

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

CESTA NA JIH

KOMIKS DLE VLASTNÍHO TÉMATICKÉHO VÝBĚRU

BcA. Markéta Roubíčková

Plzeň 2016

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Ilustrace

Diplomová práce

CESTA NA JIH

KOMIKS DLE VLASTNÍHO TÉMATICKÉHO VÝBĚRU

BcA. Markéta Roubíčková

Vedoucí práce: Doc. Barbara Šalamounová, M.A.
Katedra designu
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2016

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

Plzeň, duben 2016

.....

podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	1
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	3
2.1	Studium v Itálii.....	3
2.2	Cesta na jih.....	4
3	CÍL PRÁCE	5
4	PROCES PŘÍPRAVY	6
4.1	Teorie komiksu.....	6
4.2	Inspirace	6
4.3	Stylizace	6
4.4	Výběr techniky	7
5	PROCES TVORBY	9
5.1	Storyboard	9
5.2	Tvorba originálů	9
5.3	Sken	10
5.4	Sazba	11
5.5	Font	12
6	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	13
6.1	Tisk.....	13
6.2	Papír.....	13
6.3	Vazba	14
7	POPIS DÍLA	15
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	17
9	SILNÉ STRÁNKY.....	18
9.1	Stylizace a jednotlivé charaktery	18
9.2	Scénář	18
9.3	Technické provedení kreseb	19
10	SLABÉ STRÁNKY	20
10.1	Font.....	20
10.2	Sazba.....	20
10.3	Tisk	20
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	21
12	RESUMÉ.....	22
13	SEZNAM PŘÍLOH.....	24

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Výtvarnému umění se věnuji již od mého útlého dětství. Od zájmových výtvarných kroužků jsem se přesunula na gymnázium se zaměřením na esteticko-výchovné předměty, kde jsem si jen utvrdila svůj neutuchající zájem pro daný obor. Po úspěšné maturitní zkoušce, jejíž praktická část zahrnovala i vytvoření prvního rozsáhlého a celistvého uměleckého projektu, jsem se rozhodla studovat na vysoké škole se zaměřením na umění a pokračovat dále ve své tvorbě. Vybrala jsem si pro mě osobně jeden z nejatraktivnějších oborů vůbec, ilustraci. Na Ústavu umění a designu jsem úspěšně vystudovala bakalářský obor Ilustrace a grafika, specializaci Mediální a didaktická ilustrace. Následně jsem nastoupila na navazující magisterský obor Ilustrace a grafický design na stejné škole, avšak na nově vzniklé fakultě pojmenované po slavném umělci jako Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara. Spolu s ilustrátorskou tvorbou se věnuji také grafickému designu a umělecké fotografii. Snažím se o propojení všech těchto uměleckých oborů. Domnívám se, že přesah i do jiné specializace pro mě může být značným přínosem a obohacením mé tvorby. Zároveň jsem si před několika lety založila vlastní značku Roubicko, zahrnující kompletně celou vizuální identitu, pod kterou tvořím autorský šperk a produkt.

Za dobu svého studia jsem si vyzkoušela práci na několika ilustrovaných knížkách pro děti (obr. př. č.1), z nichž bych zmínila ilustrace k pohádkám bratří Grimmů, Jiříkově zázračné medicíně a ke knížce Oskar a růžová paní. Za mé stěžejní dílo v rámci této specializace považuji svoji bakalářskou práci, která zahrnovala ilustrovanou knihu pro děti a doplňkové předměty. Vybrala jsem si knihu od Betty Macdonaldové Paní Láryfáry a vytvořila jsem k ní soubor kreseb,

interaktivní doplňkové předměty a hry, které mají dětského čtenáře vtáhnout do příběhu (obr. př. č.2). Bakalářská práce završuje moji dosavadní ilustrátorskou tvorbu pro děti, jelikož jsem se následně rozhodla zaměřit na jiné spektrum tvorby.

Kromě ilustrací k dětským knížkám zahrnuje mé aktuální portfolio například i autorské knihy Roubicko a Cucina italiana (obr. př. č.3), tvorbu vizuální identity pro společnost Ondříkovo chilli a pro svoji autorskou značku Roubicko. Dále pak zahrnuje také vizuální prezentaci v podobě souboru plakátů pro italskou konceptuální uměleckou skupinu Spazio Disponibile (obr. př. č.4), které si cením zejména proto, jelikož je první prací s mezinárodním přesahem a zároveň se s ním tato umělecká skupina mohla prezentovat na Berlínském festivalu, kde vystupovali se svoji performance. Tento soubor vznikl v době mého pobytu na italské akademii.

Svůj první komiks (obr. př. č. 5) jsem vytvořila na bakalářském studiu. Jednalo se o příběh plzeňského vědce Egona Loebnera a doteď ho považuji za jednu ze svých nejpovedenějších prací, proto jsem se rozhodla, že na tuto práci navážu a budu se komiksu věnovat hlouběji. Komiks vnímám jako plnohodnotné sdělovací médium, kterého si nesmírně vážím. Považuji ho za jeden z nejvhodnějších prostředků k sebevyjádření. Na autorský komiks ve větším rozsahu nebyl v semestru prostor, a proto jsem se rozhodla ho vytvořit jako svoji závěrečnou diplomovou práci.

2 TĚMA A DŮVOD JEHO VOLBY

2.1 Studium v Itálii

Zadání mé diplomové práce zní doslovně komiks dle vlastního tématického výběru. V době, kdy jsem toto téma volila, jsem pobývala na italské akademii Accademia di Belle Arti, kde jsem v rámci studijního programu Erasmus studovala grafický design.

Myšlenka zdokumentovat můj život v cizině vznikala postupem času, jelikož jsem zde strávila téměř půl roku a neustále jsem získávala nové náměty na zajímavý příběh. Pobyt v cizí zemi byl pro mne natolik inspirativní, že jsem se rozhodla ho převyprávět tak, aby čtenáři přiblížil všechny strasti a radosti života v cizí zemi. Komiks je zasazený do prostředí malého italského městečka Frosinone, které spolu se svými obyvateli vytvořilo nezaměnitelnou atmosféru, jenž byla výborným zdrojem nápadů. Rozhodla jsem se pojmout komiks jako zábavný cestovní deník, který s lehkou nadsázkou a satirou komentuje střet dvou odlišných kultur. Jednalo se o natolik netradiční pobyt a já jsem byla přesvědčená, že by se mohl stát komiksem, který bude atraktivní pro široké spektrum čtenářů a to nejen z řad komiksových nadšenců, ale také cestovatelů s podobnými zážitky.

Velkou inspirací pro mě byl kanadský umělec a autor komiksů Guy Delisle, který se zabývá tvorbou autobiografického komiksu v podobě cestovních deníků z míst, která navštívil a krásně v nich vystihuje své pocity a atmosféru cizích zemí. Zábavnou a osobitou formou popisuje rozličné kultury, do kterých se podíval. Tento způsob vyprávění je mi velice sympatický. Od tohoto autora mám přečtený komiks Šen-Čen: Cestovní deník z Číny a také další dílo Pchjongjang – Výlet do Severní Koreje. Vedle těchto zmíněných děl se proslavil také komiksem Barma -

Na cestách s Lékaři bez hranic po Myanmaru a neméně slavným komiksem Jeruzalém.

2.2 Cesta na jih

Svůj komiks jsem se rozhodla pojmenovat Cesta na jih s podtitulem Erasmus po italsku. Zvolení názvu práce nebylo zcela náhodné. Cestami na jih se v minulosti označovaly stipendijní studijní pobyty v Itálii, které umožňovaly mnoha umělcům z různých koutů světa poznat kolébku umění-Itálii a posunout se tak ve vlastní tvorbě.

Studijní pobyt v Itálii byl už v historii velmi prestižní záležitostí. Umělci, kteří získali tzv. Římskou cenu, mohli vycestovat za poznáním do Itálie. Mnoho z nich se Itálií inspirovalo natolik, že zde tvořili své bohaté skicáře a deníky a někteří v Itálii zůstali žít. Z českých umělců pobývajících v Itálii bych zmínila Maxe Švabinského, Beneše Knüpfera, Františka Skálu, Václava Mánese a Vojtěcha Hynaise. Studijní pobyt se stal nedílnou součástí kvalitního vzdělávání v uměleckém oboru. Jsem proto vděčná, že jsem také dostala příležitost získat takto cenné zkušenosti.¹

Při svém studiu na italské akademii jsem se výrazně rozkreslila a zlepšila se ve své tvorbě. Jelikož jsem navštěvovala dva kurzy ilustrace, malbu a grafický design, mohla jsem své nově nabyté poznatky promítnout do volné tvorby, která zde samozřejmě vznikala a ze které při tvorbě komiksu vycházím.

¹ KROUTVOR, Josef a kol. *Cesta na jih : inspirace českého umění 19. a 20. století : výstavní sály Obecního domu 5. května - 10. října 1999*. Praha : Obecní dům, 1999. ISBN 80-902507-7-7.

3 CÍL PRÁCE

Mým hlavním cílem bylo vytvořit autorský komiks s lehkou dávkou nadsázky a satiry. Hlavním záměrem nebylo předat pouze samotný příběh, ale také pobavit. Chtěla jsem čtenáře zábavnou formou seznámit s místním prostředím a italskou mentalitou. Rozhodla jsem se, že v knize využiji vesměs všech typických stereotypů, které o Italech kolují (Italové a sport, Italové a doprava, Italové a práce). Poněvadž poté, co jsem zde pobývala, mohu potvrdit, že je většina z nich pravdivá. Chtěla jsem čtenáři představit zejména Itálii tak, jak ji vnímám já avšak berte moji satirickou kritiku s mírnou dávkou nadsázky. Je to totiž nesmírně pestrá a krásná země s milými a vstřícnými lidmi.

Vzhledem k záměru vytvořit zábavný komiks jsem celou práci tomu postupně přizpůsobovala. Ve všech kresbách jsem použila výraznou stylizaci, založenou na mém originálním pojetí jednotlivých charakterů postav figurujících v komiksu. Nejvíce ze všeho jsem však stylizovala vlastní charakter, který je vypravěčem celého příběhu. Rozhodla jsem se pro vytvoření barevné verze, o které si myslím, že nejlépe s danou tematikou koresponduje a odráží mé vnímání italského prostředí. Celý komiks jsem si rozvrhla jako celobarevnou tištěnou knihu o 60 stranách vázaných do formy paperbacku.

4 PROCES PŘÍPRAVY

4.1 Teorie komiksu

Před samotnou realizací jsem se také věnovala teorii komiksu jako takového, jelikož jsem měla z takto rozsáhlého projektu obavy. Chtěla jsem se dozvědět co nejvíce informací, které bych mohla pro tvorbu svého komiksu využít a předejít tak následným chybám. Prostudovala jsem si dva teoretické svazky. Jedním z nich je Jak rozumět komiksu od Scotta McClouda a druhá kniha se jmenuje Stavba komiksu, jejímž autorem je Thierry Groensteen, se kterou jsem, musím podotknout, měla problém. Podle mého názoru je špatně čitelná a je dělaná spíše pro odborníky, lingvisty nebo teoretiky komiksu. Rozhodně ne pro čtenáře, který by rád pochopil komiks jako takový. Přesto jsem se snažila si z této knihy alespoň něco odnést.

4.2 Inspirace

Proces přípravy byl velice zdlouhavý. Zahrnoval research práce různých autorů, kteří se zabývají buď autobiografickým komiksem, cestovním deníkem, nebo jsou mi blízcí svým osobitým stylem (obr. př. č. 6). Vedle již zmiňovaného Guy Delisle bych ráda uvedla další autory, kteří mě svoji tvorbou inspirovali. Mezi ně patří Petr Sís, Lucie Lomová, Art Spiegelman, Marjane Satrapi a Jay Wright. Všichni tito umělci se vyznačují alternativnějším pojetím komiksu, který se od mainstreamu výrazně liší.

4.3 Stylizace

Pro samotný komiks jsem se rozhodla použít výraznou stylizaci (obr. př. č. 7), která má podpořit satirický nádech celé knihy. Domnívám se, že pro komiks s touto tematikou by nebylo vhodné používat realistickou kresbu. Při stylizaci jsem měla největší problém s tím, jak vyjádřit svoji vlastní postavu, která je zároveň průvodcem v komiksu.

I v této fázi je zřejmá inspirace, kterou Guy Delisle vnesl do mé tvorby. Delisle sám sebe stylizoval ve svých knihách ze všech postav nejvíce. Myslím si, že je to tak vhodnější i pro čtenáře, jak jsem se dočetla v knize *Jak rozumět komiksu*. Čím více je hlavní postava jednoduchá, tím ztrácí na konkrétní podobě a lépe se s ní člověk ztotožní a vnoří se do příběhu.² Rozhodla jsem se např. neprokreslovat realisticky svůj obličej, ale spíše ho co nejvíce zjednodušit na jeho samotnou podstatu. Jako charakteristický prvek své postavy jsem si ponechala pro mě typický drdol, který mě vystihuje (obr. př. č. 8). Ostatní charaktery jsem se rozhodla ve stylizaci naopak nadsadit tak, že ve výsledku působí trochu jako karikatury (patrné u všech postav italského městečka), což ale nevnímám jako negativum. Karikatura má v komiksu bezesporu své významné místo.

4.4 Výběr techniky

Při výběru techniky jsem si prošla procesem, kdy jsem nejprve uvažovala o technice, která bude vhodná pro tak rozsáhlý komiks s výraznou stylizací. Finanční stránka byla v této fázi druhořadá, poněvadž jsem byla přesvědčená, že v tak malém nákladu bych mohla mít komiks i barevný. Krom toho barevný komiks se k příběhu o Itálii hodí. V knize Guye Delisle *Pchojngjang* vnímám zvolení černobílé kresby jako další prostředek, jak znázornit šed' a stereotyp prostředí, ve kterém se autor nacházel. V mém případě jsem prostředí vnímala zcela opačně, a tak jsem se rozhodla celý příběh vystavět barevně, abych na čtenáře ještě více zapůsobila pestrou italskou atmosférou. Vybírala jsem proto z technik jako je akvarelová malba, barevné tuše, pastelky a nakonec jsem se rozhodla použít grafické lihové fixy Touch Twin Markers (obr. př. č. 9), na které jsem měla dobré reference od jiných

² MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha : BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

umělců. Dalším aspektem byla skutečnost, že jsem chtěla vyzkoušet novou techniku a obohatit tak své dosavadní technické zkušenosti. Fixy jsou doporučované hlavně na tvorbu komiksu. Jejich barevnost je příjemná a struktura taktéž. Na rozdíl od klasických fix nezanechávají tyto lihové fixy výrazné šmouhy v tahu, naopak mají tendence se tzv. slít dohromady a vytvořit tak celistvou plochu. Domnívala jsem se, že tato technika bude dobře korespondovat se samotnou stylizací kresby. Nevýhodou je poměrně vysoká počáteční investice, kterou jsem do nich musela vložit. Nákup barevné škály není levnou záležitostí, přesto výběru nelituji a myslím si, že budu Touche využívat i nadále.

5 PROCES TVORBY

5.1 Storyboard

Ačkoliv jsem komiks promýšlela již během svého zahraničního studijního pobytu, věnovala jsem se jeho tvorbě až po návratu, kdy jsem měla stěžejní námět - příběh a k tomu spoustu dokumentace, ze které jsem mohla následně vycházet. Materiál jsem čerpala převážně ze svých skic a ilustrací (obr. př. č. 10), které jsem vytvořila v Itálii. Hlavní část procesu, podrobný storyboard, začala vznikat počátkem září a tvořila jsem ji téměř 5 měsíců. V první řadě jsem rozmýšlela scénář v podobě zjednodušeného storyboardu, kde jsem si rozvrhla celý příběh. Následně jsem tvořila verzi druhého storyboardu ve velikosti, kterou jsem plánovala aplikovat na výsledný komiks. Rozměr stran byl navržen tak, aby byl o něco menší než formát papíru A4. V této fázi jsem kreslila velice podrobný nákres všech stránek, abych z něj následně při kresbě originálů mohla co nejvíce čerpat (obr. př. č.11), což mi výrazně usnadnilo práci. Původně jsem si celý příběh nakreslila na sedmdesát stran, ale při postupné finalizaci jsem se rozhodla některé méně důležité stránky, které mi obsahově přišly nezajímavé, odebrat. Chtěla jsem tak předejít tomu, že ve výsledku bude převládat kvantita nad kvalitou.

5.2 Tvorba originálů

Po vytvoření storyboardu jsem začala zpracovávat originály (obr. př. č. 12). Originální kresby jsem zprvu musela dělat i v několika variantách, jelikož jsem potřebovala sladit barevnost. V černobílých skicách storyboardu jsem samozřejmě neměla srovnání, jak budou jednotlivé dvojstránky fungovat vedle sebe v barvě. Zprvu jsem měla problém, abych na jednotlivých panelech nepoužívala příliš výrazné odstíny. Potřebovala jsem, aby dvojstránka fungovala vizuálně jako celek a stránky se navzájem nerušily. Z tohoto důvodu jsem snažila potlačit

výraznou barevnost především tím, že budu kresby tvořit pomocí jedné hlavní barvy, která bude převládat na většině obrázků. Jako tuto stěžejní barvu komiksu jsem vybrala teplou šedou a její odstíny. Snažila jsem se k ní sladit i výsledné rámečky jednotlivých komiksových oken, které jsem taktéž ponechala v šedém tónu. Rámečky jsou tvořené zvlášť, upravené v počítači a následně sázené na jednotlivé panely. Původně jsem si rámečky vytvořila zvlášť černou konturou, ale ta se ve výsledku nezdála být příliš vhodnou variantou řešení. Měla jsem dojem, že černé rámování při použití barevnosti, jakou jsem zvolila, bude příliš rušivým elementem. Tvorba originálů zabrala přes čtvrt roku. V této fázi jsem opět ocenila detailní storyboard. Pro snadnější práci jsem si vytvořila po domácku udělaný prosvětlovací systém tzv. prosvětlovák využívaný především k tvorbě animací. Na kresbu Touch Twin fixami jsem potřebovala speciální papír, který nesál barvu a nerozpíjel tak černé kontury. Zároveň nepotřeboval tolik času na zaschnutí, které je podstatné pro následnou koloraci. Nakonec jsem sehnala papíry speciálně vytvořené pro Touch Twin fixy. Mají i nižší opacitu, což je na prosvětlování a následnou kresbu ideální. Nicméně jediná jejich nevýhoda je vyšší cena v porovnání s klasickými kreativními papíry.

5.3 Sken

Všechny originály jsem následně naskenovala na kvalitním A3 skeneru a upravovala v počítači, kde jsem potřebovala doladit barevnou nepřesnost. Je totiž složité nastavit skener, aby snímal přes 30 barev stejně jako jsou v originále. Nicméně s určitým zkreslením jsem od začátku počítala. Veškeré kresby jsou skenované s vyšším rozlišením 600 dpi, aby se s nimi dalo pracovat při následné úpravě v grafickém editoru.

5.4 Sazba

Po naskenování veškerých originálů kreseb jsem značnou část času strávila sazbu celého komiksu v odborném grafickém programu Adobe Indesign CS6 (obr. př. č. 13). Tento program je určený zejména pro práci s textem a obrázky, proto jsem si jej zvolila na kompletování komiksu. Zkušenosti s tímto programem jsem měla již z mé bakalářské práce, která zahrnovala sazbu 200 stránkové knihy doplněné mými autorskými ilustracemi. V době realizace bakalářské práce jsem se s tímto programem teprve seznamovala. Nicméně dnes, po vypracování této diplomové práce, mohu konstatovat, že mi práce s výše zmíněným programem nečiní problém. Sazba komiksu zabrala mnoho času, jelikož musím přiznat, že jsem zprvu neměla odhad, jak si práci rozplánovat a kolik času obnáší sazba jednotlivých panelů, rámečků a bublin. Přece jenom komiks v takovém provedení a rozsahu jsem dělala poprvé. Jsem si vědoma, že samotná sazba je pro čitelnost komiksu velice důležitá. Sazbu jsem si zkomplikovala tím, že jsem v ilustracích neměla na pevně nakreslený rámeček a musela jsem řešit sazbu panelů, rámečků, bublin a textu zvlášť. Veškeré ilustrace jsou barevně doladěné v programu Adobe Photoshop CS6, se kterým mám bohaté zkušenosti. Úpravě obrázků se nedalo předejít. Kvalitní skener naskenoval totiž i strukturu papíru a všechny jiné nedokonalosti, které bylo třeba ve výsledku vyčistit. Sázela jsem každý panel zvlášť a všechny tudíž prošly úpravou ve Photoshopu, což mi zabralo největší část sazby. Snažila jsem se sazbu nepodcenit a ladila jsem vzdálenost jednotlivých panelů, velikost rámečku a bublin hned v několika variantách. Jak jsem již zmiňovala, zkoušela jsem sazbu s černými rámečky a bublinami s širší konturou. Nicméně nakonec jsem se rozhodla ubrat i na kontuře a ponechat bubliny v tenčí lince, která

koresponduje s kresbou. Na kresbu jsem používala tři tloušťky fixů a jednu z nich jsem následně zvolila také na bubliny.

5.5 Font

Další nedílnou součástí komiksu je font. Pro svůj komiks jsem vytvořila vlastní font, který vychází z ručního písma, kterým běžně píši a používám ho i v ilustracích, kde vizuálně funguje (obr. př. č. 14). Nicméně jsme netušila, do jak složitého procesu se pouštím. Font jsem tvořila několik týdnů, jelikož jsem ho musela nejen nakreslit, ale také následně ladit v počítači, aby byl vhodný a čitelný pro komiks. Pro vytvoření jsem použila program FontCreator. Oceňuji, že nám tento grafický editor poskytla naše fakulta. Práce v něm už tak komplikovaná není, přesto ladění každého detailu, tloušťky a výšky písma bylo zdlouhavé. Při procesu tvorby jsem využívala i odborných konzultací s grafikem a typografem na naší fakultě, abych předešla tomu, že font nebude tzv. fungovat a čtenář bude mít s jeho čtením potíže. Můj font jsem vytvářela v podobě mínusek i verzálek. Vzhledem k potřebám italské gramatiky jsem musela vytvořit i speciální písmena, která se v české abecedě běžně nevyskytují.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

6.1 Tisk

Tisk je dalším z mnoha technologických specifik, který jsem se snažila nepodcenit. Mám s touto fází pokaždé problém, jelikož mi trvá nějakou dobu, než najdu tiskárnu, se kterou jsem spokojená a která co nejméně zkresluje výslednou barevnost od tištěného souboru. Když vezmeme v potaz, že k prvnímu zkreslení originálu kresby dochází již při skenování, k druhému dochází při práci v počítačovém programu a ke třetímu při samotné realizaci tisku, je to skoro nemožný úkol. Proces tisku zahrnoval tedy samotný výběr tiskárny, ale také papíru a vazby. Prošla jsem pět tiskových center a grafických studií, z nichž jsem vybrala nejvhodnější místo, ve kterém jsem se rozhodla svoji práci realizovat. Rozhodovala zejména kvalita tisku, potažmo již zmiňovaná barevnost v tiskárně, možnost výběru kreativnějších papírů a vazby. Rozdílnost ve výsledných nátiscích, které tento nelehký proces přináší, je zřejmá na přiložené fotodokumentaci (obr. př. č. 15).

6.2 Papír

Volba papíru byla také komplikovaná. Vybírala jsem hlavně z papírů s dobrou opacitou, u kterých jsem věděla, že text nebude prosvítat a nepokazí tak celkový dojem ze čtení. Sama jsem zkoušela, jak na mě působí čtení špatně tištěného textu. Nakonec jsem zvolila ofsetový papír gramáže 140. Vyšší gramáž nepůsobí v poměru s velikostí výsledné knihy nikterak špatně. Po odborné konzultaci jsem vyřadila veškeré hlazené papíry, tzv. křídové papíry, a ve výsledku jsem se tedy rozhodla použít ofsetový druh. Ofsetový papír je jeden z mála papírů, který si zachovává strukturu a není hlazený. Většina tiskových center a studií je zvyklá na něj tisknout, ačkoliv není primárně určený pro digitální tiskárny. Digitální tisk vychází s lesklým povrchem, což se

u ofsetového tisku, kde se barva vpíjí do papíru, nestává. Je to jedna z věcí, která mě na digitálním tisku neuspokojuje.

6.3 Vazba

Pro komiks jsem se rozhodla zvolit „paperback“ vazbu V2. Mám doma komiksy převážně v této vazbě a je mi sympatická tzv. „do ruky“. Má kniha není obsahově tak rozsáhlá, a proto by nepůsobila dobře ve tvrdých deskách. Pro komiks a knihy v menším rozsahu proto upřednostňuji měkkou lepenou vazbu. Desky jsem si zvolila bez laminace, jsou tudíž náchylnější na poničení. To je jediné jejich negativum.

7 POPIS DÍLA

Má diplomová práce je 60 stránkový celobarevný tištěný komiks (obr. př. č. 16) , který vypráví o mém studijním pobytu v Itálii. Na začátku příběhu se dozvídáme o tom, jaké úskalí si pro nás místní akademie připravila. V podstatě jsme přijely se svoji spolužačkou do cizího prostředí jiné země, které nebylo zprvu zrovna nejlídnější. Rozhodla jsem se v komiksu reflektovat většinu překážek a starostí, které jsme hned po příjezdu musely absolvovat.

První část komiksu je spíše popisná a čtenář se v ní seznamuje s prostředím a jednotlivými charaktery postav, které se v komiksu opakovaně vyskytují. Samozřejmě jsem nemohla dát prostor všem postavám, které figurovaly v mém pobytu. Po většinou jsem se snažila o interaktivní vtáhnutí čtenáře do děje. Do komiksu proto zasazuji několik dvojstránkových ilustrací, které mají čtenářskému publiku přiblížit atmosféru italského prostředí maloměsta a trhu (obr. př. č. 17).

Od prvotních potíží a popsání atmosféry jsem se dostala k souboru stěžejních momentů, které definují netradičnost mého studijního pobytu. Svůj Erasmus pobyt jsem obohatila o zkušenosti s maratonem v Itálii, ale i o poznávání Říma a okolí Frosinone. Přes prvotní strasti se tedy čtenář dostává k jádru příběhu a tím je sžití se s místní kulturou a začlenění se do tamní komunity, se kterou jsem následně strávila plno krásných chvil. Vedle jednotlivých menších příběhů kontinuálně popisují chod místní akademie a moje studium na ní.

V samotném závěru komiksu jsem se rozhodla vygradovat jednotlivé výlety a finalizaci školních projektů. Konec komiksu jsem završila zajímavým závěrem s posledním výletem, který mluví za vše. Komiks rozhodně není jakousi kritikou italské mentality, ale spíše ji s lehkou nadsázkou vystihuje. Já sama Itálii navštěvuji poměrně často,

přesto bych nečekala, že mě Italové stále ještě dokážou něčím překvapit. Zdejším pobytem jsem se blíže seznámila s jejich kulturou, na kterou jsem si musela nějakou dobu zvykat.

Obálku jsem se rozhodla vytvořit spíše v minimalistickém duchu, který je v kontrastu s vnitřkem knihy. Komiks je celkově propracovaný, a tak jsem se jej rozhodla odlehčit poutavou obálkou. Vytvořila jsem si kreativní font skládající se z různých fragmentů vystihujících Itálii (obr. č. 18). Fragmenty jsem následně umístila na bílé pozadí. Obálka má čtenáře navnadit a upoutat. Nechtěla jsem v ní představit příběh nebo promítnout na ni některé ilustrace, naopak chci ve čtenáři vzbudit zvědavost, aby knihu otevřel. Předsádku jsem taktéž zvolila klasicky bílou. Nechtěla jsem ve výsledku knihu přehltnout od přední až po zadní předsádku. Patitul jsem realizovala jen názvem knihy, který jsme ponechala v autorském fontu.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Domnívám se, že hlavním přínosem do oboru je můj osobitý nezaměnitelný styl, který jsem si po dobu studia vytvořila. Snažím se na něm neustále pracovat a rozvíjet ho. Jak jsem se dozvěděla, tak české pole komiksu je poměrně ochuzené právě o autobiografický komiks. O absenci autobiografického komiksu se zmiňuje také teoretik komiksu a spoluautor dvousvazkové odborné publikace Dějiny československého komiksu 20. století Pavel Kořínek.³

Domnívám se, že jsem si zvolila tedy neprobádané území, ale dostatečně atraktivní pro české čtenáře. Samozřejmě to nebyl prvotní záměr, ale po bližším průzkumu české scény jsem na tento fakt narazila. Kniha nemá mít pouze osobní přínos, ale má pobavit i širší spektrum čtenářského publika.

³ KULTÁNOVÁ, Zuzana. *Pavel Kořínek : Český komiks tíhne k didaktičnosti* [online]. 12.2.2015 [cit. 2016-03-12]. ISSN 1804-5499. Dostupné z: <http://opicirevue.cz/obsah/pavel-korinek-cesky-komiks-tihne-k-didakticnosti/>

9 SILNÉ STRÁNKY

9.1 Stylizace a jednotlivé charaktery

Myslím si, že hlavní silnou stránkou je originální téma a zpracování, které by mohlo čtenáře zaujmout. Specifickým znakem mé práce je můj osobitý přístup a styl, který jsem se snažila do celé knihy promítnout. V celém komiksu je nespočetné množství různých charakterů (obr. př. č. 19). Je množné, že čtenáři bude připadat, že se třeba některé postavičky nápadně podobají, např. italští dědové. Tady bych ráda podotkla, že to bylo v podstatě záměrem, udělala jsem si takový atypický model, který jsem následně opakovala. Mám ve své práci tedy škálu několika obličejových charakterů, které se prolínají. Tvoří tak pomyslně jeden „italský národ“. Italové jsou neuvěřitelně vstřícní, milí a ochotní se vším pomoci. Je pravda, že jsou někdy impulsivní a temperamentní, ale to je ve směr to, co tvoří jejich povahu a mentalitu. Doufám, že jsem svůj pohled na ně promítla i do samotného komiksu.

9.2 Scénář

Za silnou stránku považuji scénář celého komiksu, který jsem tvořila především vláknem příběhu složeného ze zážitků, ale také autentickým osobním komentářem, který vkládám do poznámek v průběhu vyprávění. Čtenář se tak může lépe vžít s hlavní postavou, která ho komiksem provádí. Ve scénáři převládá monolog, který v podstatě poukazuje na skutečnost, že jsem se ocitla v cizím prostředí, kde bylo navazování kontaktů s ohledem na jazykové bariéry značně komplikovanější. Domnívám se, že je monolog vhodný pro tento typ deníkového vyprávění.

9.3 Technické provedení kreseb

Za další silnou stránku považuji technické provedení kreseb. Ačkoliv jsem techniku Touch Twin fixů realizovala v takovémto rozsahu poprvé, jsem spokojená s výsledkem. Zprvu jsem měla obavy, jak se s nimi bude pracovat a zda je vhodné na takto významnou práci zvolit techniku, se kterou se teprve seznamuji. Ale domnívám se, že jsem se s danou technikou sžila, nadchla se pro ni a je to ve výsledné práci vidět.

10 SLABÉ STRÁNKY

10.1 Font

Domnívám se, že autorský font je sice další přidanou hodnotou, která celkový dojem z komiksu podpoří. Nicméně se obávám, že bych na jeho ladění k dokonalosti potřebovala více času. Místy bych si měla pohrát s jednotlivými rozpaly písmen ve slovech a v bublinách, na což bohužel z časových důvodů nebyl takový prostor.

10.2 Sazba

Další slabší stránkou by mohla být sazba. Ačkoliv jsem ji snažila nepodcenit a věnovala jsem jí značnou část, domnívám se, že by snesla ještě další korektury. Bylo by vhodné si ještě víc pohrát s jednotlivými bublinami a jejich posazením. Mohla jsem použít více druhů textových bublin, avšak nevím, zda by to nebylo v samotném závěru na škodu.

10.3 Tisk

Tisk je jedna z dalších slabších stránek. Běžně se v praxi rozsáhlý náklad publikací tiskne technikou offsetového tisku, který přináší spoustu výhod, například širokou škálu papíru a následné specializované ladění barevnosti odborníky. Nicméně vzhledem k tak malému nákladu by to bylo nereálné. Musela jsem proto volit z finančních, časových a dalších důvodů digitální tisk. Jak jsem již zmiňovala u technologických specifik, tak se obecně u digitálních tiskáren stává, že v každé z nich vychází jinak barevný tisk. Samozřejmě by bylo nejvhodnější provést kalibraci monitoru a uzpůsobit ji tak na konkrétní typ dané tiskárny. Jenže v takové malé realizaci tisků by mi žádná tiskárna s kalibrací nevyhověla. Musela jsem proto volit tisk, který se nejvíce podobal originálům a měl nejpříjemnější barevnost.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

1. KULTÁNOVÁ, Zuzana. *Pavel Kořínek : Český komiks tíhne k didaktičnosti* [online]. 12.2.2015 [cit. 2016-03-12]. ISSN 1804-5499. Dostupné z: <http://opicirevue.cz/obsah/pavel-korinek-cesky-komiks-tihne-k-didakticnosti/>
2. MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha : BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

b) Internetové zdroje

1. KROUTVOR, Josef a kol. *Cesta na jih : inspirace českého umění 19. a 20. století : výstavní sály Obecního domu 5. května - 10. října 1999*. Praha : Obecní dům, 1999. ISBN 80-902507-7-7.

12 RESUMÉ

The aim of my thesis was to create a comics upon my own choice of topic. The topic of my thesis is an autobiographical story about my life and studying in Italy. This studying period inspired me so much that I decided to retell it in such a way that the reader is aware of all the difficulties and joys of life in a foreign country. The comics is set in the environment of a small Italian town Frosinone, which created a unique atmosphere alongside with its inhabitants. I decided to conceive the comics as an amusing travel diary, which comments on the clash of two different cultures with a slight exaggeration and satire.

Creation of the comics followed after detailed research, scenarios concept and storyboard. For the creation, I decided to use the technique of touch twin markers for all originals. With regards to the intention to create an entertaining comics, I decided to use a distinctive styling in all drawings, based on my original conception of each of the characters appearing in the comic book. Most of all, however, I stylized my own character, who is the narrator of the whole story. I decided to create a colorful version, which, I think, ideally corresponds with the topic and reflects my perception of the Italian environment. The whole comics is a full-color printed book of 60 pages bound in a paperback form.

An integral part of the overall visual of the comics are not just illustrations of individual windows and panels, but also frames and text bubbles. Therefore, I devoted a great part of the production to the composition of the whole comics into a few graphical programs, for example InDesign, Photoshop and Illustrator.

I decided to create my own and unique font based on author's hand-writing, which will correspond with the style of the drawings. The font was formed with use of special FontCreator program.

The book cover is kept in a minimalist form, as the reader should be primarily attracted by the content of the book, which is to awake curiosity as well. I deliberately did not want anything concerning the plot or the characters to be revealed based on the cover. I reckon that my book cover in a cleaner graphical form is in a great balance with the entire colorful concept of the comics.

13 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Ilustrované knihy pro děti

Příloha 2

Bakalářská práce

Příloha 3

Autorské knihy

Příloha 4

Vizuální identita

Příloha 5

Autorský komiks

Příloha 6

Inspirace

Příloha 7

Stylizace a zkouška technik

Příloha 8

Stylizace vlastní osoby

Příloha 9

Touch Twin Markers

Příloha 10

Materiál a skicáky

Příloha 11

Storyboard

Příloha 12

Proces a originály

Příloha 13

Sazba

Příloha 14
Autorský font

Příloha 15
Nátisky

Příloha 16
Ukázka výsledné práce

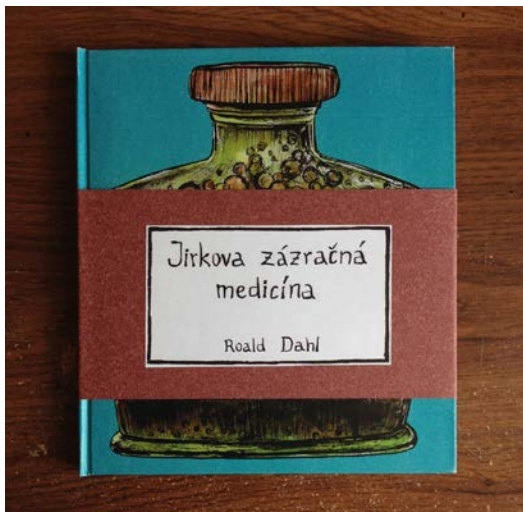
Příloha 17
Ukázky barevných dvojstránek

Příloha 18
Obálka a zadní strana s anotací

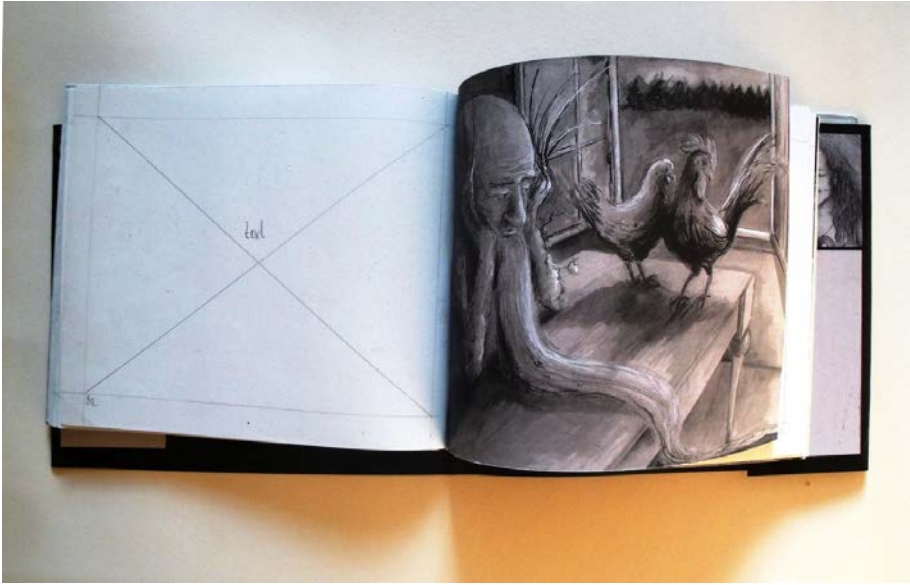
Příloha 19
Ukázka charakterů

Příloha 1

Ilustrované knihy pro děti⁴



⁴ foto vlastní



Příloha 2

Bakalářská práce⁵



⁵ foto vlastní

Příloha 3

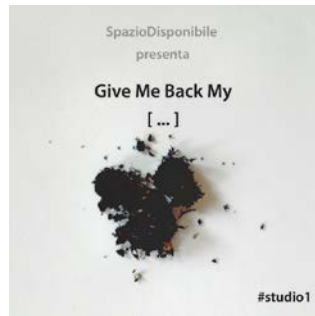
Autorské knihy⁶



⁶ foto vlastní

Příloha 4

Vizuální identita⁷



⁷ foto vlastní

Příloha 5

Autorský komiks⁸

NA ZAČÁTKU ŠKOLNÍHO ROKU 1934/35 JSEM NASTOPIL DO PRVNÍ 8. ČSL. REÁLY, KDE SE MI DĚLO DOCELA DOBRĚ, JEŽE PAK PŘEŠEL OSLEHNÝ ROK 1938 A NAŠE RODINA SE ZAČALA PŘIPRAVOVAT NA VÁLKU. OTEC TRVAL NA TON, ABYCH ZEMĚL, ŠKOLIL, A TAK JSEM ŠEL STUDOVAT STROJNĚNSTVÍ.



ROK NA TO ZAČALA 2. SVĚTOVÁ VÁLKA A MŮJ HLADŠÍ BRATR ODJEŠ S ORGANIZAČÍ ALIFAH DO PALESTINY.



3

MATKA BYLA VYŠTRÁŠENÁ A CHTĚLA ŽEMÍ CO NEJDRŽE OPUSIT, ALE OTEC BYL, PROTI BYLA PŘIPRAVENA ODJET DO HOLANDSKA, ALE NAKONEC OD TOHO UPUŠTILA, A TAK JSME TU ZDŠTALI A JÁ SE DAL SCHÁZEL S PŘÁTELI U KAMERÁNU.



NA PODZIM MĚ ZA PŮVOD VYHOŠIL Z TONÁRNÍ NA LETECKÉ SOUČÁSTKY A AŽ NA ZAČÁTKU ROKU 1941 JSEM ZAČAL PRACOVAT PRO JEDNU ELEKTROTECHNICKOU FIRMU.



4



7



TECHNICKÁ FAKULTA NA BUFFALSKÉ UNIVERZITĚ NESPLNILA MÁ OČEKÁVÁNÍ. ZA PŘÍSPĚNÍ ALBERTA EINSTEINA JSEM DOSTAL POVOLENÍ PŘESTOUPIT NA PRINCETON, A TAM JSEM SE ZAPISAL NA FYZIKU.



8

⁸ foto vlastní

Příloha 6

Inspirace⁹



⁹ foto vlastní

Příloha 7

Stylizace a zkouška technik¹⁰



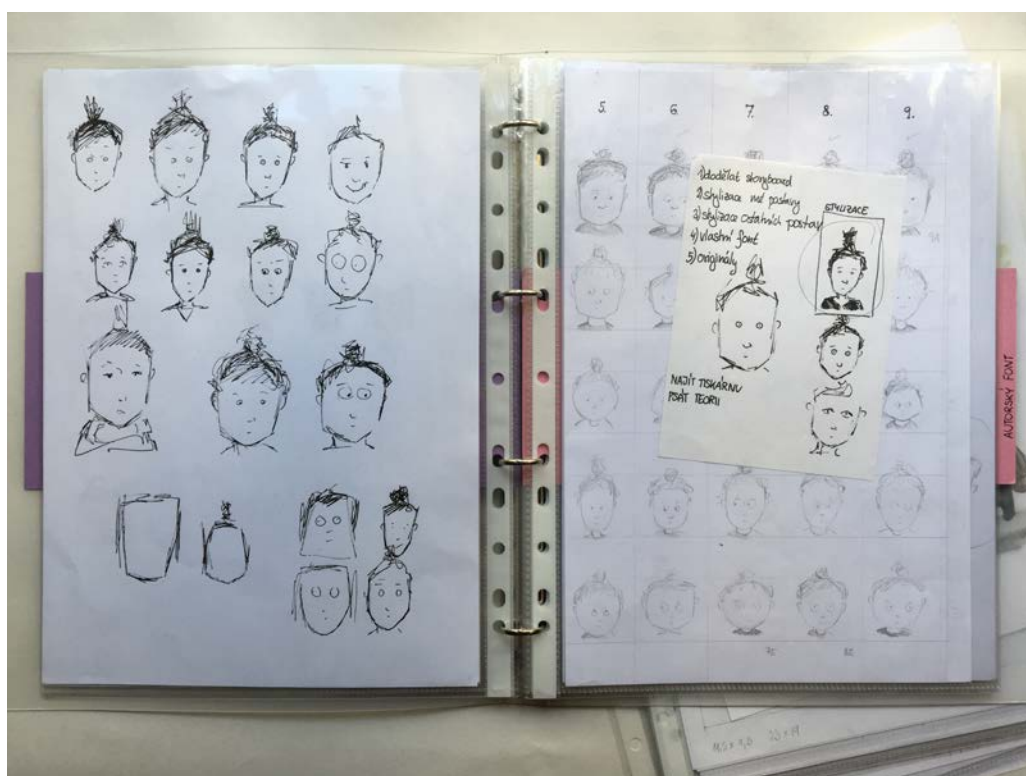
BUS (VLAK)



¹⁰ foto vlastní

Příloha 8

Stylizace vlastní osoby¹¹



¹¹ foto vlastní

Příloha 9

Touch Twin Markers¹²



¹² foto vlastní

Příloha 10

Materiál a skicáký¹³



¹³ foto vlastní

Příloha 11

Storyboard¹⁴



¹⁴ foto vlastní



Příloha 12

Proces a originály¹⁵

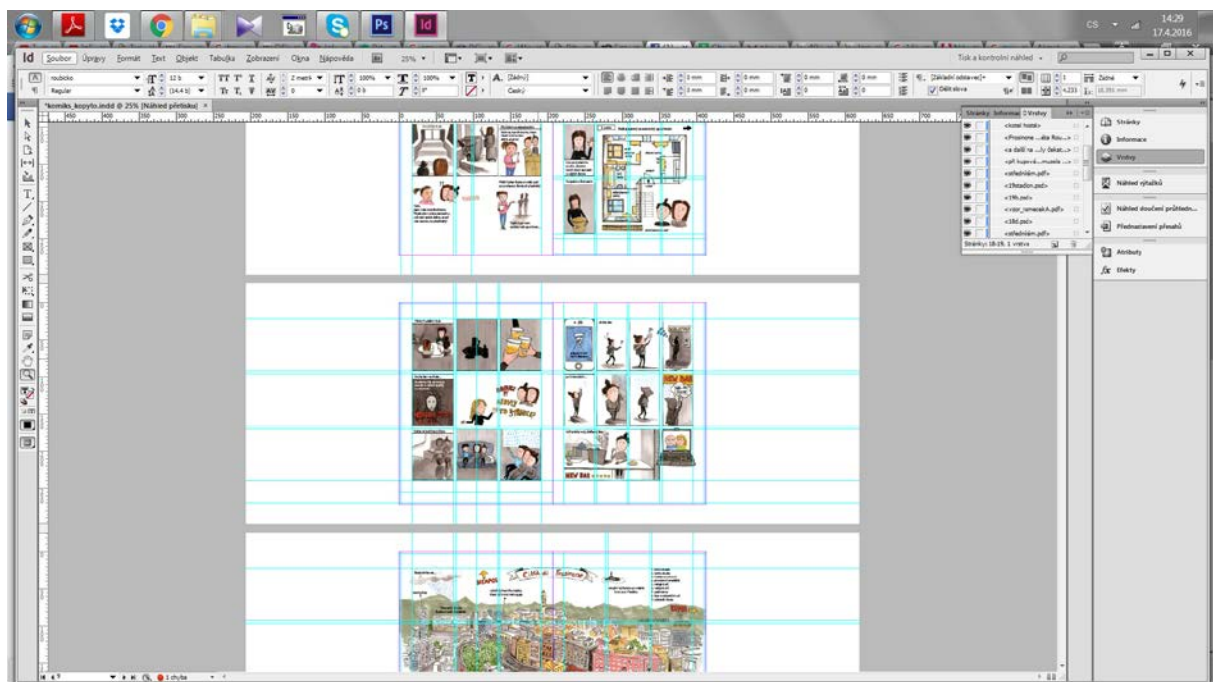


¹⁵ foto vlastní



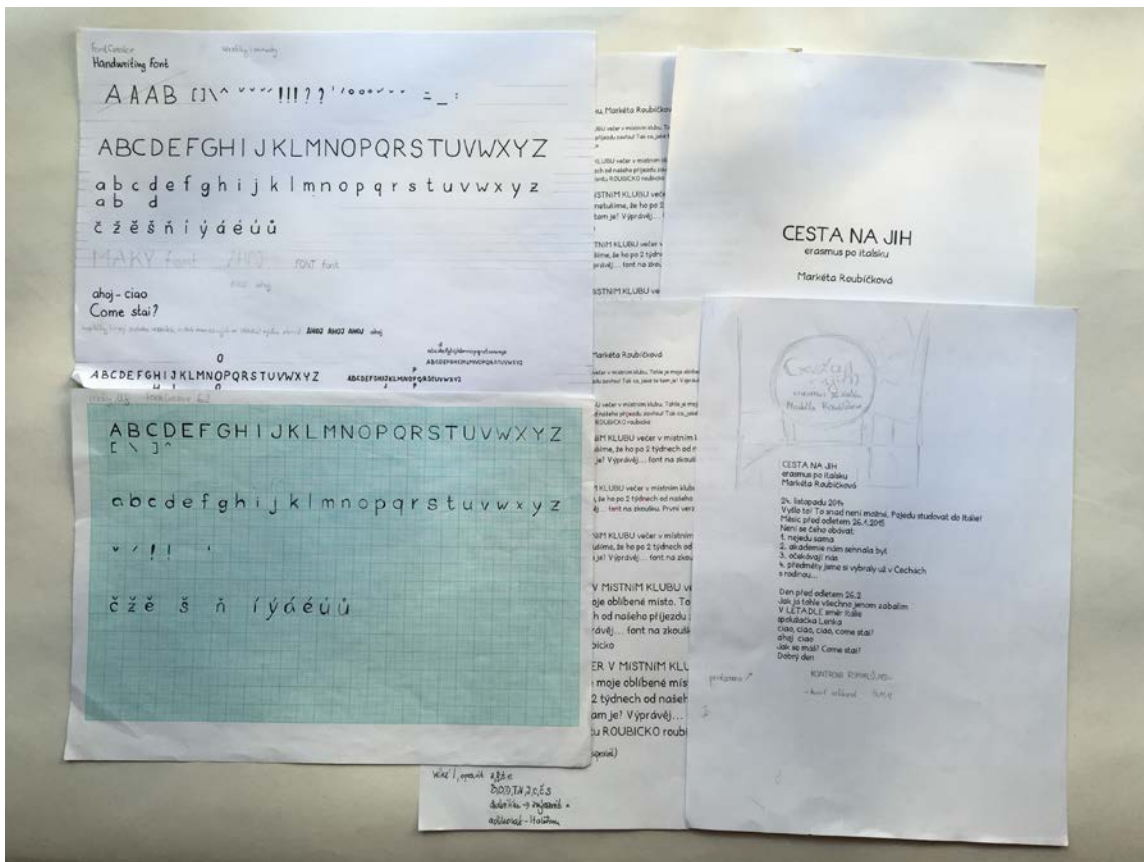
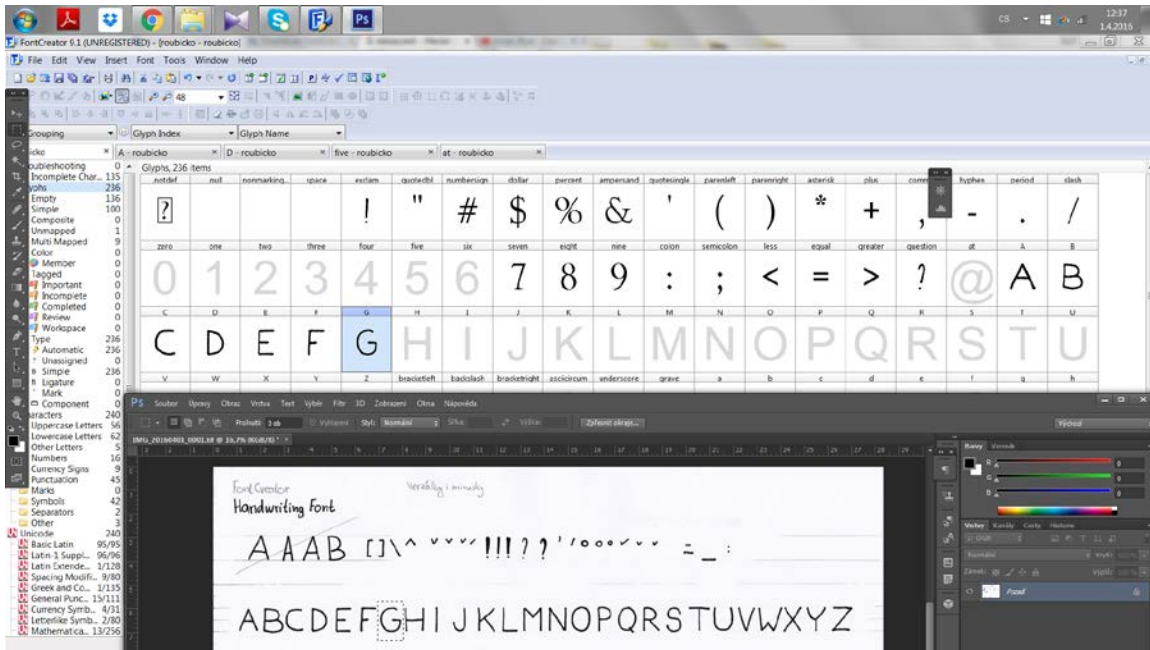
Příloha 13

Sazba¹⁶



Příloha 14

Autorský font¹⁷



¹⁷ foto vlastní

Příloha 15

Nátisky¹⁸



¹⁸ foto vlastní

Příloha 16

Ukázka výsledné práce¹⁹



¹⁹ foto vlastní

Příloha 17

Ukázky barevných dvojstránek²⁰



²⁰ foto vlastní

Příloha 18

Obálka a zadní strana s anotací²¹



²¹ foto vlastní

Příloha 19

Ukázka charakterů²²



²² foto vlastní