

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
PORAŽENÝ
AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA
Lenka Košutová

Plzeň 2021

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
PORAŽENÝ
AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA
Lenka Košutová

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

Plzeň 2021

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Lenka KOŠUTOVÁ**
Osobní číslo: **D18B0143P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Komiks a ilustrace pro děti**
Téma práce: **AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Zajímá mě tvorba komiksu a jeho způsoby vyprávění. Chci proto vytvořit a zpracovat vlastní příběh v této formě.

Způsob: technika digitální nebo kombinovaná, barevně

Cíl: Vytvořit zajímavý příběh a odvyprávět ho poutavě a čtivě.

Předpokládaný charakter výstupu: rozsah min. 24 max. 42 stran komiksu, v tištěné podobě v počtu tří výtisků

Rozsah průvodní zprávy: Minimální rozsah průvodní zprávy je stanoven na 3 normostrany.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v čes. jaz. Praha: BB art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. 1st ed. Culver City: Design Studio Press, 2010. 127 s. ISBN 978-193349295-7.
MIGNOLA, Mike a BYRNE, John. *Hellboy: Seed of Destruction*. 3rd ed. Milwaukee: Dark Horse Books, 2003. 128 s. ISBN 1-59307-094-2.
WALDEN, Tillie. *A City Inside*. 1st ed. Londýn: Avery Hill Publishing, 2018. 56 s. ISBN 978-1-910395-41-7.
KAPLAN, David E. a DUBRO, Alec. *Yakuza: Japan's Criminal Underworld*. 1st ed. Berkeley: University of California Press, 2012. 441 s. ISBN 978-0520274907.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Marie Kohoutová**
Katedra designu

Oponent bakalářské práce: **MgA. Ing. Václav Šlajch**
Katedra výtvarného umění

Datum zadání bakalářské práce: **31. října 2020**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2021**



Doc. akademický malíř Josef Mištera
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.
vedoucí katedry

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2021

.....

Podpis autora

Obsah

1 Téma a důvod jeho volby.....	5
2 Cíl práce.....	5
3 Proces přípravy a tvorby.....	6
4 Popis výsledného díla.....	8
5 Seznam použitých zdrojů.....	9
6 Resumé.....	10
7 Seznam příloh.....	11

1 Téma a důvod jeho volby

Už dlouho dopředu jsem měla rozmyšlené, že jako téma bakalářské práce si vyberu tvorbu autorské komiksové knihy. Je to umělecké médium, se kterým mě velmi baví pracovat a kterému bych se chtěla věnovat i profesionálně. Když nastala chvíle pro výběr a tvorbu konkrétního příběhu, nějakou dobu jsem rozhodnutí odkládala. Nakonec jsem se rozhodla zasadit příběh do prostředí japonské Jakuzu v době feudálního Japonska. K tomuto dost konkrétnímu zasazení jsem se dostala jakýmsi malým vodopádem zájmů. O prázdninách jsem propadla hraní série japonských videoher odehrávajících se v prostředí moderní Jakuzu. Zajímal mě přitom rozdíl mezi fikcí a skutečností a pustila jsem se proto do čtení literatury faktu o historii slavné japonské mafie. Hned ze začátku mě zaujal její vývoj v době feudální. Na jedné straně existuje mnoho příběhů o samurajích a skutečných historických osobách zasazených do dávné doby a na druhé straně mnoho příběhů o Jakuze odehrávajících se v moderní době. Rozhodla jsem se udělat mezi těmito verzemi jakýsi průsečík a zasadit příběh o Jakuze do doby samurajů.

Jakuza prošla během dějin zajímavým vývojem. Některé aspekty její historie vycházejí z pomoci obyčejnému lidu a poskytování způsobu obživy diskriminovaným členům společnosti. Později byla vnímána japonskou veřejností jako jakési „nutné zlo“. Dlouhou dobu šlo o organizaci založenou na společenské tradici a zvycích. Dnes už je vnímána jako kriminální organizace, která obchází i přímo porušuje zákon. Stále však ve společnosti doznívá její status jakési legendy, což z ní dělá do určité míry fascinující záležitost. Příběhy, které ji dnes úmyslně i neúmyslně idealizují, jsou proto pro společnost nebezpečné.

2 Cíl práce

Mým cílem v rámci bakalářské práce bylo vytvořit a zpracovat příběh, který by zaujal i mne samou jako případnou čtenářku. Jsem přesvědčená, že autor podá nejlepší tvůrčí výkon v díle, na kterém má osobní zájem. Takové zaujetí je ve výsledném díle poznat a hodně mu přidává na autenticitě. Chtěla jsem vytvořit ucelený příběh s emocionální zápletkou, která by nějakým způsobem zanechala ve čtenáři dojem. Dalším cílem bylo projít celým procesem tvorby delšího komiksu a vyzkoušet si, co obnáší vytvořit tak velké a propracované dílo, které je možné vidět na policích v knihkupectvích. Mé předchozí klauzurní práce bývaly menšího rozsahu a mé větší osobní projekty zůstaly nedokončené, takže tato práce byla pro mě i v tomto ohledu zkouškou vytrvalosti.

3 Proces přípravy a tvorby

Ještě než jsem se rozhodla, že příběh z prostředí Jakuzy použiji jako bakalářskou práci, začaly se mi v hlavě rodit postavy a příběhy. Dvě hlavní postavy, jejich role ve světě a základní téma příběhu jsem měla vymyšlené už dlouho dopředu. Prvním krokem na cestě k tvoření komiksu pak bylo rozvinout příběh a dát mu pevnější rysy.

Nejdříve jsem sepisovala osnovu příběhu. Tento proces se hodně podobal metodě pokus-omyl. Vymýšlela jsem různé konce, vyvrcholení i zápletky. To vedlo celkem ke třem poměrně odlišným verzím. První verze byla o neplánovaném přátelství a zradě. Druhá verze byla akčnější, zahrnovala konspiraci v politické sféře a její odhalování. Tato verze mi pomohla si lépe vyjasnit mé záměry a přivedla mě ke třetí, poslední verzi. Tato finální verze příběhu je komornější a soustředí se více na dvě hlavní postavy, na atmosféru a na dilema zrazení přítele kvůli splnění rozkazu. Toto užší zaměření mi přišlo vhodnější a dobře se s ním pracovalo v omezených kulisách městečka a hráčského doupěte.

V jednu chvíli jsem se snažila pracovat se šťastným koncem příběhu, ale bylo obtížné vymyslet takový, který by nebyl naivní až laciný. Tragičtější konec byl přirozenější a seděl lépe do příběhu, který se odehrává v kriminálním prostředí, kde by člověk šťastný konec našel asi málokdy.

Po vytvoření detailnějšího popisu děje jsem rozepsala dialogy. Během psaní jsem vytvářela skicy postav a naplánovala půdorys domu, ve kterém se odehrává většina děje. Hledala jsem informace o dobovém oblečení v knihovnách a na internetu. Vzhled městečka jsem postavila na fotografiích zachovalých měst tohoto prostředí a na dobových obrazech. Najít detailnější informace o tehdejších ganzích, jak operovaly a jak vypadala jejich hráčská doupata, bylo téměř nemožné, takže jsem v tomto ohledu musela využít vlastní představivost.

Při volbě techniky jsem zvolila digitální kresbu. Věnuji se jí hodně ve svém volném čase a práce s ní umožňuje svobodnější experimentaci, kterou jsem využila hlavně při práci s barevností.

Při tvoření storyboardů jsem si nebyla jistá, zda se vejdu do limitu počtu stránek, ale nakonec to příhodně vyšlo. Při plánování kompozice se vždy snažím klást důraz na to, aby se komiks pohodlně četl a čtenář se nikdy neztratil v pořadí panelů. Některé panely jsem rozkreslila na spadávku a rozplánovala i dvoustránky, abych kompozici občas oživila. Dva kritické momenty příběhu jsem rozvrhla tak, aby je čtenář objevil otočením stránky. U akčních scén jsem naklonila rámování panelů, aby evokovalo pohyb. Už během storyboardů jsem počítala s místem na textové bubliny. Storyboardy jsou náročná ale zábavná fáze, na které si vždy dávám velmi záležet.

Při skicování bylo někdy třeba upravit kompozici. Během této fáze jsem už vkládala do kreseb text, abych ověřila, zda se mi tam všechno vejde podle plánu. Skicování jsem věnovala hodně úsilí,

abych měla dobrý základ pro další fázi. Následně jsem celý komiks nakreslila v linkách. Díky dobře konstruovaným skicám jsem se mohla soustředit na variaci tloušťky linek a kvalitu vzhledu kresby. Použila jsem štětec se strukturou pro přirozenější vzhled. Všechny rovné linky v pozadí jsem kreslila ručně. Mírná křivost jim dodává na příjemnosti na rozdíl od dokonale rýsovaných linek. Poté jsem zkoušela aplikovat barevné varianty. Snažila jsem se většinu scén odlišit barevností a vdechnout jim různou atmosféru. V některých případech jsem zvolila i dramatické stíny, opět za účelem atmosféry. Textové bubliny jsem nakreslila ručně. Mají tak osobitější vzhled a hodí se ke stylu kresby. Pro samotný text jsem použila vlastní font, který jsem už před časem vytvořila s tím cílem, aby se hodil k mému výtvarnému stylu.

Obálku, doplňkovou kresbu na titulní stranu a pomyslné předsádky jsem dělala až na závěr. Na předsádky jsem použila výjevy související se dvěma hlavními postavami, konkrétně jejich tetování, která se v komiksu objevují. Na obálce jsem zvolila výjev s pohledem a využila obě hlavní postavy a motiv hracích karet. Po zvážení většího počtu návrhů jsem upřednostnila přístup, který je více popisný v tom, co se v komiksu objevuje nebo děje. Mám za to, že zavádějící obálky mohou negativně ovlivnit čtenářův dojem z díla kvůli nenaplněnému očekávání. Obálku jsem proto zpracovala technicky stejně jako komiks samotný.

Komiks je tištěný ve formátu 170×240 mm. Zamýšlela jsem formát dostatečně velký na to, aby byly vidět detaily, a zároveň nepříliš objemný na to, aby se pohodlně vešel do ruky. Tiskla jsem na papír s jemnou strukturou pro příjemný dojem. Měkké desky a lepená vazba pak dodají komiksu odlehčený a kompaktní pocit.

4 Popis výsledného díla

Výsledným dílem je třiceti osmi stránkový autorský komiks, ilustrovaný barevně technikou digitální kresby. Cílem práce bylo vytvořit a ilustrovat ucelený příběh. Komiks vznikl v průběhu šesti měsíců, které zahrnovaly psaní příběhu, návrh postav, tvorbu storyboardů, kresbu samotného komiksu a jeho tisk. Příběh se odehrává ve feudálním Japonsku a je o krupiérovi v nelegálním hráčském doupěti, který je pověřený úkolem zabít svého přítele. Komiks je vhodný pro dospělé nebo pro dospívající čtenáře. Komiks má šanci oslovit především ty z nich, kteří se zajímají o prostředí, v němž je příběh zasazen.

5 Seznam použitých zdrojů

MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v čes. jaz. Praha: BB art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. 1st ed. Culver City: Design Studio Press, 2010. 127 s. ISBN 978-193349295-7.

MIGNOLA, Mike a BYRNE, John. *Hellboy: Seed of Destruction*. 3rd ed. Milwaukie: Dark Horse Books, 2003. 128 s. ISBN 1-59307-094-2.

WALDEN, Tillie. *A City Inside*. 1st ed. Londýn: Avery Hill Publishing, 2018. 56 s. ISBN 978-1-910395-41-7.

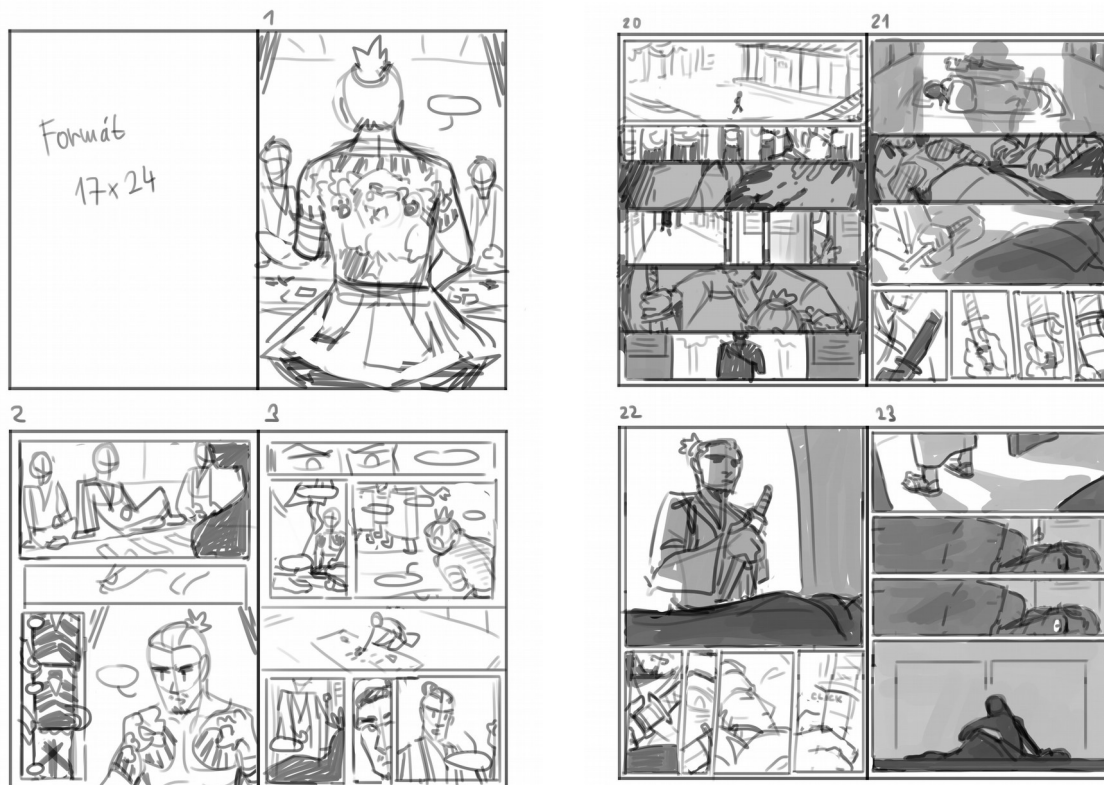
KAPLAN, David E. a DUBRO, Alec. *Yakuza: Japan's Criminal Underworld*. 1st ed. Berkeley: University of California Press, 2012. 441 s. ISBN 978-0520274907.

6 **Resumé**

My bachelor thesis is a thirty-eight page original comic book. It is illustrated in color using a digital technique. The target of my work was to craft and illustrate a contained story. The comic book was created over a time period spanning six months, which included writing the story, designing characters, planning storyboards, illustrating the comic itself and having it printed. The story, set in feudal Japan, is about a croupier working in an illegal gambling den, who is tasked with killing his friend. The comic book is suitable for adults and teenagers and will mainly interest readers who like the sort of setting, in which the story takes place.

7 Seznam příloh

Příloha 1 Ukázka storyboardů



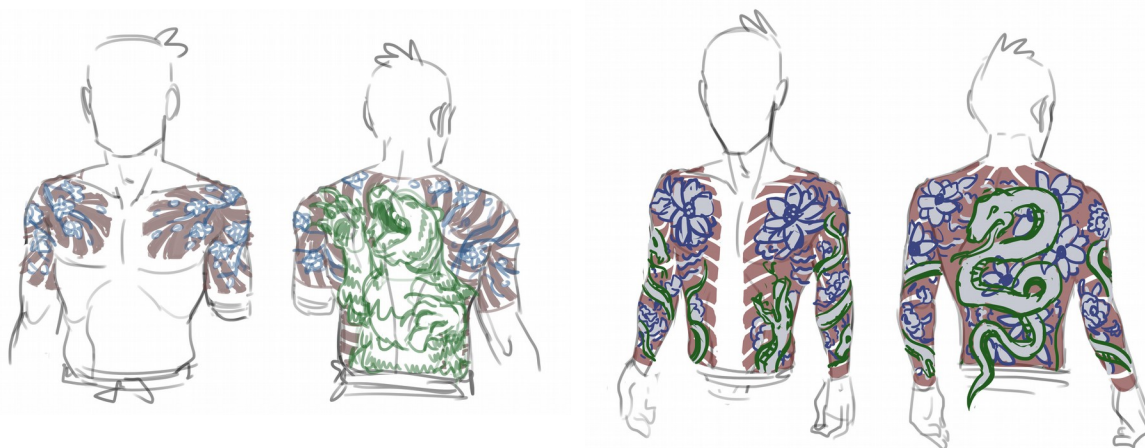
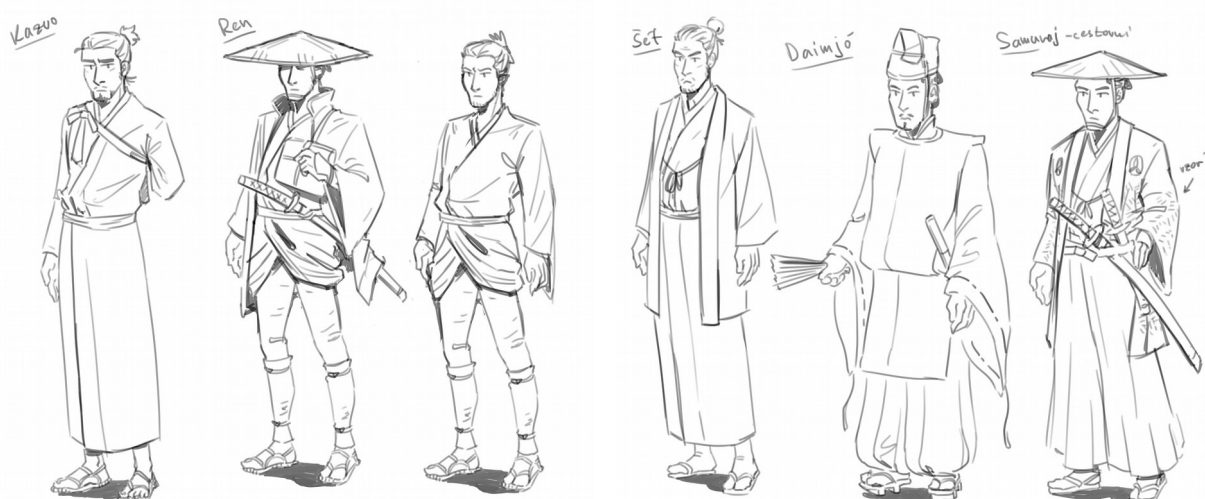
Příloha 2 Návrhy obálky



Příloha 3
Postup vzniku stránky – skica, linky, barvy, lettering



Příloha 4
Přípravné skicy



Příloha 5
Hotový výtisk práce

