

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
OSAMĚLÁ CESTA
Anfisa Lanno

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program **Výtvarná umění**
Studijní obor **Ilustrace a grafika**
Specializace **Mediální a didaktická ilustrace II**
Téma práce **Ilustrovaná kniha na pomezí ilustrace a komiksu**

Bakalářská práce
OSAMĚLÁ CESTA
Anfisa Lanno

Vedoucí práce: **MgA. Ing. Václav Šlajch**

Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

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

Plzeň, duben 2023

.....

podpis autora

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce MgA. Ing. Václavu Šlajchovi za přínosné konzultace a rady.

OBSAH

1.	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	5
2.	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	6-7
3.	CÍL PRÁCE.....	8
4.	PROCES PŘÍPRAVY.....	9
5.	PROCES TVORBY.....	10
6.	POPIS DÍLA.....	11-12
7.	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	13
8.	SILNÉ STRÁNKY.....	14
9.	SLABÉ STRÁNKY.....	15
10.	RESUMÉ.....	16
11.	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	17
12.	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	18
13.	SEZNAM PŘÍLOH.....	19- 23
	a) Ruční kresby.....	19- 20
	b) Digitální kresby.....	21- 23

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Celý svůj vědomý život jsem byla v úzkém kontaktu s uměním. V dětství to byly hodiny s učitelem výtvarné výchovy. Po základní škole jsem studovala střední uměleckou školu v Minsku. Hodně jsem pracovala s dětmi a všemožně rozvíjela jejich tvůrčí potenciál. A pak jsem se dostala na obor Mediální a didaktická ilustrace II na FDULS v Plzni. Na tento obor jsem se dostala náhodou, původně jsem se totiž hlásila na malbu. Nakonec jsem se rozhodla, že ilustraci vyzkouším, a pokud ucítím, že má být mým osudem, zůstanu u ní...

Při studiu jsem se postupně začala věnovat tématu komiksu, což pro mě do té doby bylo něco neznámého.

Ilustrovaná kniha na pomezí ilustrace a komiksu je téma práce, které se věnuje specializace Mediální a didaktická ilustrace II, která spadá pod Katedru výtvarného umění. Tento studijní obor patří do programu Výtvarná umění a je zaměřen na vzdělávání studentů v oblasti tvorby vizuálních médií, jako jsou ilustrace, grafika a komiksy.

Téma práce se zaměřuje na ilustrovanou knihu, která se nachází na pomezí ilustrace a komiksu. Tento žánr spojuje prvky obou oblastí, a umožňuje tvůrcům využívat různé vizuální prvky a techniky k vyprávění příběhu. Ilustrované knihy jsou často určeny pro děti a mládež, ale stále více se objevují i mezi dospělými čtenáři.

V rámci této specializace se studenti učí využívat různé výtvarné techniky, mezi které patří kresba, malba, digitální grafika a koláž, a aplikovat je na tvorbu ilustrací a komiksů. Zároveň se učí, jak vytvářet příběh, strukturu knihy, a jak pracovat s textem a obrazem. Výsledkem této práce by měla být ilustrovaná kniha, která bude přinášet nové pohledy na tento žánr a bude schopna oslovit různé skupiny čtenářů. Specializace Mediální a didaktická ilustrace II připravuje studenty na tvůrčí, profesionální práci v oblasti ilustrace a grafiky. Zaměřuje se na vzdělávání a rozvoj kreativity, technických dovedností nebo využívání nových technologií a trendů v oblasti vizuálních médií.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma *Osamělé cesty* by se dalo považovat za pseudobiografické dílo. Při vytváření individuálního konceptu knihy mě to přimělo k hledání nového, netradičního formátu vyprávění. Celoživotní zkušenost ovlivňuje má nebanální a netriviální výpověď.

Téma *Osamělé cesty* je zajímavé a důležité, protože se týká zážitků se zkušenostmi jednotlivce, který se snaží najít své místo v životě. Osamělost a touhou po hledání smyslu života jsou témata, které jsou univerzální a mnoho lidí se s nimi dokáže ztotožnit. Zároveň je téma *Osamělé cesty* netradiční, protože autor vytváří individuální koncept knihy, který se odlišuje od klasických biografických a autobiografických děl.

Autobiografie a biografie často popisují život osobností, které jsou veřejně známé. Mají významnou pozici v dějinách, kultuře či společnosti. *Osamělé cesty* se však soustředí na běžného jednotlivce, jehož zážitky a pocity jsou pro mnoho čtenářů snadno srozumitelné a mohou inspirovat k zamýšlení se nad vlastním životem.

Téma osamělosti a hledání smyslu života je aktuální i v dnešní době, kdy se lidé potýkají s náročnými výzvami moderního světa. Rychlé tempo života a narůstající tlaky mohou člověka snadno ztratit v chaosu a pocitem nejistoty. *Osamělé cesty* nabízejí inspiraci, jak se s těmito výzvami poprat, jak najít vnitřní klid a smysl života.

Celkově lze tedy říci, že téma *Osamělé cesty* je nejen zajímavé, ale hlavně důležité a aktuální, pro svůj netradiční přístup biografického vyprávění o univerzálnosti tématu osamělosti a hledání smyslu života.

Můj nápad byl vytvořit komiks založený na Roadmovie. Tento druh filmového žánru se stal velmi populárním v 80. a 90. letech 20. století. A populární je dodnes. V tomto případě však vytvářím Roadcomics. Inspirací mi byly filmy jako *Rain Man* režiséra Barryho Levinsona, film *Kalifornie* a jeho tvůrce Dominic Sena, raná díla Quentina Tarantina a mnoho dalších. Ovlivnila mě nejen kinematografie, ale i knihy, např. kontrakulturní román *Strach a hnus v Las Vegas* od Huntera S. Thompsona (stejnomený film Terryho Gilliana), román *Na cestě* od Jacka Kerouaca a mnoho

dalších.

Obecně je téma cesty silnou symbolikou v díle člověka – jako symbol života. Chtěla jsem si vytvořit vlastní svět a vymyslet silniční komiks.

3. CÍL PRÁCE

Cílem mého projektu je ukázat na první pohled nesamozřejmé téma feminismu. Konkrétně feminismus v současné společnosti, se kterým se osobně setkávám, a vývoj této ideologie pokračuje dodnes. Já osobně jsem příznivkyní tohoto hnutí. Byla jsem vychována soběstačnými ženami, které reprezentují moje babička a matka.

A užívám si všech výhod, které feministky v minulosti dokázaly. Ale podle mého názoru má každý svůj vlastní způsob vývoje a ovlivňování světa. Být mimo systém, být mimo jakoukoli komunitu. Vzít na sebe plnou odpovědnost. Podnikat vlastní kroky na vlastní pěst. Všichni lidé se snaží o svobodu. A pro mě je feminismus svoboda. Svoboda volby a odpovědnosti.

4. PROCES PŘÍPRAVY

Proces tvorby mé diplomové práce byl velmi trnitý. Když začnete přemýšlet o seriózní práci, první, co vás napadne, je nejprve vymyslet silný koncept.

Příprava komiksu je velmi závislá na konkrétních tvůrcích a jejich procesu práce, ale obecně lze říci, že vznik komiksu začíná nápadem. Tvůrci musí nejprve vybrat téma, které bude pro čtenáře zajímavé a přitažlivé. Poté začnou pracovat na scénáři, který bude vycházet z tématu a případně obsahovat konkrétní vtipy nebo pointy.

Když je scénář hotov, vytvoří se storyboard, který je jakýmsi rozvržením komiksu. Zde se plánuje, jaké obrazy budou v komiksu, jaké budou rozměry, kde budou dialogy a jaká bude celková kompozice stránky.

Poté se přistupuje k samotnému kreslení. Kreslíři vytváří jednotlivé panely komiksu a vkládají do nich text s obrázky. Zde se věnuje pozornost nejen vzhledu postav, ale i detailům jako jsou pozadí, rekvizity a atmosféra.

V případě, že je komiks barevný, musí se také vybrat vhodná barevná paleta a barevně celý komiks sladit.

Pokud jde o téma komiksu – cestu a silnice, může být důvod k jeho výběru například to, že se jedná o univerzální téma, které může oslovit široké publikum. Cesta symbolizuje životní pouť a silnice jako metafora pro rozhodnutí, která musíme v životě přijmout. Takové téma může nabídnout mnoho možností pro vtipy a zajímavé příběhy, a proto si jej tvůrci často volí, mě nevyjímaje.

Abych mohla komiks uvést v život, musela jsem najít téma vyprávění, na kterém bych ho založila. Sama sebe znám nejlépe, proto jsem příběh založila na své pseudobiografii.

5. PROCES TVORBY

Proces tvorby komiksu je velmi náročný a zahrnuje mnoho kroků. Jedním z prvních kroků je hledání postav. Tvůrci musí vymyslet, jak budou jejich postavy vypadat, a jak budou vystupovat v příběhu. Je důležité, aby postavy byly unikátní a snadno rozpoznatelné.

Poté následuje vývoj postav. Tvůrci musí vytvořit detailní charakteristiku jednotlivých postav, jako jsou jejich motivace, zvyky, vztahy a další vlastnosti, aby byly postavy pro čtenáře přesvědčivé.

Po vývoji postav se přistupuje k samotnému kreslení. Já jsem jako kreslířka vytvářela skici postav, abych mohla najít jejich optimální vzhled a postupně vylepšovala jejich detaily. Obvykle se kreslí více návrhů jedné postavy, než se najde ta nejlepší. Kreslení postav se také může vyvíjet v průběhu tvorby komiksu, kdy se například během vytváření příběhu mění postava i její vzhled.

Kromě postav se musí také věnovat kreslení celého prostředí, ve kterém se příběh odehrává. To zahrnuje kreslení pozadí, rekvizit a dalších detailů, které mají na příběh vliv. Mým hlavním cílem bylo zachovat živost kresby, která byla v těchto skicách.

V průběhu tvorby komiksu se vytváří obrovské množství skic, které slouží k vylepšování postav a celkového vzhledu komiksu. Tyto skicy mohou být použity i pro korekturu překlepů, pro úpravu dialogů nebo pro úpravu celkového vzhledu komiksu.

Celý proces tvorby komiksu je tak časově náročný, vyžaduje spoustu trpělivosti a úsilí k tomu, aby výsledný komiks byl co nejlepší.

6. POPIS DÍLA

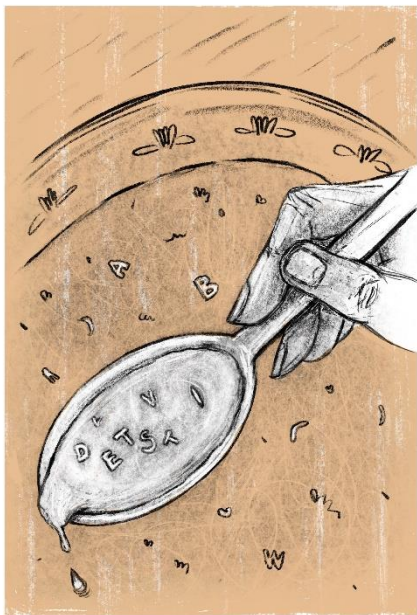
Aby komiks ožil, chci, aby se hlavní postava (já) nacházela na nekonkrétním realistickém místě, trochu surrealistickém, ale založeném na skutečných událostech. Společný obraz postav a míst, cestování v čase se děje pomocí vzpomínek hlavní postavy.

Chtěla jsem, aby nevznikl náročný komiks. Chtěla jsem realizovat myšlenku kapitol, aby čtenář mohl snadno cestovat se mnou.

Vytvořením takříkajíc "háčků" ve vyprávění se při pohledu na konkrétní předměty protagonistka propadá do svých vzpomínek. Například v první scéně jí v baru jídlo (polévku), v němž plavou makaróny v podobě písmen abecedy, a ona ve vylovených písmenech hledá slovo "Dětství". Pomocí vizualizace a výtvarných prostředků vzniká pohyb v prostoru (ukázka je přiložena níže str.11).

Další hlavní zvláštností tohoto vyprávění je, že hlavní hrdinka na své cestě potkává postavy, jejichž jména se nikde neobjevují. Je to úmyslný záměr, aby se na ně nesoustředila pozornost. Společně se setkávají na cestě jako postavy - osudem vedené k setkání, s nimiž se hlavní hrdinka stýká a žije ve společnosti. Přicházejí a odcházejí. Mohou ji určitým způsobem ovlivňovat a být vektorem v jejím životě.

Jelikož téma mé práce sleduje feministickou linii, je pro mě důležité zde zdůraznit, že jsem zastáncem feminismu v současném světě. Ale každý má svou vlastní cestu a pohled na svět. Být mimo systém, být mimo nějaké společenství. Provádět své vlastní akce na vlastní pěst. Řešit problémy a podnikat vlastní kroky bez závislosti na ostatních. To je moje hlavní myšlenka a pohled na moderní feminismus.



Ukázka



7. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Téma mé diplomové práce, které sleduje feministickou linii, což ovlivnilo mou specializaci mediální didaktické ilustrace, umožňuje ilustracím nést konkrétní sociální a politické poselství. Mé ilustrace mohou být živé a obsahovat prvky, které odrážejí vlastní feministický postoj prostřednictvím postav, situací nebo dialogů. To může být pro tuto oblast velmi užitečné, protože ilustrace mohou pomoci osvětlit určité sociální nebo politické problémy, kterým feministické hnutí čelí. Nehledě na to, že mohou také pomoci inspirovat a motivovat další feministické umělkyně, aby se připojily k boji za rovnost a spravedlnost. Moje práce může ukázat, jak lze mediální didaktické ilustrace využít k propagaci společenských změn a feministických ideálů a hodnot.

8. SILNÉ STRÁNKY

Mojí silnou stránkou je neotřelý přístup a originální řešení při vytváření komiksů. Tyto prvky mohou zajistit, že se mé dílo bude odlišovat od ostatních komiksů a upoutá pozornost publika. Schopností přemýšlet mimo zavedená klíše a hledat nové, inovativní způsoby, jak příběh podat, jej můžu učinit poutavějším a zajímavějším, což přispěje k jeho úspěchu. Svou schopností inovovat a vytvářet nové přístupy k psaní komiksů navíc můžu přispět k rozvoji tohoto odvětví a inspirovat další autory. Má schopnost přinést do oblasti komiksu něco nového, může být velmi cenná a přínosná pro celou komunitu tvůrců.

9. SLABÉ STRÁNKY

Je dobré být kritický k vlastní práci a uvědomit si své slabé stránky. Mám jistě slabiny v psaní dialogů, protože nejsem profesionální spisovatel. Nicméně, tuto věc můžu vidět jako výzvu ke zlepšení a získání nových schopností. Existuje mnoho zdrojů, jako jsou knihy a online kurzy, které mi mohou pomoci vylepšit psaní a dialogy. Také můžu požádat o zpětnou vazbu od jiných lidí, kteří mají zkušenosti s psaním dialogů v komiksových scénářích, a snažit se učit od nich.

S diakritikou jsou také technické problémy. Použila jsem nestandardní písmo Beer Money. Bohužel se mi v programu s písmem nepodařilo správně napsat písmeno ř.

Samozřejmě se objevují drobné nedostatky v kresbě postav a míst. Bylo pro mě výzvou udržet vše ve stejném stylu. Také je třeba mít na paměti kompozici a rozvržení dialogů.

Pokud mám touhu a zájem zlepšit se, mé slabiny se mohou stát příležitostí pro můj osobní a tvůrčí růst.

10. RESUMÉ

The Lonely Road is a comic book that showcases a unique approach to storytelling. The story takes readers on a journey through the life of a woman who is struggling to find her place in the world. The illustrations are very lively and complement the story perfectly, adding depth and emotion to the characters and their experiences.

One of the strengths of The Lonely Road is its ability to tackle complex and sensitive issues with sensitivity and compassion. The story delves into themes of mental health, loneliness, and identity, and handles these topics with nuance and care. This makes the characters easily recognizable and their struggles genuine, adding emotional weight to the narrative.

Another strength of The Lonely Road is its unique approach to comic book storytelling. The use of unconventional panel layouts and striking visual imagery helps to create a dynamic and engaging reading experience. The illustrations are particularly impressive, with each panel showcasing a high level of detail and creativity.

However, the dialogues are a weak point of the comic. While the story itself is fascinating, the dialogue sometimes feels a bit forced and unnatural. This may be due to the fact that the author is not a professional writer, but it detracts from an otherwise excellent comic book.

Overall, The Lonely Road is an interesting artwork that showcases the author's artistic talents and storytelling abilities. Its unique approach to storytelling and its ability to tackle complex themes make it a must-read for fans of the comic book medium. While the writing could be improved in places, this is a minor flaw in this work.

11. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Charakterizace specifik práce v oblasti komiksové technologie se v průběhu času výrazně změnila. Původně byl celý proces vytváření komiksu ruční a zahrnoval tvorbu náčrtků, kresby, barvení a montáží. Dnes se však digitální technologie stala nedílnou součástí procesu, která umožňuje umělcům využívat různé digitální nástroje pro tvorbu komiksu.

Vývoj komiksu se v minulosti spoléhal na ruční kresbu a tvorbu náčrtků, které byly později vybarveny a seskládány. Dnes se však umělci často spoléhají na digitální tablety a programy, jako je například Procreate, které jim umožňují kreslit a malovat přímo na obrazovce, což vede k rychlé úpravě jejich práce.

Použití digitálních technologií v komiksové tvorbě má několik výhod. Jednou z hlavních výhod je možnost rychlé úpravy - úpravy chyb bez nutnosti vytváření nového náčrtku. Dále umožňuje umělcům používat různé nástroje a efekty pro vytváření různých stylů a nálad.

Využití digitálních technologií umožňuje také udržet kvalitu a čistotu práce nebo obrazu. Digitální média jsou schopna uchovávat velké množství dat a podrobností, což umožňuje zachovat vysokou kvalitu obrazu i při zmenšení nebo zvětšení. Dále digitální technologie umožňuje umělcům pracovat na více projektech najednou a uložit svou práci v cloudu pro pozdější přístup.

Celkově lze tedy říci, že digitální technologie výrazně změnila způsob, jakým umělci vytvářejí komiksy. Umožňuje jim využít různé nástroje a efekty pro vytváření kvalitních a čistých obrazů.

12. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

<https://www.deepl.com/ru/translator>

<https://www.databazeknih.cz/dalsi-vydani/na-cestech-3046>

<https://www.dobre-knihy.cz/literatura-a-feminismus-93169.html>

<https://www.novinky.cz/clanek/zena-styl-ceske-bojovnice-za-prava-zen-aneb-kafickovo-babovkovy-feminismus-58168>

<https://shop.vanartgallery.bc.ca/products/the-future-is-feminist-radical-funny-and-inspiring-writing-by-women>

https://www.nejlevnejsi-knihy.cz/kniha/white-feminism-pa_33118499.html

<https://knihy.heureka.cz/die-gestalt-des-menschen-gottfried-bammes/#prehled/>

<https://www.databazeknih.cz/knihy/stavba-komiksu-107593>

<https://scottmccloud.com/2-print/1-uc/>

https://www.knihyhb.cz/obchod/product_info.php?cPath=8_139&products_id=120074

<https://www.databazeknih.cz/knihy/neohrozene-zeny-sto-padesat-let-boje-za-volnost-rovnost-a-sesterstvi-403094>

13. SEZNAM PŘÍLOH

a) Ruční kresby





b) Digitální kresby



