

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA SEDM HAVRANŮ
Liubov Shamaeva

2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Specializace Mediální ilustrace

Bakalářská práce
AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA SEDM HAVRANŮ

Liubov Shamaeva

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

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: **Liubov SHAMAEVA**
Osobní číslo: **D20B0022P**
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: Vytvoření funkční autorské komiksové knihy.

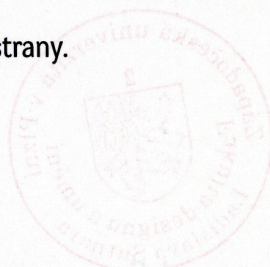
Způsob realizace: 1. Námět, 2. Scénář, 3. Storyboard, 4. První výtvarné návrhy, 5. Realizace, 6. Tisk
Technika a způsob realizace vyplynou během konzultací.

Cíl: Zlepšení schopností v oblasti storytellingu a sekvenčního způsobu vyprávění.

Předpokládaný charakter výstupu: Komplexně řešená komiksová kniha včetně obálky a typografického řešení. Kniha bude tištěna ve 3 exemplářích a bude obsahovat minimálně 20 stran komiksových panelů.

Formát max. A3.

Rozsah průvodní zprávy: Min. 3 normostrany.



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*. Leipzig: E.A. Seemann, 2002. ISBN 3-36300966-6.
- 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.
- STEVENSON, Noelle. *Nimona*. New York: HarperTeen, [2015]. ISBN 978-0-06-227822-7.
- PRATCHETT, Terry. *Čaroprávnost: Mort*. Přeložil Jan KANTŮREK. Praha: Talpress, 2009. ISBN 978-80-7197-371-3.

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

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



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 vypracovala samostatně a nejedná se
o plagiát.
Plzeň, duben 2023

.....
podpis autora

OBSAH

- 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE
- 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY
- 3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY
 - 3.1 Proces přípravy
 - 3.2 Proces tvorby
- 4 POPIS DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA, PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR
 - 4.1 Popis díla
 - 4.2 Technologická specifika
 - 4.3 Přínos práce pro daný obor
- 5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ
 - a) Knižní a periodická literatura
 - b) Internetové zdroje
- 6 RESUMÉ
- 7 SEZNAM PŘÍLOH

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

O malování jsem se zajímala od dětství. Ráda jsem tvořila díla v kvašových, temperových a akrylových barvách. Výsledkem bylo, že když jsem nastoupila na střední školu, studovala jsem na katedře malby a naučila se malovat olejem. Olejomalba se pro mě stala jednou z mých nejoblíbenějších technik. Později, když jsem se přestěhovala do Čech, jsem neměla možnost pracovat s olejem a začala jsem pracovat s akrylem, což se také ukázalo jako výborná technika. A teprve před dvěma lety jsem se poprvé začala věnovat technice digitální malby. Objevila jsem ji díky iPadu, na kterém je práce dost podobná tradičním technikám, ale má to řadu výhod.

Asi před sedmi lety jsem četla svůj první komiks, a od té chvíle se mi v hlavě zrodil nápad vytvořit svůj vlastní komiks. A až při studiu na vysoké škole, při práci na projektu IOGI, ve kterém jsem dělala realizaci jednoho scénáře, jsem vytvořila svůj první plnohodnotný komiks. Při práci na projektu jsem také poprvé používala iPad. V této práci jsem malovala tradiční technikou akrylové grisaille přímo na iPadu. Následně jsem také pracovala na školním zadání, kterého úkolem bylo vytvořit komiks na téma «Noční můry», komiks jsem vytvořila v černobílé digitální grafice. Moc jsem chtěla vytvořit barevný komiks, a tak jsem pro tvorbu své bakalářské práce zvolila techniku digitální malby. Již dříve jsem zkoušela dělat práci pomocí digitální malby, ale nikdy to nebylo v tak velkém rozsahu. Spojením mých malířských a ilustrátorských dovedností s pomocí štětců imitujících olejomalbu jsem vytvořila tento projekt.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma nebylo zvoleno náhodou. Adaptace starých pohádek na moderní způsob mě dlouhodobě zajímá, viděla jsem a četla jsem mnoho implementací těchto projektů v knihách a hrách, ale většinou to bylo realizováno v hororovém žánru. Chtěla jsem vytvořit něco vlastního, jasnějšího a barevnějšího, báječnějšího. Abych našla vhodnou pohádku, přečetla jsem mnoho dětských pohádek, ale usadila jsem se u pohádek bratří Grimmů. Pohádky bratří Grimmů byly pro mě vždy spojené se středověkem, ale ve svém komiksu jsem se rozhodla přenést postavy a události do našeho moderního světa. «SEDM HAVRANŮ» je velmi krátká pohádka, která zabere jen pár stránek. Když jsem ji četla, objevil se mi v hlavě celý fantasy svět přizpůsobený moderně, samozřejmě je v něm magie a mystika, protože je to pohádka, ale ne každý je vidí a ví o jejich existenci. Pro základ zápletky jsem si vzala samotnou pohádku, kterou jsem rozdělovala do kapitol podle počtu havranů. Každá kapitola utváří příběh a světonázor hlavní hrdinky. Následně byl pro každou kapitolu napsán scénář a repliky postav. Na základě těchto materiálů jsem začala pracovat na vizuální stránce komiksu.

3.1 PROCES PŘÍPRAVY

Pracovní proces začal psaním scénáře. Následně jsem rozdělila příběh na kapitoly a vyčlenila jsem si dialogy postav v hlavních scénách. Na základě scénáře jsem zahájila hledání vhodných referencí, které byly jak z internetu, tak mnou osobně nafocené. Při hledání referencí pro zobrazování lidí mi aktivně pomáhali kamarádi, kteří mi pózovali. Na základě scénáře, dialogů a odkazů vznikl první storyboard komiksu, který následně prošel řadou změn, jak vyřazením zbytečných scén, tak přidáním těch životně důležitých. Také jsem se v procesu přípravy na tvorbu zabývala výběrem vizuálního stylu komiksu, vyzkoušela jsem několik variant a později byl zvolen konečný styl komiksu.

3.2 PROCES TVORBY

Po výběru stylu komiksu jsem se pustila do hlavní práce na jeho tvorbě. Při tvorbě komiksu jsem na digitální malbu použila program Procreate. Nejprve jsem vytvořila mřížku pro rámečky na základě svých skic. Pak jsem skici přenesla z papíru do iPadu, detailně jsem je překreslila, někde změnila kompozici nebo jejich pořadí. Rovněž jsem při tomto kroku do kompozice označila místo pro umístění textových bublin. Vytvořila jsem i několik barevných palet, z kterých byly ve finálním komiksu použity dvě.

Když jsem začala pracovat na tvoření finálního vizuálu, prvním krokem bylo nakreslení úvodní stránky. Na první stránce byli přítomni téměř všichni hrdinové tohoto díla, jejichž podoby jsem potřebovala k vytvoření zbytku stránek. V dalším kroku jsem vytvořila pozadí scén na všech stránkách, na které pak byly navrstveny postavy a předměty. Vytvořila jsem také textové bubliny a zvukové efekty. Posledním krokem bylo nanesení stínů, světla a odlesků, stejně jako výběr písma pro obálku a názvy kapitol.

Když bylo vše připraveno, poslala jsem knihu do tiskárny, kterou jsem si vybrala.

4.1 POPIS DÍLA

Finálním výstupem je komiks na motiv pohádky bratří Grimmů «SEDM HAVRANŮ». Komiks je standardního formátu A4 297x210mm. Komiks má 36 stran, z toho 29 ilustrovaných. Komiks se skládá ze sedmi kapitol, ve kterých se dozvídáme o rodině, ve které rodiče sedmi synů touží ještě po dceři. Přítomnost magie a kleteb však ale přináší mnoho nečekaných překážek a zvratů. Jak tento příběh dopadne? Pestré barvy a světelné kontrasty nám poodhalí atmosféru příběhu a vtáhnou nás do děje pohádky.

4.2 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Celý komiks byl vytvořen technikou digitální malby na Ipadu v programu Procreate pomocí štětců, které imitují olejomalbu. Na detaily byly použity i další štětce, připomínající svou texturou temperu, kvaš, nebo vymývací štětce.

Po vytvoření všech stránek komiksu jsem je uspořádala v Adobe InDesign.

Pro text v bublinách jsem zvolila písmo Avenir Next, velikosti 10b. V kontrastu k tomuto písmu jsem pro názvy kapitol a obálky zvolila písmo My Fair Cody.

Výsledkem je komiksová kniha vázána klasickou šitou vazbou V8.

Tento projekt byl pro mě skvělou zkušeností a obohatil mé dovednosti pro budoucí práci s komiksy. Těším se na další roky studia.

4.3 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Po přenesení událostí této pohádky do moderního světa byl námět upraven nejen pro děti, ale i pro dospělé. Pohádky pro dospělé jsou dobrý způsob, jak komunikovat sám se sebou, pomohou vám uvědomit si o sobě mnoho věcí, odpustit si. Například v pohádce „SEDM HAVRANŮ“ pochopíme, že některé vyslovená slova už nelze vrátit zpět a mohou změnit celý váš život.

Víme, co je laskavost, jak se chovat důstojně, ale v reálném životě zapomínáme na pravé hodnoty, na slušnost – pohádka tak slouží jako odraz našeho svědomí. Je rovněž poukázáním na moudrost a mravné normy, probouzí zapomenuté pocity a zážitky z dětství, objasňuje nám některé aspekty života!

Myslím si, že staré pohádky zpracované v tak moderním médiu, jako je komiks, dostanou nový dech.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura

- BMMES, Gottfried. Die Gestalt des Menschen: Lehr- und Handbuch der Kunstleranatomie. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag, 1995. ISBN 3473483788.
- BMMES, Gottfried. Die Gestalt des Tieres Gebundene Ausgabe. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag, 1986. ISBN 3473483494.
- 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.
- MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- STEVENSON, Noelle. Nimona. New York: HarperTeen, [2015]. ISBN 978-0-06-227822-7.
- PRATCHETT, Terry. Čaroprávnost: Mort. Přeložil Jan KANTŮREK. Praha: Talpress, 2009. ISBN 978-80-7197-371-3.
- MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. Culver City: Design Studio Press, 2010. ISBN 978-1933492957.

b) Internetové zdroje

- Семь воронов (фильм-сказка, Чехия, 1993г.) HD 720p./ Sedmero krkavců (pohádkový film, ČR, 1993) HD 720p [online]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=Dhy07xM324U>
- Sedmero krkavců Bratři Grimmové [online]. Dostupné z: <https://www.pohadky.org/index.php?co=pohadka&pohadka=329>

6 RESUMÉ

The topic of my bachelor's project is an author's comic book based on the fairy tale by the Grim Brothers, «Seven Ravens». In my book, I transferred the events of the fairy tale into the modern world. The comic consists of seven chapters in which we learn about the family, which already has 7 sons, but they want another daughter, the father's angry words resulted in curse, which radically changed the life of the whole family. What will this story turn out to be?

Having transferred the events of this fairy tale to the modern world, I adapted it not only for children, but also for adults. Fairy tales for adults are a good way to help yourself, talk to yourself, help you forgive many things. For example, in the fairy tale «Seven Ravens» we understand that the words uttered in the hearts cannot be returned back, and they can change your whole life.

In my work, I wanted to show that a fairy tale does not have to take place in some other time or world, but not far from us. With the help of digital 2D painting, I tried to show all the fabulousness in the comic.

7 SEZNAM PŘÍLOH

příloha 1

Skici

příloha 2

Skici

příloha 3

Skici

příloha 4

Přebal

příloha 5

Ukázky dvoustran

příloha 6

Ukázky dvoustran

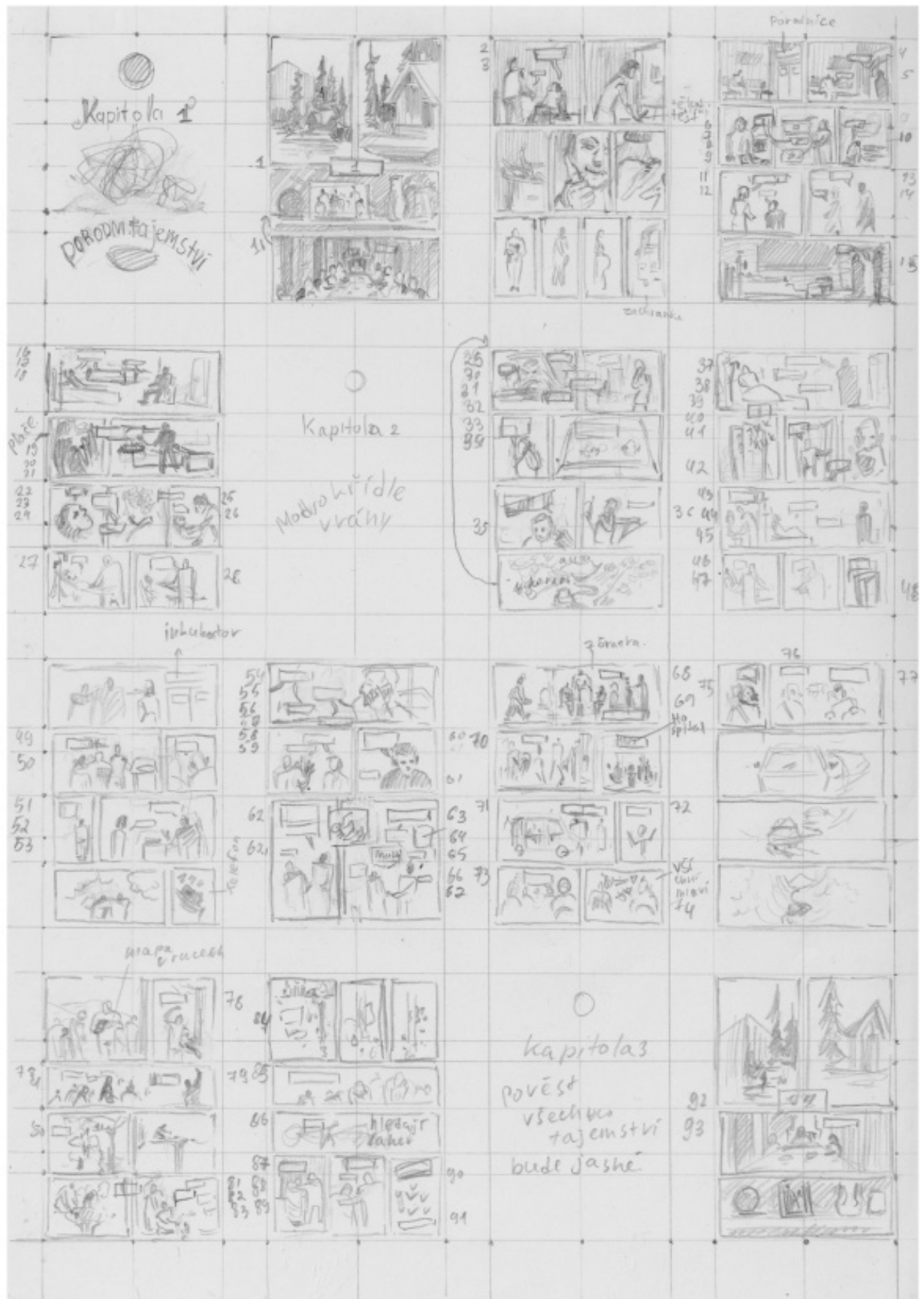
příloha 7

Ukázky dvoustran

příloha 8

Finální podoba knihy

příloha 1
Skici



příloha 2
Skici



příloha 3
Skici



příloha 4
Přebal



příloha 5

Ukázky dvoustran



příloha 7

Ukázky dvoustran

