

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

HUSK

ADAM FÁBIK

Plzeň 2024

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

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

Bakalářská práce

AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

HUSK

ADAM FÁBIK

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

Plzeň 2024

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: **Adam FÁBIK**
Osobní číslo: **D19B0047P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Komiks a ilustrace pro děti**
Téma práce: **AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Na základě doporučení komise pro SZZ ze dne 29. 8. 2022 se stanovuje:

- dopracovat práci dle původního zadání bakalářské práce
- pravidelně konzultovat s vedoucí práce

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

Tvůrčí záměr: Ztvárnění komiksu dle vlastního příběhu.

Způsob realizace: Scénář, skicy, finální realizace komiksu.

Cíl: Vytvoření čtivého a srozumitelného originálního příběhu s komplexně realizovanými postavami ve formě komiksové knihy.

Předpokládaný charakter výstupu: Autorský komiks odevzdaný ve třech výtiscích, o rozsahu min. 24 a max. 42 stran, formát min. A5.

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně tři normostrany.

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

Seznam doporučené literatury:

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink: drawing and composition for visual storytellers. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.

KIRMAN, Robert. Invincible: Compendium One. Portland, OR: Image Comics, 2021. ISBN 978-1-60706-411-4.

MORRISON, GRANT. The Animal Man Omnibus. New York City, NY: Vertigo comics, 2013. ISBN 1401238998.

CAMPBELL, Joseph. The Hero with a Thousand Faces. Novato, CA: New World Library, 2008. ISBN 1577315936.

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

Oponent bakalářské práce: **MgA. Mgr. Pavel Trnka**
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **29. srpna 2022**
Termín odevzdání bakalářské práce: **28. dubna 2023**



L.S.

Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

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

V Plzni dne 29. srpna 2022

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2024

.....
podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	7
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE	8
3	PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	9
4	POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	10
5	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	11
6	RESUMÉ	12
7	SEZNAM PŘÍLOH	13

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

V rámci mé specializace, kterou je Komiks a Ilustrace pro děti jsem byl schopen si vyzkoušet širokou škálu výtvarných technik a přístupů. Během studia jsem si krátce zkusil ilustraci pro děti, knižní ilustraci a leporelo. Hlavně jsem ovšem vytvářel komiks. Ze začátku jsem tvořil tradičně na papír. Později jsem ovšem přešel na digitální kresbu. Vždy jsem se snažil zdokonalit a posunout svůj osobní styl: černobílou kresbu se silným důrazem na figuru. Během studia jsem si každopádně zkusil i barevný komiks a "retro" grayscale malovaný komiks. Všechny tyto práce jsem bral jako přípravu na bakalářskou práci.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

2.1 Téma a důvod jeho volby

Jako téma mé bakalářské práce jsem zvolil autorský komiks. O volbě tohoto tématu jsem měl jasno již od prvního dne studia. Odjakživa bylo mým snem vytvořit mnohostránkový "plnohodnotný" komiks a oživit v něm mé postavy. Tato bakalářská práce pro mě tedy byla obrovské splnění snu, ale i nesmírná výzva.

Poměrně jasné bylo i zvolení superhrdinské tematiky pro BP. Tento žánr je velice blízký mému srdci a superhrdinové jsou vlastně důvod proč jsem komiks objevil a zamiloval se do něj. Přes netopýří muže, super muže a zázračné ženy jsem se později dostal k méně známým titulům a umělcům, objevil nezávislé superhrdinské komiksy osmdesátých let (nakladatelství Eclipse, Comico, SilverWolf), outlaw komiks, argentinskou komiksovou tradici a velikány evropského komiksu. I přes negativní konotace spojené s tímto žánrem a to obzvlášť v prostředí českého komiksu, stále věřím, že je to nesmírně flexibilní žánr, který má své místo a co nabídnout.

2.2 Cíl práce

Cílem práce bylo vytvořit čtivý komiks, který bude, ironicky, nezahlcen stěnami textu a kde bude čtenář mít neustále chuť otáčet na další stranu.

Ačkoliv jsem byl lektory vždy chválen za svoje kreativní psaní, tak jsem se po příběhové stránce nesnažil o nic revolučního. Chtěl jsem vytvořit poměrně přímočarý děj, kde bych mohl prostřídat širokou škálu prostředí, zkusit dialog/konfrontaci mezi postavami, lehce si vyzkoušet bojové scény a pokusit se vyprávět příběh vizuálně a text používat jen tam, kde byl nutný a nebo kde obohacoval příběh.

Z hlediska výtvarného zpracování jsem si chtěl vyzkoušet všechny různé aspekty komiksu od letteringu, tvorby zvukových efektů až po vytvoření dialogových bublin. Záměrně jsem také omezil svoji paletu pouze na černou a bílou, jednak jako test svých schopností a také jako odkaz na nezávislé komiksy 80. let.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 Proces přípravy

S tvorbou komiksu s takto obsáhlým počtem stran jsem měl víceméně minimální zkušenosti. Prvním krokem bylo tedy sepsání velmi krátké volné osnovy příběhu.

Poté následoval design postav. Chtěl jsem, aby postavy "hrdiny" a "záporačky" fungovaly jako své protipóly. Pro hrdinu jsem tedy zvolil symbol měsíce a pro antagonistku symbol slunce. Tento kontrast jsem chtěl představit nejen symbolicky, ale i v kostýmech a jménech. Hrdina má velice jednoduchý, minimalistický kostým laděn pouze do barev černé a bílé, po vzoru osvětlené strany měsíce a temné strany měsíce. Tato barevnost také reprezentuje dualitu jeho charakteru v příběhu. Antagonistka má naopak mnohem složitější kostým, zbroj, kápě, popruhy, divoké vlasy a kovbojské boty. Tento kostým má reprezentovat větší sofistikovanost a nespoutanost slunce. Z antagonistky jsem také udělal "elfí ženu" pro větší exotičnost a jako odůvodnění přírody v její skrýši. Stejný kontrast se nachází i ve jménech. Moon-Man je velice přímočarý, neokázalé a neomalené jméno pro superhrdinu s měsíčním námětem. Solaris (lat. sluneční) v porovnání působí mnohem květnatěji.

Při vytváření jakékoliv nové superhrdinské postavy je ovšem problémem to, že během skoro stoleté historie superhrdinů se veškeré (dobré) variace kostýmů, schopností a jmen víceméně vyčerpaly a každý autor se musí buď smířit s tím, že jeho postava nebude 100% originální (snad žádná postava není) a nebo bude muset vytvořit extrémně předesignované kostýmy a dávat postavám bizarní schopnosti. Tím pádem se tím, že postavy se jménem Moon-Man existují v DC, Marvel a dalších nakladatelstvích jako extrémně obskurní postavy, které buď nebyly 60 let použity a nebo se objevily v jednom panelu v 15 let starého komiksu, příliš netrápím. Stejně tak se jménem Solaris, což je (mimo jiné) odrůda vinné révy, kniha, komiksová postava, výrobce autobusů a hotel v Chorvatsku. U postavy poskoka, kterou jsem neměl prostor nějak příliš do detailu představit jsem použil možnou podobu s určitým "archetypem" superhrdiny jako vodičko, díky kterému bude mít čtenář hrubou představu o jeho charakteru.

Hlavní náplní mé předpřípravy byla ovšem tvorba malých skic "thumbnailů". Mojí primární snahou bylo to, aby komiks hezky vizuálně "plul" a tyto malé skici mi daly možnost si rychle zkusit velké množství variací stránek a také mi dopřály nezabývat se krásou kresby samotné a soustředit se výhradně na proces hledání ideálního layoutu stránek.

3.2 Proces tvorby

Proces tvorby byl pro komiks víceméně klasický. Prvotní mini skica na papíře, hrubá skica v digitálním souboru, detailnější skica, finální tuš. Díky digitální technice tvorby jsem mohl tuš, vrstvit, mazat a překreslovat dle libosti. Zejména ze začátku práce na komiksu jsem místo klasického "inkingu" tuší spíše maloval a vytvářel mnoho vrstev, než jsem se dopracoval k finální podobě panelu.

Tvorbou komiksu mě provázela nespočet problémů. Zejména jsem musel čelit svým značným nedostatkům jako umělec a neustále se snažit zlepšovat, abych byl vůbec schopen některé složitější stránky realizovat. Komiks jsem kreslil večer po práci a často čelil zdravotním komplikacím kvůli mým záchvatům akutní zánětlivé artritidy mé kreslicí ruky a starým zraněním. V posledních měsících jsem v práci i skončil, abych byl schopen komiks dokončit.

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

4.1 Popis díla

HUSK je autorská komiksová kniha ve formátu 185x265 mm. Obálka je vytištěná na křídový matný papír 350g/m². Blok knihy je vytištěný na stejný křídový matný papír 200g/ m². Vazba knihy je lepená V2. Tisk byl proveden v Copy General v nákladu 3ks.

Příběh pojednává o arogantním superhrdinovi s temnou stránkou, jehož život se jednoho osudového dne obrátí vzhůru nohama. Potom co není schopen zachránit planetu Zemi před totální destrukcí, upadne v nemilost z milovaného hrdiny na nenáviděného samozvance. MOON-MAN chce pomstu a za svůj pád viní, svoji bývalou přítelkyni, která se mezitím stala vůdcem zbytku lidské populace na měsíci. Bude jeho pomsta úspěšná a nebo zjistí, že za svoje selhání může vinit pouze sebe?

4.2 Technologická specifiky

Všechny aspekty finální podoby komiksu byly vytvořeny digitálně, v programu Clip Studio Paint. Sazba stránek byla provedena v Adobe InDesign.

4.3 Přínos práce pro daný obor

Zhodnocení přínosu práce pro daný obor by mělo být na čtenáři samotném. Vynaložil jsem absolutní maximum svých sil na to abych vytvořil nejlepší možnou práci, jakou jsem byl schopen. Osobně bych za přínos bral volbu, v česku netradiční, superhrdinské tematiky, která může inspirovat další studenty.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

1. MATEU-MESTRE, Marcos. Framed ink: drawing and composition for visual storytellers. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.
2. LAURICELLA, Michel. Morpho: Muscled Bodies. San Rafael, CA: Rocky Nook, Inc, 2021. ISBN 9781681987590
3. MATEU-MESTRE, Marcos Framed ink 2: frame format, energy, and composition for visual storytellers. Los Angeles: Design Studio Press, 2020. ISBN 978-1624650536

6 RESUMÉ

For my bachelor's degree final assignment, I chose to create an authorial comic book. The medium of comics has been part of my DNA for decades now, and thanks to superhero comics in particular, I was able to discover many other, more obscure comic genres and authors.

My goal was to create a fairly straightforward story that had a nice visual "flow" and didn't over-rely on walls of ceaseless text. I created the whole comic in Clip Studio Paint and faced many issues during its creation.

The story follows an arrogant and "two-faced" superhero whose life is turned upside down when he fails to stop the total destruction of planet Earth. MOON-MAN has now fallen from grace and gone from a beloved hero to a hated vigilante recluse. MOON-MAN is not happy, he wants revenge, and the one person he blames for his misfortune is his ex-girlfriend who has, in the meantime, become the leader of the remaining human population on the moon. Will his revenge be successful, or will he find that perhaps the only person to blame for his misfortune is he himself?

7 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1: Vývoj postav, hledání designu kostýmů

Příloha 2: Thumbnaily

Příloha 3: Skicy stránek v digitálním dokumentu

Příloha 4: Finální provedení

Příloha 1: Vývoj postav, hledání designu kostýmů



foto: vlastní



SOLARIS

foto: vlastní

Příloha 2: Thumbnails

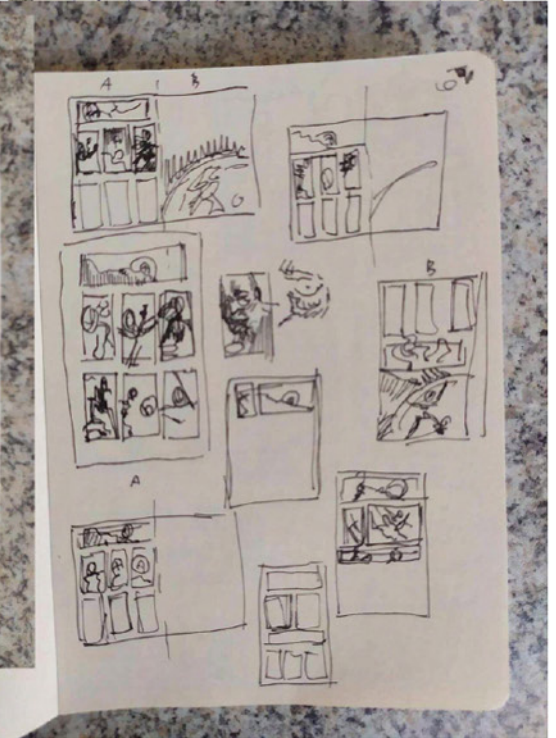
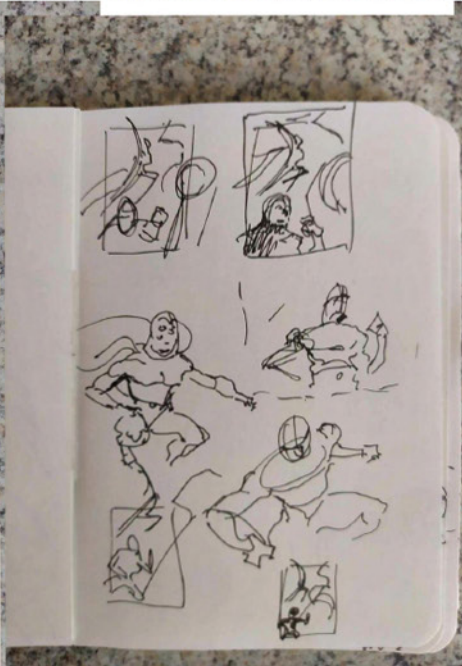
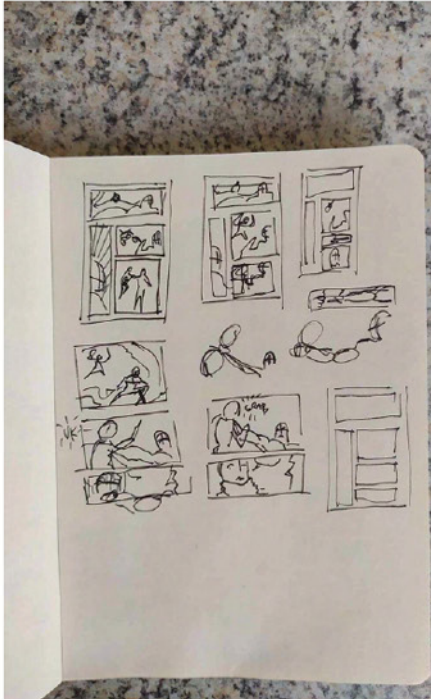
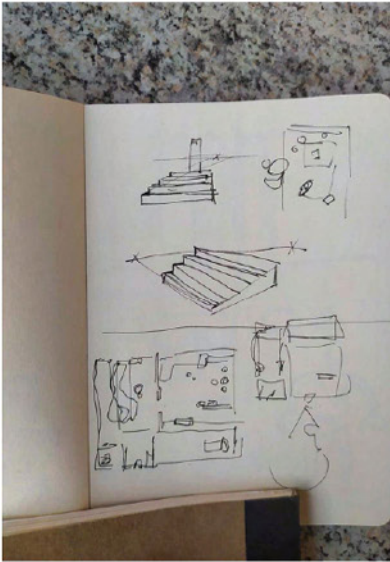


foto: vlastní



foto: vlastní

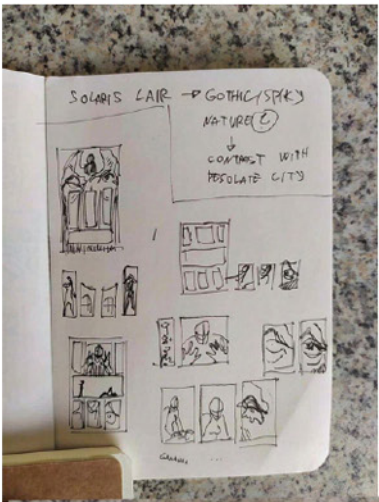
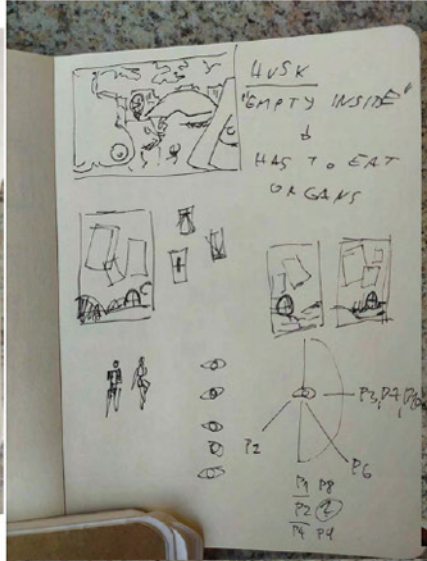


foto: vlastní

Příloha 3: Skicy stránek v digitálním dokumentu

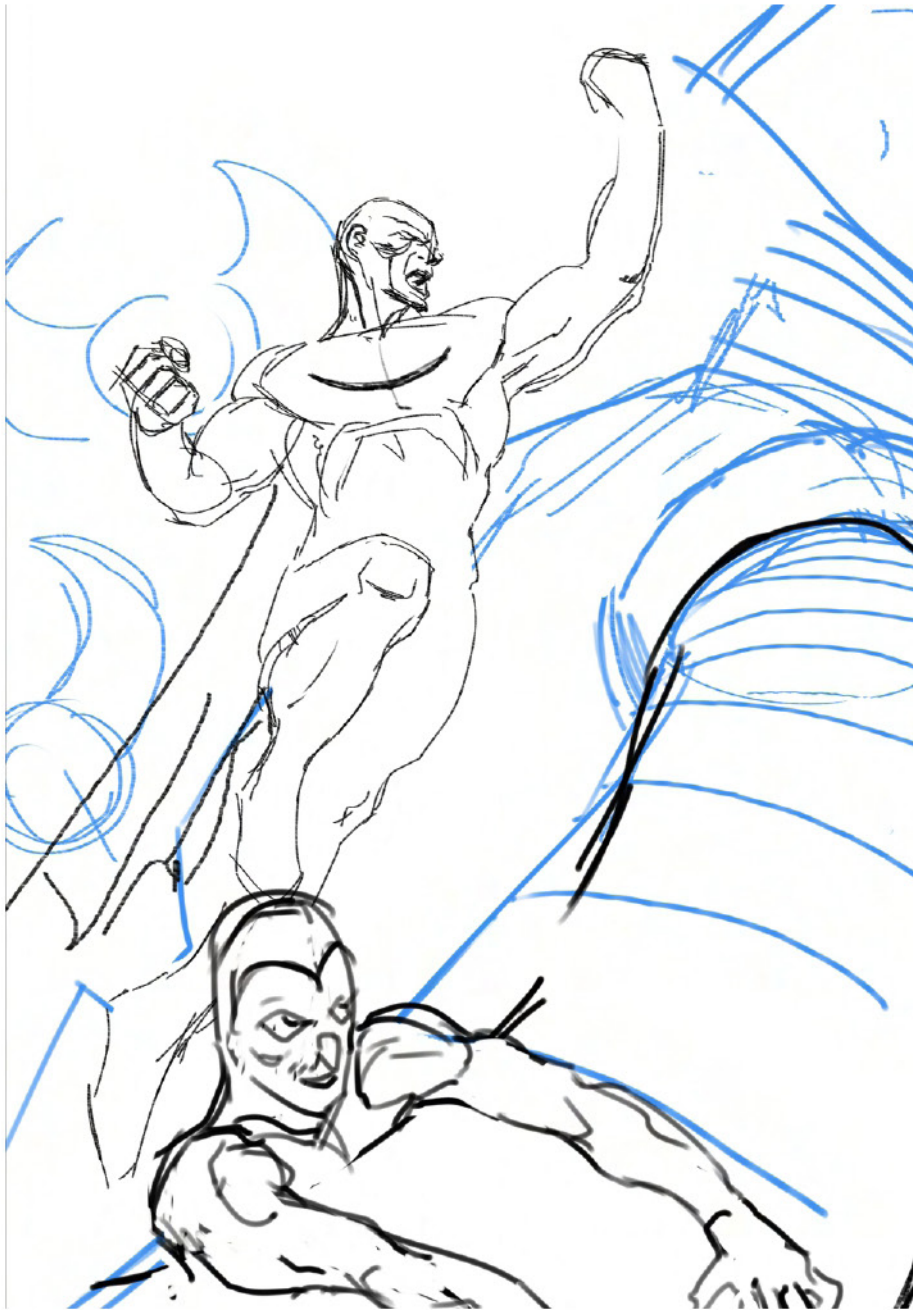
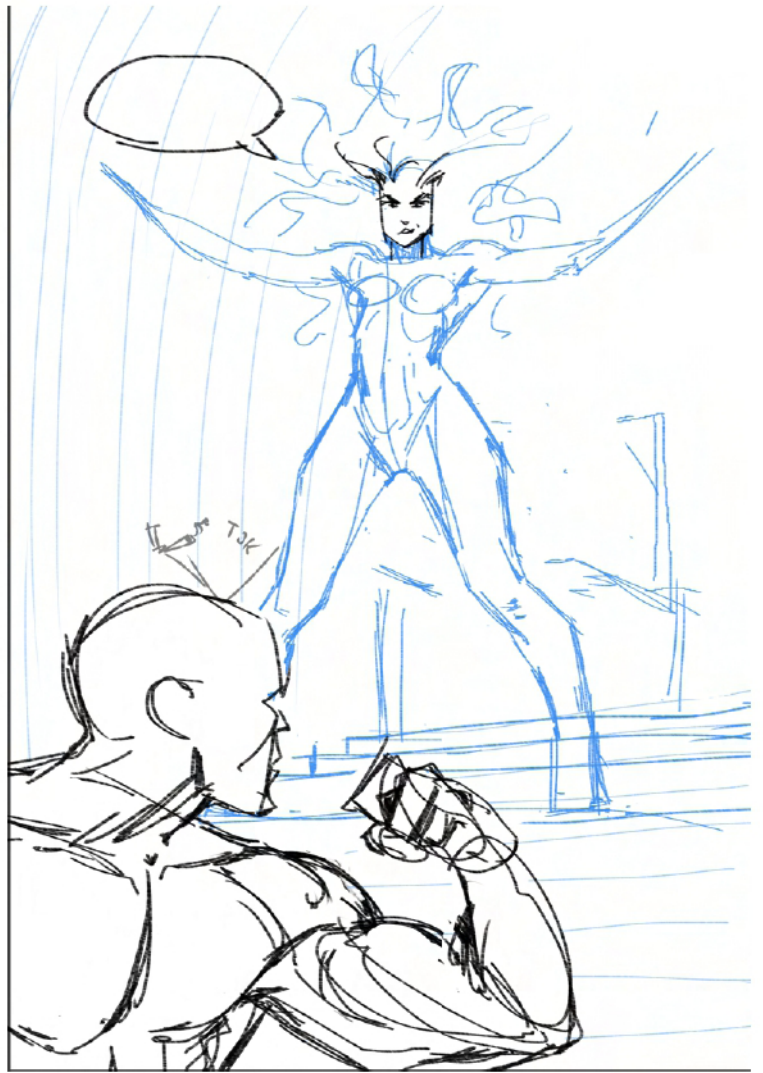
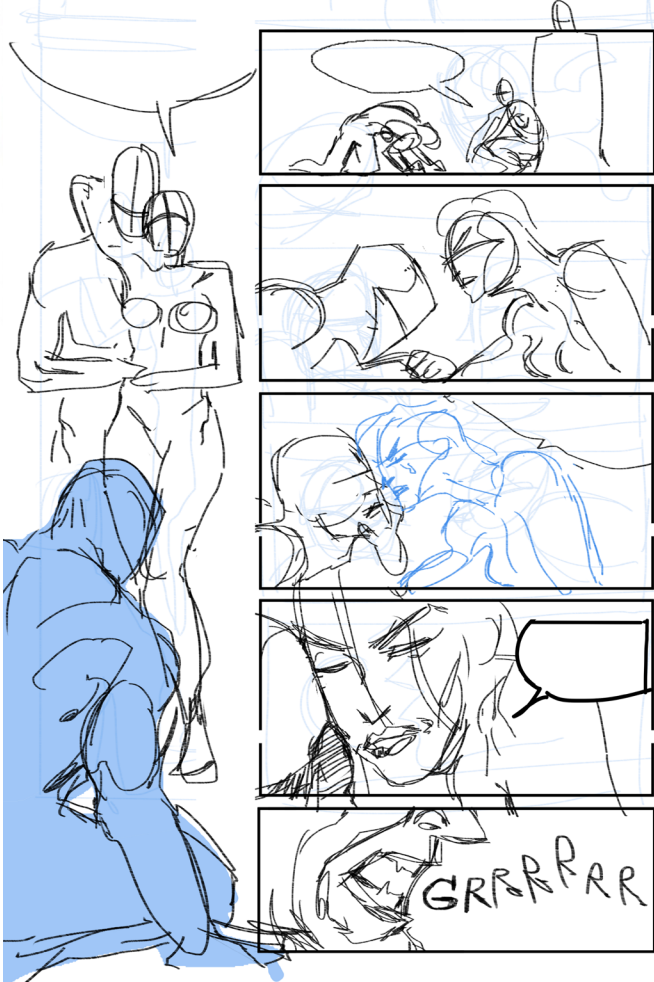
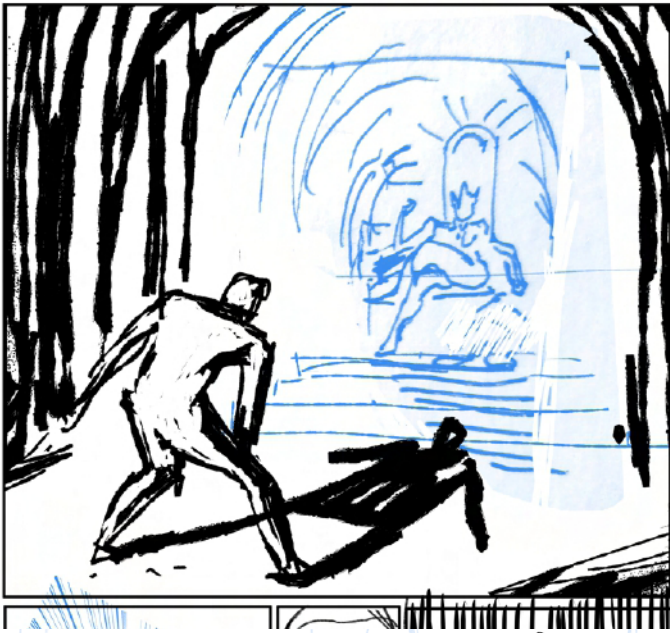


foto: vlastní



o: vlastní

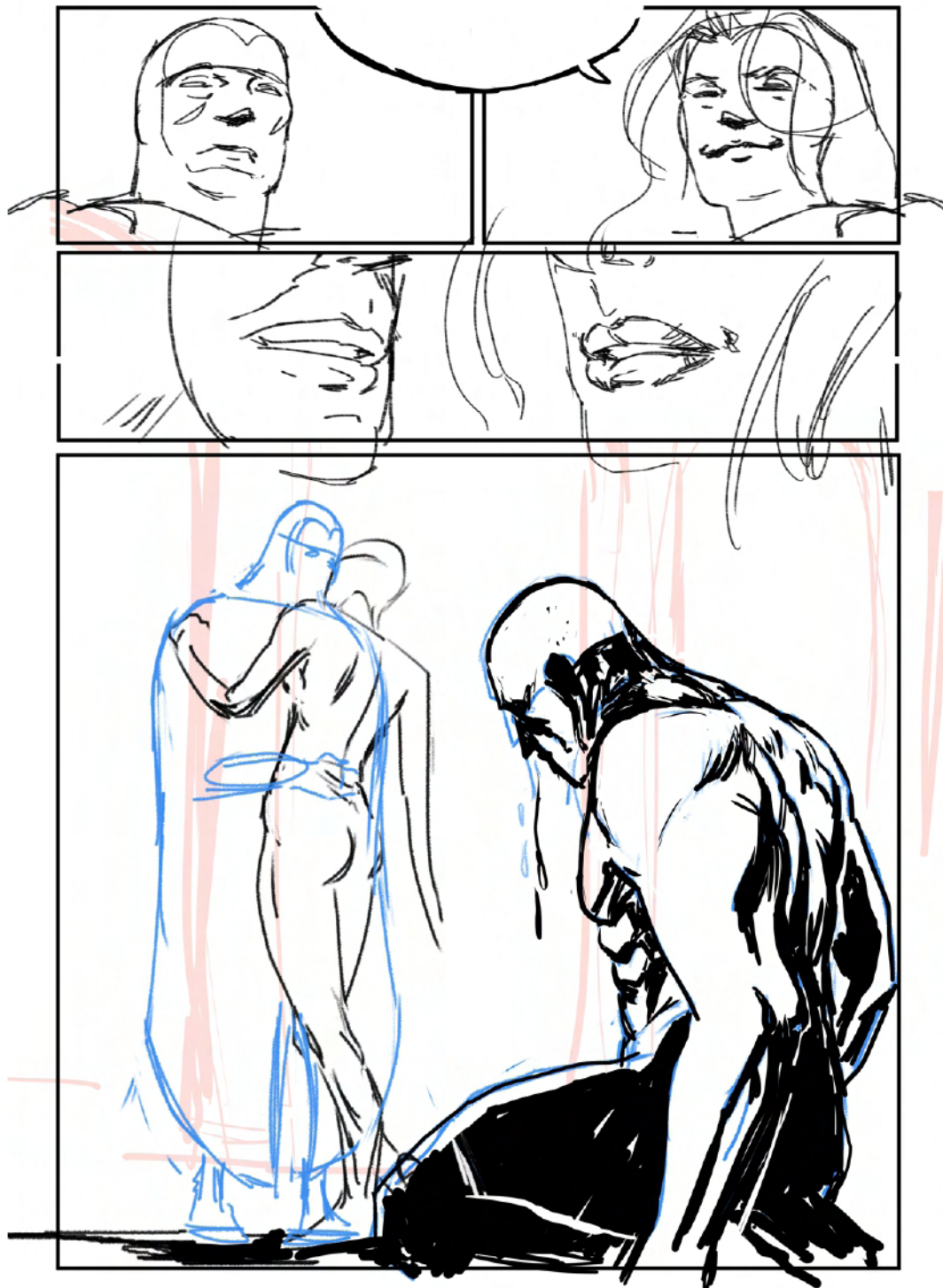


foto: vlastní

Příloha 4: Finální provedení



foto: vlastní



foto: vlastní