

**Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Diplomová práce

AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

KNIHOMOL

BcA. Eliška Rýdlová

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu
Studijní program Design
Studijní obor Ilustrace a grafický design
Specializace Ilustrace

Diplomová práce

AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

KNIHOMOL

BcA. Eliška Rýdlová

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch
Katedra designu
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2023

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

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Eliška RÝDLOVÁ**
Osobní číslo: **D20N0112P**
Studijní program: **N8208 Design**
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**
Téma práce: **AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Vytvořit hodnotný příběh ve formě komiksu.

Způsob realizace: Od prvotních skic a kompozičních řešení, k realizaci finálních ilustrací. Konečná výtvarná technika vyplyne v průběhu řešení práce a konzultací s vedoucím pedagogem.

Cíl: Vytvořit kompletně řešenou komiksovou knihu.

Předpokládaný charakter výstupu: Kompletně řešená ilustrovaná kniha, vytištěná ve třech exemplářích, s minimálním počtem 25 ilustrovaných stran, maximálního formátu A3.

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 3 normostrany.

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně, použila jen uvedených pramenů a literatury a nejedná se o plagiát.

Plzeň, červenec 2023

.....
podpis autora

OBSAH:

1. VÝBĚR TÉMATU	6
2. POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU VLASTNÍ TVORBY	7
3. PROCES TVORBY	9
4. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	11
5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	12
6. RESUMÉ	13
7. SEZNAM PŘÍLOH	14

1. VÝBĚR TÉMATU

Jako téma pro svou závěrečnou diplomovou práci jsem zvolila autorský komiks. Ve druhém ročníku magisterského studia jsem přestoupila mezi ateliéry od paní Renáty Fučíkové z didaktické ilustrace. Jedním z důvodů pro přestup na mediální ilustraci byla právě možnost vybrat si komiks jako téma pro závěrečné dílo svého studia.

Vždy jsem komiks považovala za velmi zajímavý způsob, jak se dá vyprávět příběh, avšak většina mých dosavadních pokusů měla jen pár panelů a stránek. Postrádala promyšlenější postavy nebo skončila u sepsání složitého scénáře, od kterého už nevedla cesta k samotné práci na komiksu.

Mým cílem bylo vytvořit ucelený atmosférický komiksový příběh, jehož rozsah přesahuje 25 stran.

2. POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU VLASTNÍ TVORBY

Jedna z prvních možností si komiks opravdu zkusit se odehrála minulý školní rok. Jednalo se o ateliérový projekt s japonskou tematikou ve spolupráci s Jeanem-Gaspardem Páleníčkem. Práce na komiksu *Džizó* probíhala na základě scénářů od pana Páleníčka a připravila mě na překážky, které by mě mohly potkat i při tvorbě vlastního autorského díla.

Dojíždím do Plzně z vedlejšího města už přes deset let a vlaková doprava je tak poměrně velkou součástí mého života. Rychlé cvičné skici lidí všech tvarů a velikostí se mi ve skicáku hromadily stejně jako střípky vyslechnutých rozhovorů. Právě jeden z nich mě inspiroval k rozhovoru ve tmě mezi spisovatelem a starcem. Dalo by se říct, že základní kámen mého komiksu položili dva vysokoškolští studenti, kteří vedli podobný rozhovor. Jeden hořekoval, že mu chybí finance, že se doslova plácá od ničeho k ničemu a jeho bezstarostný kamarád mu nabídl sušenku se slovy, že si na bytě uvaří brambory, vezmou lžičku a půjdou spolu krmit holuby, aby se trochu odreagovali. Scéna, ve které se vlak zasekne na trati kvůli výpadku elektřiny, je inspirovaná událostí, kterou jsem zažila při cestování, kdy na necelých 30 minut vypadla elektřina v celém Karlovarském kraji. Říkala jsem si, že tunel a bezčasí mimo signál mi pomůže vytvořit atmosféru, aby spisovatelův záchvat vyzněl poněkud dramatictější, než kdyby seděl v kupé zalitým sluncem, jako tomu bylo v mém případě.

Zabývala jsem se problematikou alkoholismu, pocity méněcennosti, porovnávání, posedlostí tématem, ambicemi a touhou zanechat na zemi nějaký odkaz. Zkrátka problémy, kterými si do nějaké míry v té či oné podobě projde každý tvořivý jedinec.

Mým cílem nebylo ani tak vymyslet komplexní svět, který by mi dal možnost ho nějak dále rozvíjet, ale vytvořit jednoduchý smysluplný příběh, kterému by se dostalo uspokojivého zakončení. Osobně mě nesmírně baví i trochu přehlédnutelné historky, které bychom jinak zametli někde na okraj jako nezajímavé. Právě v takových příbězích lze někdy při bližším pohledu nalézt hlubší myšlenky, které stojí za umělecké zpracování.

Původním záměrem v době samotného výběru tématu bylo vytvořit komiks pouze jako atmosférické dílo s minimem slov, ale jak se vrstevly mé nápady a příběh nabýval jasnějšího tvaru, dostavila se i potřeba pomoci si textem.

Knihomol začal vytvořením jednoduchého psaného scénáře, který považuji za stěžejní fázi celého tvůrčího procesu. Stanovila jsem si přibližný počet stránek, ujasnila dějovou linku a co se bude odehrávat na jednotlivých dvoustrannách. V průběhu minulého léta jsem pak vytvořila podrobnější kreslený scénář, kde jsem si definovala jednotlivé záběry kamer, kompozice, textové bubliny a výrazy tváří hlavních postav.

3. PROCES TVORBY

Po vytvoření scénáře jsem se pustila do skicování finálních stran. Skicování storyboardu nejdříve proběhlo v programu Adobe Photoshop, ve kterém jsem si rozvrhla základní kompozice, rozložení jednotlivých panelů a zjednodušené verze textu.

Přestože jsem si myslela, že se budu scénáře přesně držet, ve snaze se trochu uvolnit jsem nakonec k vytváření jednotlivých kompozic přistupovala spíše intuitivně. Skicovala jsem obyčejnou tužkou na akvarelový papír a samotnou linku jsem kreslila černým liner fixem na pauzovací papír. Linku jsem poté naskenovala v rozlišení 600dpi a upravila v programu Adobe Photoshop, kde probíhalo i veškeré další digitální kolorování, menší úpravy a korekce jednotlivých panelů a textových bublin.

Chtěla jsem v komiksu užít citoslovce a vizuálně se mi moc nezamlouval uhlazený digitální výstup. Rozhodla jsem se proto pro tradičnější techniku. Jednotlivé citoslovce jsem vyřezala nožem do kancelářského papíru a kuchyňskou houbičkou jsem je vytupovala inkoustem. Vznikla tak nepravidelná struktura, které jsem zkoušela dosáhnout i digitální cestou, ale tradiční technika na mě lépe působila a také mě více bavila.

Za silnější stránku svojí práce považuji spíše kresebnou linku než práci s barvami, proto jsem zachovala poměrně jednoduché kolorování a zaměřila se na detail linky. Digitální barvení jsem zvolila, protože je daleko rychlejší než jakákoliv tradiční technika a navíc mi umožnila mít více prostoru pro případné opravy a experimentování s různými barevnými kombinacemi, aniž bych nenávratně poškodila kresbu.

Napříč celým komiksem jsem pracovala s omezenou barevnou paletou. Zvolila jsem tóny modré a žluté barvy a později i teplejší oranžové. Původní linka byla tmavě černá. Aplikovala jsem na vrstvu linky mód Color a obarvila jsem kresbu na tmavě modrou. Působilo to o něco příjemněji než tvrdá černá. S touto funkcí pracuji v částech komiksu, ve kterých jsem chtěla podpořit význam nějakého objektu nebo postavy. Právě tato práce byla i přes jednoduchou barevnost příležitostí, jak se v kolorování zdokonalit a posunout se o kus dál.

Pro lettering jsem zvolila písmo Organic teabags.

Jedním z posledních kroků byla tvorba samotné obálky, u které jsem zpočátku neměla ujasněný námět. Mým původním záměrem bylo nechat obálku abstraktnější a symbolickou pro děj komiksu, kde spisovatelův rukopis nese podobu nevýrazné modré knížečky se žlutým kruhem.

Nakonec jsem se rozhodla o realističtější výjev spisovatelova okna, střech a pro příběh tolik symbolických holubů. Taktéž na ní dominují barvy, které nás provázejí napříč celým komiksem.

Posledním krokem bylo vytvoření tiskových dat v programu InDesign a komunikace s tiskárnou ohledně volby nejvhodnějšího papíru a vazby, která by podtrhla celkové vyznění mé práce. Kvůli menšímu rozsahu stran a poměrně velkému formátu vytištěný komiks působil spíše jako sešit. Protože jsem chtěla, aby výsledný výtisk působil jako kniha, po konzultaci s tiskárnou jsem zvolila otevřenou vazbu s viditelným hřbetem a šitím s deskami z klasické tvrdé lepenky. Díky otevřené vazbě se dá kniha kdekoliv zcela rozevřít, nevzniká tedy taková ztráta v místě švu jako u vazby V8, která by byla kvůli nižšímu počtu stran technicky problematická. Pro samotné tělo knihy jsem zvolila papír Munken Lynx, který je spíše bílý a má mírnou strukturu, díky čemuž ilustrace lépe vynikly.

Právě komunikaci s tiskárnou považuji za cennou zkušenost. I přes zkušební nátisky, které byli po technické stránce v pořádku, je na finálních výtiscích na některých místech nedokonalý tisk a nevhodně umístěná tiráž. Kvůli finanční stránce věci jsem byla nucena od opravy upustit.

4. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Komiksová kniha *Knihomol* sleduje příběh spisovatele, který se snaží dokončit svou další knihu. Utápí se ve svém neštěstí, odpovědi na své otázky hledá na dně sklenky a svou frustraci si vybíjí na nevinném starém sousedovi, který rád krmí holuby. Spisovatel si díky zdánlivě bezvýznamnému setkání ve vlaku projde velkou osobní proměnou.

Výstupem mé práce je kniha ve formátu 190 x 260 mm o 40 stranách, ze kterých je 30 stran ilustrovaných. Je svázána otevřenou vazbou s viditelným hřbetem a šitím s deskami z tvrdé lepenky.

Kniha je vytištěna na papír Munken Lynx o gramáži 150 g/m². Písmo použité na obálce je má autorská tvorba a u písma, které je použito v textových bublinách uvnitř knihy, se jedná o písmo Organic teabags.

5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

BAMMES, Gottfried. *Die Gestalt des Menschen: Lehr-und Handbuch der Kunstleranatomie*. Ravensburger Buchverlag, 1995. ISBN 3473483788.

BAMMES, Gottfried. *Die grosse Tieranatomie. Geschichte, Kunst, Anatomie*. Ravenburg: O. Maier, 1991. ISBN 9783930953608.

MCCLOUD, Scott. *Understanding comics: Invisible Art*. William Morrow Paperbacks, 1994. ISBN 9780060976255.

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

MCCLOUD, Scott. *Making comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. William Morrow Paperbacks, 2006. ISBN 9780060780944.

6. RESUMÉ

In my thesis I am introducing my master degree project, a comic book *Knihomol* (*Bookworm* in english) that tells a story about writer who is struggling to finish his next book. He's trying to find his happiness in alcohol and he takes out his frustration on his old neighbor who likes to feed pigeons. The writer undergoes a major transformation thanks to a seemingly insignificant meeting on a train.

The story consists of 40 pages and is printed in a hardcover book with parameters 190 x 260 mm. Artwork was made using traditional media, such as fineliners and ink combined with digital coloring. Going through the whole process of creating illustrations and making this book has taught me a lot about making a comic.

7. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

první návrhy postav spisovatele a starce

Příloha 2

ukázka z komiksu Džizó

Příloha 3

ukázky z kresleného scénáře

Příloha 4

digitální skici kompozic

Příloha 5

od skici k finální podobě linky

Příloha 6

ukázka finální komiksové strany

Příloha 7

návrhy obálky

Příloha 8

tvorba citoslovcí

Příloha 9

ukázka komiksové strany s užitím citoslovcí

Příloha 10

ukázka finální komiksové strany s letteringem

Příloha 1
první návrhy postav spisovatele a starce

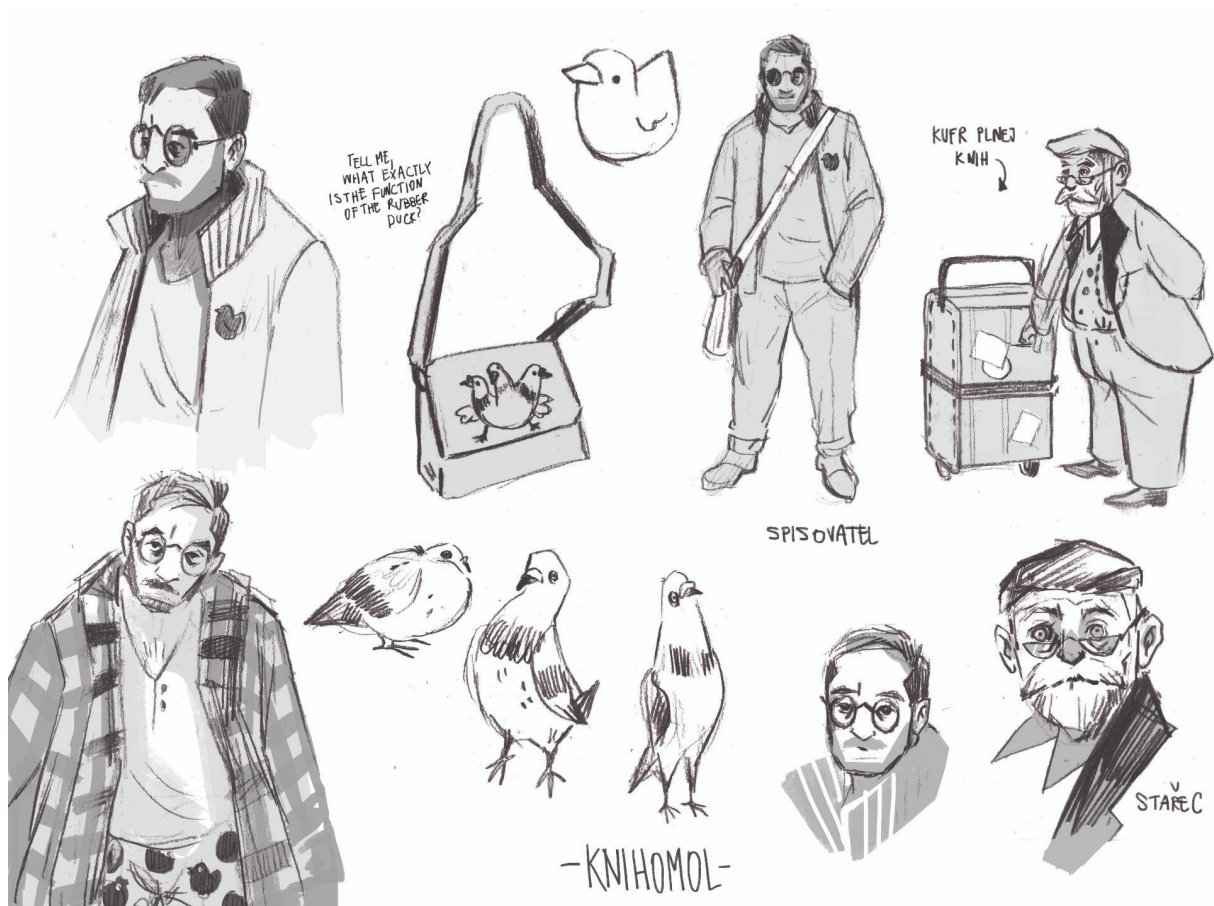


foto vlastní

Příloha 2
ukázka z komiksu Džizó

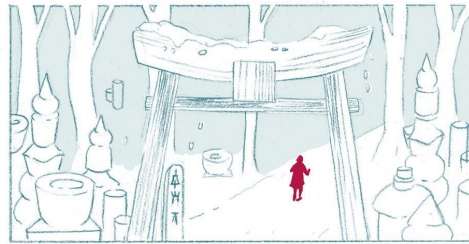


foto vlastní

Příloha 3
ukázky z kresleného scénáře



foto vlastní

Příloha 4
digitální skici kompozic



foto vlastní

Příloha 5
od skici k finální podobě linky



foto vlastní

Příloha 6
ukázka finální komiksové strany



foto vlastní

Příloha 7
návrhy obálky

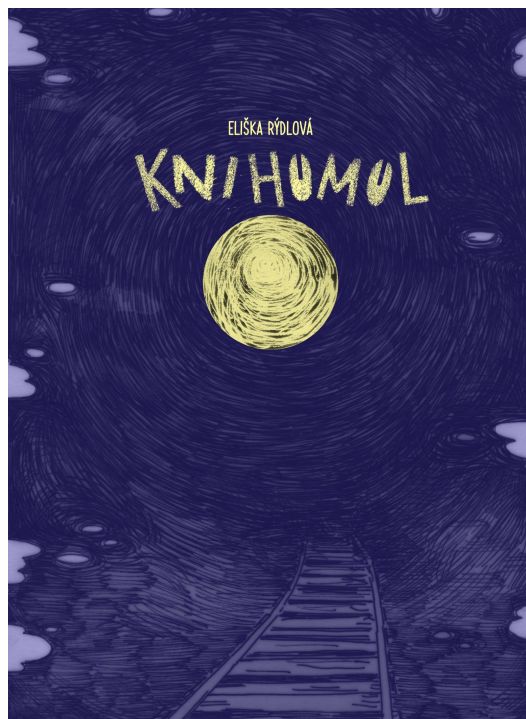
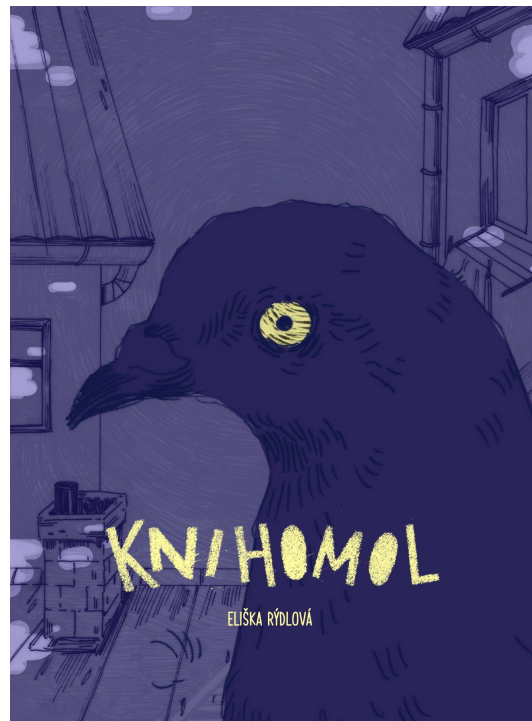
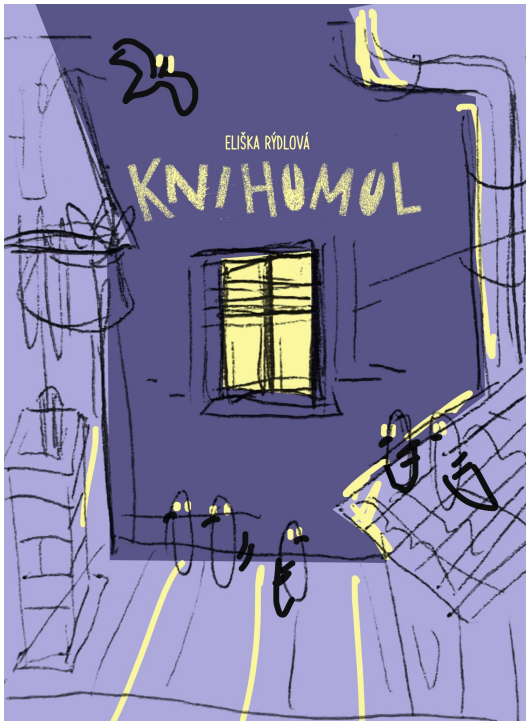


foto vlastní

Příloha 8
tvorba citoslovcí



TUDUM TUDUM

foto vlastní

Příloha 9

ukázka komiksové strany s užitím citoslovcí



foto vlastní

Příloha 10

ukázka finální komiksové strany s letteringem



foto vlastní