

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

Dafné

Anika Aya Bartošová

Plzeň 2018

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

AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

Dafné

Anika Aya Bartošová

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

Plzeň 2018

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

Plzeň, duben 2018

.....
podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	5
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE	7
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	8
4	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	10
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	11
	a) Knižní a periodická literatura	
	b) Internetové zdroje	
6	RESUMÉ	12
7	SEZNAM PŘÍLOH	13

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Má cesta k umění a specificky ilustraci byla poměrně klikatá. Nemohu vzpomínat na oblíbenou ilustrovanou knihu, komiks nebo obraz, který jsem milovala v dětství. Veškeré ilustrace v knihách jsem se totiž bála, ať už to byla Morana na zadní straně obálky Mumínků nebo jen mapa fikční země uprostřed fantasy knihy. Kreslila jsem sice ráda, ale zároveň toho nebylo mnoho, co bych se v dětství nechtěla naučit, a tak jsem tíhla k jiným uměleckým formám.

Po cestě hudby, videa a fotografie jsem začala studovat střední školu grafického designu, kde jsem zjistila, kolik uměleckých forem, tiskových technik a možností grafických programů mě míjelo. Naučila jsem se veškerým základním grafickým technikám, ale nakonec jsem se ve třetím ročníku zamilovala do prosté kresby. Podnětem k tomu mi také bylo objevení internetové umělecké scény, především technika digitální malby a undergroundových komiksů, které svou atmosférou tvořily éterické příběhy. Nastal čas neustálého studování lidské anatomie a základů kresby i malby pomocí knih a rad od oblíbených internetových umělců a nadšenců.

U praktické části maturitní zkoušky jsem se rozhodla k ilustraci knihy Proces od Franze Kafky. Žádný z profesorů ani spolužáků se digitální kresbě v tu dobu nevěnoval a pracovala jsem na ni po technologické stránce víceméně samostatně. Snažila jsem se prošlapat cestu technice, v jejíž potenciál jsem věřila.

Díky těmto zkušenostem jsem nabyla domnění, že se mohu umění věnovat ve volném čase. Mezi maturitou a nástupem na fakultu umění v Plzni jsem rok studovala na fakultě humanitních studií Univerzity Karlovy. Zde jsem prokreslila veškeré přednášky i volný čas. Vědomosti a zážitky pochycené zde mě nabyly novou vlnou důvěry ve vysokoškolské prostředí a umění mi chybělo natolik, že jsem převážila své rozhodnutí.

Na zdejší ateliér ilustrace jsem přišla nepolíbená českou i světovou mainstreamovou scénou. Seznámila jsem se při procesu rozhodování, kam se hlásit, jen s několika jmény studentů a profesorů, avšak jako jedním z cílů studia mi bylo rozšířit si přehled o tom, jak se kreslí v Česku, jaké komiksy zde vznikají a jaké se čtou, a tyto vlivy do mých dosavadních zařadit.

Mé studium na fakultě designu a umění je tedy velmi raný vývoj nového umělce, a tak jsem ho brala. Neskákala jsem po mnoha soutěžních nabídkách ani zakázkách. Svě schopnosti v hledání nápadu na náhodné téma a jeho hbitém zrealizování jsem si porovnávala pouze ve Skečbetlu 2017, kde jsem skončila na prvním místě a další zkušenosti a rady několika nových profesorů na mé umění jsem získala na zahraničním výjezdu na Akademii umění v Římě. Zde jsem celý jeden semestr opustila ilustraci a věnovala se malbě. Zkoušení nových věcí se dá vnímat jako opakující se jev v celé délce mého studia.

Díky touze seznámit se s co nejširší řadou přístupů a vyslyšet rady mnoha profesorů jsem se každý semestr studia vydávala novou cestou. Jelikož jsme v prvním ročníku neměli možnost pracovat digitálně, víceméně z donucení jsem začala pracovat tradičními technikami. Nebyl v tom naštěstí velký rozdíl, a naopak jsem si tím otevřela dveře a vytvořila část portfolia na zmíněný výjezd do zahraničí. Na akademii v Římě jsem tak pokračovala cestou akademického přístupu. Nevzniklo zde příliš prací, které by se daly označit jako ilustrace. Strávila jsem zde ale více jak deset hodin týdně prací se skvělými modely a tak za krátké čtyři měsíce udělala obrovský pokrok, především díky krátkým pózám, či dokonce prací s neustále se pohybujícím modelem.

Po těchto třech semestrech klasické tvorby jsem se velmi těšila znovu se chopit ilustrace a digitální tvorby. Myslím, že tato etapa však úspěšně ukončila moje přesvědčení, že nedokážu pracovat jinak než digitálně, nebo že pouze digitální médium vytváří estetiku, kterou preferuji. Zamílovala jsem se úspěšně do obojího.

Malba na počítači však přináší rychlost, nevyžaduje si ateliér a nabízí jednoduchou práci s animací a sdílení svých prací se světem v plné kvalitě bez dalšího vybavení.

V novém semestru jsem se věnovala animaci, komiksu, game designu a storyboardu. Pro ateliér jsem animovala krátké smyčky na téma Česká Zima a vznikl sešit komiksových stripů, které byli určitě částí podnětu pro výběr tématu bakalářské práce. V rámci ArtCampu jsem měla příležitost vyzkoušet kresbu storyboardu s Kurt van der Baschem. A jeden z nejzajímavějších projektů za celé studium nabídl předmět herního vývoje, kde jsme s Jakubem Langem vytvořily logickou hru Prince's Rescue.

Ilustrace je neuvěřitelně široký obor, z jehož mnohých větví je pro mne stále těžké si vybrat. Příliš mě to netrápí, neboť se mám stále mnoho co se učit jen v základech, které se využívají ve veškerých z nich. Největší zastoupení v mé tvorbě mají momentálně díla komiksová a ilustrační, herní design a visual development pro animaci, se zaměřením na práci s barvou a emocí. Nápady, malby, ilustrace a zaplněné skicáky se rojí, ale zůstávají především v rozích internetu, kde oslovují menší a specifické publikum.

2 TĚMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

2.1 Téma a důvod jeho volby

Výběr tématu své práce pro mne nebyla obtížná volba. S ohledem na mé zájmy kolem konce čtvrtého semestru se mi nabízely dvě možnosti a to ilustračně zpracovat již existující příběh, či komiksově zpracovat příběh svůj. A to jednoduše, protože svůj příběh bych neuměla dát do samostatně fungujícího textu a komiks, jak se s ním snažím pracovat, je natolik subjektivní forma, která se příběhu snaží dávat atmosféru a s ní polovinu děje, že bych si nedovolila ji dávat již existujícímu příběhu, nevím-li jistě, co autor pro své dílo zamýšlel. Zpracovat literární dílo se mi jevila jako snadnější volba, kde bych se mohla čistě zaměřit na zlepšování svého výtvarného jazyka a hledání zajímavých prvků příběhu k ilustraci. A až by mi tato volba určitě přinesla mnoho nových možností, nemohla jsem, než si vybrat větší výzvu a pustit se do originální tvorby. Výzvy mě motivují, k tomu originální tvorba je mi možným kariéerním cílem a chtěla jsem se chopit šance, být při svém prvním pokusu pod pedagogickým vedením a nevydávat se touto cestou poslepu později po ukončení studia, nebo se dokonce neodhodlat nikdy.

Tento příběh, či spíše postavy a jejich problémy se začali objevovat v létě mezi prvním a druhým ročníkem. Svým výběrem tématu jsem si byla jistá koncem ročníku druhého a s ním začali vznikat první scénáře.

2.2 Cíl práce

Několik motivací již bylo zmíněno, ovšem obecným cílem každé výtvarné práce, do které se rozhodnu ponořit je, naučit se co nejvíce. Nabrat nové zkušenosti, vydat ze sebe to nejlepší, zjistit tak své slabé stránky, na kterých musím pracovat více, a především, vytvořit práci na kterou jsem alespoň na nějaký čas hrdá. Navíc specificky u komiksu o Dafné mi bylo cílem dát její příběh do formy, kde si jeho esenci může odnést čtenář, který mi svůj čas přečtením dá. Vzbudit v čtenáři jakoukoli myšlenku, emoci a to nejlépe něco nepojmenovatelného. Vytvořit příběh, který možná nebude mířený na široké publikum, ale někoho zasáhne. Zajímavé pro mne bylo, využít formu delšího příběhu způsobem, který by dokázal emoci udržet déle avšak podobně jak to dělají poetické komiksově momenty, které dokáží člověka zastavit v nekonečném proudu umění na internetu.

Vedle cílů technických a idealistických pak bylo představit svou originální práci kritice současných a zdejších umělců, tedy názorům pedagogů a spolužáků.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 Proces přípravy

Jako autor delšího příběhu zcela poprvé, jsem rozhodně dala většinu času z tvorby samotnému psaní děje a dialogů. Nikdy jsem nepracovala na tak dlouhém komiksu, abych měla předem věci napsané místo improvizování v reálném čase. Psaní a přepisování probíhalo v krátkých etapách přibližně od dubna 2017. Zároveň s ním jsem vyhledávala návody a rady obecně k psaní a tvorbě postav. Psaní příběhu byla nejnáročnější část, především z důvodů nakolik osobní příběh byl. Postava je inspirována tématem životních ztrát a jak se můj pohled na téma měnil, měnil se s ním i příběh. Především závěr příběhu se často měnil a jednou končil dobře, jednou špatně. Mým cílem bylo najít konečné řešení děje před začátkem kresby storyboardu. Jakmile tedy byl čas s ním začít, dala jsem si osobní zákaz dalšího přepisování a čistě jen pracovala na uměleckém zpracování příběhu, jak kdyby ho psala třetí osoba. Čekala jsem, že mne v procesu tvorby bude čekat ještě mnoho náročných momentů a tak jsem nechtěla aby se mi i samotný děj měnil pod rukama.

Na designu postav jsem částečně pracovala v rámci online kurzu Characters for Animated Film with Daniel Arriaga na schoolism.com. Kurz není vedený dvojstraně, a ač tato možnost existuje, pouze jsem následně po přednáškách plnila zadané úkoly s postavou Dafné. Mnoho rad a lepší porozumění gestu, které bylo použito u charakterových skic vzniklo v této etapě.

Zajímavostí z procesu designování Dafné byla inspirace přírodou a několika existujícími druhy, kteří svou podobu s ročními obdobími mění. Zde byla převzata tendence na zimní období schovat pigment a obrátit se na popelavější tóny, jakožto hlavní trend, který se u těchto druhů opakuje. Vyhnula jsem se tak s velkou radostí znázornění Dafné jako ledové královny s třpytivými vlasy, a mnohem lépe zachytila depresivní tendence tohoto období, raději než krásu. Pro ostatní roční období jsem se však raději obrátila na flóru, neboť její vizualizace je tradičnější a tedy nejen přehlednější, ale také nabízí magický vzhled.

3.2 Proces tvorby

Nucená organizace, kterou jsem si stanovila spočívala dále v provedení kompletního komiksu v kresbě, dříve než se pustím do barvy. A to i přes to, že to byla rozhodně část, na kterou jsem se těšila nejvíce. Veškerá kresba vznikla digitálně, původní volné náčrty sloužily přímo jako storyboard a často ve stejné vrstvě byly rovnou překreslovány do čistějších linií. Tento přístup mi pomáhá k udržení dynamiky ve finální kresbě.

Barevné schéma jsem řešila v rámci kratších uzavřených úseků příběhu a zároveň v kontextu celého díla. Chtěla jsem, aby spektrum barev mělo význam i při rychlém prolistování knihou. Pro některé části knihy jsem však barvy měla jen v hlavě, jako například dvě temné dvojstrany uprostřed knihy a poslední úsek děje. Malba je provedena strukturovaným štětcem a dodatečně vyčištěna ještě jedním citlivějším pro momenty, které potřebovali větší srozumitelnost.

Ač se to v komiksu příliš neprojevuje, hlavní inspirací pro mne byly práce Hwei Lin, Amei Zhao, Viv Tanner a publikace Framed Ink, která mi pomohla najít zajímavější řešení některých opakujících se úseků.

4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

4.1 Popis díla

Dafné je příběh o životních ztrátách, které cestu hlavní postavy radikálně tvarují. Na začátku komiksu se dozvíme, že v mládí přišla o velkou část svého života, zatímco zbytek knihy následuje již mladou dospělou osobu a její hledání stability s pomocí nového vztahu. Ač před sebou nic vědomě tito dva lidé neskrývají, oba mají bohatou minulost, která se u obou viditelně manifestuje a která s sebou také nese následky.

Formu komiksu děj využívá s důrazem na tvarování atmosféry, jež je navíc zesílena volně plynoucím hlasem vypravěče a myšlenek skrývajících se v barevných plochách.

4.2 Technologická specifika

Až na ručně psaný a poté skenovaný nadpis knihy je vše provedeno v počítači. Kresba probíhala v programu Adobe Photoshop a kompletní příprava práce k tisku v Adobe Indesign. Blok knihy je vytisklý digitálním tiskem na matný papír 170g/m² a poté svázan vazbou V1. K veškerému sázenému textu jsem si vybrala bezpatkový font Myriad Pro.

4.3 Přínos práce pro daný obor

Knihka je dílem začátečníka v oboru ilustrace i vyprávění příběhů. Udělala jsem vše ve svých silách aby má práce splnila cíle, které již byly v textu zmíněny. A zda-li je práce přínosná pro studenty oboru, či za hranicemi naší fakulty, posoudí právě oni, společně s našimi profesory.

Do jisté míry jsem přesvědčena, že má práce s atmosférou a komiksovou formou se začíná ubírat zajímavým směrem, a pokud jej nezastíní pro mne v tuto chvíli neznámé slepé body, může již tento komiks oslovit některé umělce či čtenáře unikátním způsobem.

Tato práce se nesnaží vědomě navázat na žádný masově známý a populární styl komiksu, a to ani stylem kresby, ani námětem. Tento jev nevyhází z žádného přesvědčení, je pouze výsledkem prostředí, v kterém se pohybují, a v kterém často nenacházím komiksy, které by mne zaujali. Jsem si vědoma, že i v případě, že by se mi při realizaci mého nápadu vše podařilo, bylo by přijetí tohoto díla otázkou vkusu a vrozeného způsobu vnímání světa.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink: drawing and composition for visual storytellers. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.
2. GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Přeložil Barbora ANTONOVÁ. Brno: Host, 2005. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0.
3. MARIEB, Elaine Nicpon a Jon MALLATT. Anatomie lidského těla. Brno: CP Books, 2005. ISBN 80-251-0066-9.
4. MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

b) Internetové zdroje

1. Characters for Animated Film with Daniel Arriaga. Vyhledáno 20.4.2018. Dostupné z: <https://www.schoolism.com/school.php?id=28>

6 RESUMÉ

For my bachelor's final assignment I chose to paint an author comic book. Throughout my studies I have been making illustrations, took courses in game design, animation and storyboarding, however only a small comic project. I have been intrigued by comics for few years, creating only short works and was excited by the idea to try my hand at a longer work.

This book tells the story of Daphne, a young adult woman struggling with finding her stability as she deals with a tragic loss, which occurred in her childhood. Most of the story follows her growing closer to a new person in her life, both bringing visible baggage into the relationship.

This story is primarily about loss. And the form of comic is used to create depth of emotion as well as visualise said visible baggage of Daphne's season changes and Toni's bionic arms.

All artistic work was completed digitally, as it is a medium I have been using for years and offers me the needed confidence and speed to work on a longer project such as this. Finished work is bound as a soft cover saddle stitched book.

Up to now I have never worked on a comic this long, nor have I written a complex whole story. The process of drawing my bachelor's final work brought me a lot of progress and knowledge I'll surely use in all of my future work.

I view comics as a medium with countless potential and ways you can choose to work with it. Knowing this piece of work does not follow any established and famous comic style, neither with artistic style nor subject matter, I would consider it an underground comic, that even if it has been made successfully, would not be for everyone. I hope my work can inspire emotion and thought in some of my readers, as well as inspiration in few fellow students. However this shall still be seen as a work of a beginner in the field and only as a beginning of my comic writing path.

7 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1: Vývoj postav, hledání stylu kresby

Příloha 2: Storyboard a lineart

Příloha 3: Colour roughs - hledání barevného schématu

Příloha 4: Finální provedení

Příloha 5: Proces kresby obálky

Příloha 6: CD

Příloha 1: Vývoj postav, hledání stylu kresby



foto: vlastní



foto: vlastní



foto: vlastní



foto: vlastní



foto: vlastní



- * calm and working
- * studying/confused
- * compassionate
- * nightmares

a mole under his eye, undereye circles (nightmares) unkempt appearance

foto: vlastní

Příloha 2: Storyboard a lineart

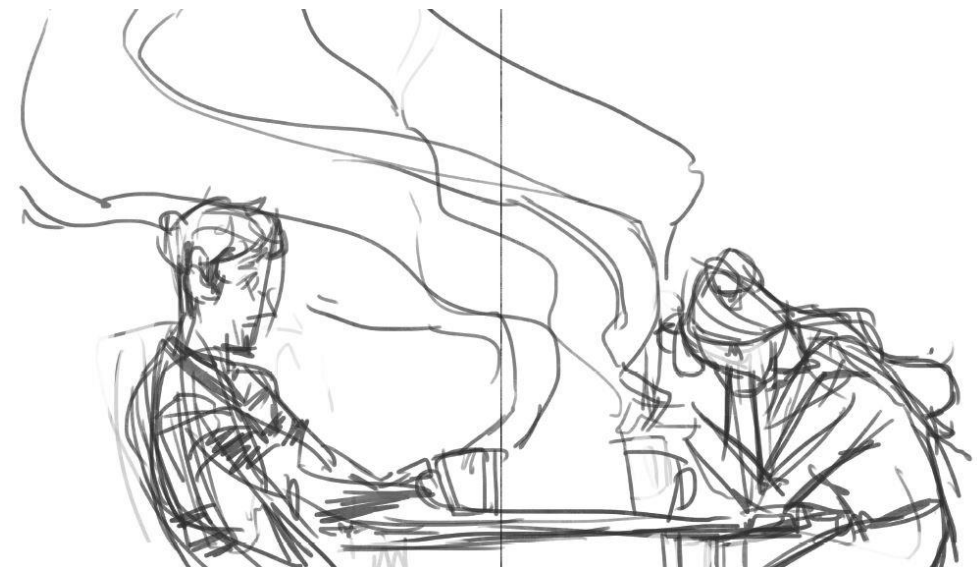


foto: vlastní



foto: vlastní



foto: vlastní



foto: vlastní

Příloha 3: Colour roughs - hledání barevného schématu



foto: vlastní



foto: vlastní

Příloha 4: Finální provedení

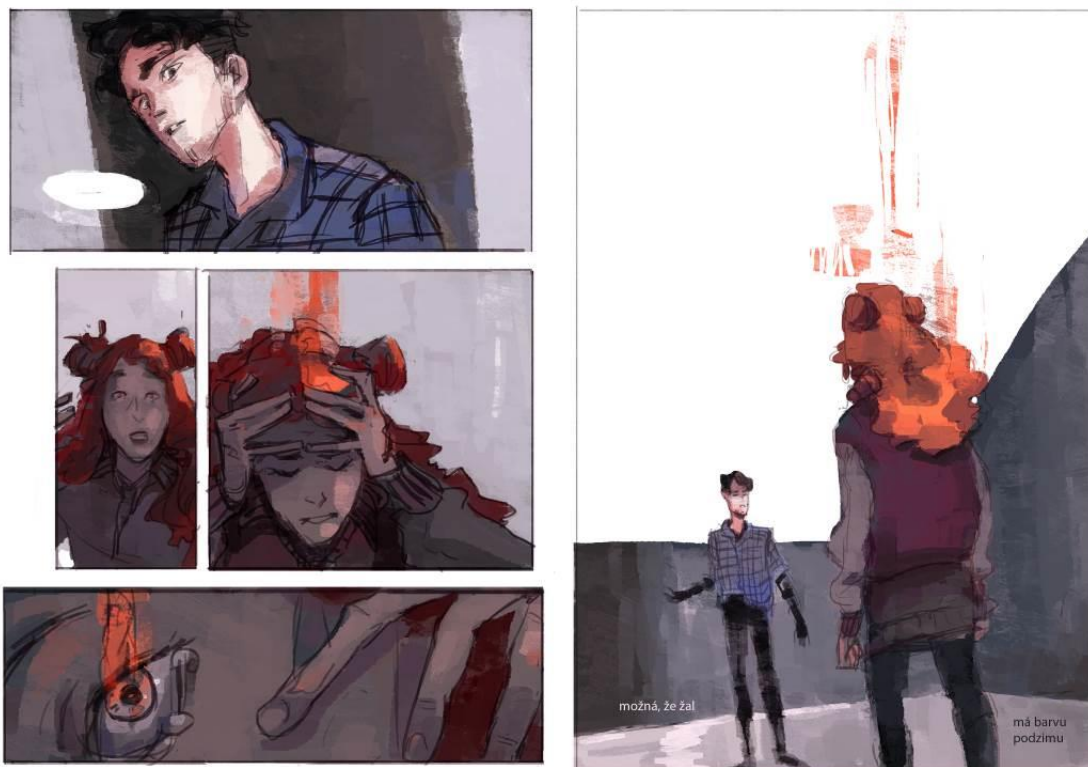


foto: vlastní



foto: vlastní

Příloha 5: Proces kresby obálky

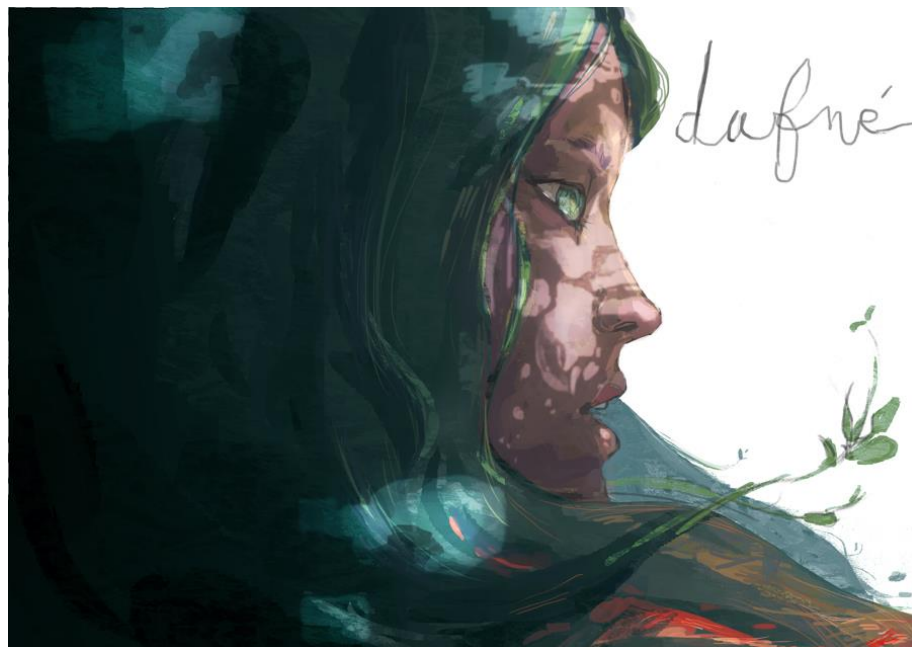


foto: vlastní