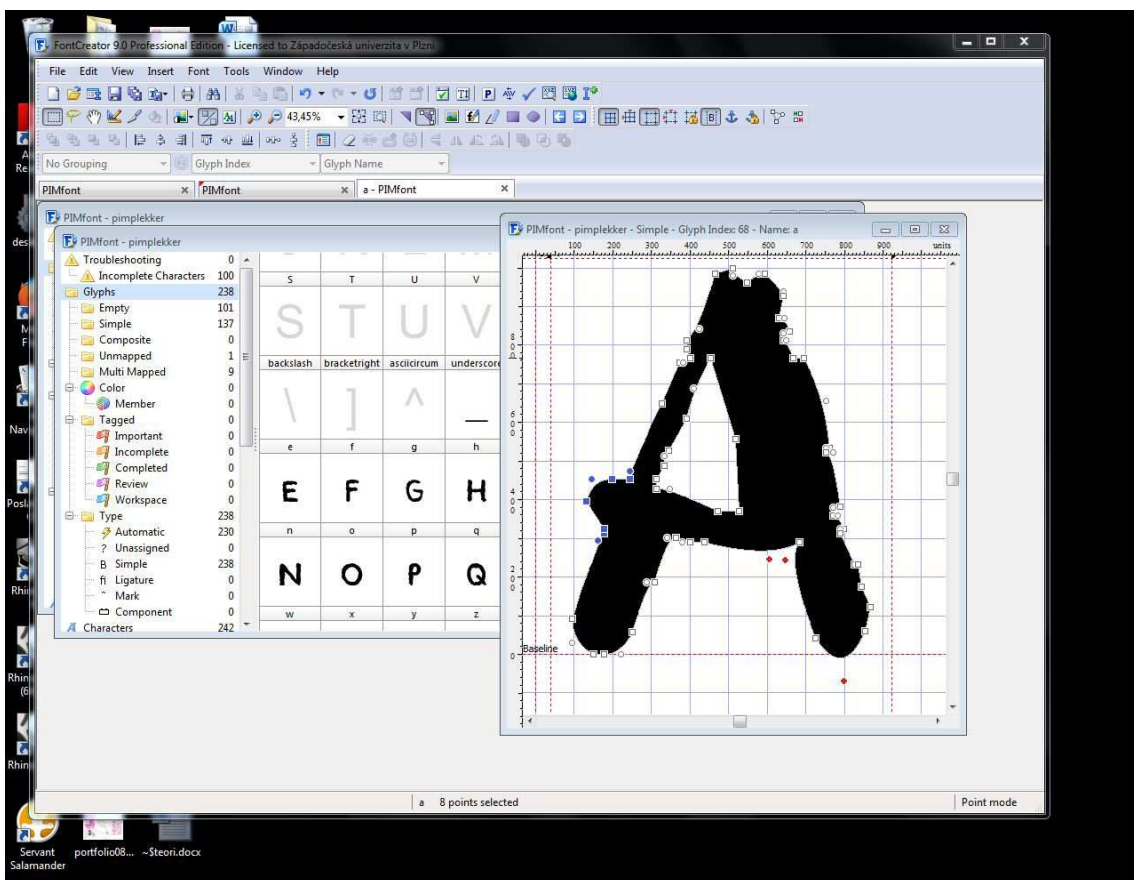
Příloha č. 13
Časoběr 3 fáze



Příloha č. 14
Návrh obálky



Příloha č. 15
Finální podoba obálky



Příloha č. 16
Tvorba písma



Příloha č. 17 a 18
Hotová kniha