

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

ANOMÁLIE

BcA. Anna Dvořáčková

Plzeň 2019

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

ANOMÁLIE

BcA. Anna Dvořáčková

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2019

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

Plzeň, duben 2019

.....
podpis autora

Obsah

Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby	5
Popis výsledného díla a jeho využití, či adjustace	8
Seznam použitých zdrojů.....	9
Resumé	10
Seznam příloh	11

Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby

Komiksové knihy byly předmětem mého zájmu už od samotných počátků mé tvorby a mou hlavní motivací pro to, abych se zlepšovala ve svých schopnostech. Jednalo se pro mě o způsob, jak odvyprávět vlastní smyšlený příběh, a to nejen textem, kde pouze popíši děj a prostředí a dále už jen spoléhám na čtenářovu fantazii, ale i vizuálně, kde dokážu skutečně předat vlastní vizi dál.

Tvorba vlastních příběhů je pro mě zcela přirozenou věcí a už od chvíle, kdy jsem poprvé začala číst, jsem začala přemýšlet nad vlastními variacemi toho, co jsem právě přečetla, případně nad situacemi a zápletkami zcela novými. Zároveň se mi často stávalo, že příběhy, se kterými jsem se setkávala, postrádaly věci, které by je dělaly pro mě zajímavými, zejména pak u knih, filmů nebo jiných médií, které bývaly populární mezi širokou veřejností. Strávila jsem proto mnoho času prozkoumáváním zadních regálů v knihovnách a knihkupectvích, nebo prohledáváním zapadlých internetových blogů a diskuzních fór, abych občas mohla narazit na něco, co mě zaujalo. To pro mě fungovalo jako další popud vytvářet více vlastních příběhů, o věcech které zajímaly mě, abych dokázala zaplnit pro mě celkem výraznou mezeru na trhu.

Proces mé tvorby má většinou velice nejasný začátek, a komiks nazvaný Anomálie, který je předmětem mé diplomové práce, není výjimkou. Mohu s jistotou říct, že začínám tvorbou příběhu, ale kde začíná tvorba příběhu už je těžší. Prvotní inspirace může přijít kdykoliv, při čtení knihy nebo komiksu, při sledování filmů a seriálů, hraní her, rozhovorů a zážitků s ostatními lidmi, nebo třeba čtení si na Wikipedii.

Nejstarší inspirací pro Anomálii, kterou si dokážu zpětně vybavit, bylo přečtení mangy *Blame!* od japonského kreslíře jménem Tsutomu Nihei. Hlavní hrdina prochází pobořeným světem kdysi v daleké budoucnosti, setkává se s malými skupinkami lidí nebo bytostmi, co lidi připomínají, a hledá způsob, jak všeobecný rozklad zastavit. Celá manga je plná velkolepých prostředí s velice výraznou atmosférou, od čehož autor nijak neupouští i v dalších svých dílech. Další výraznou inspirací jak pro prostředí, tak příběh, byla hra *Final Fantasy 7* z roku 1997, která mistrně využívá tzv. pre-rendered backgrounds pro svá prostředí a vypráví komplexní příběh kromě jiného o záchraně planety nejdříve před chamtivou energetickou společností a pak před mnohem starším cizím zlem, kde jsou oba tito nepřátelé

propojení s hlavním hrdinou. Další inspirací bylo pak už mnoho dalších drobných věcí – zmínky v diskuzích, různé obrázky na internetu, několik dalších komiksů. Všechny vizuální inspirace jsem začala shromažďovat na jedno místo a mezitím pracovala na scénáři.

Výsledný příběh mého komiksu vypráví o lidech v jakési neurčité apokalyptické budoucnosti a jejich protivníkovi – souboru bytostí řízených jednotnou myslí, nazývaných společně jako Anomálie. Hlavním hrdinou je Ura, údržbář, který se připlete do plánu Anomálie na zničení Urovy domovské kolonie, a aniž si to sám uvědomuje, tak se stane jejím prostředníkem. V příběhu se pracuje s otázkami jako jak se k tomuto nevědomému škůdci zachová jeho okolí a jestli jejich pomoc bude pro něj jako jednotlivce, nebo jen pro společnost. Příběh se také zabývá několika prvky objevujícími se v myšlenkách transhumanismu, konkrétně protichůdnými pohledy na mechanická vylepšení lidského těla a jestli pak tyto nové „vlastní“ části jsou stále vlastní, v pozdější části pak přichází i na kompletní kopie těla a klonování, a jestli zcela přesná kopie je pořád ten stejný člověk.

Během kompletace scénáře jsem začala pracovat na návrzích postav a prostředí, díky nashromážděným vizuálním materiálům a téměř hotovému scénáři jsem měla celkem jasnou představu, o jaký typ prostředí se chci pokoušet, a zbývalo tedy přijít na to, které konkrétní věci budou fungovat nejlépe. Začala jsem s návrhy pro trojici nejdůležitějších postav – Ura, vedoucí kolonie Sylvie a kamarádka Riz – a zaměřila se na to, aby každá z nich měla nejen design odpovídající tomu, jaké pocity by měly vzbuzovat, ale aby zároveň byly snadno odlišitelné mezi sebou. Pokračovala jsem hrubými návrhy prostředí pro určení atmosféry a barevnosti, poté několika vedlejšími postavami pro nalezení způsobu, jak přemýšlet nad celkovým designem všech vedlejších postav, které se ve výsledném díle objeví třeba jen na jednom nebo dvou panelech. Nakonec přišly už přesné návrhy několika konkrétních místností, ve kterých se část příběhu odehrávala. Většina návrhů byla vytvořena tužkou a kolorována v počítači, několik vzniklo čistě digitálně. Tyto návrhy zároveň posloužily jako předběžné testy pro techniku, kterou byl udělán finální komiks.

Zatímco jsem finalizovala návrhy, tak jsem zároveň začala s komiksovým storyboardem, kde jsem určila rozložení panelů a záběry. Vzhledem k tomu, že výsledný produkt měla být kniha, tak jsem pracovala po dvojstránkách, abych mohla

okamžitě vidět, jestli sousedící stránky fungují společně. Storyboard jsem vytvořila pro celý scénář a obsahuje 78 stran.

Jakmile byl storyboard hotový, pustila jsem se do finálních stránek. Jako formát jsem zvolila B5, který je používán mnoha dalšími komiksy a pro tento komiks má příhodnou velikost. Technikou jsem navázala na návrhy – linky jsem udělala tužkou na papír a dále dobarvila v počítači tak, abych příliš nenarušila původní nedigitální vzhled.

Tvorba jednotlivé stránky se dá rozdělit na tři hlavní kroky. Jako první jsem slabě naskicovala linky tužkou a postupně dokreslovala všechny detaily, které jsem na stránce chtěla. Poté jsem tyto slabé linky obtáhla mikrotužkou s tím, že původní linky jsem nechala netknuté, pouze na místech, kde rušily čitelnost, jsem je progumovala. Linky si tak zachovaly většinu své původní živosti, na rozdíl od toho, kdybych je například obtahovala tuší nebo dělala digitálně. Posledním krokem bylo stránky naskenovat a vybarvit digitálně v programu Adobe Photoshop, kde jsem zároveň pak dodávala lettering.

Způsob barvení, který jsem pro tento komiks použila, se z tradičních technik asi nejvíce podobá lavírování, případně kolorování černobílých fotek. Začala jsem černobílou přípravou podkladu, který jsem pak dobarvila vrstvami nastavenými na funkci „overlay“, která dodává barevný odstín vrstvám nacházejícím pod vrstvou tohoto typu. Dále jsem měla soubor vrstev s úpravami například pro kontrast nebo další barevné odstíny, pomocí kterých jsem sjednocovala barevnost mezi jednotlivými stránkami.

V průběhu kresby finálních stránek jsem z časových důvodů byla nucena rozdělit příběh komiksu na dvě části. I polovina komiksu výrazně přesahuje rozsah určený zadáním DP a zkrácení celkového příběhu by už nenechalo dostatek prostoru pro jeho řádné odvyprávění. Proto jsem po konzultaci s vedoucím práce vybrala co nejvhodnější moment v ději pro předěl mezi prvním a druhým dílem.

Popis výsledného díla a jeho využití, či adjustace

Výsledkem mé práce je komiksová kniha o zhruba 50 stranách. Vypráví první polovinu příběhu na 34 stranách, dále obsahuje 8 stran s vybranými doprovodnými koncepty.

Dějově první polovina příběhu popisuje infekci Ury malou Anomálií a zničení hlídkové věže, ve které se nacházel. Pokračuje Urovou nejdříve ne příliš povedenou záchranu rozkalibrovanými lékařskými roboty, následovanou skutečnou záchranou průzkumníků z kolonie, a pak pobytem v kolonii, kde se postavy snaží dobrat k tomu, co se vlastně stalo. Konec první části je moment, kdy se ukáže, že infekce v Urovi, která ho předtím donutila zničit hlídkovou věž bez vlastního vědomí, je stále aktivní.

V druhé polovině příběhu, kterou mám v plánu dokončit po završení studia, budou postavy řešit jak Uru vyléčit a zároveň zachránit kolonii před stejným osudem, jaký měla hlídková věž. Jediná možnost, jak Uru skutečně vyléčit, bude vytvořit jeho přesný klon, s čímž Ura nesouhlasí a uteče ven. Ostatní ho pronásledují, protože musí zabránit, aby se k Urovým vědomostem dostala Anomálie. Nikdo ale neklade dostatečný důraz na zájmy těch ostatních a příběh pak končí pro všechny špatně.

Žánrově je tento komiks čistým sci-fi, kterých je minimálně na českém komiksovém trhu veliký nedostatek. Proto bych se ráda po dokončení celého příběhu pokusila komiks vydat, a to jak knižně lokálně, tak digitálně v anglickém jazyce.

Seznam použitých zdrojů

a) Knižní a periodická literatura

1. McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
2. MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1-933492-95-3.
3. BMMES, Gottfried. *The Artist's Guide to Human Anatomy*. New York: Dover Publications, 2004. ISBN 0-486-43641-1.
4. NIHEI, Tsutomu. *Blame!*. Master edition. New York, NY: Vertical, 2016. ISBN 978-194-2993-773.
5. CRÉCY, Nicolas de. *Doba ledová*. Praha: Meander, 2008. ISBN 978-80-86283-64-7.

Resumé

Anomaly is a sci-fi graphic novel set in a distant post-apocalyptic future, telling the story of Ura, a maintenance worker who got infected by a hive mind virus called Anomaly, and a colony that is Ura's home, that is trying to defend against the virus.

My process started with collecting inspirations and references, the most notable ones being the manga *Blame!* by Nihei Tsutomu and the game *Final Fantasy 7*. After that I followed with writing the comic script, creating concepts for characters and environments, and making storyboard for the entire comic before working on the final pages. The comic pages were drawn and lined in pencil and colored digitally in Adobe Photoshop, using layer blending modes like overlay to color from a grayscale base.

The book consists of 34 pages that tell the first part of the story, and 8 pages of selected concepts for environments and characters.

Seznam příloh

Příloha 1

Inspirace: Nihei Tsutomu – *Blame!*

Příloha 2

Koncepty postav

Příloha 3

Koncepty prostředí

Příloha 4

Storyboard

Příloha 5

Postup tvorby

Příloha 6

Postup tvorby

Příloha 7

Ukázka z komiksu

Příloha 8

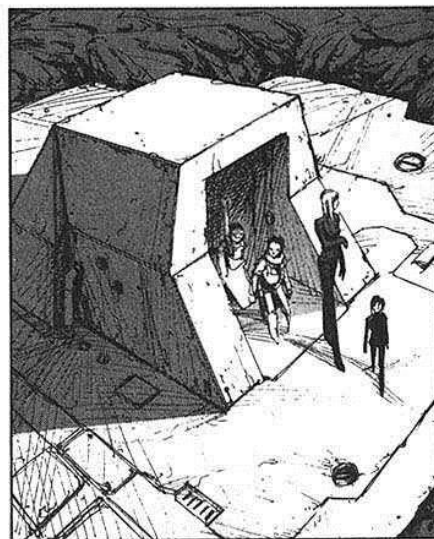
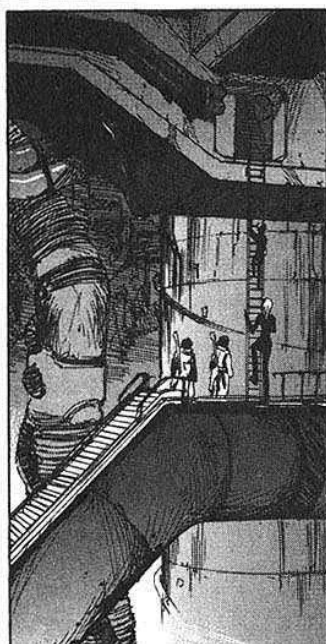
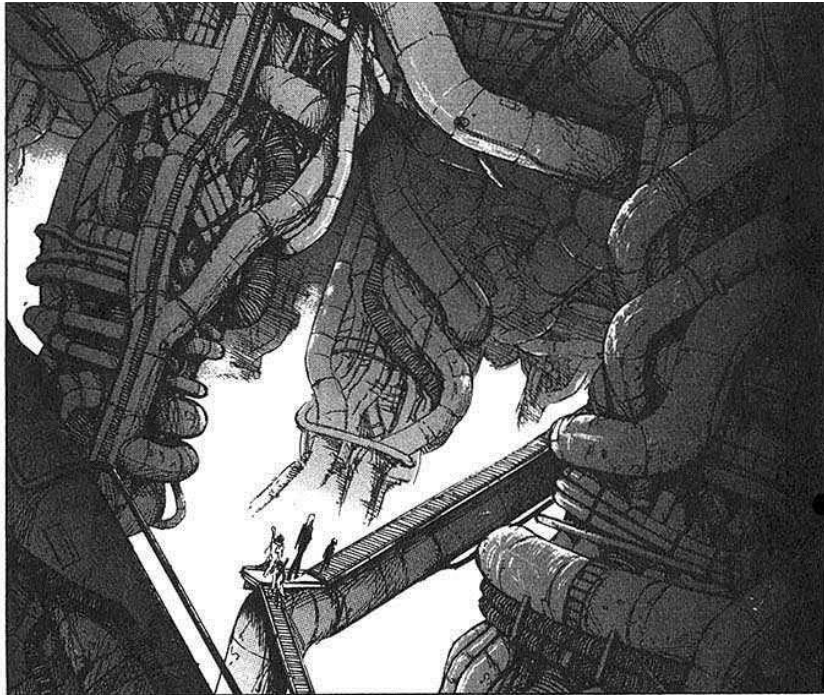
Ukázka z komiksu

Příloha 9

Ukázka z komiksu

Příloha 1

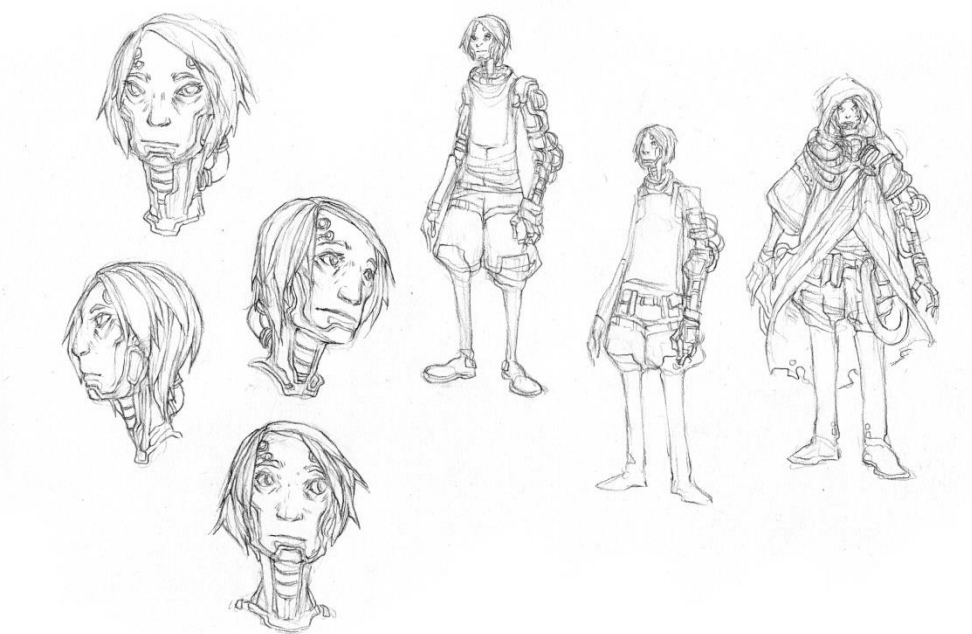
Inspirace: Nihei Tsutomu – *Blame!*¹



¹ NIHEI, Tsutomu. *Blame!*. Master edition. New York, NY: Vertical, 2016. ISBN 978-194-2993-773.

Příloha 2

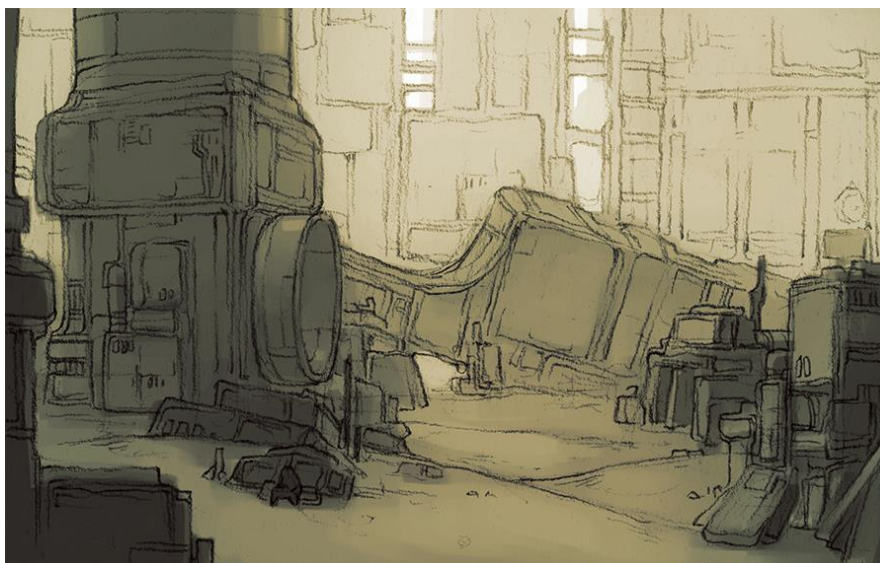
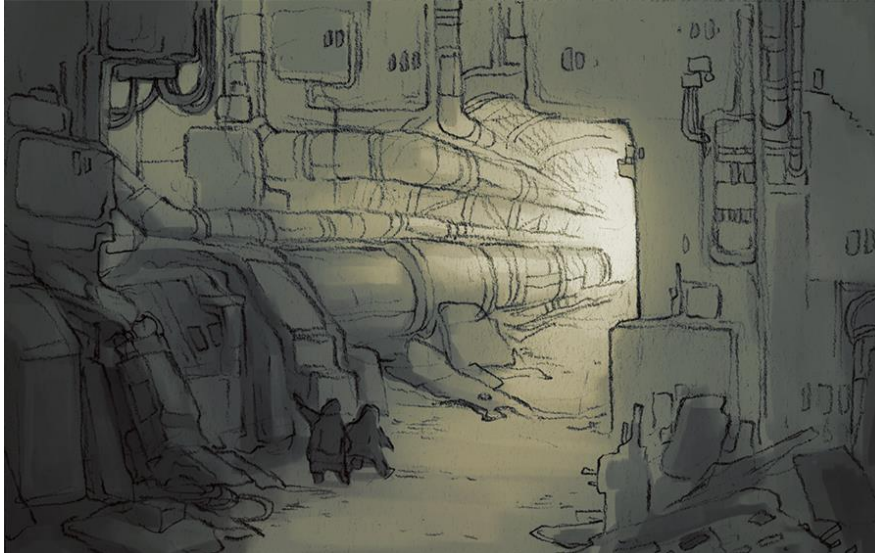
Koncepty postav²



² Vlastní tvorba

Příloha 3

Koncepty prostředí³



³ Vlastní tvorba

Příloha 4

Storyboard⁴



⁴ Vlastní tvorba

Příloha 5

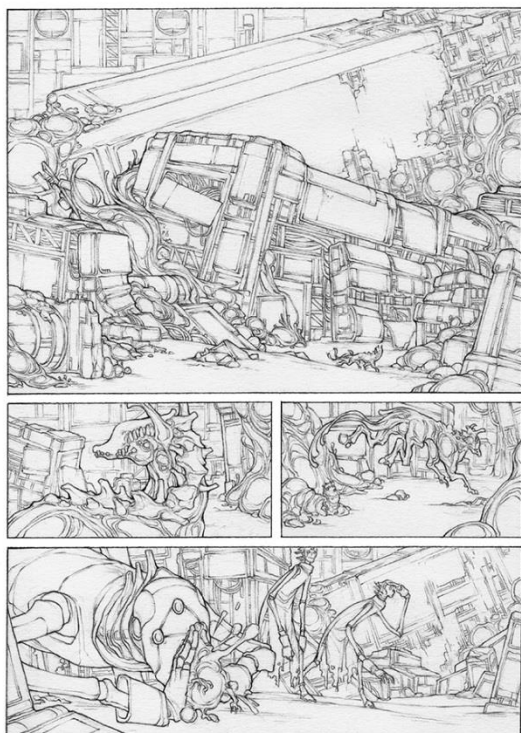
Postup tvorby⁵



⁵ Vlastní tvorba

Příloha 6

Postup tvorby⁶



⁶ Vlastní tvorba

Příloha 7

Ukázka z komiksu⁷



⁷ Vlastní tvorba

Příloha 8

Ukázka z komiksu⁸



⁸ Vlastní tvorba

Příloha 9

Ukázka z komiksu⁹



⁹ Vlastní tvorba