

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2023

Leo Jačků

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce
HAPPY FACE
Leo Jačků

Plzeň, 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program: Výtvarná umění

Specializace: Ilustrace a grafika, Komiks a ilustrace pro děti

Bakalářská práce

HAPPY FACE

Leo Jačků

Vedoucí práce: MgA. Marie Kohoutová

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: **Leo JAČKŮ**
Osobní číslo: **D20B0044P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Komiks a ilustrace pro děti**
Téma práce: **ILUSTROVANÁ KNIHA PRO STARŠÍ MLÁDEŽ/ V KOMBINACI S KOMIKSOVÝMI PRVKY**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Zásady pro vypracování

Minimálně 20 celostránkových ilustrací, práce zahrnuje kompletní výtvarné i grafické řešení knihy – layout, vizuál obálky, předtiskovou přípravu.

Tvůrčí záměr: Vyzkoušet si kombinaci dvou různých přístupů v rámci jedné knihy.

Způsob realizace: Tvorba literárního námětu, skici a rozvržení knihy, finální kresby, typografická úprava, předtisková příprava dat, tisk.

Cíl: Vytvořit originální knihu vhodnou k publikaci.

Předpokládaný charakter výstupu: Minimální formát A5, rozsah min. 20 ilustrací, kniha bude odevzdána ve třech výtiscích.

Rozsah průvodní zprávy: Minimálně 3 normostrany textu doplněné o obrazové přílohy.

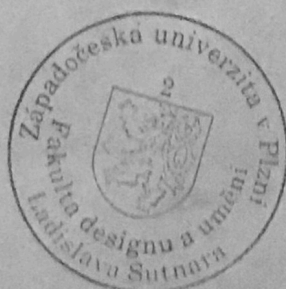
Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

BOX, Toy. *Komiksová učebnice komiksu*. V Praze: Paseka, 2019. ISBN 978-80-7432-927-2.
EMINGEROVÁ, Dana a Arnošt LUSTIG. *Živel Lustig: jak se píše kniha, aneb, Hod' sebou ty bejku, už nemám moc času*. Praha: Mladá fronta, 2011. ISBN 978-80-204-2469-3.
ADDAIR, Theo. *Muffin a čaj*. Praha: Euromedia, 2018. Yoli. ISBN 978-80-7549-675-1.
OSEMAN, Alice. *Srdceroáči*. 2. vydání. Přeložil Romana BIČÍKOVÁ. V Praze: Coobook, 2022-. ISBN 978-80-7661-429-1.
OSEMAN, Alice. *Letos v zimě: novela k Srdceroáčům*. Přeložil Romana BIČÍKOVÁ. V Praze: Coobook, 2021. ISBN 978-80-7661-270-9.
DELAF a Maryse DUBUC. *Pupíky*. Přeložil Světlana ONDROUŠKOVÁ. V Praze: Coobook, 2019. ISBN 978-80-7544-745-6.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Marie Kohoutová**
Katedra designu

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

podpis autora.....

OBSAH

1 DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	8
2 TÉMA A DŮVOD JEHO TVORBY.....	8
3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY	
3. 1 Proces přípravy.....	9
3. 2 Proces tvorby.....	10
4 ANOTACE DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA A PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	
4. 1 Anotace díla.....	10
4. 2 Technologická specifika.....	11
4. 3 Přínos práce pro daný obor.....	11
5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	
5. 1 Knižní a periodická literatura.....	12
5. 2 Internetové zdroje.....	12
6 RESUMÉ.....	12
7 OBRAZOVÝ SEZNAM PŘÍLOH.....	13

1 DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Během svého studia na této fakultě jsem si v rámci klauzurních či semestrálních prací vyzkoušel poměrně dost přístupů a technik, což se zásadně odrazilo v mé nynější tvorbě. Při vypracovávání bakalářské práce „HAPPY FACE“ jsem vycházel z nově nashromážděných zkušeností.

Například v prvním ročníku jsem poprvé vyzkoušel přechod z mnou upřednostňovaných tradičních technik, jako je kresba, malba, koláž a šití, na umění digitální, a abych byl upřímný, tehdy jsem o svých dispozicích pro digitální malbu dost pochyboval. Noirový komiks na téma „Co se děje v noci“ nedopadl úplně podle mých představ. Bojoval jsem s tempem, samotnou technikou a myslel si, že toto odvětví zkrátka nebude pro mne.

Tuto zkušenost zmiňuji schválně i přes její negativní náboj, jelikož vývoj k tvorbě zkrátka patří a já nejsem výjimkou. Na práci s grafickým tabletem jsem nezanevřel a ve druhém ročníku učinil nečekaný digitální comeback. Poučen z předchozích chyb a přešlapů jsem vytvořil původní universum Happy Face™, jakožto práci semestrální a také jako pilotní příběh pro budoucí bakalářský projekt, avšak to jsem tehdy netušil.

2 TÉMA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE A DŮVOD JEHO TVORBY

Pro svou bakalářskou práci jsem zvolil ilustrovanou knihu pro starší děti a mládež v kombinaci s komiksovými prvky. Už při výběru, jsem věděl, že je pro mě právě toto téma správnou volbou, jelikož ve své tvorbě rád experimentuji a zkouším nové, techniky a přístupy, ke kterým se dá v tomto případě úplně snadno zabrousit. Obecně se cítím lépe, když mám volnou ruku a nic mě nesvazuje. Navíc se mi toto hybridní spojení několika výstupů skvěle hodilo pro rozvíjení a prohloubení atmosféry mých příběhů, připravených právě pro výběr bakalářské práce.

Chvilí jsem dokonce uvažoval čistě nad autorskou knihou, ale nakonec převládla má zvědavost a touha vyzkoušet si kombinaci prózy, ilustrace a komiksu v jednom díle. Naskytla se mi jedinečná možnost a já si nebyl jistý, zda bych ji poté v budoucnu uskutečnil.

Samotný důvod tvorby je hlubší. Celé to začalo už na střední škole, kde se ve mně „cosi“ usadilo, ale pořádně to nabralo na síle až během covidové pandemie. Na svět totiž přišla již zmíněná semestrální práce z druhého ročníku „Happy Face™“, která mi posloužila jako prostředek pro osobní terapii a únik. Skrze utopicky vyhlížející svět, kde je každý občan šťastný, jsem mohl vyventilovat část frustrace, jež se ve mně za určitý čas nahromadila. Rozhodl jsem se, že se pomocí fikce postavím svým vnitřním obavám. Konkrétně tedy přetvařování se, odsuzování, potlačování identity a to v jakékoli možné podobě.

Přetvářka je v moderním světě zkrátka všudypřítomná a nevyhnutelná.

Běžně vystupujeme, hrajeme a předstíráme. Vědomě přikrašlujeme skutečnost, jen abychom nepřidělávali starosti, nebyli pro smích, nepůsobili slabě nebo nemuseli přiznat chybu.

Často mě hlodaly otázky typu. Co jsme vlastně zač a v jaké míře skutečně žijeme?

Moje generace zažila poměrně rychlý skok v technologiích. Než jsme se nadáli, drželi jsme v ruce místo „tlačítkáče“ telefon dotykový a s ním do našeho života přišla i dostupnost internetového připojení. Brána do moderní doby se tímto otevřela a ukázala nám tak vizi o nové budoucnosti.

Rychlým trendem se staly sociální sítě, kde začíná má problematika. Strach z přetvářky, z neschopnosti vyjádřit sebe sama, z dodatkových úprav, tak aby svět spatřil jen to nejlepší, i za cenu ztráty vlastní identity. Přesně tyto esence pocitů naleznete, když zavítáte do mého smyšleného města „Happy City“, údajně nejuspokojenějšího místa na planetě.

3 PROCES PŘÍPRAVY, PROCES TVORBY

3. 1 Proces přípravy

Během přípravy jsem se soustředil hlavně na rozepsání děje příběhu, jelikož jsem předělával a rozváděl již vzniklou semestrální práci. Musel jsem si nejprve ujasnit, v jakém duchu chci příběh vést. Zda ho nechám šířit stejnou myšlenku nebo ji pozměním. Nakonec jsem se rozhodl, že příběh od základu přepracuji a vytvořím tak zcela nový, unikátní, s tím, že jej nechám zasazený do stejného místa, doby, režimu, dokonce i stejných pocitů.

Stěžejní pro mne bylo vytvořit si v hlavě obraz funkční ideologie se všemi náležitostmi, která je v příběhu vyobrazena vládnoucí společností Happy Face™. Při jejím sestavování jsem vycházel ze základních pilířů komunistického režimu a ve finále přidal i základní podmínky užívání různých aplikací či sociálních sítí. Nápomocí mi byly i texty mé oblíbené kapely Blackbook, které se zabývají převážně společností a její prohnitostí. Za část inspirace vděčím i mé oblíbené povídce „Ti, kteří odcházejí z Omelas“ od spisovatelky Ursuly K. Le Guin, která se mi během uplynulých let úplně vypařila z hlavy. Očividně na mě raná středoškolská četba zapůsobila natolik, že si nevědomky prorazila cestu na povrch.

Mimo funkčního režimu jsem dbal hodě na vývoj postav, jež se v díle objeví, od psychologických profilů po charakter design. Na mysli mám teď hlavního protagonistu Markuse, jehož jméno vzniklo zkomoleninou anglického slovního spojení „mark us“,

což v překladu znamená označit nás a je pro mne důležité jak v symbolické, tak i osobní rovině.

Už v začátku přípravy storyboardu jsem špatně odhadl rozsah práce, kterého jsem reálně schopen dosáhnout. Původně měl být můj příběh daleko delší a komplikovanější, proto se i scény v druhé polovině děje výrazně odklonily od původního rozvržení.

3. 2 Proces tvorby

Nejprve jsem začínal u ručních skic, když mi ale došlo, že je rychlost skic a dokonce i jejich výsledek naprosto totožný s prací čistě digitální, přesedlal jsem zcela na tablet. Kniha tak od základů vznikla v mém oblíbeném programu Adobe Fresco na iPadu a o zbytek úprav se pak postaral program Adobe Photoshop.

Jako první jsem se pustil do psaní textových částí, což nebylo moudré. Mám tendenci všechny své texty neustále pozměňovat, což je časově nevýhodné. Po tomto zjištění jsem přešel na jinou taktiku a to vypracování skic a linek všech komiksových či ilustračních částí. Nejdříve jsem dokončil všechny stranické grafiky a vizuály, které v díle užívám, abych prohloubil atmosféru totalitního režimu.

Barevnost se také nesla v tomto duchu. Jako propojovací barevný prvek jsem zvolil červenou, která je spojována jak s barvou totality, tak i komerce. Aby vystoupila na povrch, rozhodl jsem se pro paletu šedých a pleťových odstínů. Pro navození pocitu tradiční techniky jsem používal struktury zmuchlaného papíru a kresby uhlem, které jsem přetahoval přes ploché barvy v pozadí, různě je násobil a prolínal mezi sebou. Barevností pro snovou část jsem se zabýval asi nejdéle, ale nakonec jsem se po konzultaci rozhodl pro magentu v kombinaci s bílou a modrou, která v profilu CMYK zdaleka nedosahuje takové intenzity oproti freskovému RGB zobrazení. I tak jsem s dosavadním řešením a hmotným výsledkem spokojený.

4 ANOTACE DÍLA, TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA A PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

4. 1 Anotace díla

Happy City - známé též jako Šťastné město - je místem nebývalého rozkvětu, přímým splněným snem. Ulice s východem slunce energicky ožívají a neutichají, ani když padne noc. Neexistuje důvod, proč nevyužít každé volné chvíle.

JEN BLÁZEN BY SE NEVESELIL. KDO NESTRÁDÁ, NESMUTNÍ!

Zdejším obyvatelům se na tváři usadil stálý úsměv a nic jim nechybí. Jak by také mohlo? Žijí přece v samém srdci planety, kde jsou tajná přání předem vyslyšena.

Jen zde stoupají astronomicky k výšinám již od narození. Jsou na samé špici, ale na nikoho neshlíží shora. Rozdíly ve společnosti nemají co dělat. Tito lidé se řídí jen jedním! Slogany společnosti Happy Face™ jsou zaručenými vstupenkami na kolotoč štěstí.

Není to snadné? Stačí se přidat k Happy programu.

Na registrované nositele čeká spousta výhod a slastná vlna euforie. Úsměvy zaplaví svět a posvítí si na temná zákoutí Vašich domovů. Nic neohrozí pokrok a bezpečí populace. S Happy Face totiž nejste, ani nebudete sami. Že pořád nevěříte?

Občan číslo NR-210893/HC, neregistrovaný archivník společnosti Happy Face™ a nenositel, také ne.

4. 2 Technologická specifika

Kniha byla vtištěna v nákladu 4 kusů v tiskárně Hylu servis s.r.o. Cheb.

Vnitřní listy: 160g/m², mat

Přebal: 350 gm, mat

Vazba: vlastní, japonská

Rozměry: 192 x 240 mm

4. 3 Přínos práce pro daný obor

Upřímně doufám, že má práce inspiruje ostatní, co se myšlenky samotného díla týče, jelikož přetvařování se je reálný problém, který může mít neblahý dopad na duševní pohodu nás všech.

Já přínos své práce hodnotím pozitivně. Pomohla mi, abych svým obavám dal nový, výtvarný, rozměr a to se jen tak každému nepoštěstí. Snad se mi touto dlouhodobější činností, podařilo část svých problémů otevřít a alespoň z části vyřešit. Teď když je toto téma za mnou, se mohu začít soustředit i na jiné projekty, které by třeba v budoucnu mohly i někomu pomoci. Konečně bych tak našel svůj vlastní přínos pro ostatní skrze něco, co mě od dětství naplňovalo.

5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

5.1 Knižní a periodická literatura

HENDRIX, Grady. *Horrorstör*. V Praze: Plus, 2014. ISBN 978-80-259-0348-3.
BOX, Toy. *Komiksová učebnice komiksu*. V Praze: Paseka, 2019. ISBN 978-80-7432-927-2.
SPANO, Samuel. *Nine Stones*. Texas: Behemoth, 2022. ISBN 978-1-95341-419-9.
EMINGEROVÁ, Dana a Arnošt LUSTIG. *Živel Lustig: jak se píše kniha, aneb, Hod' sebou ty bejku, už nemám moc času*. Praha: Mladá fronta, 2011. ISBN 978-80-204-2469-3.
OSEMAN, Alice. *Srdcerváci*. 2. vydání. Přeložil Romana BIČÍKOVÁ. V Praze: CooBoo, 2022. ISBN 978-80-7661-429-1.
ORWELL, George. *Zvířecí statek*. Přeložil Jan KALANDRA, ilustroval Boris JIRKŮ. Voznice: Leda, 2021. Slavné utopie. ISBN 978-80-7335-774-0.
VÉLEZ, Rebeca. *Deník Anny Frankové*. 2. vydání. Ilustroval Marina RUIZ FERNÁNDEZ, přeložil Hana JOVANOVIČOVÁ. Říčany: Sun, 2019. Povinná četba. ISBN 978-80-7567-410-4.
DELAF a Maryse DUBUC. *Pupíky*. Přeložil Světlana ONDROUŠKOVÁ. V Praze: CooBoo, 2019. ISBN 978-80-7544-745-6.

5.2 Internetové zdroje

BLACKBOOK – Lab rats [FULL SONG] – YouTube. *YouTube* [online]

Copyright © 2023 Google LLC [cit. 26.04.2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CI03qPnZfxo&pp>

6 RESUMÉ

I chose doing an authentic illustrated young adult book in combination with comic elements for my bachelor's work. Happy Face is a metaphorical story that represents my inner feelings about the age we live in. It shows the reality is nothing but an act. It's about putting a happy face on just to fit in.

NR-210893/HC is very frustrated young man. He's living in the best location on Earth – Happy City yet he's never been genuinely happy. People that surround him are always so euphoric it hurts. They are going through life absolutely effortlessly, with bright future right above their heads. Everything seems a way better with a smiling mask on. But not for our man. Happy Face company is his own personalized hell...

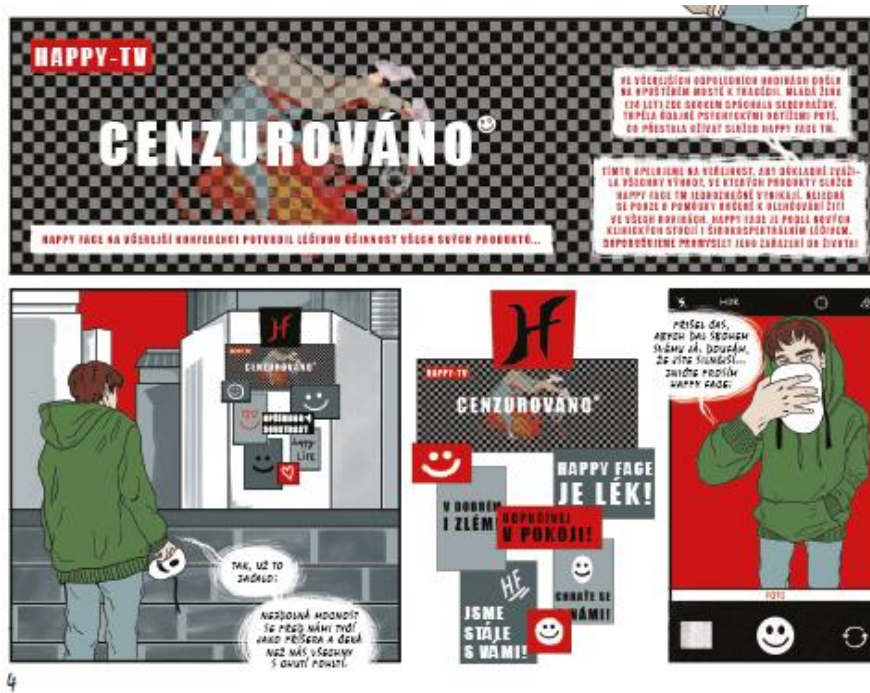
7 OBRAZOVÝ SEZNAM PŘÍLOH

Seznamem příloh se snažím poukázat především na vývoj stylizace a barevnosti, která mi nyní vyhovuje.

Původní komiks Happy Face™ obálka a ukázky stran

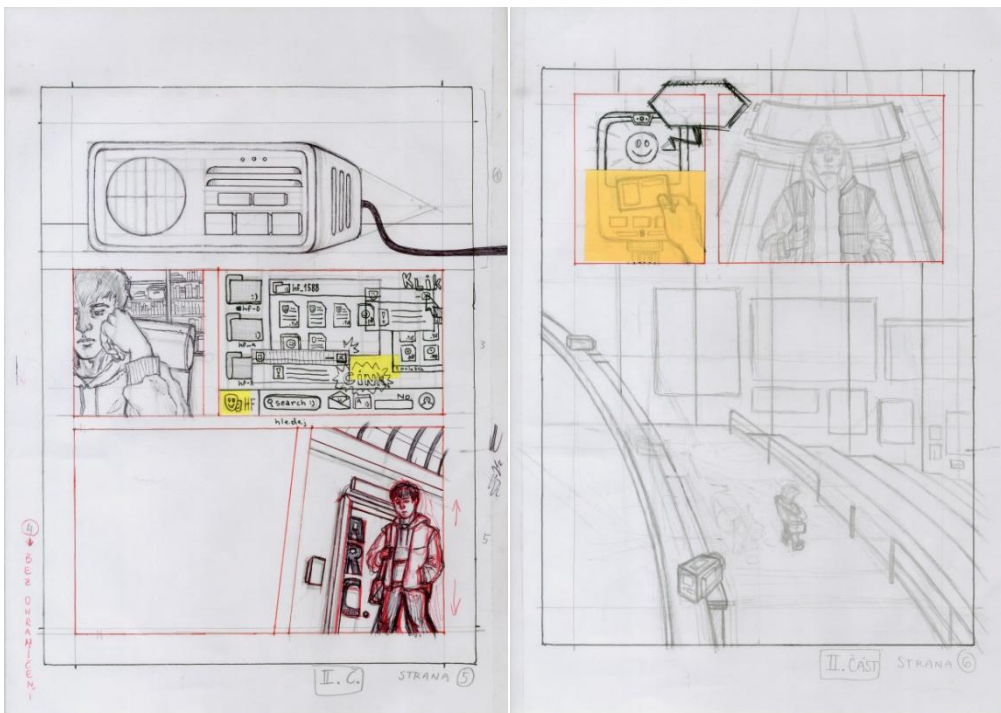


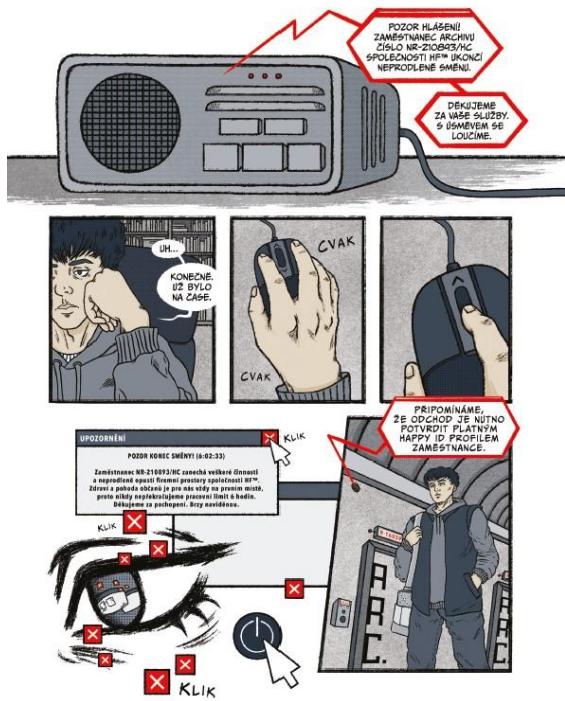
Na ukázkách již můžeme vidět, snahu o propojení komerční červené barvy s šedými tóny podobným principem, který využívám ve své práci i nyní...



Místa zapojuji i digitální promluvy skrze přístroje a nechávám slogany, či reklamy na plakátech, ať dovypráví část děje.

Ukázky ručních skic k bakalářské práci a jejich finální verze:





Porovnání principů panelování a vývoje v digitální tvorbě:



Na starší práci si můžeme všimnout i zapojení uhlavé struktury.



Přebal bakalářské práce pro srovnání s první obrazovou přílohou.

CHARACTER DESIGN

Původní Skici

SÍLA

KREATIVITA OBRATNOST

PŘEDVÍDAVOST VYTRVALOST

INTELIIGENCE

OBČANSKÝ KÓD:
NR-210893/HC

JMÉNO: *neznámé*
D. NAROZENÍ: 21.8.2093
POHLAVÍ: *muž*
VĚK: 27 let
PRACOVNÍ: *Architekt III. řádu*
POZICE: *společnosti HAPPY FACE™*
SPOLÉČENSKÝ STATUS: *občan III. kategorie*
(MBTI): *I x T J - intj/istj*
DALŠÍ INFO: *memorábl*
není členem
neregistrovan
RODINNÁ SITUACE: *komplikovaná*
SOUKROMENCI: SESTRA (R, muž, občan II. kategorie, PACE II. kategorie)
OTEC: ZESNULÝ
MATKA: NESVĚRÁVNÁ
OBYDLÍ: *apartmán III. kategorie, HAPPY CITY*
VZTAHY: *ne*
KONTAKTY: *ledomovec*

DEJ: Fox 2024, JARO, HAPPY LAND

Informace o hlavní postavě z bakalářské práce tzv. CHARACTER CHART pro usnadnění kreslení či vymyšlení příběhu