

**Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Bakalářská práce

Mrtvé mouchy ve vlasech

Tomáš Pánek

Plzeň 2020

**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

Mrtvé mouchy ve vlasech

Tomáš Pánek

Vedoucí práce: MgA. Marie Kohoutová
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2020

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

Plzeň, duben 2017

.....
podpis autora

OBSAH	
1 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	5
2 PROCES PŘÍPRAVY A TVORBY.....	6
3 POPIS DÍLA.....	8
4 SILNÉ STRÁNKY/SLABÉ STRÁNKY.....	9
5 RESUMÉ	10
6 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	11
7 SEZNAM PŘÍLOH	12

1 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Mrtvé mouchy ve vlasech je příběh o rodinných vztazích a dospívání mladých lidí. Už od druhého ročníku jsem věděl, že chci napsat a nakreslit vlastní komiks. Na komiksu jsem vyrůstal a je to mé nejoblíbenější médium. Název „Mrtvé mouchy ve vlasech“ nebyl první název, který jsem vymyslel. Když jsem na komiksu pracoval, dal jsem projektu pracovní název „Tichá domácnost“. Současný název vznikl, když jsem byl u Borise Jirků na chatě, kde jsem mu pomáhal s úklidem a dalšími věcmi. Nad jídelním stolem měl pověšené mucholapky. Jsem docela vysoký, takže jsem do jedné narazil hlavou. Začal jsem si sahat na hlavu a znechuceně jsem poznamenal, něco o “mrtvých mouchách ve vlasech”. Boris Jirků se na mě otočil a řekl, že by to byl dobrý název. Souhlasil jsem a proto jsem si to napsal do poznámek, jako potenciální název pro nějaký projekt. Později jsem nad sklenkou vína řešil s mým dobrým kamarádem Tomášem Červeným název mojí bakalářské práce a ten večer jsem si vzpomněl na tento název a řekl jsem mu ho. Hned souhlasil, že „Mrtvé mouchy ve vlasech“ zní mnohem lépe než „Tichá domácnost“.

2 PROCES PŘÍPRAVY A TVORBY

Celý proces tvorby začal tím, že jsem si vypsals hlavní body o čem má příběh být, jaké postavy se v komiksu budou objevovat, co jednotlivé postavy chtějí atd. Když jsem měl jasno s jakými postavami budu pracovat, začal jsem vymýšlet kostru celého příběhu. Do určité míry jsem se držel něčeho čemu se říká „three-act structure”. Koncept, který se hlavně používá u filmu ale, dá se aplikovat skoro na cokoliv. Když jsem vytvářel kostru příběhu, snažil jsem se vymyslet, co se přesně stane v každé kapitole. Pokud vynecháme první a poslední kapitolu, první která slouží jako úvod do příběhu a poslední jako rezoluce, všechny ostatní kapitoly slouží jako představení nové postavy, která má svůj vlastní příběh (který není úplně prozkoumán v tomto komiksu) a zároveň funguje jako zrcadlo pro našeho protagonistu. V každé postavě, kterou potkáme, vidíme něco čeho se náš hlavní hrdina podvědomě štítí, nebo to ukazuje část jeho osobnosti, kterou si nechce přiznat. Jak postupujeme příběhem dál, vidíme jak před těmito věcmi utíká dokud už není schopen je ignorovat a musí je konfrontovat.

Když jsem dopsal kostru příběhu, začal jsem psát samotný scénář. Největší problém pro mě byl vytvořit dialog, který nebyl pouze expoziční. Člověk by si myslel, že vzhledem ke každodenní interakci s lidmi by skoro každý dokázal napsat alespoň průměrný dialog. To samozřejmě není ani trochu pravda a tato část byla asi jedna z nejtěžších částí ve scénáři. Postup při této části byl asi takový, že jsem nejdříve napsal otřesný dialog, pak jsem to na nějakou dobu odložil a po čase jsem se k tomu vrátil a celý dialog přepsal. A takto to šlo několikrát. Zjistil jsem, že prepisování scénáře je nejdůležitější část psaní. Během psaní scénáře jsem také vytvářel storyboard a různé skicy všech postav v příběhu. Čím víc jsem definoval jejich charakter, tím více jsem měnil návrhy samotných postav. Každou postavu jsem překreslil minimálně třikrát. Během tohoto procesu jsem také dostal nápad na vytvoření různých barevných kombinací pro místa v příběhu. Příběh hlavního postavy začíná v normálním světě, který má béžové a šedé odstíny. Poté co se propadne do druhého, surreálního světa, celá paleta se změní. Vidíme větší škálu sytých skoro až neonových barev. Jedním z motivů komiksu je, že děti jsou svým charakterem podobné rodičům víc než by si chtěli přiznat. Z vlastní zkušenosti a z toho co jsem viděl u jiných lidí vidím nejčastější konflikt mezi synem a otcem. Syn například kritizuje svého otce, že je v něčem moc tvrdohlavý nebo dělá něco, co synovi, vadí ale později (nejčastěji s partnerkou) se u syna projevuje skoro identický vzor chování, se kterým měl předtím tak obrovský problém. A občas to chování nemusí být ani nijak problematické, ale syn cítí stud za to, že se stal tím co kdysi kritizoval a bud'

aktivně pracuje na tom, aby v sobě toto chování potlačil a nebo si vůbec neuvědomuje, že se chová jako otec. Proto jsou postavy specificky zbarvené. Otec má stejný odstín barvy jako jeho synové a matka má stejný odstín jako dcera.

Komiks má pět kapitol ale s prací na storyboardu jsem začal souběžně už po dopsání první kapitoli. Když jsem měl hotov storyboard pro určitou kapitolu, začal jsem jí rovnou kreslit. Můj plán byl, že budu dále upravovat scénář, kreslit storyboardy pro kapitoly, které jsem ještě nenakreslil a mezitím kreslit stránky hotových storyboardů. S určitým odstupem bych řekl, že takový přístup vypadá dost chaoticky, ale osobně se v takovém režimu cítím dobře. Kdybych fungoval tak, že bych začal kreslit storyboard až v momentě, kdy mám perfektně napsaný scénář, mám pocit, že bych žádný komiks nikdy nevytvořil. S tímto procesem nejsem u ničeho příliš dlouho, přeskakují mezi kreslením a psaním a proto se nikdy u ničeho nenudím. Když jsem dokreslil finální stránky jedné kapitoly, stránky jsem poté naskenoval a do tohoto procesu se přidala ještě další část a to bylo upravování stránek v počítači. V situaci když jsem měl hotový scénář a nakreslenou první a druhou kapitolu a dokončoval jsem storyboard, začala pro mě karanténa v Praze. V podstatě mě tato situace moc nebránila v práci až na jeden malý problém. Neměl jsem přístup ke školnímu skeneru, což mi trochu změnilo pracovní režim. To pro mě znamenalo, že skoro jediné, co jsem mohl dělat, bylo kreslit. Dokreslil jsem poslední tři kapitoly a teprve pak jsem mohl do školy, abych si všechno naskenoval. Můj plán pro budoucí práce by asi byl pořídit si dobrý skener, abych se takovýmto situacím mohl příště vyhnout. Otázka ovšem je, jestli se v takto specifických podmínkách ještě někdy ocitneme...

3 POPIS DÍLA

Finální práce je 70 stránkový komiks plný bizarností, hádek, akce a více tělesných tekutin než jsem plánoval. Mým cílem bylo napsat a nakreslit horror, fantasy příběh o dospívání a smiřování se s tím, že jsme svým rodičům více podobní, než bychom si chtěli přiznat.

Příběh je o mladém Teovi, který se dozví, že jeho přítelkyně je těhotná. Ten večer se schovává se svým bratrem v baru, aby na všechno na chvíli zapomněl. Poté je vtáhnut do temného světa, kde je Teo nucen konfrontovat všechno čeho se bojí.

Letos jsem se hlásil na festival LUSTR a pokud se tam dostanu, chtěl bych tam prezentovat tento komiks.

4 SILNÉ STRÁNKY

Komiks je vizuálně silný a dokonce vtipný. Většina věcí, které tvořím mají vážnější tematiku. V tomto komiksu jsem se ale pokusil vdechnout trochu humoru do příběhu a myslím, že se mi to povedlo.

SLABÉ STRÁNKY

Za slabší stránku považuji scénář, což je docela ironické, protože na něm jsem strávil nejvíce času. Myslím si, že začátek příběhu funguje, ale tak v polovině to začne upadat a konec nedopadl jak jsem doufal.

U příštího projektu bych se určitě pokusil napsat něco mnohem kratšího, soustředil se více na pointu určitých scén. I když podle mého názoru je pochopitelné, co které symbolické momenty v příběhu znamenají, nejsem si naprosto jist, jestli každý člověk to bude chápat.

7 RESUMÉ

My bachelor comic book is a psychological horror with lightly black/comedy/drama components. Story is about family relationships, growing up and accepting that we can be more like our parents than we would like to think.

The story begins with our young protagonist Teo, who finds out that his girlfriend is pregnant. He hides in a bar with his brother, hoping to get drunk and forget about everything for a while. He is then sucked into a dark fantastical world, where everything shows its true colors.

In this world Teo is confronted with corrupted manifestations of his family members. They all represent what he fears in some way. Throughout the story he is followed by a fly that dragged him into this world. The fly represents everything Teo fears and has to overcome.

My main skill is not writing but when i have decided to write a story for my bachelor project, i was following the rule, "write what you know". This story is amalgamation of different thinks that happened in my life. I have put them all together and created this story.

8 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

McKean, David. Black Dog. Dark Horse Originals, 2016. 80 s. ISBN 1506701086.

McKean, David. Celluloid. Fantagraphics publishers, 2011. 232 s. ISBN 16-06994-40-9.

Gaiman, Neil. The Wolves in the Walls. HarperCollins, 2003. 56 s. ISBN 978-0-380-97827-4.

Gaiman, Neil. Sandman 1 – Preludia a Nokturna. Praha: Crew, 2016, 240 s. ISBN 978-80-7449-392-8.

Andersson, Max. Pixy. Přeložil Jakub Němeček. Praha: Mot komiks s.r.o, 2009, 72 s. ISBN 80-86661-06-7.

9 SEZNAM PŘÍLOH



