

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta Designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Stíny identity
DIGITÁLNÍ KOMIKS
Matyáš Tošovský

Plzeň 2018

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

Stíny identity
DIGITÁLNÍ KOMIKS
Matyáš Tošovský

Vedoucí práce: Doc. M. A. Barbara Šalamounová
Katedra výtvarného umění
Fakulta Designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2018

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2018

.....

Podpis autora

OBSAH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	6
2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE.....	11
3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY.....	13
4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	17
5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	18
6 RESUMÉ.....	19
7 SEZNAM PŘÍLOH.....	20

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

V útlém dětství při seznamování se se superhrdiny a především s tím, co v ČR vydávalo nakladatelství CREW, jsem měl snahu tvořit své vlastní komiksy, které měly většinou rozsah jedné až dvou stran.

Byly to výkony krátké, ale usilovné, s ideálem dosáhnout vytvoření něčeho monumentálního. Své pokusy jsem začleňoval spolu s výstřížky a přepisovanými články z časopisu ABC za sebe do stran a pravidelně tvořil časopis Drak.

S přibývajícím věkem narůstaly i mé ambice. Patý rok základní školy jsem se rozhodl vydávat časopis ve své třídě. Několik týdnů, až měsíců, jsem přemlouval dva ze svých spolužáků, aby nakreslili komiks, který by se stal součástí zbrusu nového a “prvotřídního” časopisu. Oba to zprvu zásadně odmítali, ale po mém ustavičném naléhání jeden z nich svolil a nakreslil dva dvoustránkové komiksy se sirkovými panáčky.

Když jsem přinesl hotové první číslo časopisu do školy, nikdo o něj nejevil zájem a mé nadšení tvořit časopisy se i spolu s Drakem zřítilo do propadliště dějin.

Dospíval jsem, šel na střední obchodní školu, stal se vášnivým tanečníkem hip hopu, měl první známosti, a touha kreslit se vzdálila na míle daleko. I přesto se objevil unikátní záchvěv komiksového ducha, který později sehrál zásadní roli při volbě mé budoucí kariéry. Při hodinách německého jazyka jsme dostávali zpět úzké proužky papíru s opraveným testem z časování sloves. Moje mysl se nezabývala ani tak známkou, jako ideálním formátem pro vznik dalšího pokusu oslovit širší publikum. Obrátil

jsem test a na zadní stranu začal při hodině kreslit komiks Kurietko Knobloch. Krátké satirické příběhy extravagantně (až zle) zpracovávaly třídní charaktery jednotlivých spolužáků. Velkou inspirací byla už předem vytvořená studna přezdívek a posměšných přirovnání vymyšlených spolu s mým kamarádem Davidem Barancem během dvou let na obchodní akademii. Co postava, to spolužák. Knobloch bylo například příjmení spolužáka Lukáše Knoblocha, který si geloval vlasy do ofiny, a používal při tom větší množství gelu, než by bylo vhodné. Dostal přezdívku kuře a hlavní prostor v nově vznikajícím díle. Dalším charakterem byl Zajda Tonda, zajíc inspirovaný Tondou Omelkou, rozlitaným jinochem s dlouhými blondatými vlasy. Následoval peníz Many, krtek Filip Linha, Šíňa pomeranč či tučňák Mähring.

Kurietko Knobloch měl v třídě ohlas. Bez mého většího přičinění si spolužáci komiks posílali a některým prvkům se společně smáli. Vrcholem byl pak paradoxně moment, kdy mi při probíhající hodině němčinářka vzala právě dokreslený díl a s úmyslem potrestat mě ho začala číst nahlas. Spolužáci se smáli, já vysvětloval, a lepší reklamu jsem od té doby nedostal.

Po maturitě následovaly tři pracovní roky, během kterých jsem vystřídal několik pokojů, bytů a spolubydlících. Zhruba v polovině tohoto tříletého období jsem se i díky chvále a podpoře od tehdejšího spobudlícího Michala Kudely a jeho přítelkyně Anny Korhoňové rozhodl, že svůj život zasvětím komiksu.

Tento impus jsem hned druhý den ráno přetavil do konkrétní podoby. Vznikla první strana Kuře Knoblocha, díla čerpajícího z předešlého Kurietka Knoblocha a ovlivněného filmy

(Pán prstenů¹), hrami (World of Warcraft²) a komiksy (Wolverine, 30 dní dlouhá noc³, Tajné války⁴). Z kurietka se stalo kuře, ze Zajdy Tondy Tondor a z dalších postav podhoubí pro vznik vážného fantasy komiksu s příměsí dramatu.

Hlavní myšlenkou bylo vytvořit epický příběh neodvratného zla na platformě uvolněného grafického románu měnícího kvalitu i zobrazení, avšak s uceleným dějem. Stvořit nekončící reflexi mého výtvarného i filozofického vývoje jako autora. Kuře Knobloch má aktuálně 71 stran a dále pokračuje. Jeho tvorbou jsem získal velmi cenné zkušenosti ohledně stavby stránky a zpracování textu.

Kromě domácí tvorby jsem poprvé v životě začal navštěvovat kurzy kresby v Praze na VOŠ a Střední umělecké škole Václava Hollara, které mi dopomohly po roce a půl k úspěšnému přijetí na Fakultu designu a umění Ladislava Sutnara ZČU, obor Komiks a ilustrace pro děti.

První komiksovou prací již v roli studenta "Sutnarky" byl pětistránkový příběh na téma "největší přání" pod vedením Mga. Marie Kohoutové. Snažil jsem se zadání uchopit v kontextu vlastní touhy upozornit na vzácnost a důležitost vědění. Velkým impulsem zde bylo AFO (Academia film Olomouc), vědecko-dokumentární festival, kde jsem měl ten rok poprvé možnost vidět naživo Richarda Dawkinse a Lawrence Krause. Kulisy pro můj příběh vytvořil dystopický svět, kde nefunguje vláda

¹ The Lord of the Rings [film]. Režie: Peter JACKSON. 10.01.2002 Warner Bros. CZ

² World of Warcraft [PC hra]. BLIZZARD ENTERTAINMENT. ³ 30 dní dlouhá noc [komiks]. Napsal Steve NILES. 2003, Comics Centrum. ⁴ Marvel super heroes Secret Wars [komiks]. Napsal Jim SHOOTER, ilustroval Mike ZECK. 2010, BB/art s.r.o.

a moc je držena v rukou barbarských kočovných kmenů. Hlavní postavou je syn zavražděných vědců Richard Kraus (jako pocta R. Dawkinsovi a L. Krausovi). Kraus se snaží pokračovat v šlépějích svých rodičů, shromáždit co nejvíce lidského poznání a zakonzervovat ho pro další generace. Společníkem mu je ruský dobrodruh Vladimir Petrov, který ho nejen dostane z deprese po ztrátě rodičů, ale pomůže mu také nést břemeno racionality ve světě chaosu.

Šlo mi především o to, předložit čtenáři vědění, jako něco, co bylo budováno po generace, křehkou jedinečnost, která může být snadno zapomenuta.

Komiks jsem nakreslil tužkou s černým fixem a text vysadil ve Photoshopu.

Příběh černého kluka je v pořadí mým druhým počinem. Báseň z první německé knížky pro děti *Der Struwwelpeter*⁵ Heinricha Hoffmana nabídla ke zpracování téma rasové nenávisti. Ve věci rasismu je velkou kapitolou Amerika. Bílý muž zde nejprve vytrhl kontinent z rukou indiánů, poté se snažil ospravedlňovat otroctví biblí, organizoval rasovou segregaci, byl svědkem černého nacionalismu, uznal hodnotu muže černého a zvolil si ho prezidentem. Můj Příběh černého kluka tedy dostal o něco modernější háv 20. století a byl zasazen do jižanského maloměsta. Původní báseň v mém provedení ilustruje nenávist mladých bělochů i ojedinělou rozvážnost policisty (v originálu sv. Mikuláše).

⁵ Ježipetr [kniha]. Heinrich HOFFMANN. 2004, Kalich.

Technika byla stejná jako u Projektu největší přání, s tím rozdílem, že zde jsem šel do mnohem větší realističnosti. To mi ukázalo potřebnost píle, protože s nabývající realitou je třeba i zručnější a propracovanější kresby.

Komiks jsem vypracoval již pod vedením Doc. M.A. Barbary Šalamounové. Následně byl spolu s pracemi spolužáků vystaven v Plzni a Německu, jako součást Kulturního jara 2017 za podpory Česko-německého fondu budoucnosti.

V dalším semestru přišlo na řadu zadání „nemoc“. Konkrétně vzteklna. Ozvala se moje morbidní a depresivně laděná část duše a já stvořil komiks Ďábel v nás vyprávějící příběh profesora biologie ve středních letech, který si vyléčí svou hlubokou zášť vůči společnosti a životu na studentech, navštěvujících jeho lekce. Vždy mne fascinovali vysoce inteligentní zločinci typu Hannibala Lectera, kteří dokážou směřovat své okolí do vyhloubené propasti zla. Můj Nazar Lisický přetváří svůj vnitřní svět do podoby rádoby racionální msty. Hluboce zvrácená persona servírovaná divákovi spolu s tragickou minulostí a přívětivou tváří mi měla pomoci vymodelovat nejistotu, zbortit divákovu ochranou zónu a uvrhnout ho do pochybností.

Stěžejním prvkem se stalo zapojení jednotlivých stádií a příznaků neléčitelné vztekliny. Uzavřený v bytě byl čtenář za příslibu věčného života nainfikován virem a ponechám smrti.

Po nakreslení dvanácti stran tužkou a fixem jsem ve Photoshopu postprodukčně přidal dvou až třibarevné schéma pro každou scénu. Za pomoci sytých barev a kontrastu stínu a světla byla navozena atmosféra vyhrocené situace pražského bytu, tolik potřebné pro dramatický závěr.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY, CÍL PRÁCE

Důležitým aspektem vlastní práce je motivace, bez ní by k ničemu významnému nedošlo. Při jejím stanovení jsem se musel zeptal sám sebe: který projekt mi přinese nejvíc zkušeností? Čeho chci dosáhnout? Bude možné práci zpeněžit?

Motivace je poskládána z mnoha faktorů dávajících člověku význam a smysl, bez kterých se u většího projektu neobejdete.

Věděl jsem, že chci posunout laťku a vyprodukovat svůj první delší komiks. Jako klasické řešení se nabízela běžná papírová forma, kterou bych mohl využít především pro rozšíření mezi publikum mých bývalých známých a kamarádů, jež jsem poznal během tanečního období.

V hlavě mi plula myšlenka paperbacku. Byl jsem si jistý tím, že chci rozvinout již vybudovaný fantasy svět Vengoru (Kuře Knobloch), kde se nabízelo hned několik dějových linek.

Zatímco mysl zpracovávala problém, schylovalo se ke CRWECONu (komiksový festival nakladatelství CREW). Věděl jsem, že mým dalším myšlenkám by mohla notná dávka inspirace zásadně pomoci.

Festival se konal v prostorách pražského Crossclubu. Mou pozornost ihned upoutal stánek, u kterého stál Robert Alocai. Promoval projekt Nanits⁶, využívající digitální platformu smartphonů a tabletů. Šlo o aplikaci pro čtení komiksů s mezinárodním dosahem. O projektu jsem věděl z facebookových reklam a zajímal mě. Robert mi nabídl k vyzkoušení prolog

⁶ www.nanitsuniverse.com [17.4.2018]

Nanits Chronicle, vlajkového díla aplikace.

Komiks se odehrával v jednolitém skrolovacím pásu. Velkou předností byly různou rychlostí posouvající se vrstvy, či okna, což tvořilo skvělou iluzi prostoru. Na pozadí mi hrála ve sluchátkách podkresová hudba a odebraná nutnost listovat nabízela divákovi lepší pohlcení dějem.

Když jsem skončil s testem, pan Alocai se zmínil, že součástí projektu je i počítačová aplikace pro autory, kde je možné dílo vysázet a poté exportovat do Nanits. Věděl jsem, že tohle je to, čím se chci příští dva semestry zabývat. Domluvili jsme si schůzku.

Zhruba za dva týdny proběhlo setkání v Paralelní polis v Praze. Přinesl jsem a odprezentoval svoje portfolio. Robertovi se práce líbily. Ještě však vše musel prověřit art director. V následujících dnech mě kontaktoval Michael Petrus (spolutvůrce projektu), se kterým jsme se domluvili na dalším postupu.

Má dosavadní práce ještě nebyla dostatečně přesvědčivá, ale po následném předložení konceptu artu jsem si získal Michalovu důvěru. Dostal jsem tedy možnost si pod Nanits vydat digitální komiks, který bude případně zařazen do rubriky začínajících autorů.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

Zásadním a prvotním bodem přípravy je uvědomit si specifika dané platformy a tomu přizpůsobit tvorbu.

U jednolitého skrolovacího pásu, kde je smyslem využívat různé rychlosti panelů, je třeba zvolit jiný postup kresby, než jaký autor zná při kresbě klasického stránkového formátu. Určil jsem si tedy v první řadě typické rozlišení mobilů a tabletů 16:9, se kterým jsem poté počítal při další práci. Následovalo podrobné studium již vydaného komiksu *Nanits Chronicle* a způsobu, kterým autoři využili nových možností prostoru, přechodu a zvuku. Součástí přípravy bylo také vypracování scénáře, postav a prostředí, ve kterém se příběh měl odehrávat. Scénář musel být převeden do konkrétních scén, tak aby celý děj zabral maximálně okolo 150 framů. Zde jsem čerpal ze svých zkušeností nabraných během studia vysoké školy a tvorby *Kuře Knoblocha* a použil zavedený a funkční postup, při kterém vyjmu nejvíc podstatné části, ty rozfázuji na nejnutnější počet oken, a teprve poté přidávám další vrstvy příběhu. Když mám hotový tento základ, vypracuji storyboard, u kterého dojde na konkrétní dramatická pojetí jednotlivých scén. Další a konečnou starostí v procesu přípravy je uvědomit a naplánovat si, jaké jsou reálné časové možnosti a podle toho zvolit obtížnost a komplexnost zhotovení.

Přechozí zkušenost mě naučila, že nejlepším postupem je vypracovávat každou část komiksu najednou. Nemíchat kresbu s kolorováním, ale nejdříve vše nakreslit, poté dodat barvy a nakonec vysázet textem. Díky tomu má člověk možnost dosáhnout lepší kvality zpracování jednotlivých částí, eliminovat

chyby a měnit vlastnosti daných bloků práce, aniž by si tím práci rozbil. (Příkladem může být překreslování. Pokud je práce průběžně kolorována, pak oprava kresby u již barevné části znamená dvojnásobek starostí, jelikož člověk musí následně opravit i barvy.)

Začal jsem tedy postupně převádět storyboard na jednotlivé listy A4 a A3 papírů, kde jsem měl rovržené schéma 16:9 a podle toho počítal i s velikostí jednotlivých framů. Hlavním kresebním artiklem bylo pozadí, na které jsem využíval A3 reprezentující zhruba jednu a půl obrazovky, a kde docházelo k nejobtížnější části celé práce, zpracování přechodů.

Podkresbu tužkou jsem zvýraznil několika černými fixy s odlišným průměrem hrotu pro lepší vytvoření prostoru.

Kompletně nakreslená práce prošla skenem a očíslované framy byly připravené dostat barvy.

Můžu říct, že v tomto momentu nastala druhá fáze přípravy, kde došlo k nové kalkulaci zbývajících času a volbě takového způsobu koloringu, který byl uskutečnitelný a umožňoval nechat dostatečnou časovou rezervu pro vysázení textu, hudby a celkovou postprodukci v programu Nanits.

Čas mě tlačil do jednoduchosti. Paní Šalamounovou mi byl doporučen komiks Doba Ledová⁷ od Nicolase de Crécyho, který mě utvrdil ve funkčnosti řešení o kterém jsem přemýšlel. Rozhodl jsem se využít vodovkových textur jako podkladu doplněného o barevné přechody jednotlivých prostorových plánů.

Vyzkoušel jsem pár textur zpracovaných tímto postupem

⁷ Doba Ledová [komiks]. Nicolas DE CRÉCY. 2008, Meander.

a výsledek byl velmi uspokojivý. Pro každou jednotlivou scénu jsem poté nacházel novou originální texturu, která by co nejlépe vystihla atmosféru scény, a přes funkci multiply zprůhledňoval vodovkové vzorce a pod ně sázel barvy. Vznikaly tak komplexně vypadající struktury příjemné pro oko.

Mínusem používání textur však je, že dochází k celkovému zploštění obrazu a zapadnutí postav. Řešení pro tento problém jsme našli s paní Šalamounovou v zesvětlení hrdinů, čímž bylo docíleno jejich oddělení od plánu, ve kterém se nacházeli.

Další nedostatek se týkal špatné orientace diváka mezi jednotlivými postavami. Charaktery měli příliš podobnou anatomii a výraz v obličeji. V tomto případě opět díky radě při konzultaci jsem jako řešení využil silné stránky aktérů příběhu spočívající v propracované a odlišné výzbroji. Každá z hlavní postav dostala přidělenou barvu, kterou jsem zvýraznil jejich charakteristické brnění.

Práce s kontrastem tyto aspekty jednolitých ploch odělených barevnými tóny s vystupujícími postavami následně upravila do uceleného vizuálu.

Poslední na řadu přišla sazba textu a celková postprodukce. Nejdřív jsem vysázel komiks nanečisto ve Photoshopu. To mi pomohlo udělat přechody mezi jednotlivými pozadími, určit si velikosti framů s písmem a jejich vhodné umístění. Práci jsem průběžně rozstříhával na menší části ve velikosti jedné obrazovky a testoval na svém Huawei ALE-L21. Pro výběr písma jsem použil webovou knihovnu [Fontsquirrel](http://www.fontsquirrel.com)⁸.

⁸ www.fontsquirrel.com [17.4.2018]

Font Alegreya splňoval kriéria vizuálu i čitelnosti potřebného pro malou obrazovku mobilního telefonu.

Konečný výsledek byl převeden do aplikace Nanits, kde byl doplněn o vhodně vybranou zvukovou stopu a vyexportován.

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

Výstupem bakalářské práce je digitální komiks Stíny identity, jako součást aplikace Nanits, využívající „nekonečného“ skrolovacího pásu s různými rychlostmi vrstev, a podkresové hudby.

Příběh vypráví o migrujících vlčích kmenech, které se na novém kontinentu setkávají s již plně fungujícím společenstvím národů. Názory v radě národů na zvládnutí situace se různí a s přibývajícimi příchozími se zmenšují i možnosti řešení.

Komiks je nakreslen tužkou a vytažen černým fixem rozdílných stop. Barevnost je postprodukčně řešená ve Photoshopu pomocí zprůhledněných vodovkových textur s nastavenou vlastností multiply. Jednotlivým prostorovým plánům jsou přiřazeny barevné přechody umístěné pod vodovou vrstvou. Navrch jsem dodal čisté barvy zbroje jednotlivých hrdinů.

Photoshop jsem rozvněž použil pro vysázení pásu s framy a textem. Takto vysázený komiks jsem následně rozfázoval na více částí a převedl do aplikace Nanits, kde jsem dodal hudbu.

Věřím, že možnosti komiksu jsou obrovské. Cest, kterými se může vydat je nespočet a digitální prostředí je jednou z nich. Přínos Stínů identity spočívá ve vyplňování tohoto prostředí, v rozvoji jeho možností a také našeho myšlení v mezích tohoto nového formátu.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

A) Knižní a periodická literatura

- 3) NILES, Steve. *30 dní dlouhá noc*. Ilustroval Ben TEMPLESMITH. Praha: Comics Centrum, 2003. Klub přátel comicsu. ISBN 80-903213-3-x.
- 4) SHOOTER, Jim. *Tajné války superhrdinů Marvelu: omnibus*. Ilustroval Mike ZECK. Praha: BB/art ve spolupráci s nakl. Crew, 2010. ISBN 978-80-7381-811-1.
- 5) HOFFMANN, Heinrich. *Ježípetr, aneb, Veselé historky a žertovné obrázky*. Praha: Kalich, 2004. ISBN 80-7017-002-6.
- 7) CRÉCY, Nicolas de. *Doba ledová*. Praha: Meander, 2008. Pro Emu. ISBN 978-80-86283-64-7.

B) Internetové zdroje

- 6) www.nanitsuniverse.com [17.4.2018]
- 8) www.fontsquirl.com [17.4.2018]

C) Ostatní

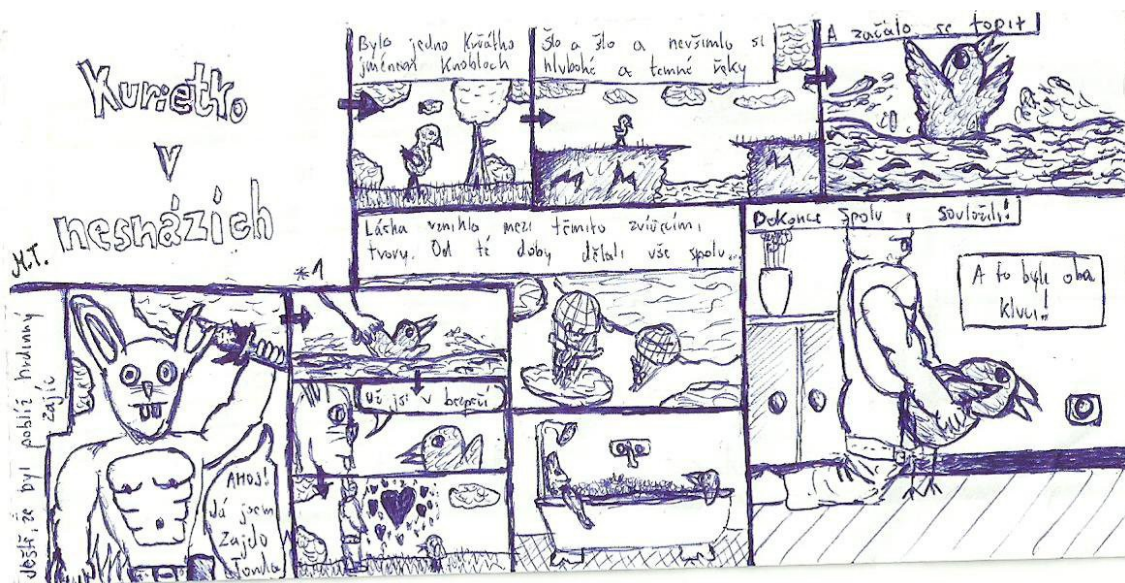
- 1) The Lord of the Rings. Režie: Peter JACKSON.
10.01.2002 Warner Bros. CZ

6 RESUMÉ

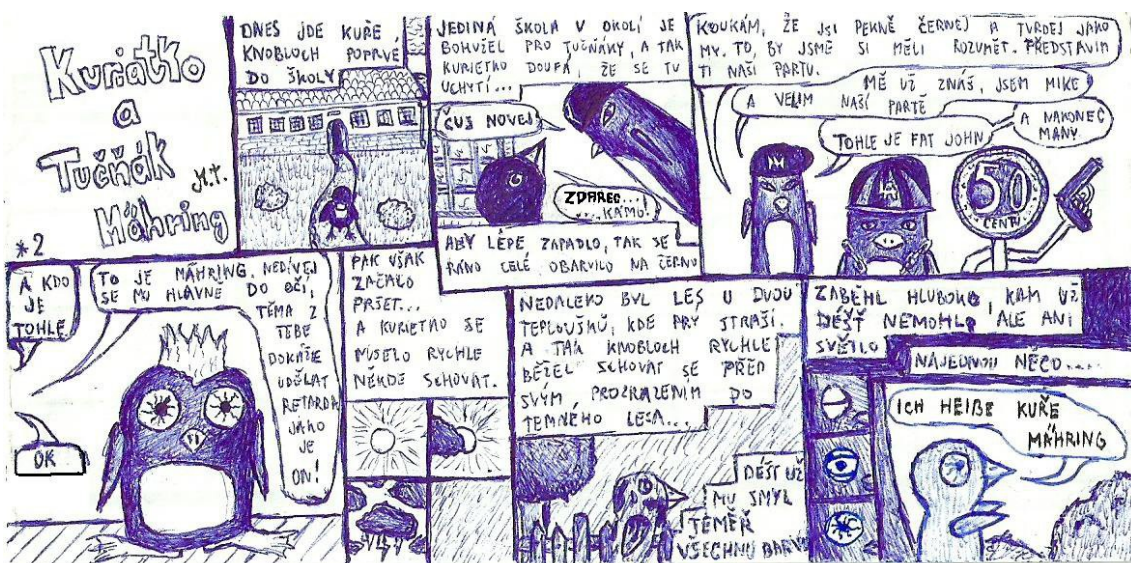
My bachelor's thesis is about asking ourselves important questions and exploring relatively new space of a digital comic. I am telling a story about migration of wolves clans on the new continent Andor, where is already present community of nations. With this come problems like: should we redistribute our land? Should all cooperate on solving these problems? How difficult is to step out from our identity and become a better being? I made all of this into 150 frames drew on paper and then I colored comic in Photoshop. Advantages of digital form in one long strip are deeper atmospheric experience, different speed of every frame, which leads to better ilusion of space, and also possibility to add underframe music which changes throughout reading.

7 SEZNAM PŘÍLOH

- 1) Komiks Kurietko Knobloch, 1. díl.
- 2) Komiks Kurietko Knobloch, 2. díl.
- 3) Komiks Kurietko Knobloch, 3. díl.
- 4) Komiks Kurietko Knobloch, 4. díl.
- 5) Komiks Kuře Knobloch, strana 1.
- 6) Komiks Kuře Knobloch, strana 45.
- 7) Komiks Kuře Knobloch, strana 71.
- 8) Komiks Příběh černého kluka podle básně Heinricha Hoffmana.
- 9) Komiks Ďábel v nás.
- 10) Stíny identity, kresba.
- 11) Stíny identity, textura.
- 12) Stíny identity barvy.
- 13) Stíny identity, kompletní frame.



1) Komiks Kurietko Knobloch, 1. díl.



2) Komiks Kurietko Knobloch, 2. díl.



3) Komiks Kurietko Knobloch, 3. díl.



4) Komiks Kurietko Knobloch, 4. díl.



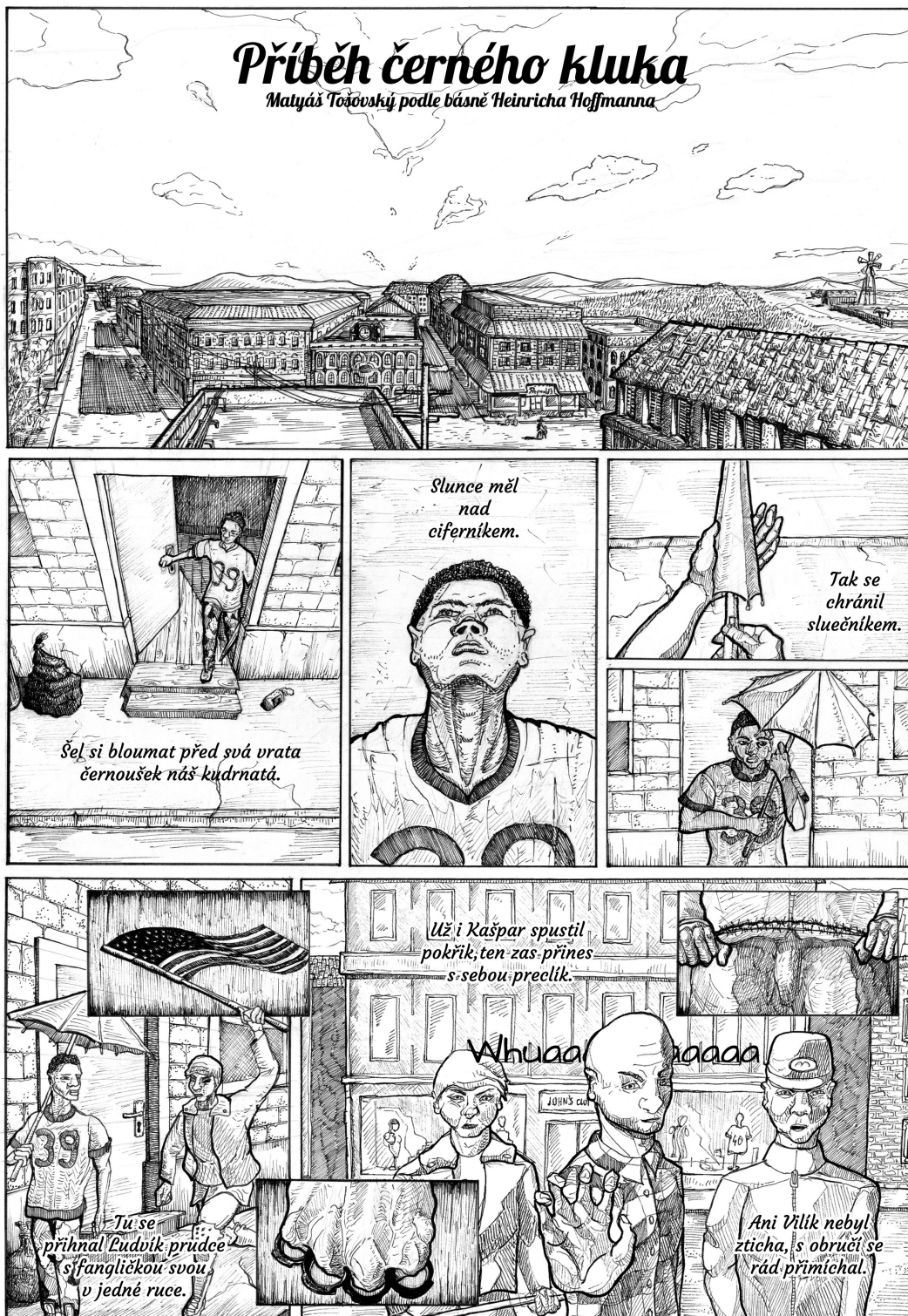
5) Komiks Kuře Knobloch, strana 1.



6) Komiks Kuře Knobloch, strana 45.



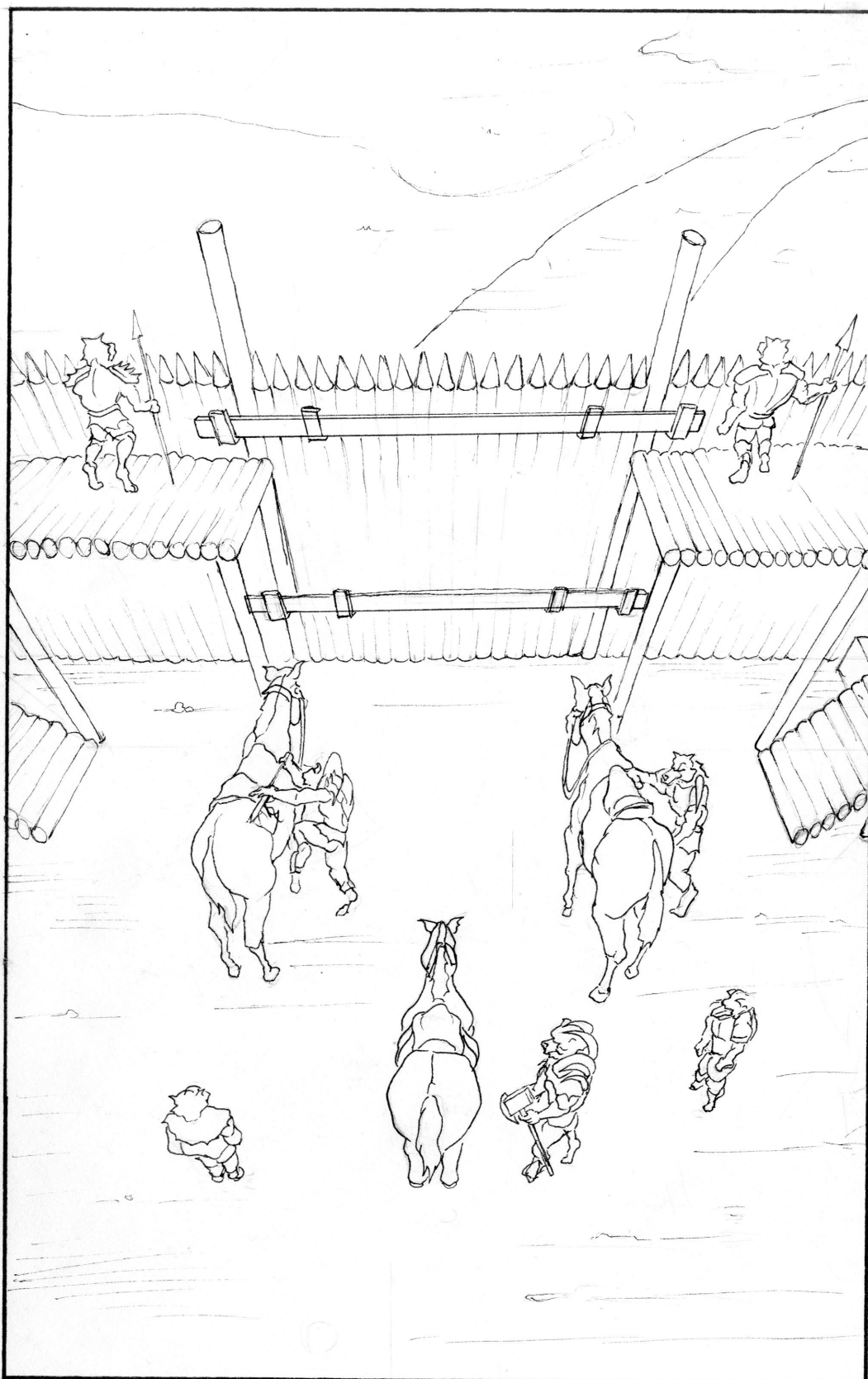
7) Komiks Kuře Knobloch, strana 71.



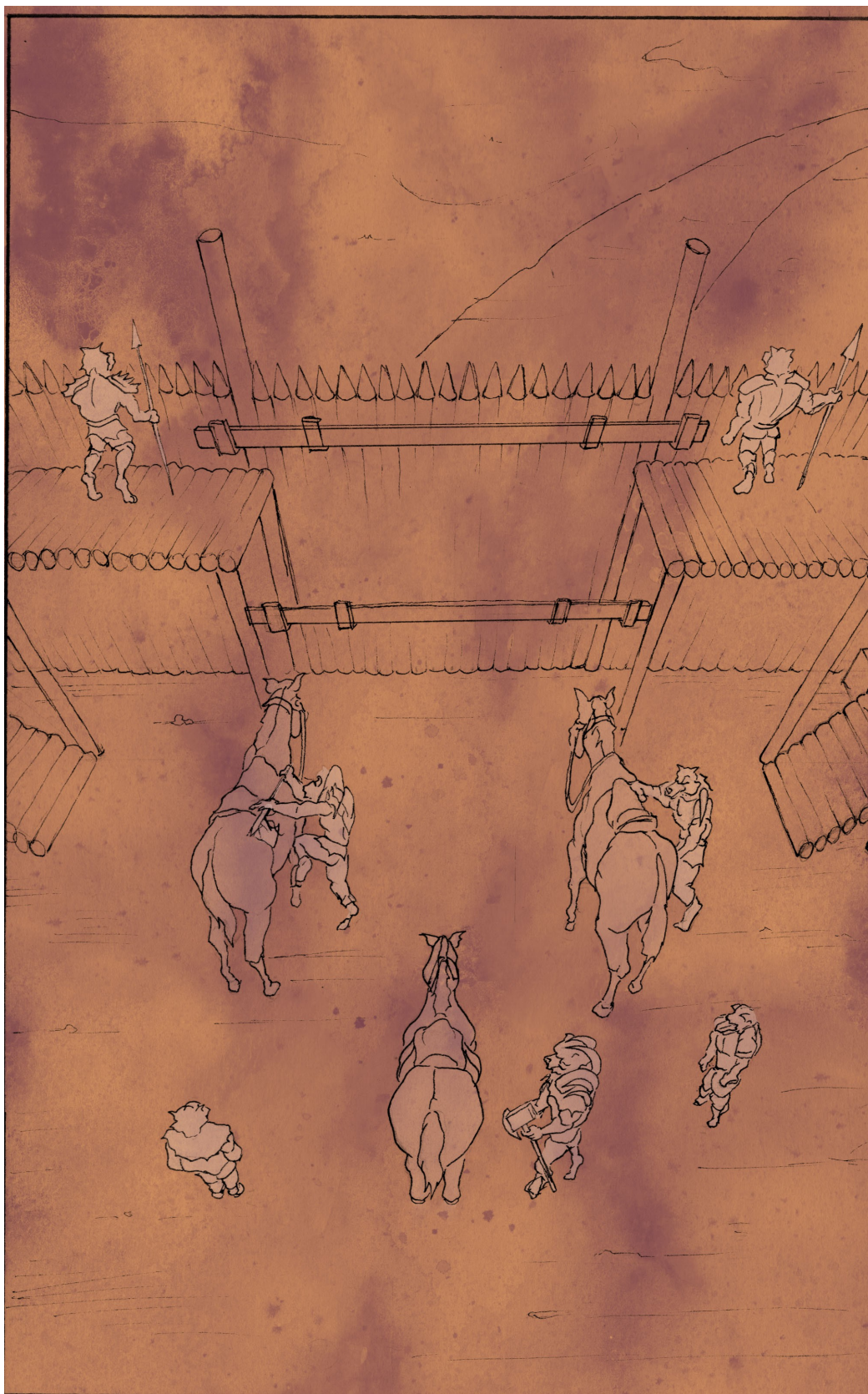
8) Komiks Příběh černého kluka podle básně Heinricha Hoffmanna, strana 1.



9) Komiks Ďábel v nás, strana 9.



10) Stíny identity, kresba.



11) Stíny identity, textura.



12) Stíny identity, barvy.



13) Stíny identity, kompletní frame.