

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

ALFONSO JE KANEC
AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

Jan Macků

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

ALFONSO JE KANEC
AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

Jan Macků

VEDOUCÍ PRÁCE:

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

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: **Jan MACKŮ**
Osobní číslo: **D18B0145P**
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

Rozsah min. 24 max. 42 stran komiksu, použití vlastního příběhu.

Tvůrčí záměr: Vyrobit autorský komiks.

Formát: maximálně A4 Technika: kombinovaná technika

Popis realizace: psaný scénář, skici postav a prostředí, test výtvarných technik, storyboard, finální realizace komiksu.

Cíl: předložit ucelený příběh ve formě komiksového sešitu.

Výstup: Výstupem bude kompletně řešený autorský komiks, včetně typografického řešení a obálky. Sešit bude tištěn ve třech exemplářích.

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. Praha: BB/art, 2008. ISBN 9788073814199.
JELINEK, Branko. Oskar Ed: můj největší sen. Přeložil Vojtěch MAŠEK, přeložil Karolina VOŇKOVÁ. Praha: Lipník, 2016. ISBN 978-80-905679-2-4.
ANDERSSON, Max. Pixy. Přeložil Jakub NĚMEČEK. Praha: Mot, 2001. ISBN 80-902935-4-9.

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 vypracoval samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2021

.....
podpis autora

OBSAH:

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

1. Téma a důvod jeho volby

Přibližně rok předtím, než jsem začal chodit na tuto školu, jsem psal komiks. Dopsal jsem ho asi do půlky, než jsem práci na něm musel vzdát. Dopustil jsem se spousty začátečnických chyb. Ta nejdůležitější byla, že jsem své nápady napojoval na sebe podle toho, jak se mi osobně líbily, místo podle toho, jak dobře sloužily příběhu¹. Výsledný scénář tak působil, jako když Pejsek a Kočička vařili dort. Jedno ze světlých míst byla scéna, kdy se hlavní hrdina hádá se svou přítelkyní. Při opakovaném pročitání a hodnocení dialogů jsem zjistil, že tyto rozhádané dialogy vysoce ční nad zbytkem scénáře. V hlavě se mi zrodila představa, že kdybych napsal komiks, který je založený na neustálých hádkách, tak by se mohlo jednat o velmi dynamické čtení. S touto myšlenkou jsem usedl k počítači a začal psát. Zadal jsem si, že se bude jednat o muže a ženu a že se budou hádat někde v přírodě. Zbytek jsem se rozhodl vymyslet za pochodu.

Scénář jsem dopsal, než jsem nastoupil na tuto školu. Věděl jsem, že mi chybí píle nakreslit ho z vlastní vůle, tudíž jsem od začátku plánoval zpracovat ho jako bakalářskou práci. První dva akty zůstaly za ty roky prakticky stejné, zato třetí akt jsem přepsal za dobu studia aspoň desetkrát. V létě před posledním ročníkem, kdy už bylo třeba rozhodnout téma BP, jsem se octl v překérní situaci - do tohoto scénáře jsem vložil příliš dobrých nápadů, abych ho nechal být, ale zároveň jsem na něm udělal z nezkušenosti spoustu chyb, které mi přinášely jednu bolest hlavy za druhou a evokovaly ve mně poruchové auto z třetí ruky.

2. Proces přípravy a tvorby scénáře

Po několika rozepsaných stranách jsem se rozhodl přidat třetí, zápornou postavu, ve snaze podpořit konflikt. Věděl jsem, že ve svém komiksu budu chtít akci a násilí, tudíž bylo jasné, že nějaká postava bude muset umřít. Zároveň jsem si byl vědom odlehčeného tónu svého díla, který by mohl být narušen smrtí člověka. Rozhodnutím udělat ze zápornou postavou prase jsem zabil hned několik much jednou ranou - jakékoli násilí provedené na praseti nenarušuje odlehčený tón díla a skutečnost, že chodí, mluví a flirtuje jako člověk přidává jeho scénám extra humor a bizarnost. K tomu je tu fakt, že v třetím aktu skončí jako jídlo, což by s člověkem na jeho místě znamenalo temné odbočení směrem ke kanibalismu.

Hlavní postavě muže jsem nedal jméno, jelikož v dialozích nedošlo ani jednou k jeho oslovení a vložit tam jméno násilně se mi nechtělo. Ve scénáři jsem ho nazýval „týpek“. Ve snaze o autenticitu jsem se inspiroval u sebe při vymýšlení jeho negativních vlastností. Lenost, pasivita, nespolehlivost a nezdravá záliba v marihuaně, pod těmito klíčovými slovy jsem si ho při psaní představoval.

Postava Kláry měla být nejkladnější postava, přestože jsem při psaní neměl žádné její kladné vlastnosti na mysli. Její záporné vlastnosti jsou hádavost a neschopnost přiznat chybu. Abych z ní udělal větší zdroj empatie, tak jsem jí přetrhal vazy v kolenu a přidal berle. Skutečnost, že to zapříčinil hlavní hrdina, měla obhájit Kláry netaktní chování vůči jemu.

1. MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

Inspiroval jsem se vlastní zkušeností z doby, kdy mi bylo 14 let, a já způsobem, jakým je to popsáno v komiksu, naboural na lyžích do jedné slečny a přetrhal jí vazy v kolenu. Na slečnu jsem po letech narazil zrovna v době psaní a její koleno bylo stále rozbité. Zmíněnou nehodu jsem se rozhodl dát do komiksu kvůli autenticitě, provinilosti a faktu, že to velmi dobře pomáhá konfliktu hlavních postav. Vložit do děje přehnaně specifické prvky ve snaze o autenticitu jsem se rozhodl hned několikrát - je tu chilli con carne z konzervy, malá sekyrka na otevírání konzerv, ledvinka, kšiltova, klobouk...

Postava Alfonsa je volně založená na mé představě sňatkového podvodníka. Snažil jsem se, aby působil charismaticky, ale zároveň aby z něj vyzařoval narcismus a malichernost, které také na konci povedou k jeho smrti. Chtěl jsem, aby měl velkou vášeň pro šplhání společenského žebříčku a aby pro něj zapadnutí mezi lidi znamenalo naprostý vrchol. Tudíž jsou pro něj obvyčejné lidské předměty jako ledvinka, kšiltovka nebo klobouk, ekvivalent značkového oblečení pro člověka posedlého módou.

Jak jsem se již zmínil, příběh od začátku až do vraždy prasete zůstal v průběhu let víceméně stejný. Zato třetí akt jsem přepisoval mnohokrát. Nejprve tu byl směřující spíše k bizarnosti: Hlavní hrdina s Klárou stojí u mrtvého prasete a Klára brečí. Zničehonic se objeví prasnice s malými prasátky a křičí na hlavního hrdinu, že jí zabil manžela. Rozběhne se na něj, po cestě trefí Kláru nohu, on vyšplhá na strom. Končí to záběrem, jak si zapaluje jointa na stromě s natrženými kalhoty, prasnice zuří na zemi a Klára křičí na zemi v bolestech s kolenem do L. Ve snaze vytvořit něco seriózního jsem se odklonil od bizarnosti² směrem samotnému vztahu hlavních hrdinů. Místo toho jsem na závěr napsal asi osmistránkovou hádku, která končí rozchodem. To mělo být vše. S odstupem jsem však zjistil, že jako třetí akt je to příliš krátké a neuspokojivé. Následovaly asi další čtyři verze konce, které jsem vzápětí shodil ze stolu. Výsledný závěr, který jsem zvolil má dva účely - jako první je tu barevný čtyřstránkový flashback do minulosti, kdy jsou spolu relativně šťastni, který má sloužit jako nová perspektiva pro čtenáře a zároveň jako ticho bouří. Následuje totiž autonehoda s Klárou na sedadle spolujezdce, která když se po nárazu probere, tak první věc, kterou uvidí, je, jak od ní hlavní hrdina utíká pryč. Tato scéna parafrázuje podobnou scénu za první aktu komiksu, kdy hlavní hrdina začne zbaběle utíkat před prasetem, cestou srazí na zem Kláru a nechá ji tak napospas divokému zvířeti. Tento závěr maže veškerý vývoj charakteru hlavního hrdiny během druhého aktu, kdy se stává někým, kdo je schopen převzít iniciativu, a funguje tak jako jakási cynická tečka na konec - „jednou zbabělec, vždycky zbabělec.“

3. Kresba komiksu:

Od samého počátku byl plán kreslit komiks štětcem a tuší. Až v létě před bakalářským ročníkem u mě došlo k nečekané změně - koupil jsem si *Ipad*. Usoudil jsem, že práce bude i tak dost, a tak jsem se rozhodl kreslit celý komiks na *Ipadu* pomocí *Apple Pencil* v programu *Procreate*. Zvolil jsem si štětec s názvem *Tinderbox*, který mi nejvíce připomínal metodu štětec a tuš a to především svojí nedokonalostí. Plán byl kreslit vše černobíle, abych ušetřil při tisku peníze a čas. Nakonec přibyly do třetího aktu 4 strany vzpomínek, které jsem dělal barevně. Vybarvoval jsem je pomocí nástroje laso, kterým jsem vybral místa pod černou linkou a ty pak plošně vybarvoval štětcem s texturou.

2. ANDERSSON, Max. *Pixy*. 2. české vyd. Přeložil Jakub NĚMEČEK. Praha: Mot, c2004. ISBN 80-86661-06-7.

Pracoval jsem se storyboardem, který jsem si vyrobil v zimním semestru. Bylo v něm rozložení panelů, které jsem nakonec až na menší úpravy použil. Dvoustranu ze storyboardu jsem si vložil do souboru v Procreate a ve vrstvě nad ním jsem začal s konečnou kresbou (tužkou). Po dokončení kresby tužkou jsem se poustil do kresby linky tuší (digitálně). Posléze jsem obtáhl lasem plochy, které je třeba vyplnit šedou. Nakonec na mě čekala, na mé poměry, dost jemná šrafura a posledních pár bílých čar jako odlesky na šedých plochách. K tomuto systému jsem došel někde u strany 20. Předtím jsem praktikoval to samé, ale v chaotickém pořadí, které snižovalo efektivitu mé práce.

Prvních osm stran jsem dělal svým obvyklým stylem - tlustá černá linka a hodně šrafury³. Po konzultaci s mou ateliérovou vedoucí jsem došli k závěru, že to není nejvhodnější styl pro komiks. Přehršel čárek působil všetečným, přehlčeným dojmem. Chyběl zde kontrast a prostor. Stránky, které jsem nakreslil, ve mě vyvolávaly spíše úzkost než cokoli jiného. Rozhodl jsem se tedy pro radikální krok - soustředit většinu svého úsilí na linku místo šrafury. Jakmile ubylo kolem 70 % šrafury, tak komiks začal působit čistěji, přehledněji a dokonce se objevil prostor a kontrast. V tu chvíli jsem poprvé v životě přestal vidět svou šrafuru jako klad, nýbrž jako zlozvyk, který snižuje preciznost mé linky a efektivitu celkové práce.

Postavu muže jsem se rozhodl kreslit podle sebe. Jednak protože jsme ve škole dělali velké množství autoportrétů a já tak mám kresbu vlastního obličeje nacvičenou. Druhak proto, že jsem pro tuto postavu potřeboval někoho obtlouštělého, plešatého a celkově zanedbaného a bylo mi trapné někoho takového shánět, když se na perfektní model koukám každé ráno v zrcadle. Postavu Kláry jsem kreslil podle své kamarádky Verči. Nebyla to má první volba, nicméně to byla jediná slečna, kterou neodradilo, když jsem se zmínil o souloži s prasetem.

Pro tyto dvě postavy jsem si poctivě nafotil své modely z různých úhlů. Přibližně šest stran jsem kreslil většinu políček s obličejem podle fotek. Následně mě to omrzelo a rozhodl jsem se kreslit vše z paměti. Nutno dodat, že v tuto chvíli bylo prvních šest stran silně přešrafovaných, tudíž ani obličej nevypadaly moc dobře. Až na konci práce, kdy jsem se začal překreslovat nepovedené stránky, jsem tyto obličej vyčistil od přebytečných čárek a zjistil jsem, že působí propracovaněji než obličej ve zbytku komiksu.

Prase Alfonso jsem kreslil, co nejjednodušeji to šlo. Moje logika byla, že čím jednodušeji bude nakreslen, tím větší bude jeho roztomilost dávat kontrast jeho špatné morálce, což podpoří humor v komiksu.

Přípravné skicy jsem dělal asi tři dny. Cvičně jsem několikrát nakreslil svůj a Verči obličej. K praseti jsem přípravné skicy nedělal. Zhruba jsem si pamatoval, jak se kreslí ze zimního semestru prvního ročníku, kdy jsem kreslil dvacetistránkovou ilustrovanou knihu o prasatech. Posléze jsem skicy a studie vzdal a rozhodl jsem se zjistit, jak to budu kreslit, za pochodu. Nemít možnost smazat své chyby šipkou doleva v programu *Procreate*, tak bych tolik odvahy neměl.

Co se rozložení políček a způsobu kresby týče, tak by se můj komiks dal rozdělit na dvě polohy: Harmonická a dynamická. U klidnějších stran jsem volil preciznější linku a harmoničtější rozložení panelů. Kompozice uvnitř panelu je často soustředěná na střed. Panely jsou konzervativní, není narušen pravý úhel ani prostor mezi nimi. Stránky působí až ilustrativně.

3. JELINEK, Branko. Oskar Ed: můj největší sen. Přeložil Vojtěch MAŠEK, přeložil Karolina VOŇKOVÁ. Praha: Lipník, 2016. ISBN 978-80-905679-2-4.

Druhá poloha přichází na řadu, kdykoli dojde na akci nebo jakékoli zvýšené emoce. Vyznačuje se dynamickým rozložením panelů - překrývají se a je narušen pravý úhel, a linka se stává expresivnější - obličej se mění v karikatury ve snaze podpořit emoci daného momentu. Kompozice je rovněž dynamičtější, je kladen důraz na pohledy z dramatických úhlů a je zde často užitá zvýšená perspektiva. Inspirace pro mě byla manga a anime, obzvláště u rozložení panelů.

4. Popis výsledného díla

V tuto chvíli ještě čekám na vytištění komiksu. Objednal jsem si 20 ks v Tiskárně FDU. Rozhodl jsem se pro formát 177 na 250 milimetrů. Vnitřní strany jsou bílé, matné a mají 160 g/m². Obálka je z lesklého papíru o 300 g/m². Komiks bude svázan jako klasický paperback. Celkový počet stran je 48 a šířka hřbetu je čtyři milimetry.

5. Seznam použitých zdrojů

1. MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
2. ANDERSSON, Max. Pixy. 2. české vyd. Přeložil Jakub NĚMEČEK. Praha: Mot, c2004. ISBN 80-86661-06-7.
3. JELINEK, Branko. Oskar Ed: můj největší sen. Přeložil Vojtěch MAŠEK, přeložil Karolina VOŇKOVÁ. Praha: Lipník, 2016. ISBN 978-80-905679-2-4.

Seznam použité literatury

1. FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.
2. ARONSON, Linda. Scénář pro 21. století. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.

6. Resumé

Alfonso je kanec is a 50 page long mixed genre comic book. It's a dark comedy with sharp dialogue and dynamic action. Story follows a young couple on a summer vacation near a lake. Unnamed man and a girl called Klára constantly argue over nothing. Just when it seems they are on a verge of breaking up, they run into a wild hog named Alfonso. He is confident, intelligent, articulate and he loves women. A bizarre love triangle is born and it takes you on an exciting journey with excess of filthy dialogue, violent action and strange twists and turns. The story plays out in only 2 days period. There's an emphasis on being entertained in the moment, feeling the emotion when it's raw and not letting it be diluted by big time jumps between scenes.

I drew the whole thing on Ipad Air in Procreate, using Apple Pencil. It's supposed to imitate a brush and ink drawing. It's black and white except four pages which are in color. My ink drawing is accompanied by flat textured spaces of gray. I had printed 20 paperbacks in FDU printer.

7. Seznam příloh

Příloha 1

Prvotní skicy postav

Příloha 2

Dvojstránka digitální tužkou a tuší

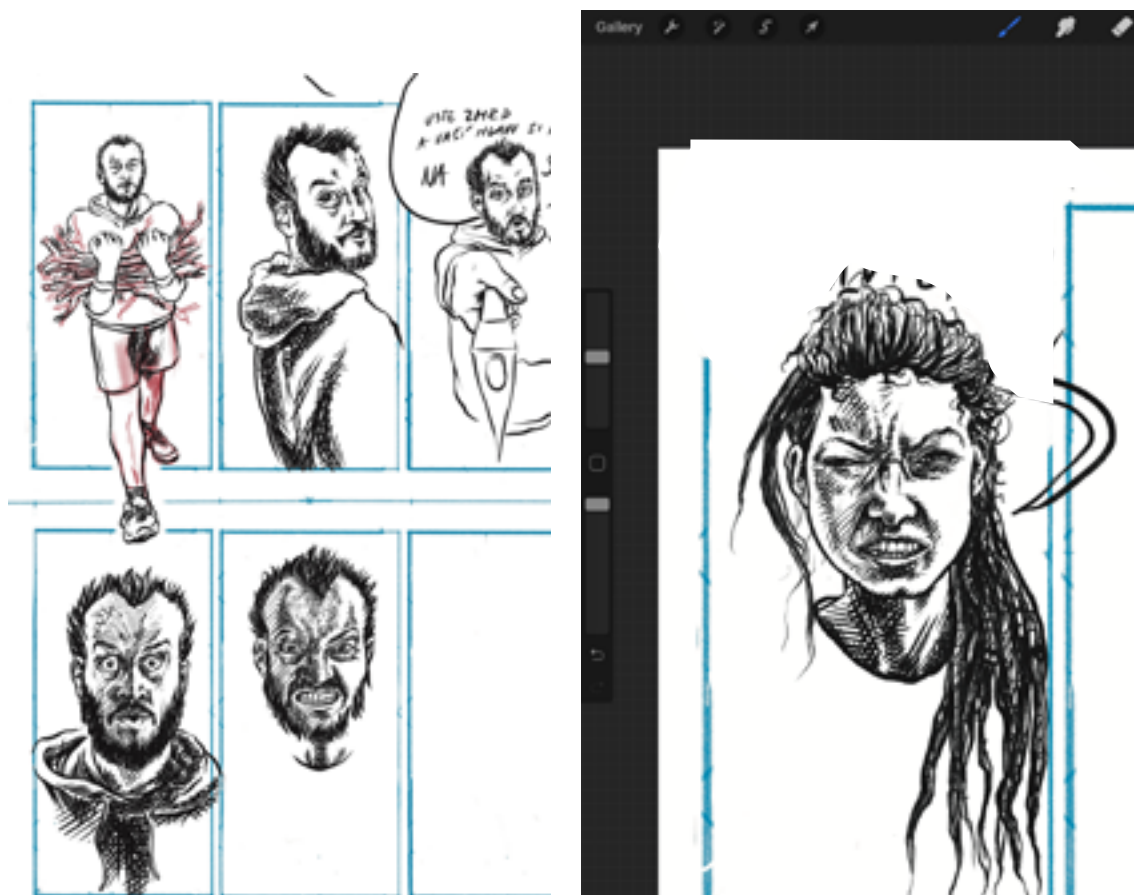
Příloha 3

Dvojstránka před a po finálním retušování

Příloha 4

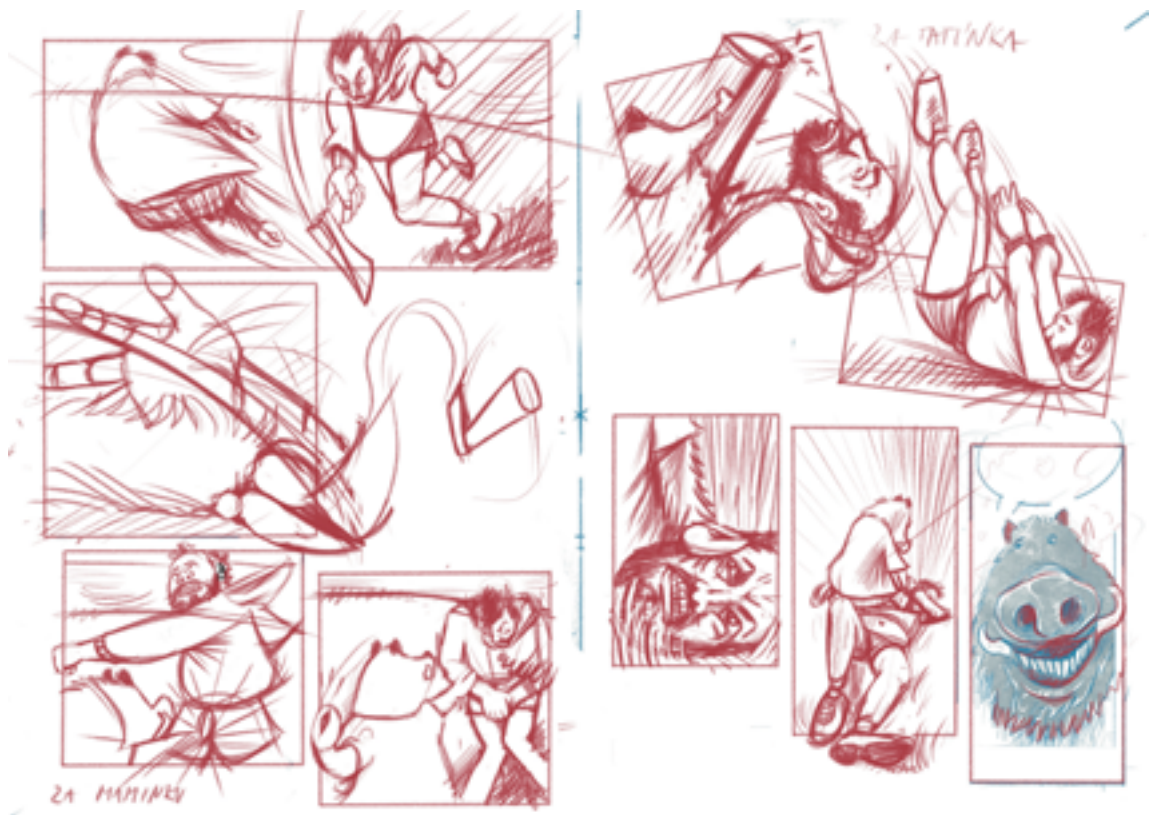
První a druhá verze obálky

Příloha 1
Prvotní skicy postav



Příloha 2

Dvojstrana digitální tužkou a tuší



Příloha 3

Dvojstrana před a po finálním retušování



Příloha 4

První a druhá verze obálky

