

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2023

Andrea Bačevská

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Autorská komiksová kniha
Strangers

Andrea Bačevská

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Specializace Mediální a didaktická ilustrace II.

Bakalářská práce

Autorská komiksová kniha Strangers

Andrea Bačevská

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

Plzeň 2023

Prohlašuji,
že jsem umělecké dílo vypracovala sama a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2023

podpis autora

Tímto bych ráda poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce
panu Mga. Ing. Václavovi Šlajchovi za odborné vedení a přínosné
rady během studia.

OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	12
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBA	12
3. PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	13
3.1 Proces přípravy	13
3.2 PROCES TVORBY	13
4. POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘINOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR...14	
6. RESUMÉ	15
7. SEZNAM PŘÍLOH	16

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Během studia jsem měla možnost vyzkoušet různá média a úkoly. V prvním a druhém ročníku jsem se věnovala převážně tradičním technikám, nicméně časem mě více zaujala digitální tvorba jak při plnění úkolů na fakultě, tak v osobní tvorbě. Tradiční techniky jsem ale rozhodně nezavrhlá. Ve skutečnosti mě velmi inspirují a snažím se jejich prvky zahrnout i ve svých současných pracích. Studium na fakultě mě také přivedlo k řešení zadání, které jsem si poprvé vyzkoušela až při jejich plnění. Jedním z nich je například tvorba několika komiksů, kde jsem měla možnost zkusit mnoho různých způsobů zpracování a velmi mě v mé dosavadní tvorbě posunuly kupředu. Zároveň mě to přimělo hledat nové směry, kterými se mohu ubírat. Ke svým pracím se snažím přistupovat tak, abych si vždy vyzkoušela něco nového, ale zároveň aby mě celá tvorba bavila a vzniklo něco, s čím můžu být spokojená. Například klauzurní práce Noční můry, kde jsem vypracovala krátký komiksový příběh zaznamenávající noční můru, mě inspirovala natolik, že jsem některé prvky tvorby implementovala i do své bakalářské práce.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBA

Při rozhodování jaké téma zvolím jsem uvažovala mezi vypracováním gamebooku k fiktivní hře a autorské komiksové knize. Definitivní rozhodnutí jsem udělala v době, kdy jsem dokončila svou klauzurní práci Noční můry. Tvorba této práce mě natolik zaujala, že jsem chtěla vytvořit něco, co mě bude stejně bavit jako tato klauzurní práce. Samotné téma knihy jsem ale musela hledat. Mezi mé první nápady na zpracování patřily například celo formátové ilustrace k různým bajkám. Zde také vznikla myšlenka zpracovat více krátkých příběhů, namísto jednoho rozsáhlého.

Dlouho jsem uvažovala jakým směrem se s prací vydat. Hledala jsem různé způsoby jak práci realizovat a i přesto, že jsem zprvu neměla ustálený námět, jsem začala hledat jakou zvolím techniku a způsob kresby. Velkou inspirací pro mě byly hodiny litografie a hlubotisku kde jsem vytvářela převážně tisky pouze černou barvou. Díky této zkušenosti jsem začínala mít určitou představu, jakým způsobem bych chtěla vytvořit svou bakalářskou práci. Zde také přišla myšlenka, že celé dílo bude v odstínech šedi.

Hlavní námět přišel tehdy, kdy jsem vedla rozhovor s přáteli a bavili jsme se o zvláštních až děsivých zkušenostech s cizími lidmi. Sama mám různé děsivé příhody na toto téma a zároveň mi to přišlo jako zajímavý projekt. Vzhledem k mé prvotní inspiraci Noční můry, tomuto rozhovoru a mé představě o vzhledu celé práce vznikl nápad na zpracování autorské knihy s hororovými prvky na téma mezilidských vztahů.

3. PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3.1 Proces přípravy

Příprava práce spočívala převážně v rešerši a vytváření storyboardu. Před skicováním jsem shromáždila různé příběhy od známých a také jsem našla několik příběhů na internetu, které se věnují těmto tématům. Z těchto různých zdrojů a vlastních zkušeností jsem začala dávat dohromady krátké příběhy. Snažila jsem se aby každý příběh byl něčím jiný, proto každý z nich popisuje jinou událost, místo i situaci. Pro práci jsem tedy vybrala tři příběhy. Každý z nich je zasazen do jiného prostředí a představuje jinou zvláštní situaci. Příběhy jsou vzájemně propojeny převážně postavami. Vždy se zde jedná o hlavní postavu, která se setkává s neznámým člověkem. Hlavním hororovým prvkem je ukončení každého příběhu, kdy dochází ke konfrontaci či uvědomění si postav, v jaké situaci se právě nachází nebo nacházeli. Storyboard jsem vypracovala tradičně tužkou na papír, kdy jsem kladla důraz na rozvržení si jednotlivých částí příběhu. Ze storyboardu vyplynulo, že se bude jednat o příběhy zachycující převážně atmosféru. To také potvrzuje fakt, že dva komiksy fungují téměř bez textového doprovodu. Původně takto měly fungovat všechny tři, nicméně pro lepší pochopení děje jsem se rozhodla u jednoho z příběhů text raději ponechat.

3.2 PROCES TVORBY

Nejdříve jsem se zaměřila na ustálení stylu, ve kterém kniha bude. Chtěla jsem do kresby vnést určitou lehkost, ale zároveň dobře zachytit atmosféru, proto jsem se zvolila texturovanou stopu digitálního štětce. Pevně u prvního příběhu jsem kresby vytvářela velmi volně na samostatné plátno a až poté jsem je vložila do framů, které jsem si určila na základě storyboardu.

S kresbou komiksů jsem postupovala systematicky, proto jsem nejdříve dokončila celý příběh, než jsem začala pracovat na druhém. Nebyl můj záměr aby všechny komiksy byly v jednotném stylu, ale aby se navzájem doplňovaly jak kresbou, tak řešením. Například druhý příběh obsahuje text, proto jsem jej záměrně vložila mezi dva zbylé, které mají textu minimálně. Zároveň je také tento příběh kresebně nejsvětější, takže pro něj bylo vhodné místo právě uprostřed.

Po finalizaci všech kreseb jsem komiks vložila do formátu připraveného na tisk. Můj původní záměr byla kniha formátu B5, nicméně s ohledem na vazbu a možné riziko nečitelnosti kvůli malému prostoru mezi komiksem a hřbetem, jsem upravila práci na formát A4. Osobně se mi tato úprava líbí, protože i přesto, že je kniha větší velikosti, příběhy tak mají více prostoru a působí vzdušněji.

Následně jsem navrhla obálku knihy. Zvolila jsem práci s černou a bílou barvou a navrhla jsem několik variant řešení. Rozhodovala jsem se mezi abstraktnějším pojetím a různými variantami zobrazení. Abstraktní varianty jsem chtěla vést podobnou technikou jakou jsou vytvořeny kapitoly v knize, nicméně figurální námět se zdál jako lepší varianta. Rozhodla jsem se pro kresbu figury, objevující se jako hlavní postava v jednom z příběhů.

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

Práce s názvem Strangers se skládá ze tří krátkých komiksů popisujících hororový příběh každé z postav. První komiks se odehrává v autobusu. Hlavní postava zaspala a dostává se do odlehlé části města. Po výstupu z autobusu volá kamarádovi a nachází zastávku, kde na kamaráda hodlá počkat, aby jej vyzvednul. Po krátkém čekání ale na zastávku přichází neznámý člověk zahalený v kapuci a sedá si na lavičku opodál. U tohoto příběhu šlo převážně o vybudování napětí mezi dvěma postavami, proto jsem věnovala velké množství komiksu právě této situaci. Absence textu je právě pro podtržení celé zvláštní nálady. Zdánlivé vyvrcholení této situace je, kdy zahalený muž vytahuje zavřenou ruku z kapsy, nicméně z kapsy vytáhne prázdnou ruku a hlavní postava má tak chvíli úlevy. Po chvíli přijíždí kamarád v autě a chlapec konečně může opustit zastávku. Každý příběh končí poměrně otevřenou situací, kdy má i čtenář prostor k zamyšlení jak by každý příběh mohl pokračovat, nebo co by v takové situaci dělal právě on.

Druhý příběh popisuje příhodu, kdy se do domu hlavní postavy dostává cizí člověk. Tento příběh obsahuje text právě pro lepší pochopení rozhovorů mezi postavami, takže zde také řeším pozici textových bublin a jejich zasazení na stránce. Osobně mám raději práci na komiksech bez textu, nicméně si myslím že dobře doplňuje zbylé příběhy. Třetí příběh popisuje situaci na téma phrogging. Phrogging je čin, kdy cizí člověk bydlí v obydleném bytě někoho jiného. Hlavní postava slyší zvláštní zvuky z různých částí svého bytu, ale nic si z toho nedělá a nebere to příliš vážně. Po čase začíná nacházet své věci na jiných místech než je nechala a na konci komiksu nachází nezvaného hosta v kuchyni. Tento příběh mě inspiroval svou bizarností. Na několik takových příběhů už jsem narazila, ale až při plnění práce jsem se dozvěděla, že pro to existuje konkrétní výraz phrogging. Kniha je svázaná ve vazbě V8 ve formátu A4. Celé desky jsou potaženy černým plátnem, které je obaleno papírovou obálkou. Všechny kresby jsem tvořila v programu Krita a finální úpravy s textem a přípravou na tisk jsem dělala v programu InDesign. Kniha se zaměřuje na téma zvláštních mezilidských vztahů, kdy dává prostor čtenáři k zamyšlení se nad pokračováním děje a nad osobním názorem na konkrétní situace. Dílo má sloužit jako zamyšlení se nad životními situacemi, které se můžou stát každému z nás.

5. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Phrogging. In: *Dictionary.com* [online]. September 9, 2022 [cit. 2023-04-22]. Dostupné z: <https://www.dictionary.com/e/slang/phrogging/>

6. RESUMÉ

Má bakalářská práce na téma Autorská komiksová kniha s názvem Strangers popisuje tři krátké hororové příběhy na téma mezilidských vztahů. Kniha se zabývá děsivými situacemi inspirovanými reálnými příběhy. Každý komiks se odehrává na jiném místě, s jinou hlavní postavou a popisuje odlišnou situaci. Každý příběh je také zakončen tak, aby měl čtenář možnost zamyslet se nad možným pokračováním nebo i vlastním řešením. Práce mi dala velké množství zkušeností v ohledu storytellingu, dobrého budování atmosféry a řešení komiksových příběhů po technické stránce. Kniha také může sloužit jako zamýšlení se nad mezilidskými vztahy, nicméně hlavní cíl práce bylo zdokonalování dovedností v oblasti kresby a komiksové tvorby.

My bachelor thesis author's comic book Strangers describes three short horror comics. The main plot of stories are relationships between main characters and strangers. Every story has its own place, characters and situation. The main inspiration for book was my older school project Nightmares, where I have worked on short comic depicting nightmare and uneasy feelings. Every story ends in such a way that the reader has the opportunity to think about a possible continuation or even their own solution. Also each ending serves as realization for main character in what situation they are or were. When I have worked on comics, I was focusing mainly on depicting atmosphere of whole situation and the tension between characters. Working on this project gave me a lot of experience in terms of storytelling, good atmosphere building and solving comic book stories from technical point of view as well. The book can serve as a reflection on interpersonal relationships, however, the goal of the work was to improve in my skills in field of drawing and comic creation.

7. SEZNAM PŘÍLOH









