

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

VANILKOVÁ SMRT

Štěpánka Mrázková

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

VANILKOVÁ SMRT

Štěpánka Mrázková

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: **Štěpánka MRÁZKOVÁ**
Osobní číslo: **D20B0049P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Komiks a ilustrace pro děti**
Téma práce: **AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Rozsah min. 24 max. 42 stran komiksu, použití vlastního příběhu.

Tvůrčí záměr: Vytvořit ucelený autorský komiks.

Způsob realizace: Tvorba literární předlohy dle vlastního námětu, studie postav a prostředí, storyboard, finální kresba komiksu, předtisková příprava a tisk.

Cíl: Ztvárnění vlastního příběhu v komiksové podobě.

Předpokládaný charakter výstupu: Tři výtisky svázaného komiksu, minimálního formátu A5 a v rozsahu min. 24 max. 42 stran.

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 3 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:

EMINGEROVÁ, Dana a Arnošt LUSTIG. Živel Lustig: jak se píše kniha, aneb, Hoď sebou ty bejku, už nemám moc času. Praha: Mladá fronta, 2011. ISBN 978-80-204-2469-3.
MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Přeložil Barbora ANTONOVÁ. Brno: Host, 2005. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0.
SHIRAHAMA, Kamome. Ateliér špičatých klobouků. Přeložil Kristýna METLIČKOVÁ, přeložil Michala KROPÁČKOVÁ. [Praha]: Crew, 2020-. Crew manga. ISBN 978-80-7449-899-2.
MCKEAN, Dave. Dravec: komiksový román o sokolovi. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: Argo, 2022. Argomiks. ISBN 978-80-257-3730-9.

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

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



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

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'M. K. Korač', written above a horizontal dashed line.

Podpis autora

Obsah

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	10
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	10
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	
	3.1 Proces přípravy	10
	3.2 Design postavy	11
	3.3 Proces tvorby	12
4	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRO DANÝ OBOR	
	4.1 Popis díla	13
	4.2 Technologická specifikace	15
	4.3 Přínos práce pro daný obor	15
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	15
6	RESUMÉ	15
7	SEZNAM PŘÍLOH	16

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Jednou z mých předchozích klauzurních prací na FDULS byl komiks zvaný Májový monolog, který se k tomuto dílu pojí jak existenciálním tématem a osamoceným protagonistou, který se uzavírá ve svém vnitřním světě, tak i použitou technikou a stylizací - čistá, grafická forma Májového monologu se stala základem pro kresbu v této práci. I z dalších projektů, které jsem během studia odevzdala, např. The Broken Code-Breaker o smrti Alana Turinga, nebo zpracovala soukromě, vyplývá, že jsou mi bližší spíše témata tragická a patetická než příběhy s pozitivní náladou. V bakalářské práci se můj pesimismus, ze kterého tato náklonnost jistě vychází, odráží nejvíce.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Tématem této práce je příběh, který jsem napsala v roce 2017. Jedná se o krátkou povídku, téměř až úvahu o vnitřním světě bezejmenného protagonisty, který byl modelován podle toho, jak jsem se v té době sama cítila, a provází jej jeho posledním dnem na zemi. Tehdy i dnes jsem se snažila využít tvorbu - literární a vizuální - jako formu terapie a sebereflexe za účelem pochopení toho, jak se cítím a proč.

Již 6 let byl tento příběh volně k přečtení na internetu a dostalo se ke mně mnoho komentářů a zpráv o tom, jak některým čtenářům mé popisy deprese ublížily, ale i pomohly. Několik mých osobních přátel vyjádřilo potěšení z výběru téma pro tuto práci a s volbou zobrazit ty nejtěžší části - včetně sebepoškozování a sebevraždy - celkem explicitně. Vysvětlili mi, že je potřeba tyto náměty zpracovávat, aby se lidem usnadnilo o nich mluvit a říct si o pomoc, když ji potřebují. Myslím, že pro takový účel je nutno nejen je zachytit explicitně, ale také realisticky a bez romantizování, jak tomu dnes bohužel často bývá. Nejsem si jistá, že jsem tohoto dosáhla, ale vím, že jsem vše vyložila na papír přesně tak, jak to vnímám, ačkoli to vůbec nebylo snadné.

Mým hlavním záměrem bylo navštívit svoji starší tvorbu a přepracovat ji ve světle toho, jak nyní rozumím pocitům, které jsem měla tehdy. Před lety jsem je popsala, jak jsem nejlépe dovedla, ale při dnešním ohlédnutí si uvědomuji, že jsem sama sobě velmi špatně rozuměla. Zatímco původní příběh studoval osm různých témat v osmi příslušných kapitolách, tato nová, komiksová verze se soustředí především na dva pocity, od nichž jsou ty ostatní odvozeny, což mám dnes schopnost rozpoznat.

Mimo jiné jsem si také chtěla zvolit téma současné a blízké mně samotné - a pravděpodobně neexistuje nic bližšího než zkoumání těch tajných, temných zákoutí vnitřního světa člověka.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 Proces přípravy

Mým prvním krokem byla v srpnu roku 2022 kompilace všemožných konceptů, poznámek a úvah, které se pojily k příběhu, s nímž jsem chtěla pracovat, jelikož verze, která visí volně na internetu, není z mnoha důvodů kompletní. Za jedno existují věci, jež jsem nebyla ochotna svěřit veřejnosti ani anonymně, za druhé jsem některé myšlenky nebyla schopna vyjádřit k vlastní spokojenosti, a za třetí byl tento literární počín můj nejestetičtější pokus v oboru psaní a prošel mnoha revizemi, což způsobilo, že mnoho textu bylo odstraněno.

Když jsem všechny části úspěšně dala dohromady a měla před sebou zkompletováno, co je známo jako Effugium (lat. slovo pro únik), začala jsem v příběhu hledat tu nejjasnější dějovou linku, kterou by bylo možno sledovat v komiksově formě, ale také zajímavé obrazy, metafory nebo citáty, které by bylo vhodné využít. Původně vyprávění sleduje strukturu osmi kapitol, v nichž protagonista zkoumá jednotlivá témata strachu, samoty, lží, ticha, smutku, vzteku, bolesti a smrti a polemizuje nad jejich účely a zdroji. Jak jsem již zmínila, po šesti letech rozumím těmto prvkům jinak, proto jsem tyto kapitoly použila jako vodící linku, ale sama o sobě se již v komiksu téměř neobjevují - místo nich se jedním z hlavních témat stává pocit derealizace a samota se proměňuje spíše v izolaci, ačkoli strach je zde stále velmi prominentní.

Po vytyčení klíčových bodů, jichž jsem se zamýšlela v komiksu dotknout, jsem začala práci na storyboardu. Z vizuálního hlediska bylo mým cílem uvolnit svoji práci s panely a využít zajímavé kompozice, které by mi umožnily atraktivně přeložit množství metafor v textu do obrazové podoby. Inspirací v tomto ohledu mi byl Ateliér špičatých klobouků od Kamome Shirahama, kde si autorka se svými panely neuvěřitelně krásně hraje. Tento storyboard jsem vytvořila jako sérii skic tužkou na papírky ve velikosti 7.5 x 10 cm, abych zamezila své tendenci vykreslovat zbytečné detaily a mohla se soustředit právě na panely, kompozice a celkový pocit z rychlosti i přehlednosti proudění příběhu. Díky tomu jsem také měla možnost volně pohybovat s pořadím stran a vidět, zda množství bílé nebo černé plochy působí příjemně v celkovém kontextu.

Na počátku listopadu roku 2022 jsem začala pracovat na řádném rozkreslení komiksu. Některé panely nebo motivy jsem kreslila volně na obyčejné papíry a pomocí prosvicovací desky je pak skládala dohromady. Tento rozkres byl dokončen na pauzovací papíry velikosti A4 třemi barevnými pastelkami pro snadný přehled - modrá značila všechny vodní prvky jako vlny, kapky i slzy, fialovou byly kresleny veškeré figury a oranžová zahrnovala rámečky panelů, pozadí i neživé předměty. V této fázi jsem stále nevytvářela detaily, ale soustředila se na perspektivu a figurální kresbu. Právě tyto pauzovací papíry jsem pak naskenovala a vložila do programu Krita, v němž vznikaly finální kresby.

3.2 Design postavy

Část, kterou jsem z textové předlohy chtěla co nejvíce přebrat, byla vizuální podoba postavy - tedy co nejméně vizuální. Psaní v ich-formě, práce s metaforami a minimální realistické popisy umožnily, aby protagonista nikdy neměl jasný tvar. Víme o něm pouze, že je to muž, avšak jeho věk, výšku, barvu kůže, vlasů nebo očí, stavbu těla nebo rysy obličeje neznáme. Odstranění těchto charakteristik umožňuje čtenáři jakkoli si jej vybavit a snáze se s ním ztotožnit. V komiksově verzi není tak snadné toho samého efektu dosáhnout - záměrem bylo kreslit postavu kompletně bez tváře, podobným způsobem jako tomu je v Goodnight Punpun od Inio Asano. Opakovaným vizuálním prvkem se však v komiksu staly oči, které samy o sobě ve tváři postavy působily rušivě a nepřírozně. Proto byla přidána i kresba nosu a pro lepší čitelnost tváře v některých panelech také ústa. Přesto jsem se snažila zachovat v ní trochu neforemnosti a neurčitosti pomocí vlasů, které postavě často zakrývají obličej.

Pro nastínění faktu, že to, co se děje uvnitř postavy v příběhu, se dělo již dlouhou dobu, a jako příprava na explicitní část komiksu, rozhodla jsem se přidat jí na paže obvazy, které až do poslední chvíle zakrývají její trápení. Náplasti na prstech pak odkazují na kapitoly o vzteku a bolesti, které v této práci tolik nefigurují, ale protagonista v nich zmiňuje, že jako

další formu sebepoškozování používá boxovací zápasy proti betonové zdi. Jeho oblečení je záměrně co nejjednodušší, jelikož lidé s hlavou konstantně plnou tolika věcí se většinou příliš nezajímají o svůj vzhled.

3.3 Proces tvorby

Konečné kresby byly tvořeny na dvou zařízeních - stolním počítači za pomoci tabletu Wacom Intuos Pro a rozkládacím laptopu Dell Inspiron - v dříve zmíněném programu Krita, který osobně preferuji, ačkoli mám a byl mi doporučen Adobe Photoshop.

V lednu roku 2023 jsem tedy začala s kresbou černých linek předem vyzkoušeným štětcem, ale po dokončení několika dvoustran jsem si uvědomila, že nejsem spokojena s jeho stopou. S časovým odstupem si uvědomuji, že zkoušku jsem nejspíše prováděla na jinak velkém plátně s jiným rozlišením, proto se jeho stopa zdála odlišná a neuspokojivá. Vyměnila jsem tedy štětec a dvoustrany přepracovala, dokud byl ještě čas na změnu.

Všechny stránky jsem kreslila společně tak, jak vedle sebe měly sedět po dokončení vazby, abych neustále měla přehled o tom, jak budou fungovat, a abych zajistila, že budou buď v příjemném kontrastu nebo dobře ladit. Tímto způsobem jsem sama sobě zadala příležitost některé části přetáhnout i přes okraj obyčejné jednostránky a proto každé dva listy skutečně fungují jako spojený celek.

V komiksu figuruje množství oboustranných ilustrací, které využívám ke zpomalení děje, ale i mnoho sekvencí detailních záběrů, kterými naopak chci proud vyprávění urychlit nebo nebo navodit pocit stísněnosti a klaustrofobie. Musím říct, že mě velmi bavilo tyto sekvence tvořit, ale raději jsem pracovala na těch větších rozloženích, specificky pak na dvoustraně, kde je vidět protagonistův pokoj, v němž jsem ukryla několik referencí a tajných žertů, jež jsou naprosto zbytečné, ale poskytovaly mi chvíli oddechu a zábavy. Bohužel právě toto je jedna ze stran, která kvůli vázbě nefunguje zcela správně, jelikož její střed vychází na vnitřní okraje dvou různých složek a nedá se kompletně otevřít. Jiná dvoustrana, která naopak tak zábavná nebyla, ačkoli si nejsem jistá, zda byla více nebo méně náročná, vychází na vnitřní list jiné složky a je na ní krásně viditelné téměř celé zvlněné moře.

Souběžně s kresbou jsem vybírala vhodnou barevnost. Původně jsem zamýšlela nechat práci pouze černobílou a tisknout ji případně na žlutý nebo krémový papír. Později přišel také nápad tisknout na papíry různé podle toho, s jakou barvou si hlavní postava a zároveň vypravěč spojuje téma, které je zrovna na stránce zobrazeno, ale protože se z příběhu vytratila a neměla jasný začátek nebo konec, nemělo by něco takového smysl. Během obhajob na konci zimního semestru se však komisi velmi líbily návrhy na pauzovacích papírech, kde linky měly tři odlišné barvy. Proto jsem hledala vhodnou barevnost, která by mohla nahradit stupně šedi.

Výběr barevných pastelek pro návrhovou fázi byl celkem náhodný, takže jsem se nesnažila použít právě oranžovou nebo fialovou, a velmi mě táhlo užití žluté, která by se pojila k názvu této práce, Vanilkové smrti. Vzniklo několik různých návrhů, kombinujících odstíny modré, fialové, žluté i oranžové. Finálním výběrem byly dvě barevné stupnice, z nichž jedna - žlutá - se vztahuje k protagonistovi samotnému a druhá - fialová - nahrazuje původně zamýšlenou škálu šedé. Díky tomu se objevila zajímavá juxtapozice mezi celkem sladkými, pohádkovými barvami a temným, tragickým vyprávěním.

Asi v polovině práce jsem tedy přebarvila všechny již hotové strany podle vybrané palety a dále pokračovala v kresbě pomocí fialové místo černé linky. Čistou, grafickou kresbu

převzatou z dříve zmíněného Májového monologu doplnilo stínování pomocí šrafur, jen místy také pomocí barev.

Tvorbu provázelo mnoho dní, kdy jsem nebyla schopna na projektu pokračovat. Jelikož i já ještě stále příliš přemýšlím a žiji uvnitř vlastní hlavy jako hlavní postava, čas od času mě hluboce zasáhly vzpomínky a myšlenky, kterých bylo zatěžko se zbavit. Ale vlastně mentálně nejvysilující bylo přidávání textu v Adobe InDesign, protože jsem tentokrát nevnímala pouze obrazy a představy, ale musela jsem ze sebe znovu vydat slova a věty, které jsem nikdy nebyla schopna vyslovit nahlas. Vzhledem k tomu, že dnes rozumím svým pocitům jinak, nemohla jsem úplně přesně použít originální text a musela najít nový způsob formulace.

Písmo IM FELL English SC jsem měla stažené už dlouhou dobu a věděla jsem, že se pro tuto práci bude hodit. Jedná se o kapitálový font, napodobující starý knihtisk s nedokonalými okraji a nepřesným zarovnáním na účaří. Přejde mi vhodný, protože je přehledný, ale zároveň na mě působí do určité míry křehce, stejně jako zbytek příběhu.

Dva týdny před tiskem jsem provedla nátisk, abych zjistila jak barvy fungují na vybraném papíru typu Flora Gardenia a jestli je něco potřeba změnit. Byla jsem však spokojena a po dokončení posledních detailů jsem přistoupila k tisku.

4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKACE, PŘÍNOS PRO DANÝ OBOR

4.1 Popis díla

Vanilková smrt je pohádkově vzhlížející komiksová kniha o depresi. Figuruje v ní jedna hlavní postava, která nemá jméno a nikdy nepromluví nahlas. Další dvě postavy se objeví jen letmo a slouží pouze jako prostředek k utvrzení pocitů protagonisty.

Název knihy je odvozen od toho, že hlavní postava si spojuje vůni vanilky se smrtí, což je nepřímou inspirováno synestézií - způsobem vnímání, který spojuje dva nebo více smyslů člověka, takže jsou například schopni slyšet barvy.

Text je vysázen fontem IM FELL English SC ve velikosti 11b a vložen v textových polích pouze podle potřeby. Jestliže jako podklad slouží čistá barevná plocha, nebylo nutné nic ohraničovat rámečky. Protože téměř nikdy postavy nemluví nahlas, užitá pole jsou ve tvaru obdélníků a ne klasických bublin - se třemi drobnými výjimkami přímé řeči.

Příběh začíná zachycením hlavní postavy ve vaně, kde se obvykle skrývá před světem. Ihned je představen koncept toho, že protagonista žije příliš uvnitř vlastní hlavy a má problém z ní uniknout, a také že se cítí jako nefunkční lidská bytost. Protože je ochromen svým strachem, stráví celou noc v koupelně místo vlastního pokoje a zdá se, že to není vůbec poprvé.

Následujícího rána mu jeho myšlenky dají chvíli úlevy a na malý moment je schopen "normálnosti". Zde se objevuje motiv zápisníku, kterému se postava svěří raději, než aby mluvila s jinými lidmi. Já sice nikdy deník neměla, ale v tomto případě je inspirován příběhy, poezií, dopisy a kresbami, díky kterým jsem již od dětství filtrovala své pocity. Stejně jako tato postava jsem považovala za snazší věřit neživým věcem než lidem. V této části jsem také chtěla zachytit důležitou součást někoho, kdo se uvnitř trápí a neví, jak si říct o pomoc. Často jsou lidé obviněni z jejich vlastního trápení, protože jej nikdy nikomu nedali najevo, ale podle mě je neskutečně těžké říct někomu jinému o všech těchto pocitech. Mým záměrem tedy bylo zobrazit protagonistovy pochyby a obavy skrze textový panický záchvat, který se na první pohled může jevit jako nesmyslný chumel překrývajících se vět. Jeho účelem je ukázat, že myšlenky postavy jsou chaotické, zrychlené a přemáhající.

Kvůli těmto pocitům se protagonista izoluje od ostatních, což je zachyceno v následující části. Zatímco kolem něj procházejí davy s úsměvy ve tvářích, on zůstává zcela sám, fyzicky i psychicky. Koncept toho, že o svých problémech nemůže nikomu říct, je zde umocněn postavou dívky, která jej vyloženě vytrhne z nedokončené myšlenky a svými slovy jej přesvědčí, že ostatní by jeho slova nikdy nepochopili. Lidé jako tato dívka většinou mluví s dobrým záměrem, ale o to více jejich slova bolí, jelikož znějí povrchně nebo naivně. Někdy zkrátka nestačí pouze se víc snažit nebo se usmát, to člověka deprese nezbaví.

Následuje část, která se velmi změnila od původního materiálu. Originálně zde byla zobrazena školní šikana jako prostředek k úvaze o vzteku a bolesti, ale v komiksově formě a s menším prostorem na vysvětlení se objevil risk, že by si čtenáři vyložili tragický čin na konci příběhu jako reakci na chování agresora. Mým záměrem je v podstatě opak. Proto se celkem rozsáhlá scéna proměnila na "drobný vtípek", který však na našeho protagonistu působí mocněji než na jiné lidi. Přemožen emocemi se ukrývá v umývárně, kde nakonec podlehně svým temným myšlenkám a rozbije zrcadlo, jelikož nepoznává sám sebe.

V další scéně se vrací protagonistovy pochyby o tom, jak jej vidí jeho okolí, jestli dělá něco špatně a také jestli je to, co kolem sebe vidí, skutečné. Derealizace je pro mě do teď velkým problémem a je to další znak toho, že někdo žije příliš uvnitř vlastní hlavy. V tomto případě je postava znovu zavalena množstvím otázek a zažívá další panický záchvat, tentokrát nevyjádřen textovou formou ale několika stránkami s přeplněnou kompozicí a krátkými sekvencemi, které zrychlují plynutí příběhu.

Zde nastává zlom v ději. Protagonista se pokouší uniknout na místo, kde obvykle nachází klid, kompozice se otevírá, vše se znovu zpomaluje, ale nic z toho nenabízí žádnou útěchu. Místo úlevy nacházíme prázdnotu a následné zmatení z ní, jelikož do této chvíle byla hlavní postava neustále pod tlakem a téměř ztrácela hlavu pod tíhou myšlenek a emocí.

Následná část vychází z velmi temného, pro mnohé nepochopitelného místa uvnitř mé mysli a je zobrazením té nejhlubší derealizace a odpoutání se od skutečného světa. Protože si protagonista není jistý svou vlastní existencí a neví, zda je ještě schopen něco cítit, pokouší se najít odpověď skrze sebepoškozování. Ani on, ani my však nevíme, co je reálné, jelikož postava sama o sobě dlouhodobě pochybovala a teď z jejích řezných ran neteče krev - alespoň my ji nevidíme. Postava nejprve panikaří, ale pak se v ní usadí přesvědčení, že nemá žádnou kontrolu nad ničím, protože tělo, v němž stojí, není její.

Dochází k poslednímu výbuchu emocí, při němž protagonistova duše naposledy projeví zájem o život, než znejistí. Poté jen sleduje své vlastní tělo zvenku a my vidíme, jak si protagonista bere život jako, kdyby šlo o někoho jiného. Jeho poslední slova mohou působit příliš pateticky, ale já je považuji za poetická - až dosud v jeho hlavě nikdy nebylo ticho, neustále byl zaplaven myšlenkami, pocity, nikdy nezodpovězenými otázkami, ale na úplném konci poprvé neslyší vůbec nic.

Na obálce knihy se propojuje několik z nejdůležitějších motivů příběhu: psací pero, voda, sněhová vločka a především vanilkový květ. Aby tento květ byl co nejvýraznější, celá obálka je ve stanovených odstínech fialové, se žlutou květinou v přímém středu. Tento květ je pak opakován i na titulu a patitulu. V kontrastu z vnější stranou je pak předsádka čistě žlutá.

Zvolila jsem pevnou vazbu s otevřeným hřbetem, abych co nejméně ovlivnila rozevření knihy.

4.2 Technologická specifiká

Vyhotoveny byly 3 kusy v tiskárně na FDULS v rozměru 178 x 250 mm na papír Flora Gardenia s gramáží vnitřních listů 130 g/m² a měkkou obálkou s gramáží 240 g/m². Vazba je ručně šitá s otevřeným hřbetem.

4.3 Přínos pro daný obor

Jestliže jsem se úspěšně vyhnula romantizování těchto temných témat a podařilo se mi zobrazit je alespoň trochu realisticky, doufám, že jedním z přínosů bude uvolnění konverzace kolem nich. Ráda bych napomohla tomu, aby bylo pro lidi, kteří se trápí jako tento můj protagonista, jednodušší a pohodlnější mluvit o tom, co cítí, a říct si o pomoc, když ji potřebují.

Pro mě osobně byl přínos z této práce jako horská dráha. Považuji za pozitivní, že jsem schopna nahlédnout do způsobu, jakým jsem před šesti lety přemýšlela, a do změn a objevů a pochopení, které od té chvíle přišly. Ale bylo celkem složité pokračovat v tvorbě, zatímco jsem si aktivně připomínala a znovu prožívala věci, které bych nejraději zapoměla.

Doufám, že kdo si Vanilkovou smrt přečte, nebude znechucen a odpuzen zcela reálnými pocity a myšlenkami, které může cítit kdokoli kdekoli a nikdo o tom nemusí mít ani ponětí. A doufám, že kdo se cítí jako můj protagonista, bude o tu kapku statečnější než on.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

- EMINGEROVÁ, Dana a Arnošt LUSTIG. *Živel Lustig: jak se píše kniha, aneb, Hod' sebou ty bejku, už nemám moc času*. Praha: Mladá fronta, 2011. ISBN 978-80-204-2469-3.
- MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Přeložil Barbora ANTONOVÁ. Brno: Host, 2005. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0.
- SHIRAHAMA, Kamome. *Ateliér špičatých klobouků*. Přeložil Kristýna METLIČKOVÁ, přeložil Michala KROPÁČKOVÁ. [Praha]: Crew, 2020-. Crew manga. ISBN 978-80-7449-899-2.
- Asano, I., & Christman, A. (2017). *Goodnight Punpun*. VIZ Media, LLC.

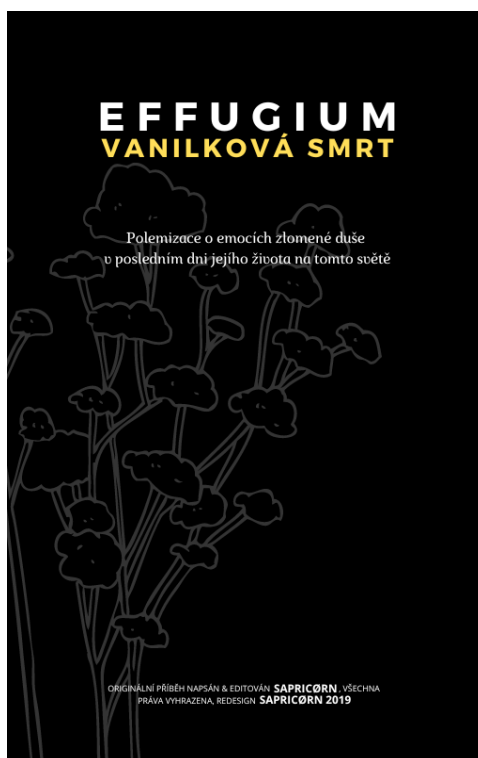
6 RESUMÉ

For my bachelor project I decided to rework a story I wrote 6 years ago as a comic book. It follows a faceless, nameless character as he explores his thoughts and emotions during what turns out to be his last day alive. Narrated by his inner monologue during several panic attacks and feeling of derealisation, we watch him go from overthinking and being trapped inside his own mind, to feeling nothing and wondering whether he still even wants to continue existing. It's a glimpse into the life of someone suffering for a long time and unable to reach out for help until the very end, wrapped inside a pretty violet and yellow jacket.

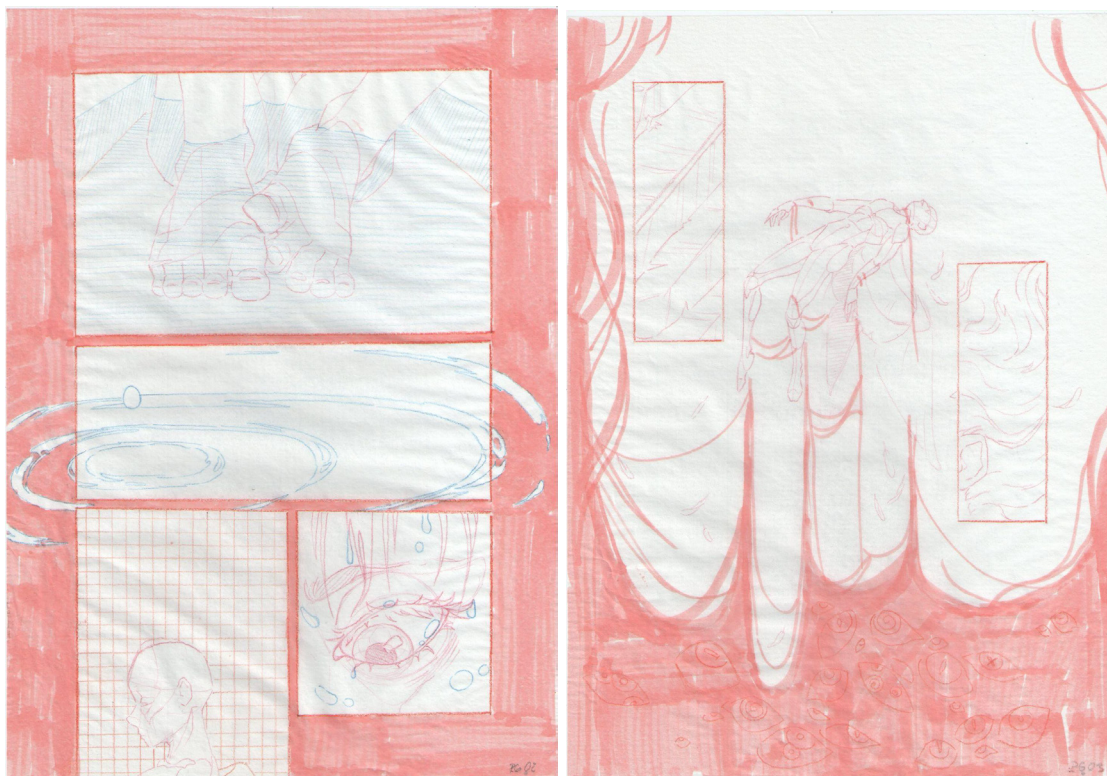
7 SEZNAM PŘÍLOH



Obr 1. - Májový monolog - jedna z předchozích klauzurních prací, která je základem pro kresbu a grafickou podobu této práce.



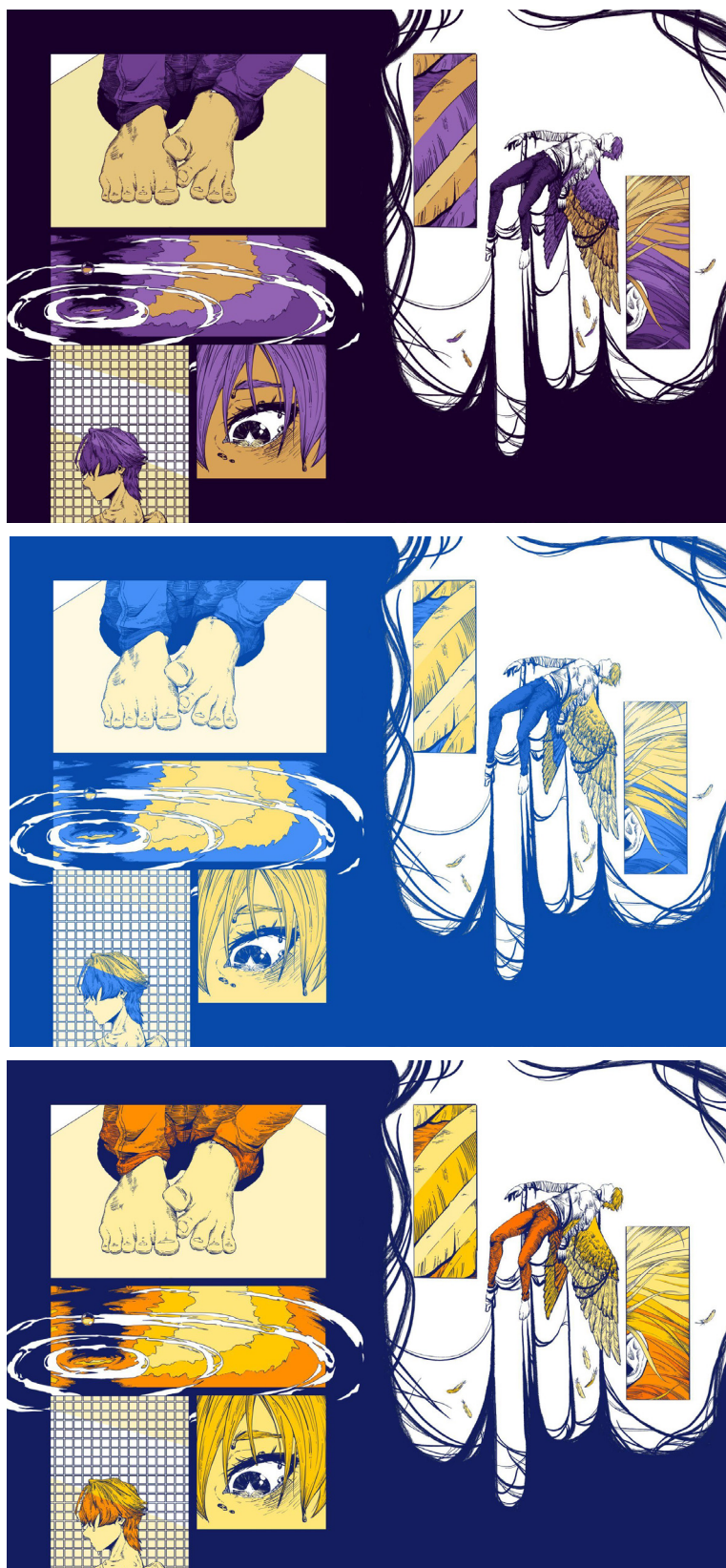
Obr. 2 - Obálka původního příběhu.



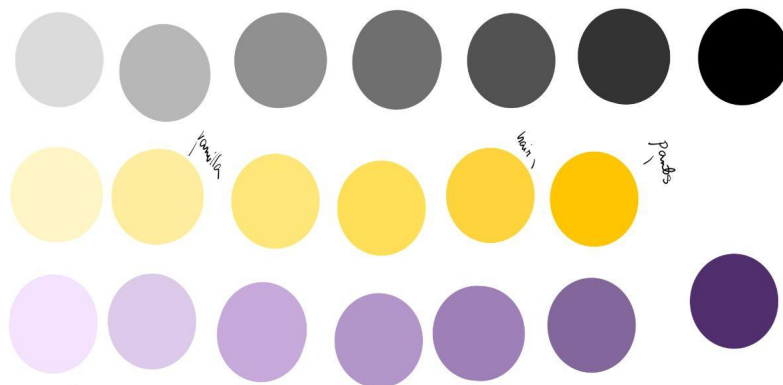
Obr. 3-4 - Ukázka z návrhové fáze - základní kresba pastelkami na pauzovací papíry.



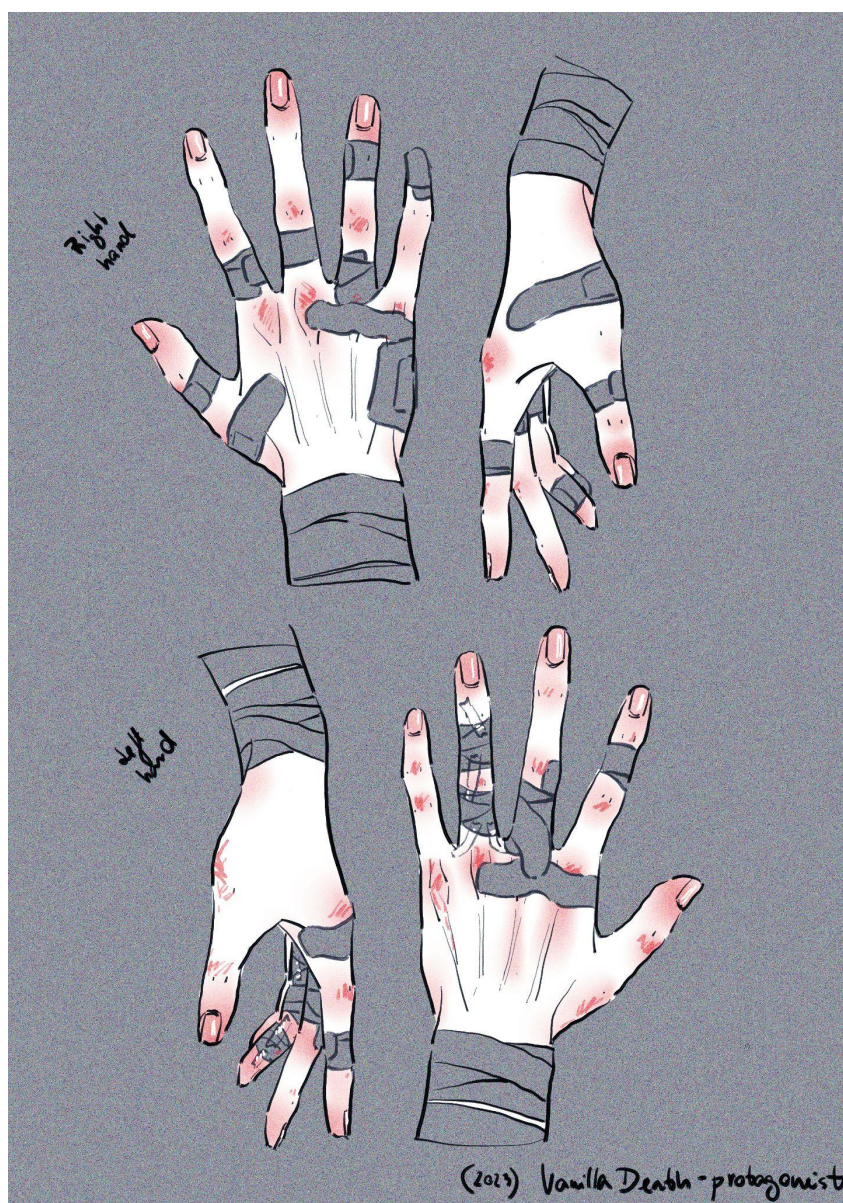
Obr. 5 - Ukázka kresby původně zvoleným štětcem, který byl nakonec odmítnut.



Obr. 6-8 - Ukázka zamítnutých návrhů barevnosti.



Obr. 9 - Zvolená barevná paleta a stupnice barev, s nimiž jsem pracovala.



Obr. 10 - Návrh a reference pro udržení kontinuity umístění náplastí na protagonistově prstech.



Obr. 11-12 - Ukázka z Ateliéru špičatých klobouků od Kamome Shirahama - autorčina práce s panely mě při této práci inspirovala k experimentaci a otevření kompozice.



Obr. 13 - Ukázka z Goodnight Punpun od Inio Asano - způsob zobrazení hlavy postavy (vpravo) byl původní inspirací pro design protagonisty této práce.