Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2023 **Anastasiia Burakova**

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

BOLOTO

Anastasiia Burakova

Plzeň, 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program: Výtvarná umění
Specializace: Ilustrace a grafika, Komiks a ilustrace pro děti

Bakalářská práce

BOLOTO

Anastasiia Burakova

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

Plzeň, 2023

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	**Anastasiia BURAKOVA**
Osobní číslo:	**D20B0042P**
Studijní program:	**B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor:	**Ilustrace a grafika, specializace Komiks a ilustrace pro děti**
Téma práce:	**GAMEBOOK**
Zadávající katedra:	**Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Vytvořit autorský gamebook.
Způsob realizace: Volba námětu, tvorba scénáře, storyboard, zkoušky výtvarných technik, finální kresba, předtisková příprava, tisk.
Cíl: Tvorba funkčního gamebooku.
Předpokládaný charakter výstupu: Kniha o minimální rozsahu 24 stran, minimálního formátu A5. Výstup bude odevzdán ve třech výtiscích.
Rozsah průvodní zprávy: Tři normostrany textu, doplněné o obrazové přílohy.

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

Seznam doporučené literatury:

MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
HESSE, María. *Frida Kahlo: ilustrovaný životopis*. Přeložil Adéla ŠČURKOVÁ. V Brně: CPress, 2019. ISBN 978-80-264-2713-1.
ŠČERBOVÁ, Tereza. *Krtník*. Brno: Host, 2016. ISBN 978-80-7491-785-1.
DRAHOŇOVSKÁ, Tereza. *Bez vlasů*. Ilustroval Štěpánka JISLOVÁ. V Praze: Paseka, 2020. ISBN 978-80--7637-142-2.
SFAR, Joann. *Rabínův kocour*. Přeložil Magdaléna JEHLIČKOVÁ. Praha: Baobab, 2020. ISBN 978-80--7515-116-2.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Marie Kohoutová**
Katedra grafického designu a ilustrace

Oponent bakalářské práce: **Mgr. Zuzana Slavíková**
Oddělení Tvůrčí činnosti

Datum zadání bakalářské práce: **31. května 2022**
Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ludislava Sutnara

L.S.

MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

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

V Plzni dne 7. září 2022

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

Plzeň, duben 2023 Podpis autora

OBSAH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE……..8
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY……..8
2.1. Téma a důvod jeho volby……..8
2.2. Cíl práce……..9
3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY……9
3.1 Proces přípravy……9
3.2 Proces tvorby……..10
4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA……..11
PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR……11
4.1 Popis díla……11
4.2 Technologická specifika……13
4.3 Přínos práce pro daný obor……..13
5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ……...14
a) Knižní a periodická literatura……14
b) Internetové zdroje……14
6 RESUMÉ……15
7 SEZNAM PŘÍLOH……15

1) MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Během studia na FDULS jsem se snažila pracovat v různých stylech. Takže když se dívám na práce z každého ročníku, vidím různé linky a skoro vždy jinou stylistiku, s čím jsem velmi spokojená. Například jsem odevzdávala jako klauzurní práci komiks-noir O půlnoci v prvním ročníku, který až dosud mám moc ráda. Stejný ročník jsme měli jako semestrální práce komiks o známém člověku, který by nás inspiroval. Tuto práci Michail Goršeněv — Legenda ruského roku také považuji za jednu z mých nejoblíbenějších, jsem vždy moc ráda, když se mi podaří vystoupit ze své komfortní zóny a nakreslit různé věci, kterým se v umění často vyhýbám.
V druhém ročníku jsem zpracovávala komiks Jed jako semestrální práce, který v soutěži CS.KOMIKS.21 dostal speciální cenu od poroty. Nyní za semestrální práce jsem měla komiks “Recharge” s docela podobným vizuálním stylem.
Většinu mých prací nejspíš spojuje to, že se do nich snažím vkládat zvláštní vyznam nebo morálku.

2) TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

2.1. Téma a důvod jeho volby:

Skoro celý svůj život hraju počítačové hry a vnímám je jako nejsložitější druh umění, který zahrnuje co nejvíc jiných forem umění. Hry vždy obsahují vizuální umění, hudbu a zvuky, námět, scénář a kód. Ale také mohou obsahovat hereckou hru, dubing, možnost výběru (interactive), animace, 3D, různé herní mechaniky a další. Vždy jsem obdivovala to, kolik věcí vytváří jenom jednu hru a jak to působí na hráče. Především jak to působí, když ve hře máme možnosti výběru a různé koncovky. Je to jako seriál nebo film, ale rozhodujeme si za hrdinu sami, potom dostáváme jen následky svých voleb. Před výběrem tématu bakalářské práce jsem neměla žádnou zkušenost s gamebookem, jen jsem slyšela o podobných věcech ve formě knihy. Ale po přečtení komiksových gamebooků jiných studentů — například „Holubí doom” Lucie Dynterové a „Orfeus” Jána Sorokáče, přišlo mi, že bych to měla zkusit. V minulosti jsem už přemýšlela nad tím, jak bych mohla převést hru do knižní

podoby a varianta gamebooku se na to hodí nejvíce. Je hodně možností, jak vymyslet dobrý nápad a napínavý scénář pro komiks či knihu, ale je mnohem zajímavější, když si čtenář rozhodne sám o tom, co se stane a čím to skončí.

2.2. Cíl práce:

Z pracovního hlediska bylo hlavním cílem mé práce vytváření vizuálně příjemného a zajímavého komiksu s možnostmi výběru a různými koncovkami, jak špatnými tak i dobrými, co se může považovat za gamebook. Mým osobním cílem byl výstup z vlastní komfortní zóny. Největší část svého života kreslím to, co mě baví a mám to ráda: Postavy a lidé, především ženské. Nikdy mě nebavilo kreslení pozadí, dynamických dějů nebo dokonce zvířat. Ale časem a ze zkušeností chápu, že je pro umělkyni nezbytné umět kreslit co nejvíc věcí a používat různé techniky a stylistiky, protože v této profesi je často důležité udělat práce tak, jak to chce a vidí zákazník nebo zaměstnavatel. Gamebook není moc populárním tématem bakalářských prací na FDULS, proto se mi zdálo zajímavé dozvědět se, co to je a jak se to vytváří, a kromě toho se stát příkladem pro ty, kdo chtějí zkusit něco nového, ale bojí se nebo nemají dost příkladů.

3) PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1. Proces přípravy:

Upřímně, na ten konkrétní příběh jsem nepřišla hned. Postavy, idea a scénář se měnily několikrát, a některé detaily se vymyslely rovnou v moment kreslení. Mým prvním nápadem byla kriminální banda polidštěných zvířat, která by bojovala s jinými bandami za větší moc a vliv. Inspirací pro mě byla především počítačová hra „Hotline miami”, komiks Jen Lee „Garbage night” a jejích vizuální styl. Ale moc dlouho jsem nemohla přijít na cíl postav a antagonisty. Jak vymyslet snadno špatné postavy, když hlavní postavy také nejsou zrovna kladné? Vzpomněla jsem si na zajímavé období, o kterém se říká docela hodně v naší kultuře doma v Rusku. Tomu období říkáme „лихие 90-ые”, což se překládá jako „těžká 90. léta”. Tohle je těžké období v postsovětských státech po zaniknutí SSSR se změnou vlády, nárůstem kriminality a

infiltrace cizí kultury a nelegálního zboží ze zahraničí. Více o něm mi pověděla moje máma, která zažila celé období osobně. Její příběhy se staly hlavní inspirací pro scénář mého gamebooku. Před podrobnějším napsáním scénáře jsem rozkreslila dějového pavouka, ze kterého bylo jasné, na kolik stránek se musím zaměřit a jak by to všechno mělo vypadat.

3.2. Proces tvorby:

Komiks, hlavně tak velký, a jeho téma nejsou mojí komfortní zónou. Pro mě to bylo moc složité a nezvyklé, vždyť jsem se vždy snažila vybrat téma, které umím a které by mě bavilo od začátku. Ale jak jsem psala dříve, výstup z komfortní zóny byl jedním z mých cílů. Po schválení pavouka a prvních skic s mou vedoucí MgA. Marií Kohoutovou, jsem začala pracovat nad gamebookem. Podle rady paní Kohoutové jsem změnila hlavní postavy na lidi místo polidštěných zvířat, aby to bylo přirozenější a působilo vážněji. Pracovala jsem digitálně včetně všech skic a scénáře, ale poprvé za dobu studia to bylo ne ve Photoshopu s tabletem, ale na ipadu v aplikaci Procreate, což byla chyba, protože tak velké práce s velkým počtem stránek je naprosto nepohodlné tvořit v tak omezené aplikaci.

Prvním krokem byly skici každé stránky až do první koncovky z osmi. Po jejich schválení jsem pokračovala u těch dalších skic, protože jsem si nebyla jistá u stylistiky a barev. Pak jsem zkoušela různé stylistiky a štětce a přišla na to, co se mi a mojí vedoucí líbilo nejvíc — tlusté nedbalé linky, které se pěkně hodily k tomuto tématu. Barvu jsem zkoušela skoro na konci práce, a spolu s mojí vedoucí MgA. Kohoutovou jsme přišli na to, že pestrá barevnost se na to téma moc nehodí. Nakonec jsem mezi monochromní barevností a noir-komiksem vybrala první variantu s odstíny modré a používáním červené na některých stránkách, především pro barvení krve. Také pro barvení jsem používala štětec s texturou, abych podpořila styl nedbalé kresby a linek. Jediný moment, kdy jsem použila barvy, je moment s drogami. Podle mě to dobře vyjádřilo narkotický stav a ukázalo to, proč na tom byli lidé v tu dobu tak závislí.

Název komiksu „Boloto“ má dva významy. První je název gangu, členkou kterého je Naďa, druhý je přenesený. Boloto se překládá do češtiny jako blata nebo bažina a

na obálce to mám vyjádřené tak, že Naďa se topí v takovém životu jako v bažině a nemůže se z toho dostat, takže v gamebooku budeme mít možnost jí v tom pomoct. Používala jsem hodně reference, jak na polohy postav, zbraně nebo okolí, tak i na atmosféru 90. let v Rusku. Dosud si však myslím, že se mi nepodařilo vyjádřit atmosféru tohoto období úplně, ale řekla bych tomu „neodevadesátá léta", což je podle mě také zajímavé, a připomíná mi to píseň mé oblíbené zpěvačky Monětočky „90", kterou jsem poslouchala hodně při kreslení bakalářské práce. Tato píseň je o devadesátých létech a popisuje je, ale je v modernějším stylu.
Setkala jsem se i s problémy jako třeba čas, vazba a neúspěšný první tisk. Podle pavouka jsem plánovala přibližně 50 stránek a byla jsem z toho vyděšená, protože jsem nikdy nekreslila tak objemné práce, hlavně komiksy. Ale během kreslení skic jsem začala zjišťovat, že kvůli dialogům mezi bossy a hlavní postavou na konci komiksu se zvýší celkový počet ještě o dalších 13 stran. Bez ohledu na to jsem ráda, že jsem to zkusila a že to nakonec dopadlo dobře. Zrovna zažívám docela nepříjemné a těžké období svého života a pracuji s psycholožkou, proto jsem zároveň bojovala s prokrastinací, nejistotou a přáním to všechno prostě nechat, ale nakonec jsem dosáhla svého cíle, proto jsem na sebe pyšná a mám ze své hotové práce radost.

4) POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

4.1 Popis díla:

Hlavní postava se jmenuje Naďa — je obyčejná mladá holka, která žije v postsovětském městě Ruska a je členkou kriminálního gangu Boloto, která jako všechny ostatní gangy toho období vydělává na tom, že policie je celá uplacená a o bezpečí lidí se nikdo nestará. Tohle jsem vyjádřila tím, že komiks začíná vraždou, kterou policie přestává řešit hned po tom, co dostane úplatek. Chudoba, omezení a pocit nebezpečí jsou hlavní problémy tohoto období, a jediné, co přiměje Naďu k činům a změnám je její malá sestra Táňa. Cílem hlavní postavy je zajištění lepšího života nejen pro sebe, ale i pro sestru, která ještě má šanci nevidět ty strašné věci,

které se stávají venku. První možnost výběru je zcela formální, ale pomocí ní se můžeme dozvědět trochu víc o Nadě a její rodině.
Naďa a jiní členové gangu nabízí šéfce rozšíření území Bolota tím, že napadnou jiný gang — Slony. Ale šéfka jim to nepovolí a varuje je, že to dělat sami nesmí. Tady budeme mít druhou, ale vážnější možnost výběru: zda to Naďa udělá sama nebo přemluví kamarády udělat to tajně. V prvním případě se dostaneme do třech koncovek, jednu z nich můžeme považovat za šťastnou. Také v případě tohoto výběru se čtenář dozví, jakým člověkem je Seryj a už mu nejspíš nebude důvěřovat nadále. U druhé volby si pak budeme muset rozhodnout, jestli na celnici buď dáme úplatek za výjezd a nebo rozbrečíme se a povíme svůj příběh s nadějí, že nás pracovník pustí. Tady tím také ukazuji, jaké to bylo s úplatky a s falšováním různých dokladů. Pokud bychom vybrali možnost přemluvit kamarády, dostali bychom se do dlouhé ale zajímavé cesty s drogami, zbraněmi a plánovaným útokem.
Na konci nás čekají bitvy s bossem Slonů a s šéfkou Bolota, která nikdy nikomu neodpustí neuposlechnutí jejích rozkazů. Celkově se můžeme dostat až do osmi různých koncovek a jenom poslední je ta úplně správná a šťastná, kde Naďa, její sestra a Kolyan se v klidu přestěhují do zahraničí s penězi a pocitem bezpečí.

Použila jsem docela hodně věcí z příběhů mé mámy.
V 90. létech ona spolu s mým tátou, se kterým tehdy ještě byli kolegové, zpívali v nočním klubu ve městě. Jednou ten klub obsadil místní gang, která se jmenovala Boloto. Bývali tam skoro každý den a ochraňovali mé rodiče a pracovníky od jiných gangů za to, že dostávali zdarma jídlo a všechny služby. Ale stávalo se, že tam někdy přišli členové jiného gangu a vyvolali rvačku, během které drželi pistoli vedle máminy hlavy. Také byla situace, ve které rodiče zpívali pod pistolemi, protože gangsteři byli opilí. Máma říká, že pokaždé, když odcházela do práce, líbala mého bratra, který byl ještě malé dítě, a brečela, protože se bála, že se už nemusí vrátit domů. Ale kvůli problémům s penězi a hladem neměla na výběr, jako většina lidí. Pověděla mi i o drogách toho času, jedním z nejpopulárnějších tehdy byla levná opiová „maková sláma”, která se dělala z makovic a používala se hodně. Moment s tím, jak si nelegálně kupují zbraně u pracovníků zbrojovky je také z opravdové

situace — pracovníci v 90. létech měli malý plat a vzhledem k tomu, že strážcové buď nebyli vůbec a nebo byli také uplacení, pracovníky kradli zbraně ze zbrojovky a prodávali je na černém trhu.
Během vymýšlení scénáře jsem komiks konzultovala i s mámou, která kontrolovala každý děj, aby to bylo pravděpodobné a hodilo se k tomu času a atmosféře. Jediné, co v komiksu nemám pravděpodobné je šéfka Bolota. V 90. letech se nemohla ženská stát šéfkou gangu, vzhled a povaha Natalie jsou inspirované spíš majitelkou nočního klubu, ve kterém pracovali mí rodiče, a také typickou ženou kriminální autority. Musím říct, že nějaké promyšlené věci v komiksu nemám přímo řečeny, ale mám je jenom jako náznaky, například, že nebyla Natalie šéfka od začátku, ale zabila svého manžela, který nejdříve byl bossem Bolota, kvůli tomu, že měl na svědomí přestřelku mezi Bolotem a Slony, v níž zemřel jejích malý syn Vitya. Tohle všechno se čtenář dozví z novin, které čte Naďa, a z fotografie na zdi v základně Bolota.

4.2 Technologická specifika:

3 vyhotovených kusů v tiskárně FDULS ZČU, Univerzitní 28, 306 14 Plzeň 3
Papír Flora gardenia, Gramáž vnitřních listů 130g/m2
Písmo Jack armstrong BB
Brožovaná vazba (V2)
Rozměr 18 x 23 cm

4.3 Přínos práce pro daný obor:

Podle mě moje práce bude přínosná především v tom, že aspoň trochu zpopularizuje téma Gamebooku u nás na fakultě a možná inspiruje další lidi zkusit svoje limity u něčeho nového. A určitě se někteří lidé dozví trochu víc o historii a o tom, jak se žilo dříve někde jinde. Je to opravdu poutavé i vizuálně zajímavé téma, které má svůj vlastní šarm.
Osobně pro mě, jak jsem psala dříve, je práce také přínosná. Naučila jsem se nové věci, tedy dějového pavouka, celkové vytvoření gamebooku, vytvoření tak velkého komiksu a další. Bylo to složité a nezvyklé i s dynamikou a bitvami, kterých mám v

práci docela hodně, ale teď se toho bojím mnohem míň. Myslím si, že je pro umělce nezbytné umět co nejvíc věcí, technik a stylizací, proto tuhle práci považuji jako začátek cesty k věcem, kterých se v umění pořád vyhýbám nebo bojím.

5) SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

5.1 Knižní a periodická literatura:

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

• HESSE, María. Frida Kahlo: ilustrovaný Životopis. Přeložil Adéla ŠČURKOVÁ. V Brně: CPress, 2019. ISBN 978-80-264-2713-1

• BROSGOL, Vera. Anin duch. Přeložil Miloš URBAN. Praha: Argo, 2012. ISBN: 978-80-257-0596-4

• SFAR, Joann. Rabínův kocour. Přeložil Magdaléna JEHLIČKOVÁ. Praha: Baobab, 2020. ISBN 978-80-7515-116-2.

5.2 Internetové zdroje:

Články o životě a kriminalitě v 90. létech:

TOP-10 nejvlivnějších a nejnebezpečnějších gangů 90.:
https://bigpicture.ru/oni-kontrolirovali-dazhe-mogilu-stalina-samye-svirepye-opg-iz-90-h/

Jaké byly ženy kriminálních autorit 90.?
https://www.gazeta.ru/family/2022/10/23/15659881.shtml

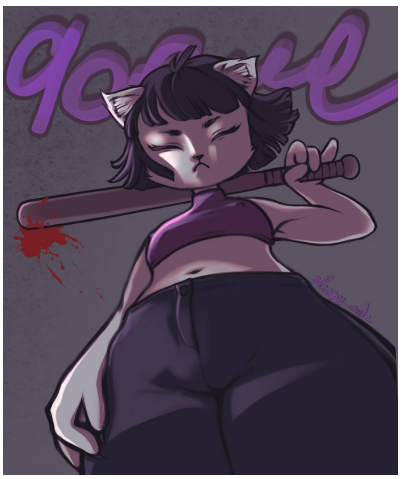
Jaký byl život v 90.?
https://www.thevoicemag.ru/lifestyle/stil-zhizni/kak-lyudi-zhili-v-90-gody/

6) RESUMÉ

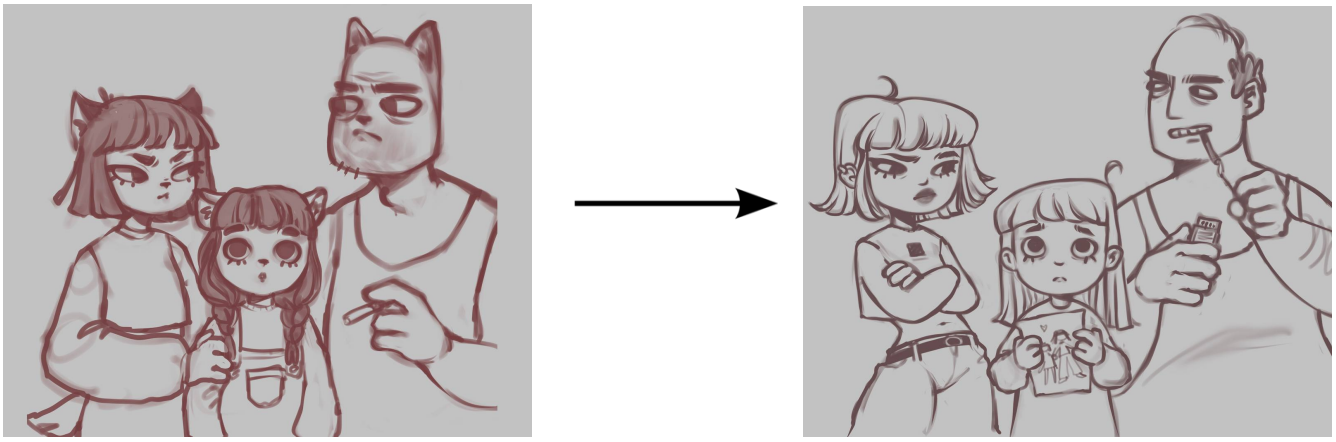
As my bachelor thesis I chose gamebook. This is an interactive comic about a girl who is a member of a dangerous gang in the nineties and is trying to get out of the borders of a post-Soviet country in order to give her younger sister a better future. In the comics, we learn about the typical problems of that time: crime, drugs, alcoholism, murders, bribes and more. Throughout the story, we find ourselves in difficult and dangerous situations in which the choice of the reader can play a major role. In the last ending of the comic, the main character manages to achieve her goal and let go of her criminal past.

7) SEZNAM PŘÍLOH

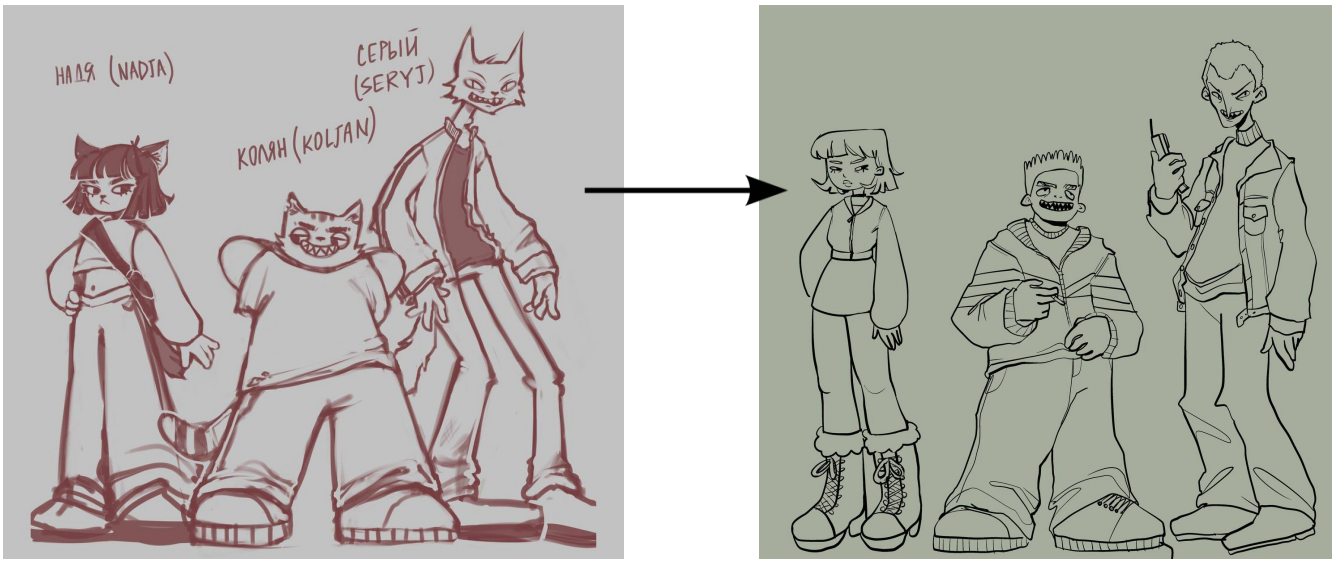
První koncepce postav jako polidštěná zvířata.

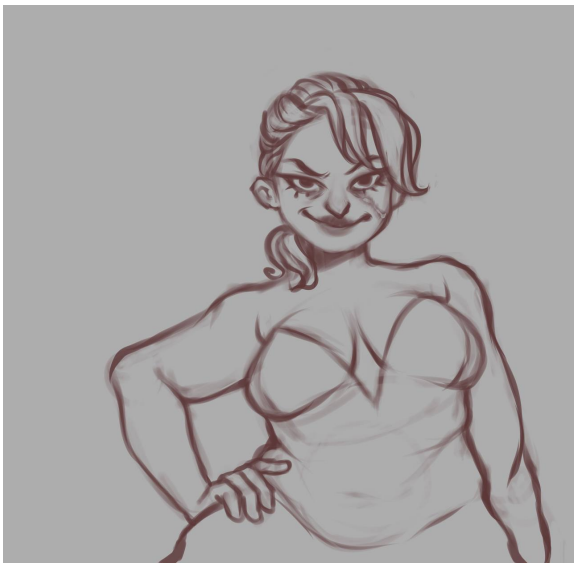


Naďa-kočka.



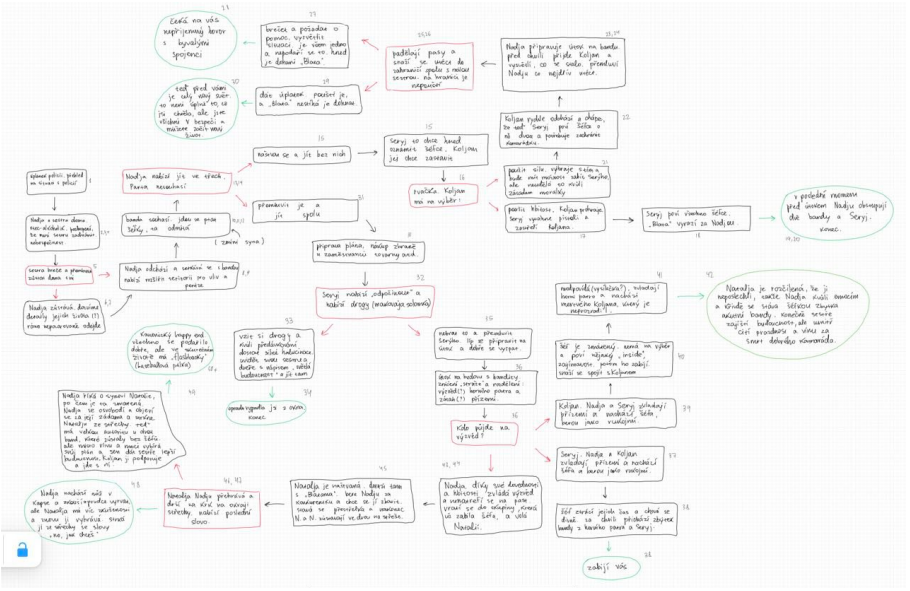
První pokusy kreslení postav jako lidí.





První zkoušky barvy.

Dějový pavouk.



Skica VS finální kresba.

Práce z minulých ročníků.

Komiks-noir O půlnoci.

Legenda ruského roku.

Recharge.

Jed.