

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

ZPODOBENÍ

Autorská komiksová kniha

Tomáš Vrba

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

ZPODOBENÍ

Autorská komiksová kniha

Tomáš Vrba

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: **Tomáš VRBA**
Osobní číslo: **D18B0150P**
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: vytvořit komiksovou knihu s vlastním uceleným příběhem.

Způsob realizace: komiks v barevném provedení.

Cíle: ztvárnit příběh řešící otázky na hraně sci-fi, klonování, ztrátu osobnosti, identity a svobody.

Předpokládaný charakter výstupu: tištěná podoba komiksu ve třech exemplářích.

Rozsah průvodní zprávy: minimálně 3 normostrany.

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

Seznam doporučené literatury:

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

TINSLEY, Kevin. *Digital prepress for comic books: revised, expanded & updated*. Brooklyn, NY: Stickman Graphics, 2009. ISBN 9780967542386.

PETŘÍČEK, Radek. *Základy plastické anatomie*. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara, 2018. ISBN 978-80-261-0780-4.

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

Oponent bakalářské práce: **MgA. Mgr. Pavel Trnka**
Katedra designu

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, červenec 2021

.....

podpis autora

Obsah

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

1. Téma a důvod jeho volby

Pro komiksovou formu jsem byl rozhodnut již od začátku. Rád vdechnu svým příběhům vlastní konkrétní podobu. Práce s panely v komiksech je podobná záběrům kamery ve filmu, a právě takto si dost často své příběhy představuji, když je vymýšlím.

Většina mé tvorby začíná příběhem nebo postavou. V tomto případě jsem k příběhu dospěl myšlenkou hrůzy, jakou dokáže působit představa, že existujete naprosto identicky dvakrát. Koho lze považovat za originál? Má kopie lidská práva, přestože je duplikátem? Jak by se v takové situaci postupovalo, kdyby se to stalo třeba mě? Všechny tyto otázky, mě dovedly až k základům příběhu, kde je hlavní postava unesena jistým šílcem, který má ohledně těchto názorů jasno, ale svým vlastním zvrhlým způsobem.

Chtěl jsem příběh odvyprávět v krátkém formátu a ponechat si možnost čtenáře spíše podnítit k vlastní úvaze, než mu naservírovat úplně všechno. Komiks byl proto ideální i tím, že vizuální stránka prozradí dostatek, aniž bych musel zacházet do nudných detailů.

Jak jsem postupně zjistil, klonování je téma z hlediska etiky naprosto nevyčerpatelné a nabízí nesčetné situace, které jsou morálně velmi často neřešitelné. Právě proto se v také objevuje tak často v mnoha příbězích a stalo se nedílnou součástí žánru sci-fi. Každý autor má vlastní představu, kterou čtenáři předkládá a moje stanovisko bylo také jasné. Potkat sebe sama, s vědomím že jste to zároveň přímo vy, kdo se stal pouhou kopií, musí být bezmezně děsivým zážitkem, a právě do takové situace jsem chtěl dostat hlavní hrdinku.

2. Cíl práce

Cílem práce bylo zpracovat tento vlastní příběh tak, abych i na poměrně krátkém rozsahu dosáhl dostatečné gradace, a nastínil čtenáři vážnost hlavního motivu. Výsledkem měl být ucelený, samostatně stojící komiks v rozsahu jednoho standartního sešitu, který by obsáhl složitou zápletku, ale zároveň k ní poskytl i veškeré objasnění. Chtěl jsem, aby se čtenář v příběhu cítil naprosto bezprostředně, proto jsem zvolil blízkou budoucnost a lehce stylizované prostředí Prahy, která je mým rodným městem. Vyprávění má postupně odhalovat stále více se zamotávající zápletku, ze které vzejde velkolepé rozuzlení.

3. Proces přípravy a tvorby

Když jsem měl jasný hlavní motiv, začal jsem si představovat různé situace, které z něho vycházely. V původní verzi příběhu například Johannes Morte vezme Isabelle na projížďku, aby jí ukázal její nevědomky zcela normálně žijící originál, a sadisticky se potěšil z jejího děsu, když si uvědomí, co to pro ni, jakožto kopii znamená. Z podobných fragmentů příběhu začaly vystupovat charaktery postav.

Morte, coby sebestředný umělec, který jakožto naprostý psychopat nevidí v ničem hodnotu, ani v lidském životě. Všichni jsou pro něho jen inspirací a předmětem ke zkoumání a může s nimi zacházet, jak se mu zlíbí.

Isabelle, která je bezmezně zvědavá, natolik aby otevřela dveře do atelieru, ze kterého slyší střelbu. Odhodlaná vymotat se z jakkoliv spletné situace, aby napsala nějaký senzační článek.

Carlos, policista, který v životě viděl hodně, má zdrženlivý pragmatický přístup ke všemu, ale i přesto ho nečekaný vývoj událostí na konci příběhu dokáže šokovat.

Jako postava měl Carlos sloužit hlavně doplnění a vysvětlení příběhu. Jeho vyšetřování tak osvětluje způsob, jakým se Morte dostal k možnosti duplikovat lidi.

Tak vznikla první skica hlavních postav. K původní trojici se přidal Anatolij, který doplňuje Carlose při vyšetřování dialogem a jejich vystupování tak působí dynamičtěji. Jeho roztržitost mi zároveň pomohla vyřešit drobné nedostatky v zápletce, a stal se tak nezbytnou postavou v příběhu.

V době, kdy jsem ladil příběh začaly vznikat hlavně útržky dialogů postav, které by jejich charakter ještě více prohloubily. Můj přístup je z větší části spíše spisovatelský, dokud nemám celistvou představu postav a prostředí. Přesto jsem nakreslil první stranu, návrhy postav a několik listů storyboardu, ve kterém jsem se rozhodl nepokračovat. Namísto toho vznikla obsáhlejší synopse, kterou jsem rozepsal přibližně na stránky a pak začal s podrobným psaním scénáře podle struktury: miniatura rozvržení stránky, záběr panelu, popis dění v panelu, dialog postav. Zhruba v polovině práce na takto přesném scénáři jsem začal skicovat stránky pro výsledný komiks. Formát, který jsem zvolil je derivátem A4, abych měl snazší manipulaci s daty. V nezmenšeném originále má velikost 230x325mm, abych dosáhl přiměřené hloubky detailů.

Vybral jsem si styl, který bych popsal jako mainstreamový, chtěl jsem si vyzkoušet poněkud jednodušší podobu bez šrafovaných ploch, které obvykle používám, ty v tomto případě nahradilo propracovanější barevné stínování. Ručně nakreslené stránky jsem skenoval a postupně obtahoval a barvil digitálně, abych snáz dosáhl přesnosti linek, která se mi zdála vhodná a hlavně barevnosti. Různé části komiksu jsem barevnými odstíny odlišil podle atmosféry. Důležité momenty jsou zdůrazněny dynamičtějším panelováním, celostranami či použitím dvojstran.

Pro lettering jsem zvolil font *Might Makes Right* od Blambota. Chtěl jsem svojí práci doplnit profesionálně vypadajícím písmem, protože moje ruční písmo, nebo vlastní fonty z něj vycházející působí příliš hrubě. SFX jsou kreslené ručně.

4. Popis výsledného díla

Výsledkem mojí práce je barevný komiksový paperback ve formátu 200x283mm. Celkových 32 stran tvoří 28 stran komiksu, úvodní strana s motivem sochařského vybavení, která slouží jako odkaz na Morteheho preferované umělecké medium a obálka, která je ztvárněním Isabelle, tesaným do mramorového bloku. Příběh tvoří zápletky, vyprávěná v několika prolínajících se časových liniích, sledujících mladou žurnalistku, duo agentů interpolu a sadistického umělce, který duplikuje své oběti a páchá na nich zločiny, aniž by zanechával stopy.

5. Seznam použitých zdrojů

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink: drawing and composition for visual storytellers. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

TINSLEY, Kevin. Digital prepress for comic books: revised, expanded & updated. Brooklyn, NY: Stickman Graphics, 2009. ISBN 9780967542386.

PETŘÍČEK, Radek. Základy plastické anatomie. Plzeň: Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara, 2018. ISBN 978-80-261-0780-4.

6. Resumé

Zpodobení is an original comic, following a thrilling story of Isabelle Ferra. A young journalist, who finds herself cloned by a sadistic artist named Johannes Morte. Meanwhile oblivious original Isabelle tries to contact Johannes to get an exclusive interview, because she believes his mysterious past could make up for a great article. For similar reasons, two interpol agents, Carlos and Anatolij are also looking for Johannes. Following a suspicion of him being involved in a murder case from several years ago. The whole story takes series of quick turns, that lead the characters towards resolution, over the span of just two days.

Fast pacing and gradation grips the reader in twenty eight pages of colored comic. The story itself is meant to explore horrors of cloning, duplicit existence and loss of human value, however the seemingly open ending, leaves much for the readers own imagination and should serve as an impulse for pondering the ethical issues and outcomes of cloning.

7. Seznam příloh

Příloha 1

Prvotní návrh postav

Příloha 2

Návrhy postav

Příloha 3

První nakreslená strana

Příloha 4

Nepoužitý storyboard

Příloha 5

Ukázka scénáře

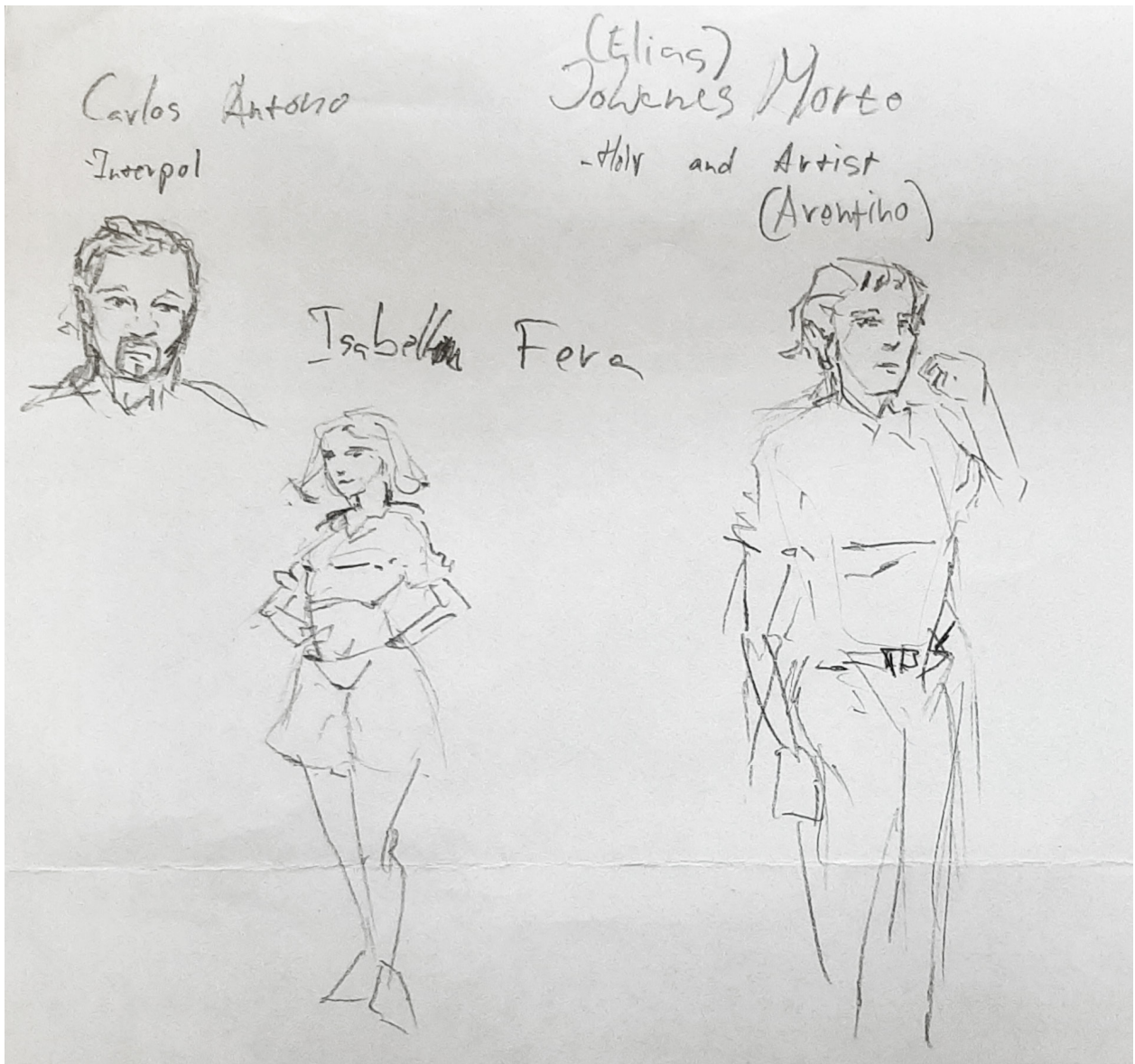
Příloha 6

Postup kresby, barvení a letteringu

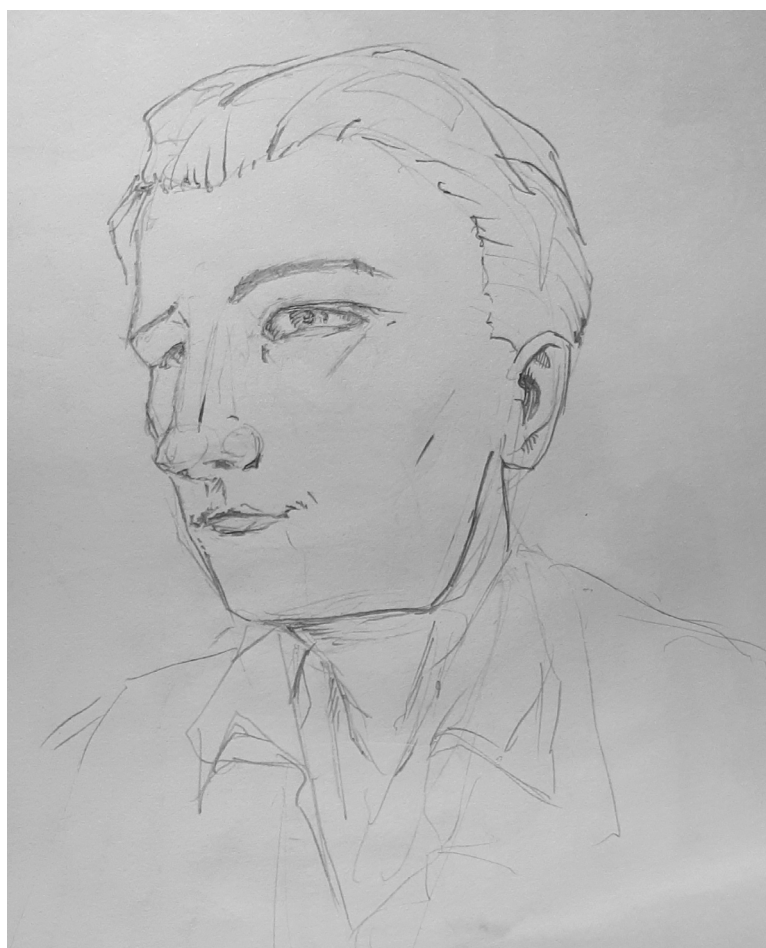
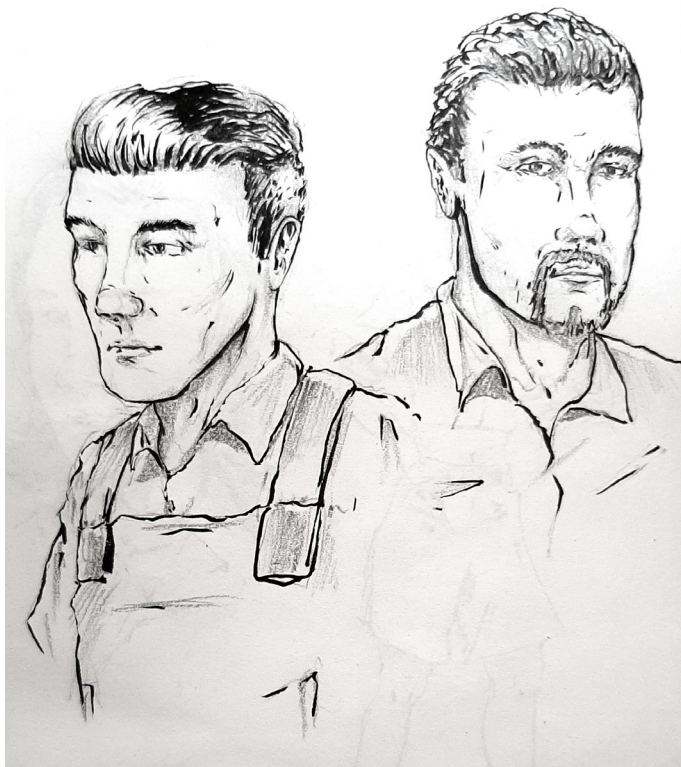
Příloha 7

Fotografie hotové práce

Příloha 1
Prvotní návrh postav



Příloha 2
Návrhy postav



Příloha 3
První nakreslená strana



Příloha 4
Nepoužitý storyboard



Příloha 5
Ukázka scénáře

19) - Pavel bez obrájků - Auto s policií a dalšími zraněnými - Speed Lines - Carlos kradne: "zaparkujete ve vjezdu, budete čekat za dveřmi. My půjdeme vstřep z ulice"

Zloděinby: "rozum." - Polodetail - Policie se domnívá za dveřmi vychlívají - Celeb - Pohled ze stejného místa naproti dveřím, kde parkovali předtím, jeden se dveřmi Anatolij do slucháku: "Jeden kus na to, čelujte na zrak"

- Carlos klope na dveře. Anatolij: "Sakra, zapomněl jsem v autě to povel, k prohlídce"

20/21) - Silno strannou prodeři stěna - Anatolij loví v pultě auto lejtvo - Polocel - Monte stojí v protivněnských dveřích. "Prosimte, čekat jsem vás dole" - Carlos: "Agent Carlos (Van) inepol, potřibij si s vámi pronauit, jete Carlos Monte?" - H: "Pojďte dál" - Bleeding pavel vněru od stěny Celeb - Carlos stojí u Monte u lanča

C: "Mladý svědecků b jednou staršinu přípda ... klanča a ateliere"

- Bleeding pavel vpravo od stěny - Polocelk suva na zavazkách Is - ze stěny se líce slabý zub (Cumbia textem: "Kd vám odpovím na oobolir ce potřibijete vědet, co přesně vás zajímá.")

C: "Dobře, Donkij jse, že se ad vás dozvíme něco o karta Vega-kovi, byli jste si blízcí?" Is: "Mhm." (Nědo tu je, musím aa sdít upozornit.))

22) - Celeb klanča - Monte stojí v duři do ateliern

H: "Zrovna jsem přesunul jeden sluvst, jse podívání, jestli je všechno v pořádku." C: "Dobře pochvilu"

- Carlos z profilu - detail hlavy, kručb sluchátka: "Šel do vedlejší místnosti, jestli se pokusí zničit, seberte ho."

- Pavel bez obrájků - Celeb/Polocelb - Vlevo zrak Anatolij s lejtrem

A: "Mám to bude je?" C: "Vedle, hand bude zpátky" (Mohl jsem víc sdít, debud to bylo s tím povolením)"

A: "Ten obraz na stěně za tebou mi něco připomíná"

- Polocelb - Oba bubňají hlavou do zabeva na nás

A: "To je ten člověk křelého jsem viděl bdi se mi stmril tu hba"

C: "To je Monte" (Mí jse s kx ubvil)"

- Polocelb - Vlevo siletu carlose p uprostřed vrazu Anatolij jedno rukou bere za líba do ateliern, v druhé má zbraně.

A: "Zabl se!" "Musíte es nám." (Kto vsilcích) "Nipravte se!"

23) - Silno garel - Pavel na pozadí Is, zahní ulicpude je koutko dnu. Vruce na vizitku kradjem to spřítu"

- Monte spřítu vruce. "Budeš zřítka, nebo se stělou v pořádku hand jse sborin s hba." (Víc malogu)

- Monte stojí had předlufem provozan. "Bude mi potřebn to zabit"

Příloha 6

Postup kresby, barvení a letteringu



Příloha 7
Fotografie hotové práce

