

Západočeská Univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská Práce

2022

Ján Sorokáč

Západočeská Univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalařská Práce

JÁN SOROKÁČ

ORFEUS

CESTA DO PODSVETIA

Plzeň 2022

Západočeská Univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Grafický Design a Ilustrace
Specializace Komiks a dětská ilustrace

Bakalařská Práce

JÁN SOROKÁČ

ORFEUS

CESTA DO PODSVETIA

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

Plzeň 2022

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: **Ján SOROKÁČ**
Osobní číslo: **D19B0055P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Komiks a ilustrace pro děti**
Téma práce: **GAMEBOOK**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Tvorba komiksového gamebooku

Způsob realizace: Stavba scénáře, tvorba storyboardu, kresba příběhu, grafické zpracování do tiskové podoby.

Tisk a vazba knihy

Cíl: Vytvořit příběh, který může vést čtenáře

Předpokládaný charakter výstupu: 3 kusy knihy o minimálně 24 stranách. Formát: max. A4

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**
Jazyk zpracování: **Slovenština**

Seznam doporučené literatury:

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

GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Brno: Host, 2005. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0.

EISNER, Will. Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist. New York: W.W. Norton, 2008. ISBN 978-0-393-33126-4.

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink: drawing and composition for visual storytellers. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1-933492-95-3.

MANURO; MÜLLER, David a MÜLLEROVÁ, Barbora. Unesená: komiks, v němž jsi hrdinou. Brno: Rexport, 2018. ISBN 978-80-270-4841-0.

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

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2021**

Termín odevzdání bakalářské práce: **29. dubna 2022**



Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D. v.r.
vedoucí katedry

Prehlasujem, že som umelecké dielo vypracoval samostatne a nejedná sa o plagiat.

Plzeň, apríl 2022

.....
podpis autora

OBSAH

1. TÉMA A DÔVOD JEJ VOLBY	8
2. CIEĽ PRÁCE	9
3. PROCES PRÍPRAVY A TVORBY	10
3.1 Príbeh	10
3.2 Scenár a dej	10
3.3 Dejový pavúk a storyboard	11
3.4 Dizajn postáv	12
3.5 Kresba a kolorovanie	13
3.5.1 Svet na povrchu	13
3.5.2 Prechod medzi svetmi	14
3.5.3 Svet pod zemou	14
3.5.4 Rieka Styx	14
3.5.5 Hádov palác	14
3.6 Text a záverečné úpravy	14
4. POPIS VÝSLEDNEHO DIEĽA	15
5. PRAMENE	16
6. RESUMÉ	17
7. OBRAZOVÉ PRÍLOHY	18

1. TÉMA A DŮVOD JEJ VOLBY

Musím sa priznať, že výraz *Gamebook* či *CYOA* (Choose your adventure) bola pre mňa až do roku 2021 jedna veľká neznáma.

Na začiatok je dôležité poznamenať, že komiksu som sa začal venovať intenzívnejšie až v poslednom roku strednej školy. Dovtedy som komiksy čítal len námatkovo, pričom šlo o hlavne populárne kusy literatúry ako napríklad *Asterix* od R. Goscinny a A. Uderzo. V poslednom ročníku strednej školy som sa začal venovať hlavne historicky dôležitým komiksom, ako je napríklad *Maus* od A. Spiegelman, či súčasnej, populárnej komiksovej scéne, ako je napríklad *Sága* od B. K. Vaughan. Do roku 2021 som v ruke nedržal ani jeden *Gamebook*, no to sa zmenilo po jednej návšteve priateľov práve v danom roku.

Počas tejto návštevy mi MgA. Lucie Dynterová predstavila svoju diplomovú prácu zvanú *Holubí Doom*, hra na české slovo 'dům' a anglické slovo 'doom', v preklade 'osud'. Jednalo sa o *gamebook*, ktorého dej sledoval pretekárskeho holuba Emila, ktorý po zrážke s drónom zabudol, ako sa dostať domov. V tejto knihe je úloha čitateľa jasná; musí Emila úspešne zaviesť domov. Čitateľ tak musí počas čítania pozorne sledovať dej a vykonávať správne rozhodnutia, pretože stačí jediná chybička a Emilov príbeh skončí skôr, než sa dostane domov.

Tento *gamebook* som zhltnul za jeden večer, pričom moje čítanie neskončilo hneď po tom, čo som Emila dostal domov. Fascinovali ma všetky možné scenáre, do ktorých som Emila mohol dostať. Musel som vyskúšať všetky možné rozhodnutia, chcel som vedieť, aký obrovský ten dejový pavúk naozaj je. Po vyskúšaní všetkých možností som ihneď siahol po ďalšom *gamebooku*, tentokrát po diele *Rytíři* vydaným vydavateľstvom *Rexhry*.

Túto knihu, ktorá je pôvodne určená pre deti, som skôr využil na skúmanie ďalších možností *gamebooku*. Všimol som si, ako autori pracujú s open world elementom, ktorý zvyčajne patrí do žargónu tvorcov počítačových hier. V hrách, ktoré využívajú open world element, je dej do veľkej miery nelineárny; hráč si vo väčšine prípadov voľne určuje, akým smerom sa vyberie, a akú ďalšiu dejovú linku začne.¹ To isté, so svojimi knižnými limitmi, platí aj pre knihu *Rytíři*. Po krátkom úvode vás autori vrhnú do šireho, fantastického sveta, v ktorom si smer cesty vyberáte vy.

Po prečítaní týchto dvoch *gamebookov* som bol presvedčený, že práve tento typ komiksu chcem vytvoriť ako svoju bakalársku prácu. Fascinovala ma hlavne variabilita deja spôsobená interaktivitou medzi čitateľom a knihou. Lákal ma samotný nápad vytvoriť dej, ktorý čitateľ ovplyvňuje vlastnými rozhodnutiami. Pri čítaní oboch kníh som si sám kládol otázky: „O čom by mohla byť moja kniha? Aké siete rozhodnutí dokážem uplietť?“ Už v tej dobe som vedel, že inú tému než *gamebook* si zvoliť nemôžem.

2. CIEĽ PRÁCE

Z čiste pracovného hľadiska bolo mojím hlavným cieľom úspešne vytvoriť esteticky príjemnú a pútavú prácu, ktorá sa môže považovať za gamebook. To znamená, že pri jej čítaní má čitateľ možnosť rozhodovať, akým smerom sa dej poberie. Šlo mi taktiež o vytvorenie určitého herného prostredia vo veľmi základných herných termínoch; výhra a prehra vo forme šťastného a smutného konca pre hlavného hrdinu.

Za môj hlavný cieľ práce však považujem propagáciu gamebooku ako média. To, že som sa s týmto médium nestretol pred rokom 2021 nie je náhoda. V mojom ročníku som dokonca jediný študent ateliéru Komiks a detská ilustrace, ktorý sa rozhodol tvoriť gamebook. Čo ma však zaskočilo najviac je fakt, že po prezeraní kvalifikačných prác z minulých rokov v školskom systéme Portál ZČU som nenašiel viac než tri práce označené ako komiksový gamebook. Práve preto chcem svojou prácou *Orfeus: Cesta do podsvetia* pridať ďalšiu položku do sveta gamebooku. Moja práca je jeden z gamebookov, ktorý môže inšpirovať ďalších študentov, presne tak ako mňa inšpiroval *Holubí Doom*.

3. PROCES PRÍPRAVY A TVORBY

3.1 Príbeh

Celý proces tvorby diela *Orfeus: Cesta do podsvetia* samozrejme začal otázkou: „*O čom bude môj gamebook?*“ Vedel som, že práve táto otázka ma môže zdržať na príliš dlhú dobu. To som si ako gamebookový laik nemohol dovoliť. Považoval som za dôležité, aby som si prácu príliš nekomplikoval a nesnažil sa vytvoriť niečo prevratné, čo zatrasie svetom gamebooku. Takáto nezdravá ambícia by totiž mohla zaručiť môj vlastný pád. Držal som sa teda cieľa vytvoriť fungujúci, esteticky príjemný, a pútavý gamebook.

Preto som si dosť skoro určil, že vo svojom gamebooku chcem spracovať existujúci príbeh. Vytváranie originálneho príbehu by mohlo znamenať, že predtým, než sa vôbec dostanem k vytváraniu dejovej siete gamebooku, sa zamotám vo vlastnej sieti možných tém a príbehov.

Začal som teda hľadať existujúce príbehy, ktoré majú silný potenciál byť transformované do gamebookovej podoby. Ako hlavné kritérium som si stanovil, že príbeh by sa mal držať dejovej schémy v angličtine známej ako *The Hero's Journey*, kde hrdina podstupuje cestu z bežného sveta do sveta fantastických divov. Tam sa stretáva s nadprirodzenými silami a na konci príbehu víťazí.² Práve pri takýchto príbehoch som totiž očakával momenty, kde sa budú dať vložiť rozhodnutia, ktoré môžu zmeniť dej, no hlavný cieľ príbehu, hrdinovo víťazstvo, zostane nezmenené. Ako malého chlapca ma bavilo čítať príbehy z gréckej mytológie, a práve po spomenutí si na tento fakt som sa obrátil práve na antiku.

Zvažoval som niekoľko mýtov naraz; ako prvé mi samozrejme napadli mýty o Perzeovi či Herkulovi, no studňa príbehov z gréckej mytológie je tak hlboká, že som pokojne hľadal ďalej. Bol som si už totiž istý, že chcem spracovať príbeh o hrdinovi z gréckej mytológie. Pri mojom hľadaní som sa dostal k mýtu o Orfeovi a Eurydike, a po prečítaní zhrnutia deja som si bol istý, že môj gamebook bude práve o nich dvoch. Tento mýt ma zaujal hlavne z dôvodu, že hlavný hrdina nie je bojovník v tradičnom zmysle; meč a štít. Orfeus je totiž hrdina s hudobným darom, a práve tento dar mu slúži na jeho ceste podsvetím. Práve podsvetie bola moja obľúbená scéna či prostredie v gréckych mýtoch. Ako malý chlapec som zbožňoval zúrivého strážcu podsvetia, Kerbera, či enigmatického prievozníka duší, Chárona. Musím priznať, že moja voľba zobraziť antiku mohla byť ovplyvnená nostalgiou, spomienkou na detstvo, ktorá kontrastuje so svetom v ktorom žijem teraz; so svetom dospeláckej zodpovednosti.

3.2 Scenár a dej

Mark Owen Lee vo svojej knihe *Virgil as Orpheus* povedal: „*Vynikajúci umelec sa nikdy nedotkne mýtu bez toho, aby ho nerozvinul, nerozšíril a niekedy radikálne nezmenil.*“³ Tento citát bol veľmi dôležitý pri písaní scenára k môjmu gamebooku. Nechcel som tento mýtus vziať a do bodky ho skopírovať. Namiesto toho som ho chcel pretvoriť, dodať mu kus seba, svojej kreativity a nápadov. Len týmto spôsobom som mohol dosiahnuť, že finálna práca bude naozaj môj výtvor. S touto myšlienkou skvele spolupracovalo médium gamebooku.

Orfeov príbeh je v originálnom znení jasne stanovený. Vyvrcholenie príbehu, kde sa Orfeus otočí tesne pred vystúpením z jaskyne, a svoju milovanú Eurydiku stratí, je v tradičnom médiu nemenné. Ale čo by sa stalo, ak by mal čitateľ možnosť neotočiť sa? Práve táto otázka ma pri písaní scenára fascinovala najviac. Myslím, že to je to čaro

gamebooku. Tá možnosť zmeniť dianie, ovplyvniť dej, a tak dosiahnuť alternatívny koniec pre mňa robí toto médium naozaj zaujímavým.

Veľkým rozdielom pri adaptovaní gréckeho mýtu z tradičného rozprávania do komiksovej podoby bol práve spôsob, akým sú grécke mýty často písané. Väčšinou totiž ide o opisné rozprávanie, prevažne bez dlhých dialógov postáv, kdežto komiks najviac pracuje s priamou rečou v rečových bublinách. To pre mňa znamenalo, že som mal možnosť konkretizovať individuálnych hrdinov príbehu a dodať im hlbšie osobnostné črty. Dialógy a forma reči postáv spojená s ich vizuálnou podobou ich robí reálnejšími, a čitateľ si ich tak môže predstaviť ako osoby zo všedného života, s ktorými sa môže stotožniť. Vznikol teda originálny scenár plný dialógov, s absolútnym minimom využitia rozprávača.

Jedinečnou postavou v mojej verzii mýtu Orfea a Eurydiky je malé, červené stvorenie zvané Peirasmos, ktorého meno v gréčtine znamená pokušenie (od slova πειρασμός – peirasmós). Peirasmos by v našej kultúre bol zobrazovaný ako rohatý čert, no v antickom mýte som si to nemohol dovoliť. Pretvoril som ho teda na mix niekoľkých zvierat naraz, pričom je zrejme hlavne jeho netopieria hlava a jašteria čeľusť. Peirasmove úloha v príbehu sa týka skúšky, ktorú Hádes Orfeovi udelí; pri odchode z podsvetia sa Orfeus nesmie otočiť, inak Eurydiku navždy stratí. Bol som si vedomý, že táto časť príbehu bude pomerne tichá, že v nej pôjde maximálne o zvukové efekty okolia, no inak bude Orfeus ponechaný svojim vlastným myšlienkam, váhaniu, a pokušeniu. Nechcel som, aby táto nesmierne dôležitá časť mýtu bola nemá, a nechcel som ani využiť vnútorný monológ, pretože ten už používam v mnohých iných situáciách. Napadol mi teda práve Peirasmos, perzonifikované pokušenie, ktoré by Orfea nasledovalo cestou z podsvetia, a pokúšalo ho. Tak čitateľ môže sledovať Orfeovu húževnatosť a vytrvalosť, zatiaľ čo z druhej strany k nemu prúdia Peirasmove otrávne pokusy donútiť ho, aby sa otočil. Do obrazovej prílohy prikladám konkrétnu situáciu, o ktorú sa jedná.

3.3 Dejový pavúk a storyboard

Dôležitú funkciu pri tvorbe gamebooku spĺňa dejový pavúk, bez ktorého by som sa určite neobišiel. Táto schéma v sebe zahrňuje postupnosť deja, ktorá je zložitejšia než v tradičnej naratíve, pretože sa rozvetvuje podľa možností, ktoré čitateľ má pri čítaní príbehu. Dejový pavúk slúži ako rýchla pomoc, či už pri tvorbe storyboardu, písaní scenára, alebo akýmkoľvek ďalším úkonom, ktoré vyžadujú, aby sa udržala postupnosť deja. Vždy, keď dej dôjde do bodu, kde dostáva čitateľ určitý počet možností rozhodnúť o príbehu, sa dejový pavúk vetví podľa počtu možností.

Po dokončení scenára a dejového pavúka som si uvedomil, že finálny príbeh je obsahovo príliš veľký na to, aby sa dal stihnúť uskutočniť v čas, podľa mojich predstáv. Preto som z neho mnohé časti a hlavne odvetvia musel odstrániť. Najväčší strih, ktorého mi bolo najviac ľúto, bolo odstránenie možnosti návštevy boha Poseidóna, ktorý by hráčovi dovolil preskočiť veľkú časť knihy. Do obrazovej prílohy prikladám nezostrihaného dejového pavúka, ktorý sa dá porovnať s finálnou prácou.

Po dokončení scenára som začal vytvárať storyboard pre celé dielo. Stranu po strane som sledoval scenár a dejového pavúka, a veľmi jednoducho skicoval každú stranu, každý panel či postavu. Tu môžem snád len poznamenať, že rozloženie panelov, či dokonca strán, sa vo finálnej práci v niektorých prípadoch úplne líši od verzie zo storyboardu. Tu šlo prevažne o režisérské zásahy pri tvorbe konkrétnych strán. Stávalo sa totiž, že vízia zo storyboardu buď nevyhovovala plánovanej strane, či z technických dôvodov nebola uskutočniteľná.

Avšak, narazil som aj na tretí problém. Po konzultovaní môjho storyboardu som si uvedomil, že používam príliš málo panelov na stranu, a často sa v mojej práci vyskytujú široké panely, či celostranové výjavy. V skratke, nevyužíval som všetky možnosti komiksového média, ktoré ostatné média ako film, počítačové hry, či tradičné knihy neponúkajú. Rýchlo som si však uvedomil možný koreň celého problému. Počas jesenného semestra som sa zúčastnil stáže v Utahu, USA, na Southern Utah University, kde jeden z predmetov, ktoré som študoval, bol úvod do filmu. Počas celej stáže som tak videl mnoho filmov dôležitých pre svet filmu, ktoré mi hlavne veľmi pomohli v mojom vývoji ako scenáristovi a tvorcovi komiksov, no taktiež spôsobili tento menší problém pri tvorbe storyboardu. Nasledovalo tak podľa môjho názoru úspešné prehodnotenie celého storyboardu; rozloženie problémových strán, prehodnotenie kompozície panelov, a taktiež striedanie scén, ktoré budú siahať až po okraj strany, so stranami ktoré sú uzavreté v paneloch.

3.4 Dizajn postáv

Po tom, čo bol ustanovený dej práce, nasledoval dizajn hlavných postáv príbehu. Kvôli časovým obmedzeniam som sa mohol sústrediť len na obmedzený počet postav, zatiaľ čo ostatné museli byť dotvorené pri kresbe samotného komiksu. Práve preto som si postavy, ktoré budú navrhnuté dopredu, vybral podľa ich výskytu v celkovom príbehu.

Meno postavy	Výskyt v príbehu*
Orfeus	118
Cháron	18
Eurydika	16
Peirasmos	12
Hádes	11

*za výskyt sa považuje akýkoľvek pohľad na postavu, či sa jedná o detail alebo celú postavu.

Sústredil som sa teda na Orfea, Chárona, Eurydiku, Peirasma a Háda. V minulosti som nepraktizoval skorý dizajn postáv zväčša z dôvodu, že väčšina mojich prác neboli tak obsahovo rozsiahle. Rozhodnutie pripraviť si tieto postavy dopredu ma síce stálo pár hodín práce, no v konečnom dôsledku mi tento proces ušetril ešte väčšie množstvo času pri kresbe samotného komiksu.

Pri dizajne postáv som dbal na princípy tvorby postáv. Dával som pozor, aby jednotlivé postavy mali zaujímavú siluetu, aby boli stavané z blokov rôznych dĺžok (aby napríklad trup, hlava a nohy neboli rovnako dlhé), snažil som sa taktiež využívať základné tvary na vytvorenie atmosféry okolo jednotlivých postáv (práve preto má Orfeus príjemné, okrúhle vlasy, či Hádes hranatú, pevnú postavu, ktorá podporuje jeho robustnosť). Do obrazovej prílohy prikladám procesy dizajnu postáv.

Pri práci na scenári a storyboardu som si taktiež uvedomil, že väčšina príbehu sa bude odohrávať v podsvetí. To znamenalo, že príbeh bude vizuálne pomerne tmavý, a preto som chcel Orfea zobrazit' v živých a svetlých farbách, zatiaľ čo obyvateľov podsvetia som zladil s farebnou škálou podsvetia, o ktorej som mal už vtedy jasnú predstavu. Videl som rozsiahly komplex červenkastých jaskýň plných tmavých zákutí a ostrých skál. Obyvateľov podsvetia ako je napríklad Hádes, Cháron, či Perzefóna, som

zobrazil so smrteľne sivou pokožkou, kontrastujúcou s teplými farbami Orfeovej pokožky. Tento kontrast svetla a smrti som potom umocnil jeho blondými vlasmi a zlatými ozdobami na jeho už tak žiarivom, bielom oblečení. Chcel som tak umocniť pocit, že Orfeus do toho podsvetia proste nepatrí. Čitateľ, živý človek, sa tak aj vďaka farbe môže viac stotožniť s Orfeom na jeho ceste krajinou mŕtvych.

3.5 Kresba a kolorovanie

Kresebný štýl diela z časti súvisí s dizajnom postáv, no rozhodol som sa ho odôvodniť spolu s kolorovaním. Už na začiatku tohoto projektu som si ako cieľ stanovil vytvoriť komiks v zjednodušenej kresbe, blízkej moderným animákom, ale s tlmenou štylizáciou. Veľkým dôvodom bola aj skutočnosť, že často zvyknem pracovať s tenkými fixami (0.3 mm, 0.1 mm, 0.05 mm), ktoré používam na precízne, detailné a hlavne šrafúrne kresby. Tento štýl kresby so sebou nesie určitú serióznosť, a v komikse, ktorý som plánoval, by tak mohol navodiť inú atmosféru, akú som chcel. Komiks *Orfeus: Cesta do podsvetia* mal byť ľahšie naladený príbeh, cielený skôr na mladšieho čitateľa. Mimo toho, detailná kresba taktiež zaberá oveľa viac času, čo bolo vzhľadom na určený konečný termín a rozsah diela nemožné splniť.

Jednoduchý štýl kresby sa priamo viaže na zvolený štýl kolorovania. Zatiaľ čo celá kresba (ceruza a následne štetcová fixa) bola vytvorená tradične na papier, kolorovanie bolo digitálne. Aj v tomto prípade veľkú rolu hrala atmosféra a časový limit. Plošné farby s plošným, jednofarebným tieňovaním či príležitostnými gradientmi skvele spolupracovali s jednoduchou kresbou komiksu.

Celý komiks som si rozdelil na 5 častí, ktoré som sám pre seba nazval farebné epizódy. Ako som už spomínal v predošlej podkapitole zvanej *Dizajn Postáv*: „*Pri práci na scenári a storyboarde som si taktiež uvedomil, že väčšina príbehu sa bude odohrávať v podsvetí.*“ Táto veta slúžila skoro ako varovanie. Ak sa väčšina príbehu odohráva v podsvetí, je možné, že farby prostredia sa stanú monotónnymi a nudnými. Práve preto vzniklo spomínaných 5 farebných epizód. Príklad z každej spomenutej farebnej epizódy sa nachádza v obrazovej prílohe

1. Farebná epizóda: Svet na povrchu
2. Farebná epizóda: Prechod medzi svetmi
3. Farebná epizóda: Svet pod zemou
4. Farebná epizóda: Rieka Styx
5. Farebná epizóda: Hádov palác

3.5.1 Svet na povrchu

Táto farebná epizóda sa týka 8 strán, a to: 1, 2, 3, 15, 17, 26, 27 a 35, ktoré sú jediné strany v príbehu s bielym pozadím. Všetky ostatné strany príbehu sú buď čierne alebo obsahujú určitý typ gradientu. Tieto strany sa taktiež vyznačujú svojou pestrou farebnosťou, narozdiel od strán situovaných v podsvetí. Týmito elementmi som chcel vytvoriť mohutný kontrast medzi svetom na povrchu a svetom pod zemou, čím som chcel umožniť čitateľovi ponoriť sa hlbšie do deja. Počas celej púte pod zemou sú všetky strany čierne, čo má podporiť pochmúrnú atmosféru a pocit stiesnenosti v danom priestore. Po tom, čo sa Orfeus dostane von z podsvetia, by mal byť čitateľ "oslepený" bielymi stranami.

3.5.2 Prechod medzi svetmi

Táto farebná epizóda sa týka 4 strán, a to: 15, 18, 21 a 25, ktoré sa ako jediné vyznačujú farebnými prechodom na celej, alebo väčšine strany. Ide o príbehový prechod medzi svetom pod zemou a svetom na povrchu. Farebné prechody týchto strán sú vždy ladené do svetlej farby, ktorá postupne prechádza do čiernej. Dlho som zvažoval, či farebný prechod na celej strane nebude vyzeráť gýčovo, no nakoniec ma presvedčil významový zmysel takých strán ako doslovný prechod medzi svetmi.

3.5.3 Svet pod zemou

Táto farebná epizóda sa týka 10 strán, a to: 4, 5, 11, 19, 22, 28, 32, 34, 36 a 37. V tejto epizóde sa vyskytujú všetky tie strany, ktoré kategoricky nespádali pod 4. a 5. podzemnú kapitolu. Tieto strany zväčša ovláda neutrálna podzemná škála, ktorá je reprezentovaná červenou farbou.

3.5.4 Rieka Styx

Táto farebná epizóda sa týka 9 strán, a to: 6, 10, 12, 13, 14, 29, 30, 31, a 33. Táto farebná epizóda sa vyznačuje svojou kyslou a jedovatou zelenou farbou, ktorej zdroj je práve rieka Styx. Ide teda o scény z prostredia danej rieky, v ktorých sa väčšinou vyskytuje prievozník Cháron. Táto farebná epizóda vo väčšine prípadov oddeľuje 5. a 3. farebnú epizódu, no nie je to pravidlom.

3.5.5 Háčov palác

Táto farebná epizóda sa týka 6 strán, a to: 7, 8, 9, 20, 23 a 24. Tieto strany popisujú momenty, ktoré sa odohrávajú v priestoroch Hádovho paláca. Hneď na prvý pohľad na jednu z týchto strán vidno určité farebné ochladenie, keďže v tejto farebnej epizóde sa dominantou stáva farba modrá. Práve týmto ochladením som sa snažil navodiť náladu studeného potu, spôsobeného strachom či stresom. Táto farebná epizóda predsa opisuje Orfeov stret s Hádom, ktorého musí požiadať o istú láskavosť. Dej sa až doteraz stupňoval, nastáva zlom, a čitateľ cíti Orfeovu úzkosť.

3.6 Text a záverečné úpravy

Sadzba textu, následná úprava daného textu a textových bublín, ktoré musia ako puzzle zapadnúť na správne miesto do komiksového panelu, beriem ako pomerne uvoľňujúcu prácu. Na túto etapu tvorby komiksu sa vždy teším. Práve vďaka textovým bublinám, ktoré robia komiks tak ikonickým, konečne vidím finálnu podobu daného komiksu. Pre tento komiks som použil font **AMES**, zatiaľ čo pre titul knihy na obálke som použil font **ROMANICA**.

Prvý spomínaný font perfektne pasoval do prostredia, ktoré som sa snažil vytvoriť. Ide o hravý, komiksový font, ktorý sa hodí k uvoľnenému deju tejto knihy. Romanica zas perfektne reprezentuje antický či mytologický aspekt tejto knihy práve na obálke, ktorá má čitateľa naviesť k otvoreniu knihy. Do obrazovej prílohy prikladám prednú stranu obálky.

Celý komiks bol upravovaný v programoch *Adobe*, konkrétne *Adobe Illustrator* (grafická úprava, panely a text), *Adobe Photoshop* (kolorovanie) a *Adobe InDesign* (rozloženie strán a príprava do tlače).

4. POPIS VÝSLEDNEHO DIELA

Strana finálneho komiksu má rozmer 188 x 280 mm. Pôvodný rozmer strany, na ktorú sa komix kreslil bol 270 x 411 mm. Celý komiks má 48 strán, pričom 37 strán z tohoto čísla je samotný príbeh. Prvé 3 výtlačky sú viazané väzbou V2, pričom celá kniha bola tlačená na papieri *FLORA 1 gardenia* (gramáž obálky je 240 g/m², gramáž vnútra knihy je 130 g/m²).

Orfeus: Cesta do podsvetia je komiksový gamebook, ktorého dej sa odohráva v antickom Grécku. Čitateľ má možnosť vydať sa na záchrannú výpravu do Hádovho podsvetia spolu s legendárnym hrdinom Orfeom. Tam musí čeliť nebezpečenstvám kraja mŕtvych, aby získal späť svoju milovanú Eurydiku, ktorú mu vzal nešťastný osud na ich vlastnej svadbe. Čitateľ musí svojimi rozhodnutiami pomôcť Orfeovi dosiahnuť jeho cieľ, no práve tieto rozhodnutia sa antickému hrdinovi môžu stať osudné. Komiks je vhodný pre deti od 10 rokov.

5. PRAMENE

1. SEFTON, Jamie (11. 7. 2007). *The Roots of Open-World Games*. GamesRadar. Dostupný na: <https://en-academic.com/dic.nsf/enwiki/10660996>
2. CAMPBELL, Joseph (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. USA, Pantheon Books. ISBN: 978-1-57731-593-3
3. OWEN LEE, Mark (4. 1. 1996). *Virgil as Orpheus*. USA, State University of New York Press. ISBN: 9780791427842

Použitá literatúra

1. MORDEN, Daniel a LUPTON, Hugh. *Orpheus and Eurydice*. Spojené Kráľovstvo, University of Cambridge School Classics Project. Prepis. Dostupný na: <https://classictales.co.uk/metamorphoses/orpheus-and-eurydice>
2. McCLOUD, Scott (1993), *Understanding Comics: The Invisible Art*. USA, Tundra Publishing. ISBN: 978-0-06-097625-5
3. DYNTEROVÁ, Lucie (2021). *Holubí Doom*. Česká Republika. Diplomová práca. Západočeská univerzita v Plzni, Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara, MgA Marie Kohoutová
4. REXhry (2018). *Rytíři*. Česká Republika. ISBN: 978-80-270-4813-7

Obrazová príloha

1. Strana, kde Peirasmos pokúša Orfea.
2. Dejový pavúk (bez strihov).
3. Procesy dizajnu postáv
4. 1. Farebná epizóda: Svet na povrchu
5. 2. Farebná epizóda: Prechod medzi svetmi
6. 3. Farebná epizóda: Svet pod zemou
7. 4. Farebná epizóda: Rieka Styx
8. 5. Farebná epizóda: Hádov palác
9. Predná strana obálky

6. RESUMÉ

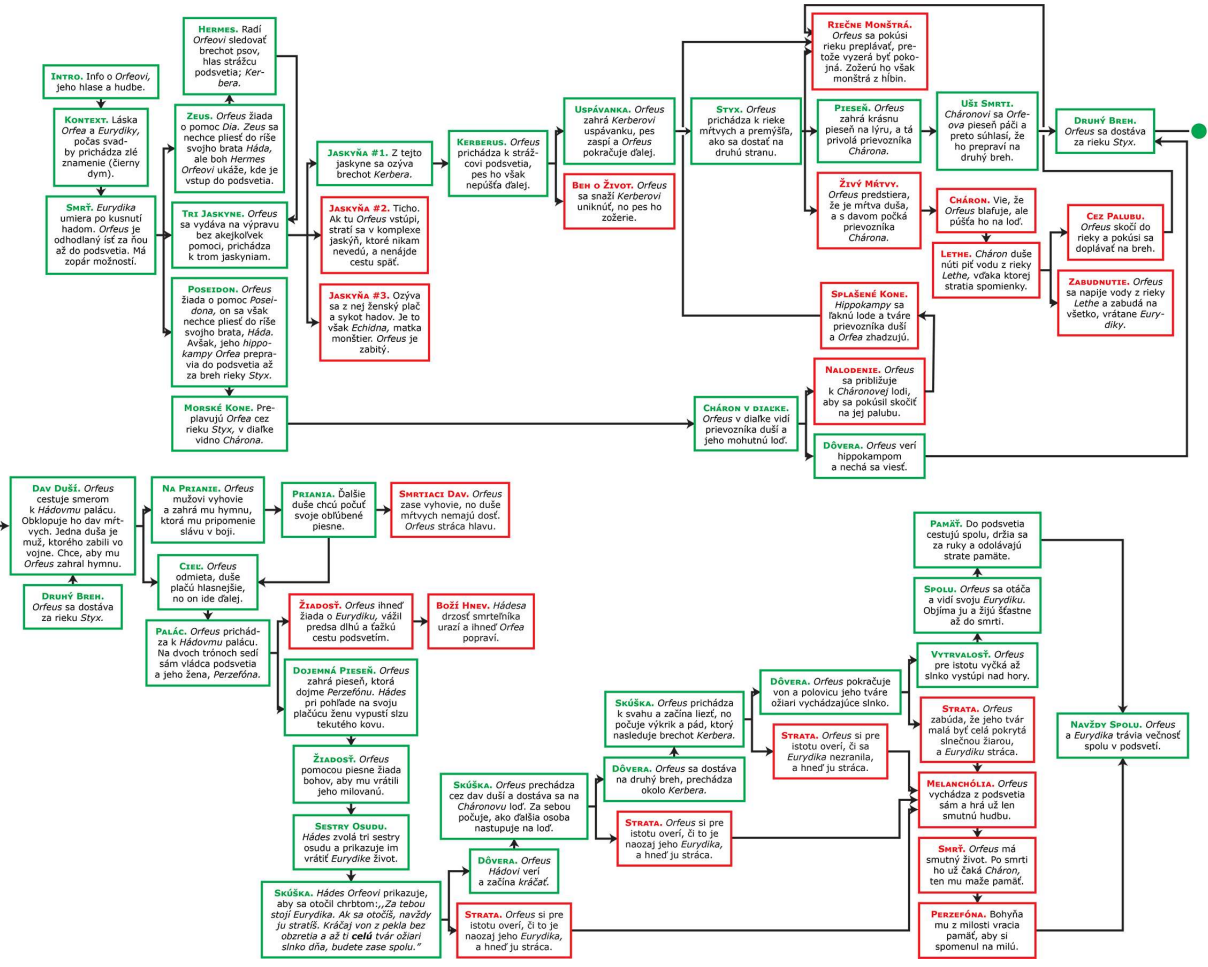
The book's dimensions are 188 x 280 mm, and it has a total of 48 pages, of which 37 pages is the story itself. The entire comic is 48 pages long, and 37 of these pages is the story itself.

Orpheus: Journey to the Underworld is a gamebook comic. Its story takes place in ancient Greece. The reader has an opportunity to embark on a rescue mission into Hades' underworld along with the legendary hero Orpheus. There, he must face the dangers of the land of the dead in order to save his beloved Eurydice, who was taken away from him at their own wedding. The reader must make decisions as the story progresses in order to help Orpheus achieve his goal, but it is these decisions that can be fatal for the ancient hero.

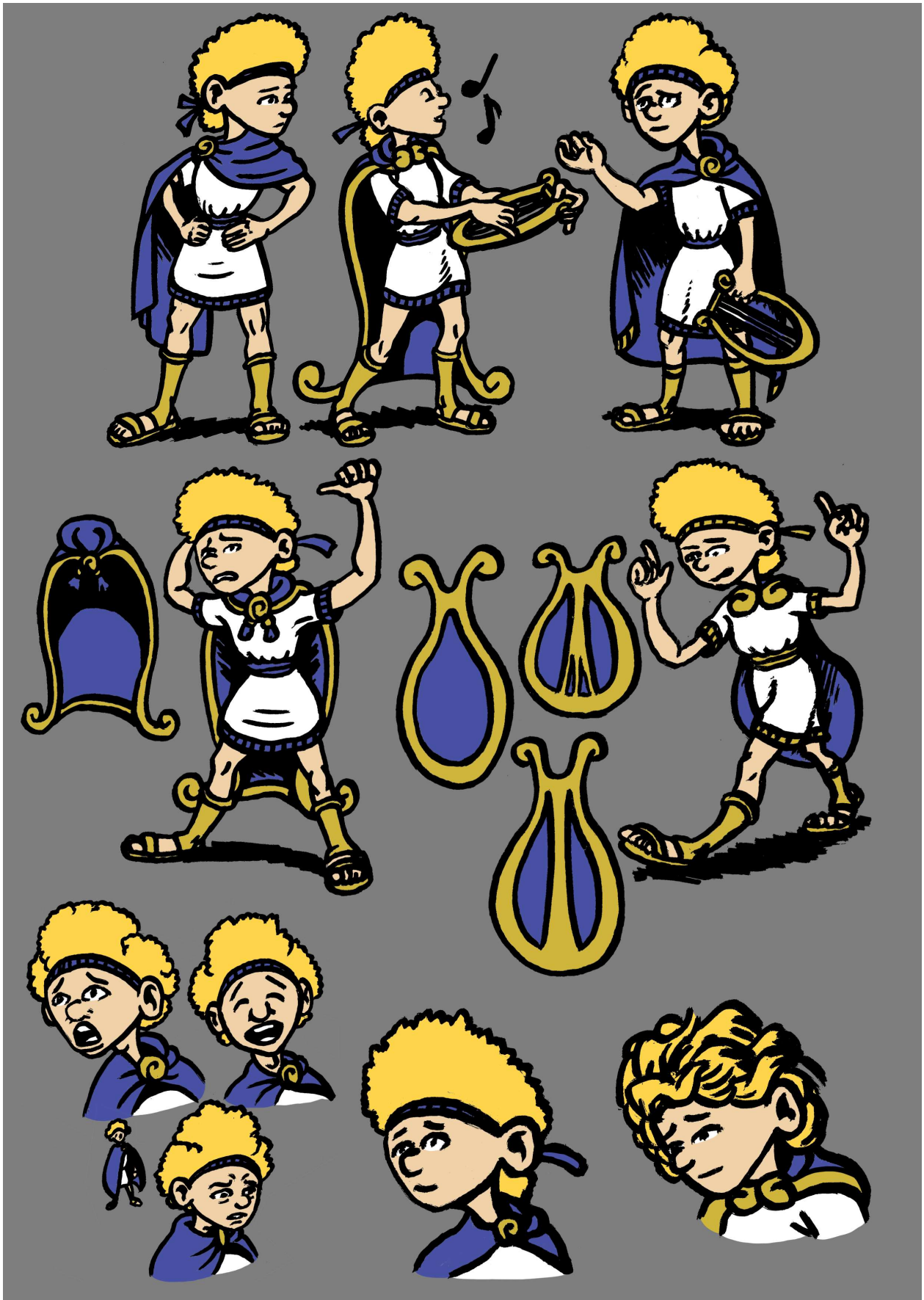
The comic is suitable for kids aged 10 years.

7. OBRAZOVÉ PRÍLOHY

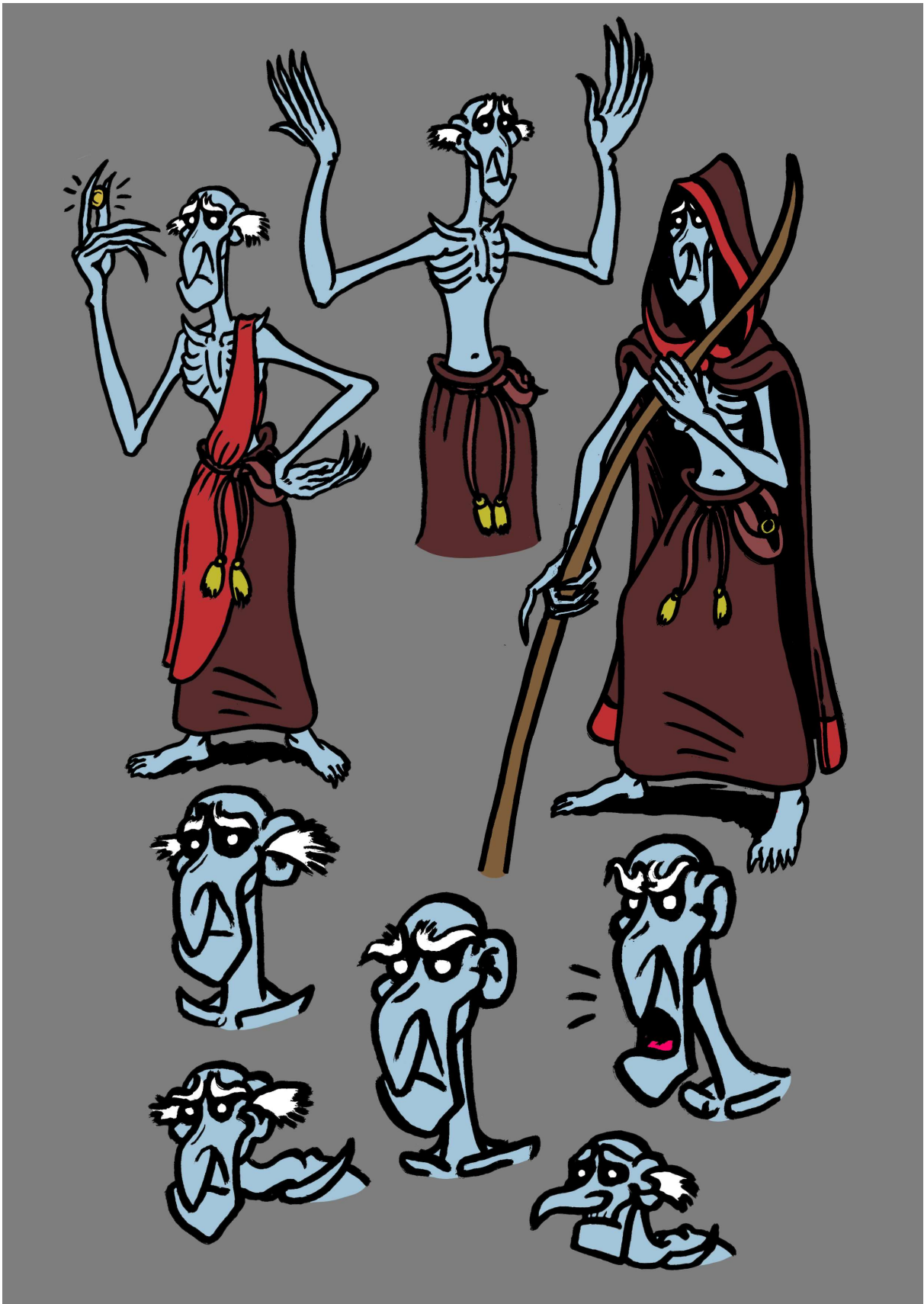


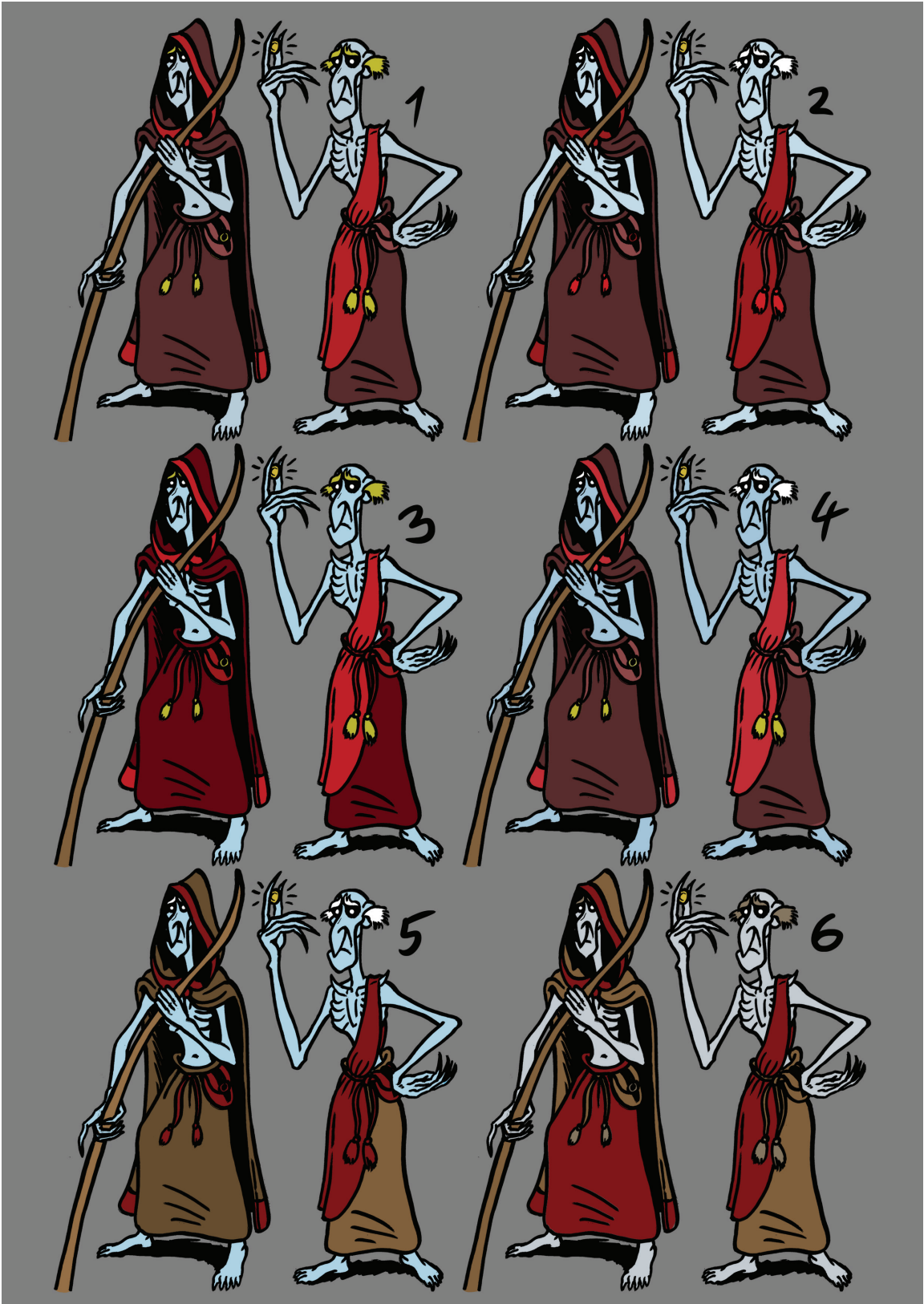






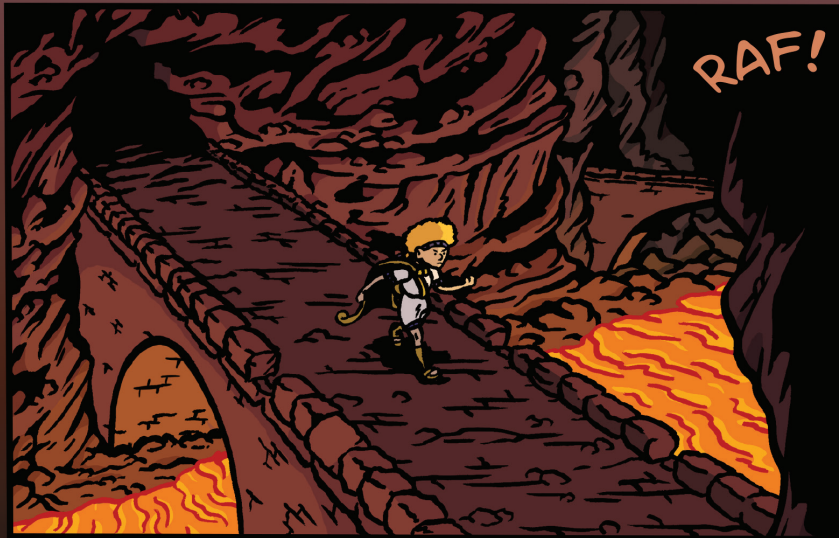


















PREDSTÚP,
ODVÁŽNY
SMRTEĽNÍK.

VAŠE
VELIČENSTVO...



PRIŠIEL SI
ZASPIEVAŤ VLÁDCOM
PODSVETIA?!



ACH... SKÚSIM
IM AJ NAPRIEK
MÔJMU VYČERPANIU
ZASPIEVAŤ NA ??

UZNAL
MOJU ODVAHU. JE
SNÁĎ ČAS POŽIADAŤ
O EURYDIKU
NA 20?

JÁN SOROKÁČ

ORFEUS

CESTA DO PODSVETIA



KOMIKSOVÝ GAMEBOOK
NA MOTÍVY GRÉCKEHO MÝTU