

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

Spare room

KOMIKSOVÁ KNIHA

Khaustova Anastasia

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

Diplomová práce

Autorská ilustrovaná kniha s prvky komiksu

dle vlastního námětu
Khaustova Anastasia

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 DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Anastasia KHAUSTOVA**
Osobní číslo: **D21N0077P**
Studijní program: **N0211A310007 Grafický design a ilustrace**
Specializace: **GI – specializace Komiks a ilustrace pro děti / MgA.**
Téma práce: **KOMIKSOVÁ KNIHA**
Zadávající katedra: **Katedra designu**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Tvorba autorského komiksu podle vlastního námětu.

Způsob realizace: Literární námět, rozkres jednotlivých stran, zkoušky výtvarných technik, finální kresba, lettering, skeny, předtisková příprava, tisk.

Cíl: Vytvořit čtivý, publikovatelný komiks.

Předpokládaný charakter výstupu: Minimální formát A5, počet stran minimálně 40, bude odevzdáno v tištěné podobě v počtu tří výtisků.

Rozsah průvodní zprávy: Minimální rozsah průvodní zprávy je stanoven na 3 normostrany textu plus obrazové přílohy.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

GAIMAN, Neil. *Vraždy a housle*. Ilustroval Dave MCKEAN. [Praha]: Netopejr, c2006. ISBN 80-86096-95-5.
LEMIRE, Jeff. *Essex County*. Přeložil Martina KNÁPKOVÁ. V Praze: Paseka, 2019. ISBN 978-80-7432-980-7. TAN,
Shaun. *Nový svět*. V Praze: Labyrint, 2012. ISBN 978-80-86803-21-0.
MAŠEK, Vojtěch a Marek ŠINDELKA. *Svatá Barbora*. Ilustroval Marek POKORNÝ. Praha: Lipnik, 2016. ISBN 9788090567979.
MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

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

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



L.S.

MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

Doc. akademický malíř František Steker v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 13. září 2022

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

Plzeň květen, 2023


.....
podpis autora

Obsah:

1 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE.....	8
2 PROCES PŘÍPRAVY A TVORBY.....	9
3 POPIS DÍLA.....	10
4.FINÁLNÍ PRODUKT.....	12
5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	13
6. RESUMÉ.....	14
7 SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH.....	15

1 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

Jednou jsem mluvila se svým kamarádem, který pracuje v divadle. Řekl mi jednu zajímavou věc. Ve většině divadelních her na jevišti spatříme jen tolik židlí kolik je potřeba pro představení. Jenom když chtějí vyvolat pocit realismu, přidají židle navíc.

Tato konverzace mě vedla k myšlence o tom jak v životě jsme vždycky obklopeni “nesprávným” počtem židlí. Je jich vždy málo, nebo moc. Ve většině v bytů máme víc židlí než je potřeba, ty čekají na návštěvu, oslavu, nebo patřili někomu, kdo už tu nebydlí, není. Tato absence člověka mne inspirovala k vytvoření 5 různých příběhů spojených s melancholickým pocitem prázdnoty na jedné úrovni a na druhé úrovni vizuálním použitím prázdných židlí jako společným detailem všech příběhů.

Každý příběh naráží na myšlenky o tom co po nás zůstane. To může čtenář vidět na obálce každého příběhu. Záměrem bylo už od obalky mírně ovlivnit vnímání čtenáře. Můžeme vidět biologické prvky které po sobě člověk zanechává jako je krev, pára, prach, hlen i umění.

Také jsem chtěla, aby každý příběh měl surrealistické prvky a zobrazoval neskutečný, nepohodlný svět, který je polo-prázdný a osamělý.

Žádný z příběhů nemá dialogy ani slovní doprovod. Záměrem bylo nechat čtenáře vlastním myšlenkám, nechat prostor k nedorozumění a vlastní interpretaci a vysvětlení dějů.

Rozhodla jsem pro černobílé zpracování, myslím si, že to pomohlo k vytvoření cílové atmosféry.

Mou inspirací byl německý filmový expresionismus. Fascinují mě jeho výrazné stíny a nerealisticky působící prostředí.

Také jsem pro inspiraci použila filmy od Davida Linha. Inspiruje mě způsob jakým vypráví surrealistické příběhy. Chtěla jsem, aby mé komiksy měly nějakou vnitřní logiku ne však logiku skutečného světa, ale logiku snu.

Cílem me práce bylo vytvořit sbírku komiksů, zpracovaných originalním a nekomerčním stylem.

2 PROCES PŘÍPRAVY A TVORBY

Začala jsem tím, že jsem vymyslela zápletku a téma každého příběhu. Témata jsem vytáhla z vlastní zkušenosti, soustředila jsem se na to jaké úzkosti potkávám v každodenním životě. Dalším krokem bylo nakreslit thumbnailové náčrty. To byl jeden z mnoha rozdílů v postupu práce od postupu, který jsem v minulosti zvolila pro svůj komiks pro bakalářskou práci. Thumbnails se zároveň staly mým scénářem. Tím že má práce neobsahuje textový doprovod, bylo pro mě důležité aby příběhy dávali smysl i bez dopomoci textu.

Dále bylo nutné vytvořit černobílý storyboard. Tento storyboard mi pomohl ve vytváření konzistentního vzhledu prostředí. Doufala jsem že kompletní storyboard by mi dovolil se v další fázi soustředit pouze na kreznou část a nikoli na příběh a vytvořit tak více malířský vzhled.

Následujícím krokem byl rendering. Tento krok zabral nejvíce času. Použila jsem techniku digitální malby s texturou uhlí.

V průběhu práce jsem se potýkala s mnohými komplikacemi. Me výtvarné vyjádření se lehce změnilo ke konci práce. Byla jsem kvůli tomu nucena překreslit už hotové stránky, aby jsem dosáhla jednotného vzhledu.

3 POPIS DÍLA

Finální práce je 60 stránkový komiks, vypracovaný digitálně s texturou uhle. Autorský komiks je rozdělený na 5 krátkých příběhů, které jsou spojené vizuálně tématem prázdných židlí. Příběhy jsou oddělené černými stranami s jemným detailem. Jsou číslovány římskými číslicemi.

1. komiks

Pracovní název komiksu je Divadlo. Myslela jsem si, že to bude patřičné začít sbírku prostředím, které mě k námětu přivedlo a inspirovalo mě k tvorbě.

Komiks začíná nejasným, rozostřeným obrazem královny na trůně s postavami na stranách, tito rytíři jí na dalším panelu zajmou. Záměrem bylo hned první stranou uvést diváka do snové atmosféry.

Na dalších stranách vidíme jak královně setnou hlavu. Blízký záběr na samotnou hlavu je jasný a ostrý, slouží tedy jako kontrast k první stránce. Čtenář zjišťuje, že děj je součástí divadelního představení. Dav lidí v obecnstvu je skoro nerozeznatelný, ale vidíme náznak jak tleskají. Závěsy se postupně zavírají, překáží jim hlava, která hledí do dálky.

Po představení uklízeč vytírá kaluž krve po popravě. Vidíme jak jeho sleduje osamělá postava v hledišti. Je to ona herečka královny, která je spokojena svým výkonem.

Skrze pootevřené závěsy můžeme vidět náznak trůnu, a jednu postavu. Je zrcadlem předchozí stránky. Herečka se dívá ven přes závěsy, dívá se na svůj trůn, které stojí majestátně, uprostřed skoro prázdného divadla. Herečka pomalu jde k trůnu, vidí více prázdných sedadel. Sedá si na trůn, sundává vlastní hlavu z ramen a padá z trůnu mimo náš zrak.

Tento příběh měl znázornit pocity herců, a celkové umělců. Pocity z nestability jejich povolání. Jak je těžké oddělit sebe samotného od vlastní práce, obzvláště když sám umělec bývá ten, komu na jeho práci záleží nejvíce.

2. komiks

Pracovní název je Kavárna.

Na první stránce se díváme na kavárnu. Vidíme slečnu jak hledí z okna a vidíme, že má společníka. Slečna vypadá nejistá, dívá se na svého společníka. My ale nevidíme jeho obličej. Pár se drží za ruce. Z pohledu společníka vidíme jak se slečna opět smutně dívá se z okna.

Postava slečny začíná dávat židle nahoru. Vidíme kavárnu zvenku, a jak jsou uvnitř nahromaděné židle. Rozléhá se před námi krajina prázdných stolů se židlemi nahoře. Na další dvojstraně stoupá věž sestavených židlí. Na vrcholu sedí naša hrdinka. Krajina se stoly a nekonečným počtem věží sestavených z židlí pokračuje a na vrcholcích stojí lidé. Na poslední straně naše hrdinka vidí dalšího člověka, neví zda je to její společník z kavárny nebo ne, ale můžeme to předpokládat.

Původně jsem zamýšlela tento příběh o stesku a smutku po člověku, který zemřel. Nakonec jsem se ale rozhodla nechat na čtenáři, jestli si sám bude myslet, jestli je někdo z postav posmrtní. Více mi šlo o zobrazení pocitu ztráty, a myslím si že okaté znázornění smrti by zlacnilo příběh. Člověk může ztratit někoho blízkého i jinak než smrtí. Může ztratit pouto ke svým nejbližším během života i bez smrti. Jedna ze stran byla během tvorby v procesu nahrazena jinou, tuto vynechanou stránku je možné najít v příloze 4.

3. komiks

Pracovní název Paneláky.

Pohled ukazuje celek okna, pak seskupení paneláku a pak tyto samé paneláky ale jiné, bez oken. Transformují se v nohy od židle.

Pod touto židlí stojí malý člověk. Sedí osaměle v pokoji. Vidíme jak se choulí a choulí do kuličky. Skutečně se schoulí a zabalí do sebe až se změní na malinkou kuličku a exploduje. Přetváří se v prach, který je vidět v paprscích světla, prostupujícího oknem paneláku. Prach odlétá oknem ven. Prach letí tmou do dálky noci.

Tímto komiksem jsem chtěla zachytit pocit osamělosti, i když je člověk obklopen městem plným dalších lidí, může mít město nepřátelskou atmosféru. Tlačí na jedince dokud se z tlaku nezmění v prach.

4 komiks

Pracovní název je Figura.

Začínáme záběrem na židle umístěné v kruhu s dlouhými stíny. Vidíme jak nahá postava jde a sedá si na židli. Naše hrdinka je figurální modelka na umělecké škole. Při této hodině pomalu usíná. Koukáme na detaily jak jí někdo ze studentu kreslí, detaily kresby.

Kresba se přetváří s pouštní krajinou. Hrdinka nachází jeskyni a vstupuje do ní. Zanechává otisk ruky v jeskyni, vedle dalších rukou na jeskynní malbě. Ruce se táhnou za naší hrdinkou. Modelka se probouzí a má černé ruce od maleb z jeskyně.

V tomto příběhu jsem chtěla zobrazit chvíli známou všem studentům z prostředí uměleckých univerzit. To, že model může občas usnout. Je to prostředí zvláštní. Prostor ve kterém jsme akceptovali, že sedí jeden nahý člověk mezi mnoha oblečenými lidmi, kteří jej dokonale studují a prohlížejí a to i několikrát do týdne. Přemýšlela jsem o tom, o čem se může modelovi zdát, když před námi usne. Lidské tělo zblízka vypadá jako krajina, tak jsem se rozhodla, že naše hrdinka se ocitne v krajině, která na začátku vypadá jako nahé tělo. Chtěla jsem přidat napojení na minulost, na vznik pravěkého umění, které v své podstatě je to to samé co děláme dnes. Pozorování, studování a zaznamenávání uhlím, na stnu jeskyně nebo na papír.

5. komiks

Pracovní název Nemocnice.

Sledujeme postavu jak se přibližuje k budově, přistupuje ke dveřím a čeká až mu někdo otevře. Někdo mu otevírá a ocitáme se na chodbě v nemocnici. Chodba se stává bludištěm. Náš hrdina se dívá na strop, ze kterého pomalu kape černá tekutina, a usazuje se na židli. Hrdina začne křičet. Rozkládat se a trávit se. Na poslední stránce vidíme jak se roztéká a mění na černou tekutinu.

Tento příběh zachycuje úzkost z návštěvy nemocnic, jejich ne vždy hezké prostředí a strach z toho jak nás tělo může zradit. Je to připomínkou křehkosti našeho bytí. Byla jsem inspirována Francisem Baconem, a jeho malbou.

Podle mého názoru, silnou stránkou mého dílu je atmosférické působení na čtenáře. Myslím si, že se mi podařilo nakreslit komiks který působí jak melancholické tak i suarelistický. Take za silnou stránku považuji zvolený mnou styl, který není tepický pro komerční komiks.

Zkusila jsem si techniku napodobující malbu, která pro komiks není úplně typická. To jestli tato kombinace funguje je pro individuální vkus a názor čtenáře. V každém případě předává atmosféru, kterou jsem zamýšlela a funguje pro vyprávění mých příběhů.

4.FINÁLNÍ PRODUKT

Kniha obsahuje 5 krátkých příběhů v rozsahu 60 stránek. Formát je 210x260 mm, tedy dvojstránka 420x260mm. Pro tuto práci jsem naschvál vybrala nekomerční rozměry. Myslím je to jedinečná možnost vytvořit práci, která není omezena tradičními velikostmi formátu. Tento formát je dělaný na míru mé práci a jejimu vizuálu.

Práce byla vytištěna ve studiu Voala. Vytvořila jsem krabičku, do které se hezky vejde všech 5 příběhů s natisknutou obálkou. Bylo těžké se rozhodnout jestli mám použít více nebo méně texturovaný papír. Rozhodla jsem pro střední cestu, a vybrala jsem málo texturovaný matný papír.

5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

GAIMAN, Neil. Vraždy a housle. Ilustroval Dave MCKEAN. [Praha]: Netopejr, c2006. ISBN 80-86096-95-5.

LEMIRE, Jeff. Essex County. Přeložil Martina KNÁPKOVÁ. V Praze: Paseka, 2019. ISBN 978-80-7432-980-7. TAN,

Shaun. Nový svět. V Praze: Labyrint, 2012. ISBN 978-80-86803-21-0.

MAŠEK, Vojtěch a Marek ŠINDELKA. Svatá Barbora. Ilustroval Marek POKORNÝ. Praha: Lipník, 2016. ISBN 9788090567979.

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

6. RESUMÉ

My diploma thesis is an original silent comic book of 60 pages, that contains five short stories. It is drawn digitally, by using charcoal texture, the whole book is black and white.

The idea was inspired by theatre, where on stage is usually put the number of chairs that the number of characters in a play, and only in plays where there is a stride for realism more chairs are used. Because in real life we are surrounded by empty chairs that remind us of the absence of people.

It's untraditional comics meant to be an aesthetic experience to a reader, that will make readers' minds wonder about different existential questions.

Printing was done in Voala in Prague and 3 copies were made.

7 SEZNAM OBRAZOVÝCH PŘÍLOH

Příloha 1

Ukázka storyboardu

Příloha 2

Stránky s nepoužitou stylizací

Příloha 3

Porovnání aktuálního a předchozího písma

Příloha 4

Nepoužitá stránka

Příloha 5

Hotový výtisk komiksu

Příloha 1
Ukázka storyboardu















