

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

2023

Ivan Ryabchenyuk

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
Autorská komiksová kniha
JUNKY TOWN
Ivan Ryabchenyuk

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika

Specializace Mediální ilustrace

Bakalářská práce

Autorská komiksová kniha

JUNKY TOWN

Ivan Ryabchenyuk

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch
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 BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Ivan RYABCHENYUK**
Osobní číslo: **D20B0021P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Mediální a didaktická ilustrace II**
Téma práce: **AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: vytvořit autorskou komiksovou knihu na téma stárnutí, generačního porozumění a sebe-poznání.

Způsob realizace: 1. syžet. 2. scénář. 3. storyboard. 4. první výtvarné návrhy. 5. realizace komiksu. 6. tisk a kompletace.

Přesný rozsah, technika a barevnost vyplynou v průběhu realizace.

Cíl: zlepšení schopnosti v oblasti storytellingu, vizuální narace a sekvenčního způsobu vyprávění.

Předpokládaný charakter výstupu: výstupem bude kompletně řešena komiksová kniha, včetně obálky a typografického řešení. Kniha bude tištěna ve třech exemplářích.

Rozsah průvodní zprávy: minimálně 3 normostrany textu.

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

Seznam doporučené literatury:

BAMMES, Gottfried. Die Gestalt des Menschen: Lehr-und Handbuch der Künstleranatomie. 8. überarbeitete und erw. Aufl. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag, c1995. ISBN 3473483788.
SKÁLA, František. Velké putování Vlase a Brady. Praha: Divus, 1997. ISBN 80-86450-18-X.
SKÁLA, František. Skutečný příběh Cílka a Lídy. V Praze: Arbor vitae, 2007. ISBN 978-80-86300-86-3.
KOŘÍNEK, Pavel, Martin FORET a Michal JAREŠ. V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu. Praha: Akropolis, 2015. ISBN 978-80-7470-113-9.
FORET, Martin, ed. Studia komiksu: možnosti a perspektivy. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum kulturních, mediálních a komunikačních studií při Filozofické fakultě, 2012. Studia komiksu. ISBN 978-80-244-3327-1.
GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Přeložil Barbora ANTONOVÁ. Brno: Host, 2005. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0.
MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Ing. Václav Šlajch**
Katedra výtvarného umění

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



L.S.

MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

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

V Plzni dne 7. září 2022

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

Plzeň, duben 2023

.....

Obsah

1. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY
2. CÍL PRÁCE
3. PROCES PŘÍPRAVY
4. PROCES TVORBY A TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA
5. POPIS DÍLA
6. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ
7. RESUMÉ
8. SEZNAM PŘÍLOH

TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Když jsem vybíral téma věděl jsem, že to bude těžké, a nebude stačit jen dobře nakreslit obrázky. Chtěl jsem pro sebe profesionální výzvu, zároveň kvalitní a kvantitativní krok dopředu ve své umělecké tvorbě. V průběhu práce ale jsem si však uvědomil, že proces tvorby komiksu je vlastně ještě složitější, než jsem si představoval. „Komiks není ilustrace”, - což mi došlo s velkým časovým omezením. Na tolik symbolů, na výzkum a autentické zobrazení kultury, na vlastní perfekcionismus, zejména ve tvorbě komiksu, ve které nejsem moc profi, na tyto všechny aspekty musel jsem brát ohled.

Původně jsem plánoval vyzkoušet experiment s formátem. Prolomit mediální rámec, pořádně si zahrát s pravidly. Chtěl jsem se pokusit zlomit obvyklý opovržlivý postoj k nudným panelům a pokusit se dekonstruovat obvyklý formát komiksu tím, že ho víc přiblížím k zaoceánské analogii – manze. Šlo hlavně o form faktor frameu a jeho kompozice, o exprese kresby a o témata kterých se dotýkají a zobrazují manga autoři.

Koneckonců, abyste mohli správně experimentovat a lámat, dobře by bylo teprve umět stavět. Tím jsem se během práci začal řídit – tento projekt beru jako fundament pro následné učení vizuálního umění obecně a komiksu jmenovitě.

CÍL PRÁCE

Nemám velkou zkušenost s tvorbou komiksu, jako scenárista jsem také začátečník, z čehož vychází hlavní cíl tohoto projektu – zlepšit své schopnosti v oblasti storytellingu, převážně komiksového narativu, a rozvíjet svou uměleckou dovednost.

Neočekávám od sebe velké objevy a inovace ve vizuálním umění, ale čekám, že se posunu na vyšší úroveň porozumění estetice: jak v celku, tak i jak fungují její jednotlivé elementy.

Další důležitou součástí mého projektu je studium materiální kultury kočovného stavu, stejně jako flóry a fauny své země.

PROCES PŘÍPRAVY

I když jsem se sám rozhodl, že můj komiks bude představovat takovou „pochmurnou pohádku na noc“, čtenář by měl této pohádce stejně věřit. Proto počáteční proces přípravy spočíval hlavně v budování uvěřitelného světa a fabulí. Ve studiu kultury indiánů a turkické kultury Kazachstánu, a ve jejich syntéze. Po promýšlení hlavního příběhu jsem začal psát dialogy. Doplnoval a upravoval jsem je až do samého konce kreslení vlastních stránek.

Během celého pracovního procesu jsem se silně inspiroval tvorbou skupiny The Doors, jejich texty a symbolikou, což lze vidět v samotném komiksu.

PROCES TVORBY A TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Můj pracovní proces je obtížné strukturovat, protože mnoho fází kreslení probíhá paralelně, což umožňuje flexibilitu k úpravám a pomáhá udržet celek práce v dohledu.

Zvýrazním několik klíčových fází tyto činný sopyky:

FAZÉ 1 - SKICOVÁNÍ A STORYBOARD

Prace na komiksu začala fází kreslení skic a pokusem vytvořit stylizaci, která by vyhovovala mým potřebám (chtěl jsem se posunout od své valerové vícevrstvé kresby k něčím lehčím, plošnému grafickému provedení, přičemž některé prvky kresby však by zůstávaly v jejich naturalistickém duchu.) Počáteční práce se zaměřovala hlavně na design postav, design některých obrazů a na definici vizuálního jazyka. Tento druh duševní činnosti mě doprovázel po celou dobu kreslení.

Poté jsem začal pracovat na storyboardu. Hodně věcí se muselo vyhodit, hodně se muselo i přidat. Během konzultací se měnilo moje vnímání komiksového narativního jazyka, postupně jsem se odklonil od původní myšlenky s formátovým experimentem a stránky brzy začaly kopírovat obvyklou představu o komiksových framech.

FAZÉ 2 - KRESBA STRÁNEK

Souběžně s vývojem storyboardu jsem pracoval i na jednotlivých kresbách, které již byly schváleny při předchozích konzultacích. Od začátku práce jsem současně konzultoval a doplňoval design obálky a předšádky. Název „JUNKY TOWN“ na lící straně obálky udělán pomoci tak zvaného „hlubotisku z výšky“ (na hustě polepený průhlednou lepicí páskou plech dával jsem šablonu s názvem, která nepropouští inkoust, a pomoci tlaku valečku přenesl jsem tento „pattern“ z nasáklou inkoustem lepicí pásky na navlhčený papír.) Všechny kresby, rámečky, bubliny, citoslovce byly vyrobeny tradičně na papíře pomoci grafitu, štětců a tužek.

FAZÉ 3 - BARVENÍ A VÝSTUP

Když byly všechny stránky nakresleny, potřeboval jsem je naskenovat, zalomit a oříznout, vyčistit a upravit. Tato a následná fáze barvení probíhala pomoci programu Adobe Photoshop.

Po úpravě kreseb, rozdělení textu na jednotlivé stránky a sázení textu do bublin, téměř po úplném dokončení stránek, jsem začal je barvit. Původně jsem plánoval, že komiks bude celý barevný, ale v průběhu práce jsem se rozhodl ten způsob opustit, a udělal jsem barevné jen konkrétní elementy a symboly (krev, označení hlavních hrdinů.)

Hotové soubory jsem připravil k tisku pomoci programu Adobe Indesign.

POPIS DÍLA

Výsledkem samotného projektu je komiksová kniha, která z větší části vypráví o mém hledání správného místa ve světě, a nepochopení tohoto hledání ze strany ostatních lidí, o otázkách dospívání a o generační problematice. Dotýkám se také ostře aktuálního tématu agrese, války a jejich důsledků.

V kontrastu s hrůzami těchto témat komiks bude z větší části meditačním ponorem do přírodního počátku člověka a okolního světa. O jejich symbióze.

Meditativní a snad i transový charakter, jsem se rozhodl posílit mystickou fabulí kultur nomádů: prostřednictvím indiánské kultury (zejména kultur indiánu Velkých Plání), kterou jsem chtěl již dávno studovat, a kultury mého rodného Kazachstánu.

Jak jsem již zmínil, komiks je silně ovlivněn uměleckou tvorbou The Doors. Hlavně je to vidět v příběhu, který je moji interpretací písní „The WASP“ neboli „Texas Radio and the Big Beat“ (The Doors, L.A. Woman.)

Píseň kombinuje prvky balady, poučného podobenství a moderní satiry. Vypráví o tom, jak zaneprázdněný člověk zanedbává skutečné cennosti (lidskou duši, přírodou, a nakonec celým světem) kvůli svým nízkým motivům. Povídá o vysílání mexického radia, které v 50 letech mohlo být zachyceno v Texasu i přes hranici. Radio bylo slavné a uctívané v úzkém okruhu posluchačů. Zároveň stát Texas, který rozděluje území USA a Mexika, navíc symbolizuje i vnitřní rozdělení obyvatelstva USA na sociální třídy (fór je v nazvu –
– The WASP „White Anglo-Saxon Protestants“.)

Jak jsem si všiml během své práce, má v Česku termín „big beat“ svoji vlastní historii, což může zajímavým způsobem fungovat jako propojující aspekt. A vytvářet velký rokenrolový cocktail, který bych považoval za vyznání své lásky k hudbě.

Kromě textu písně „The WASP“ jsem použil texty i z jiných písní (tř. The Soft Parade, Peace Frog atd.)

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

BAMMES, GOTTFRIED. DIE GESTALT DES MENSCHEN: LEHR- UND HANDBUCH DER KÜNSTLERANATOMIE. 8. ÜBERARBEITETE UND ERW. AUFL. RAVENSBURG: RAVENSBURGER BUCHVERLAG, C1995. ISBN 3473483788.

KOŘÍNEK, PAVEL, MARTIN FORET A MICHAL JARĚŠ. V PANELECH A BUBLINÁCH: KAPITOLY Z TEORIE KOMIKSU. PRAHA: AKROPOLIS, 2015. ISBN 978-80-7470-113-9.

MCCLOUD, SCOTT. JAK ROZUMĚT KOMIKSU. PRAHA: BB/ART, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

КОТЕНКО, ЮРИЙ. ИНДЕЙЦЫ ВЕЛИКИХ РАВНИН. [ONLINE] [CIT. 20.07.2022]

DOSTUPNÉ Z: [HTTPS://HISTORY.WIKIREADING.RU/17497](https://history.wikireading.ru/17497)

CATLIN, JOHN. ILLUSTRATIONS OF THE MANNERS, CUSTOMS & CONDITION OF THE NORTH AMERICAN INDIANS. [ONLINE] LONDON: CHATTO & WINDUS, 1876. — VOL. 1. [CIT. 20.07.2022]

DOSTUPNÉ Z: [HTTPS://ARCHIVE.ORG/DETAILS/CIHM_26855/PAGE/N433/MODE/2UP](https://archive.org/details/cihm_26855/page/n433/mode/2up)

CATLIN, JOHN. ILLUSTRATIONS OF THE MANNERS, CUSTOMS & CONDITION OF THE NORTH AMERICAN INDIANS. [ONLINE] LONDON: CHATTO & WINDUS, 1876. — VOL. 2. [CIT. 20.07.2022]

DOSTUPNÉ Z: [HTTPS://ARCHIVE.ORG/DETAILS/ILLMANNERSCUST02CATLRICH/PAGE/N7/MODE/2UP](https://archive.org/details/illmannerscust02catlrich/page/n7/mode/2up)

RESUMÉ

Even considering that the work process was hard, I had fun during the creating workflow and I still enjoy drawing a lot. From the professional point of view, I have a lot to grow in the future, and first of all this project for me was a valuable lesson of learning something new, and a base for further studying.

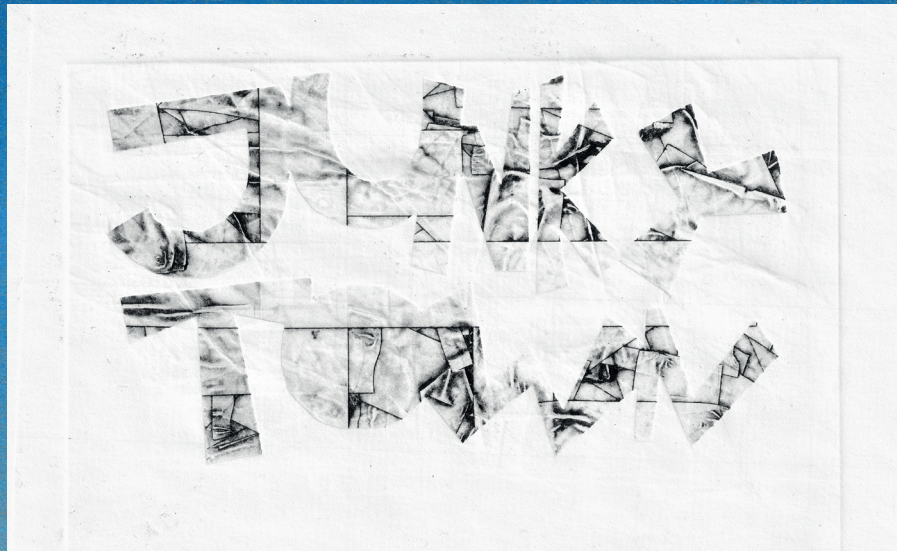
I often try to experiment with my drawings, try to develop a better visual language. The visualization of my bachelor's work is the culmination of searching that language. Discover, only to make it deeper and more interesting once again.

On top of all that, I hope my comic book will popularize two such different nomadic cultures and, at least a little bit, warms up people's interest in Kazakhstan and its history, in nature and its wildlife. I am sure it can be a source of inspiration for many artists and other creators.

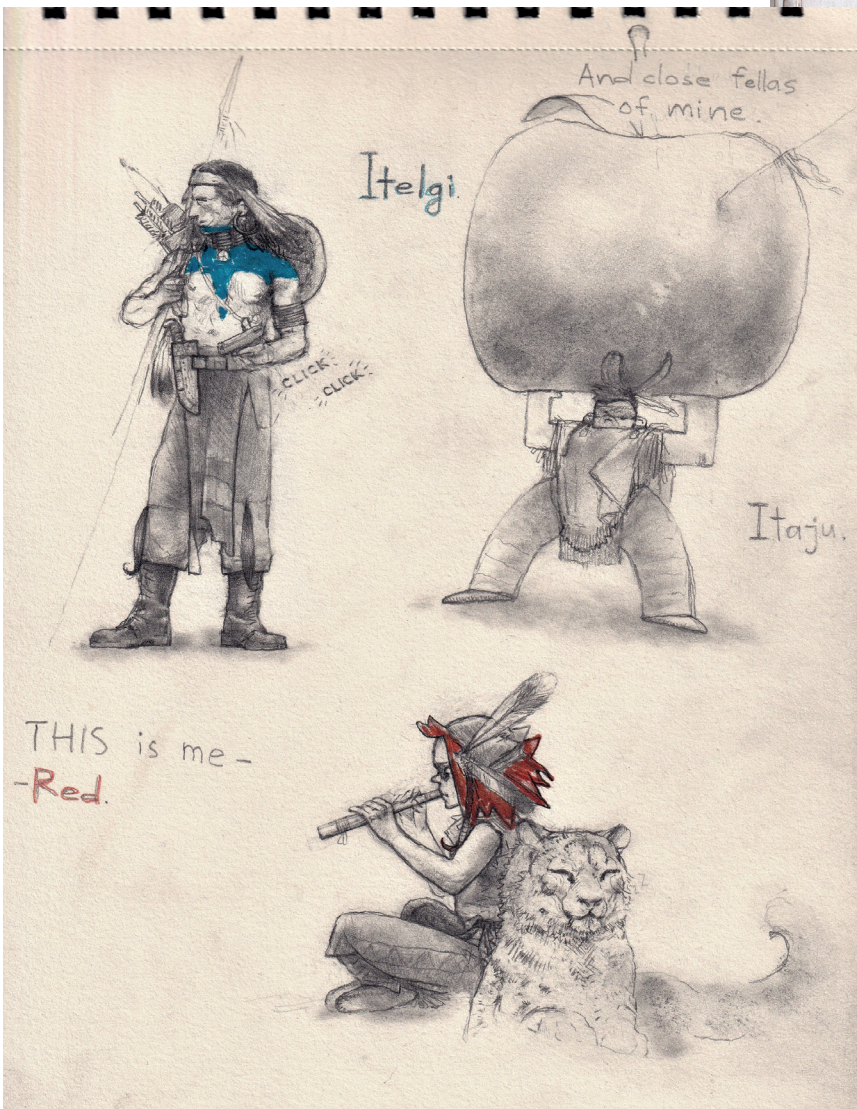
«See You Cowboy...»

SEZNAM PŘÍLOH

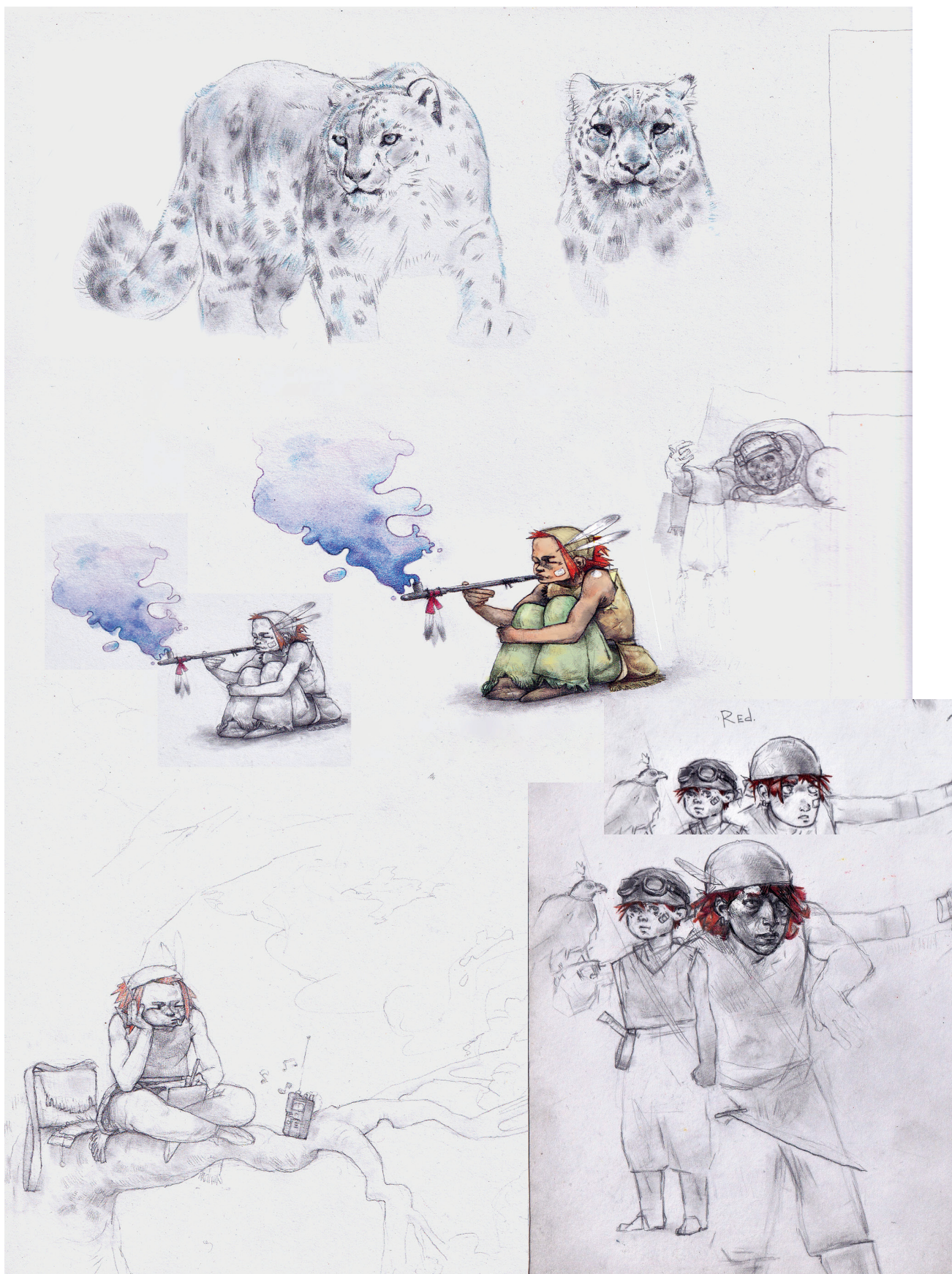
FAZÉ 1 - SKICY A TEXTUROVANÉ PODKLADY



FAZÉ 1 - SKICY A TEXTUROVANÝ PODKLAD



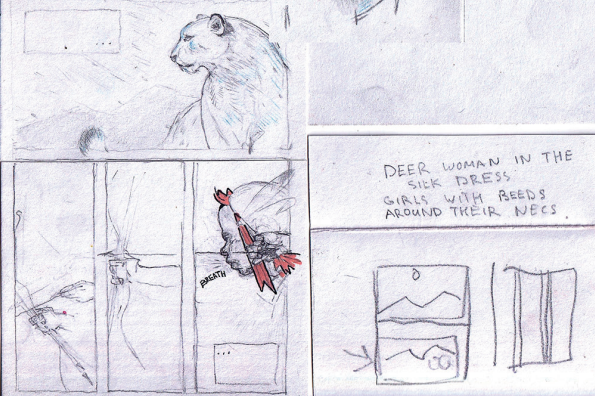
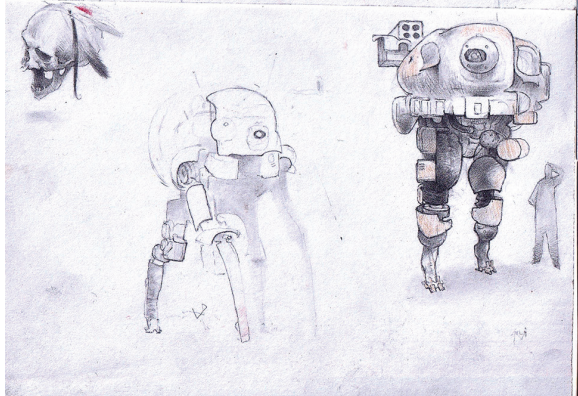
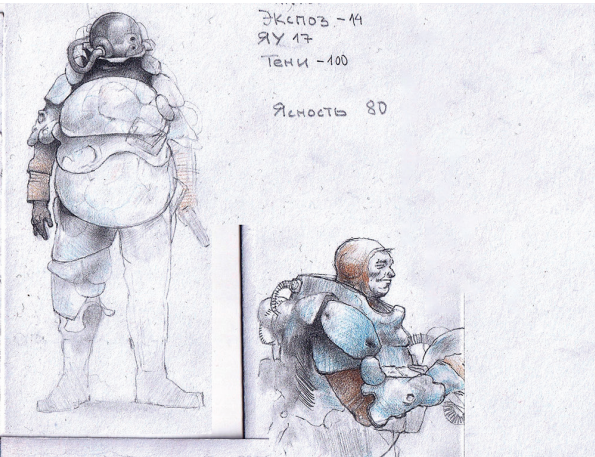
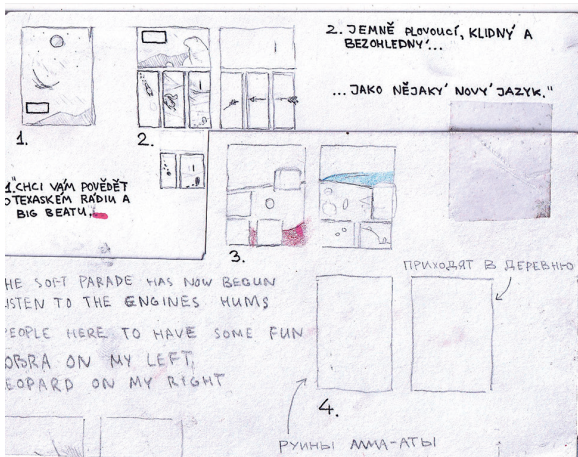
FAZÉ 1 - SKICY



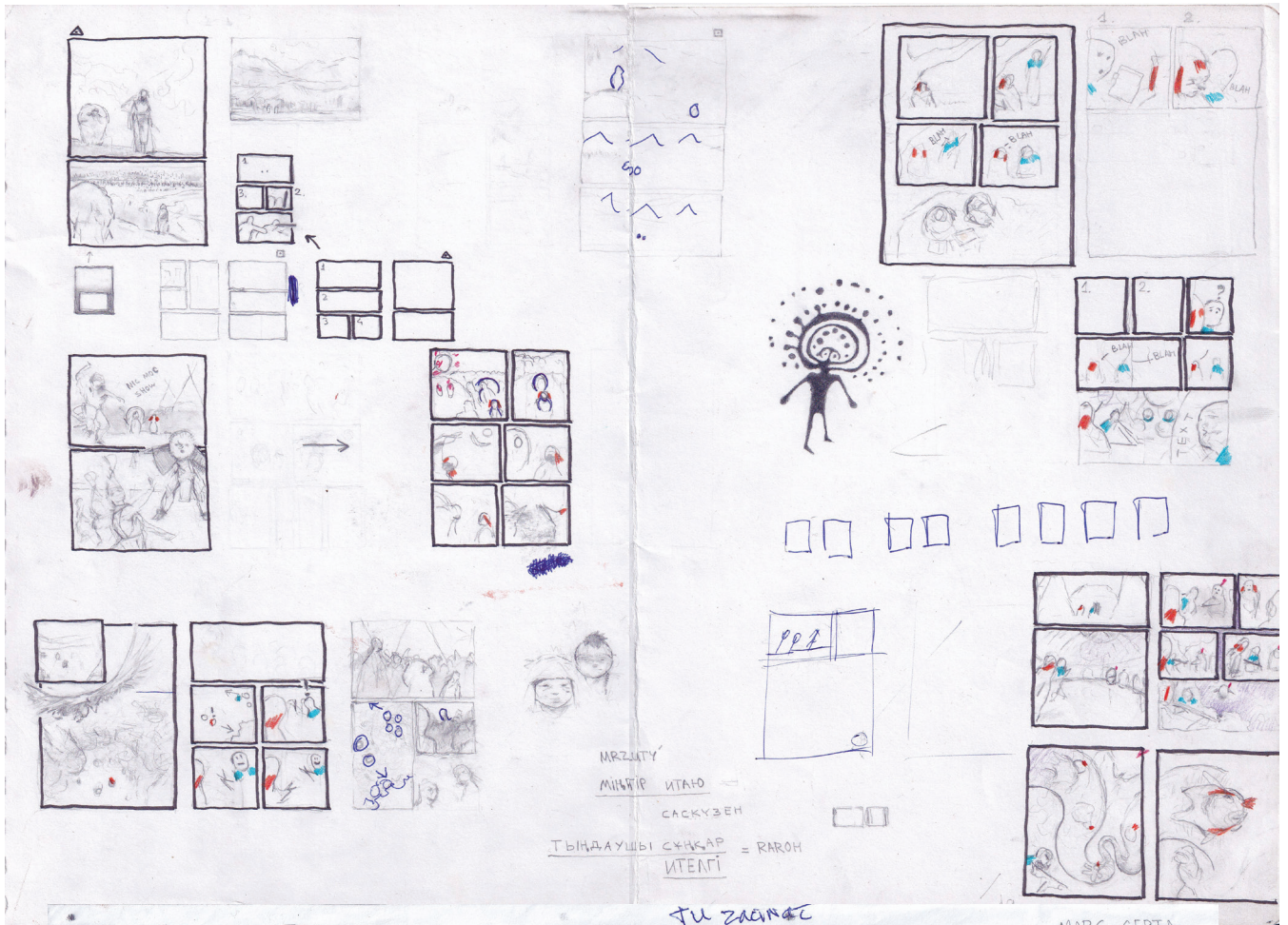
FAZÉ 1 - SKICY A STORYBOARD



FAZÉ 1 - SKICY A STORYBOARD



FAZÉ 1 - STORYBOARD



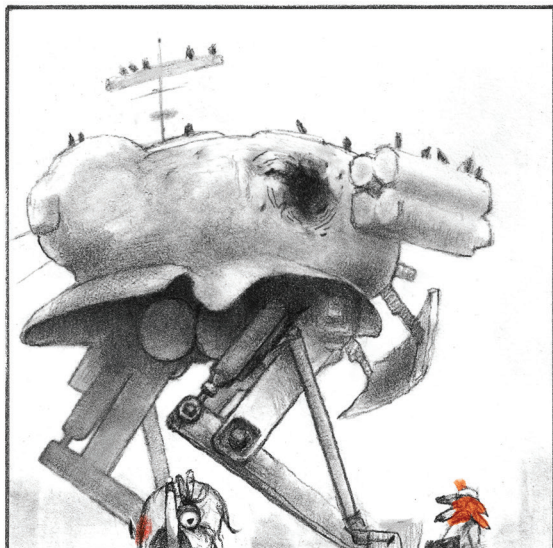
FAZÉ 1 - STORYBOARD



FAZÉ 3 - BARVENÍ A VÝSTUP



FAZÉ 3 - BARVENÍ A VÝSTUP



CO JEŠTĚ NEŘÍKÁŠ STAŘEŠINOVÍ?
NESMÍME CHODIT DO TROSEK.

JE TO TU NEBEZPEČNÉ,
REDE.

JESTLI SE TU ZTRATÍŠ,
TAK TĚ ANI NEBUDOU
HLEDAT.

MLUVÍ Z TEBE STRACH, HEH?
NEBOJ SE, JSI SE MNOU.



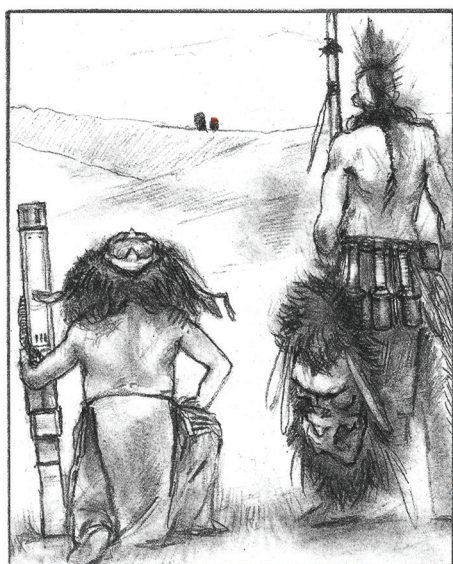
A NĚCO MI ŘÍKÁ,
ŽE MĚ NĚKDO BUDE HLEDAT
URČITĚ.

TY JSI ALE CHYTROUŠ.

ALE NEHODLÁM KVŮLI TVÉ ZVÍDAVOSTI
OBĚTOVAT VLASTNÍ KŮŽI.

BUDE,
JAK BUDE.

FAZÉ 3 - BARVENÍ A VÝSTUP



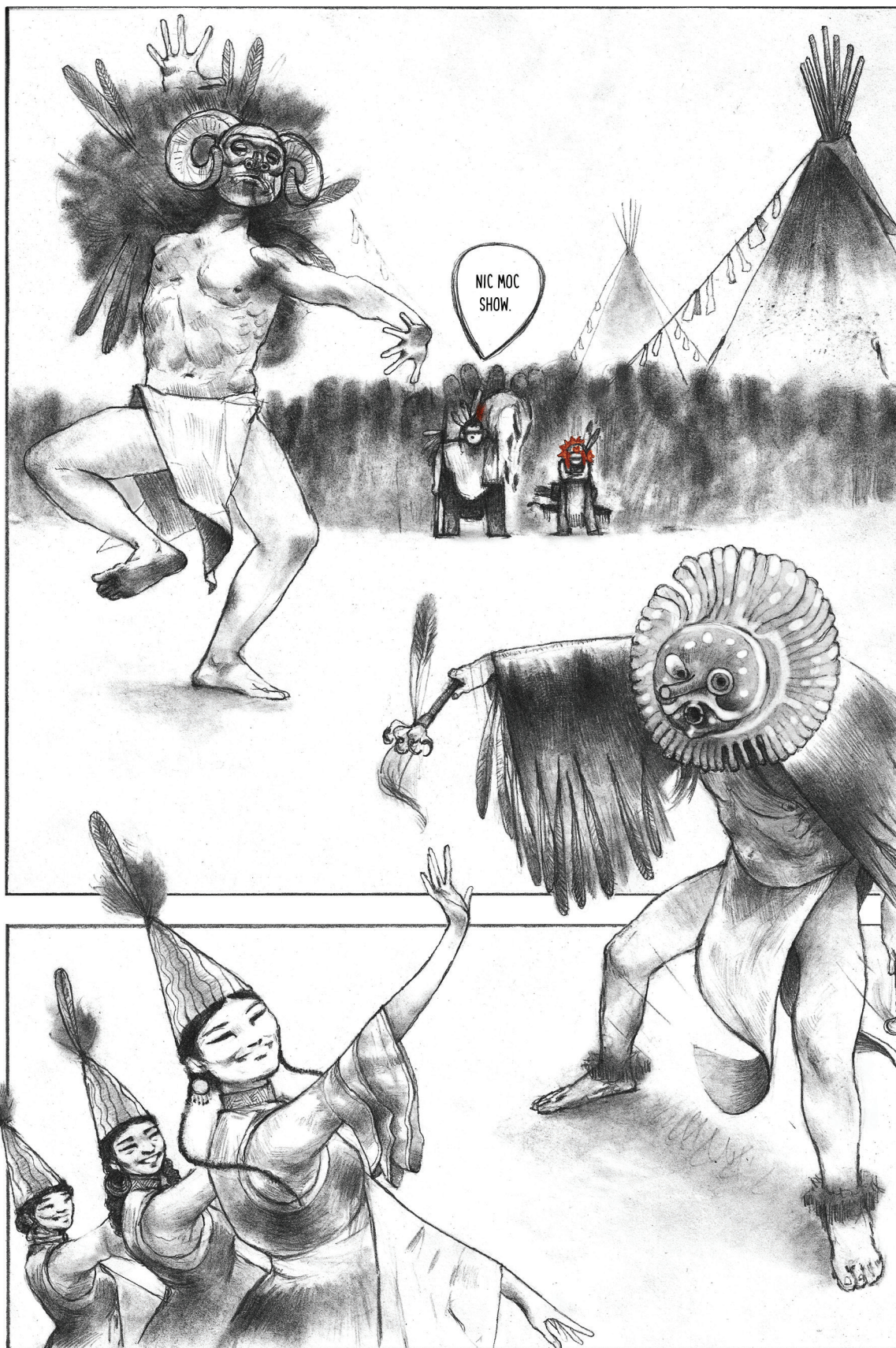
FAZÉ 3 - BARVENÍ A VÝSTUP



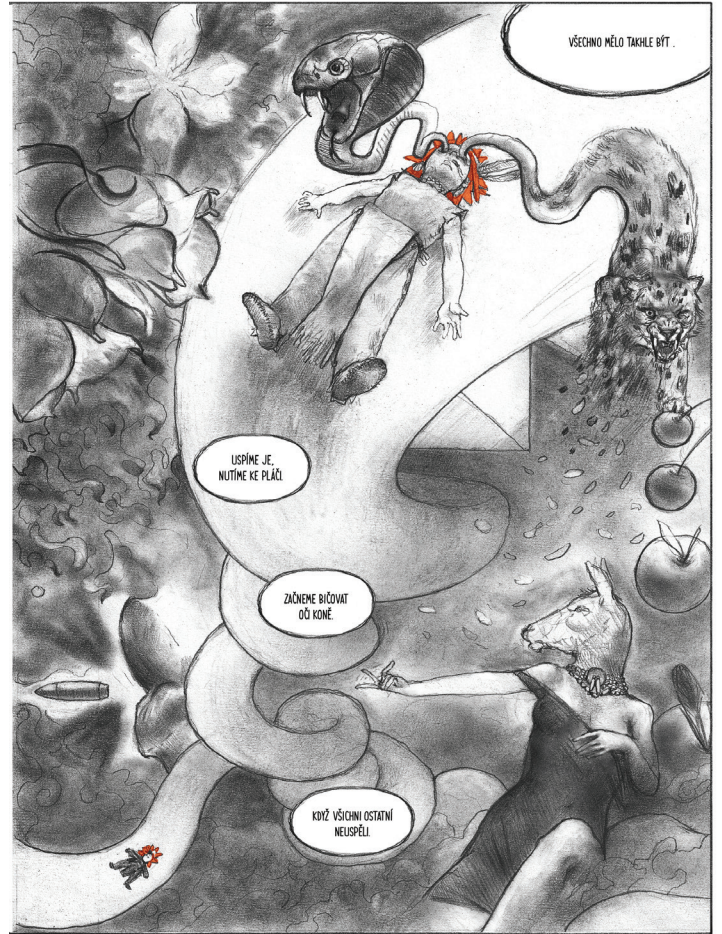
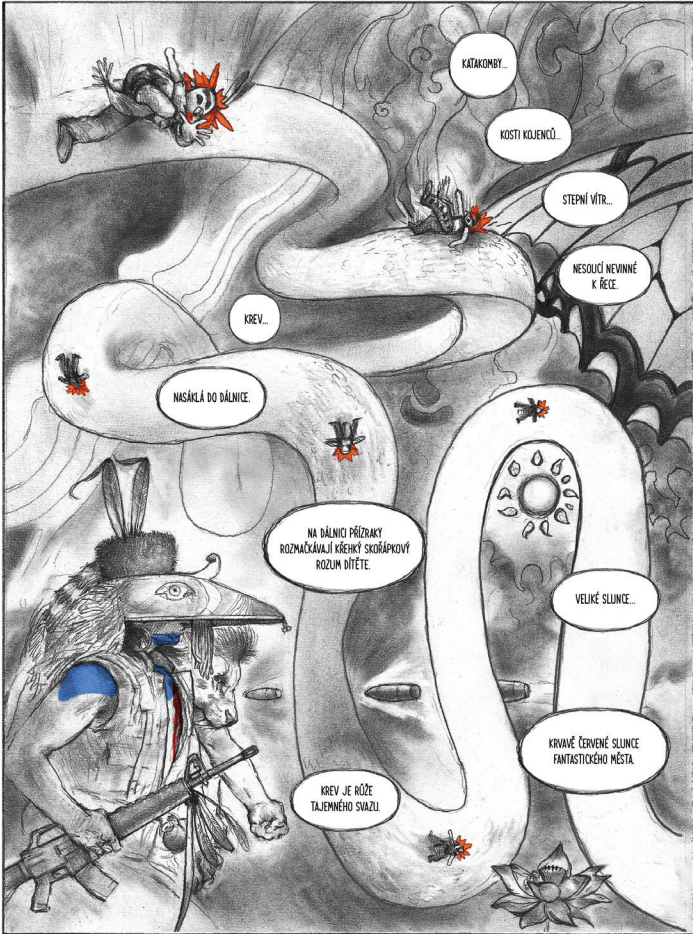
FAZÉ 3 - BARVENÍ A VÝSTUP



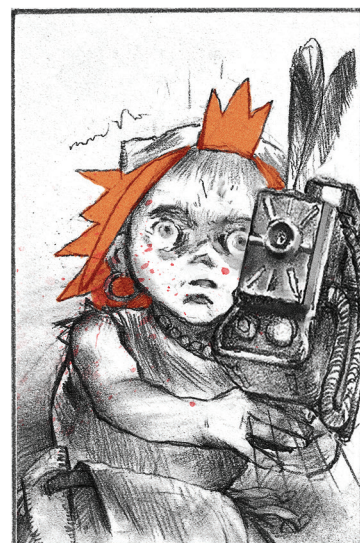
FAZÉ 3 - BARVENÍ A VÝSTUP



FAZĚ 3 - BARVENÍ A VÝSTUP



FAZÉ 3 - BARVENÍ A VÝSTUP



FAZÉ 3 - BARVENÍ A VÝSTUP

