

Autorský komiks

An old tale from the Temple

Curtis Urban

4. ročník Design a nová média

EKO Gymnázium a Střední odborná škola Multimediálních studií

Poděbrady, 2023/24

Vedoucí závěrečné práce: MgA. Šimon Chloupek

ABSTRAKT:

Příběh ztvárňuje povídku o mladé ženě, která touží zjistit, odkud pochází a nalézt pravdu o zmizelém klanu. V díle se objevují motivy dospívání, dobrodružství, romance i smrti a děj nestojí na jednom místě a v jedné krátké zápletce, ale odvypráví celý příběh včetně hned několika prostředí a mnohých vedlejších postav. Dvě hlavní postavy během cesty postupně budují vzájemné pouto. Design postav vyobrazuje hrdiny jako antropomorfní zvířata a je volně inspirován tradiční kresbou ze zemí Dálného východu. Vizualní a typografická stránka komiksu vychází z japonské mangy.

KLÍČOVÁ SLOVA:

Japonsko, tradice, manga, digitální kresba, komiks, povídka, maneki-neko

PROHLÁŠENÍ:

Prohlašuji, že jsem svou maturitní práci vypracoval samostatně s využitím pouze uvedených literárních a ostatních pramenů. Veškeré informace a údaje, které jsou v práci uvedeny, jsou pravdivé a řádně citované. Při vypracování jsem dodržoval autorská práva a zákony týkající se citování a používání cizích děl. Všechny použité zdroje jsou řádně uvedeny v seznamu literatury a citací.

Dále prohlašuji, že tato maturitní práce je mé originální dílo a jsem autorem veškerého textu, ilustrací, vizuálu plakátu a designu obálky.

Podpis:

PODĚKOVÁNÍ:

Poděkování patří mému vedoucímu práce MgA. Šimonu Chloupkovi, který se mnou ochotně práci konzultoval, měl strpení a umožnil mi provést drobné úpravy na základě mých osobních preferencí pro finální vizuál a tisk.

Velký dík dále patří mé mamince, bez jejíž trpělivosti bych práci nestihl dokončit v termínu.

OBSAH:

ÚVOD	3
I. TEORETICKÁ ČÁST.....	4
1 HISTORIE KOMIKSU	5
1.1 RANÝ TISK A KARIKATURY	5
1.2 PRVNÍ KOMIKSOVÉ ČASOPISY	6
1.3 PRVNÍ KOMIKSY PRO MASOVÉ PUBLIKUM	7
1.4 MASOVÉ MÉDIUM 20. STOLETÍ.....	8
1.5 COMIX A GRAFICKÝ ROMÁN	9
2 JAPONSKÁ MANGA	10
2.1 HISTORIE.....	10
3 INSPIRACE	13
3.1 MANEKI-NEKO.....	13
3.1.1 KOČKY V JAPONSKU	13
3.1.2 SYMBOL ŠTĚSTÍ	14
3.1.3 EKONOMICKÁ PROSPERITA.....	15
3.1.4 HISTORIE SOŠEK	16
4 STUDIO GHIBLI	17
5 KUNG FU PANDA	18
5.1 ZAJÍMAVOSTI O PRVNÍM FILMU.....	18
6 SKICI.....	20
7 STORYBOARD	22
8 DIGITÁLNÍ KRESBA	24
9 SCÉNÁŘ.....	27
10 STRÁNKY – ADOBE ILLUSTRATOR.....	28
11 SAZBA STRÁNEK – ADOBE INDESIGN.....	30
12 OBÁLKA	31
13 PLAKÁT.....	32
14 TISK.....	34
15 ZÁVĚR	35
16 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	36
17 SEZNAM OBRÁZKŮ	37

ÚVOD

Svou práci jsem se rozhodl pojmout trochu nevšedně a vytvořil jsem komiks, který namísto bublin využívá vyprávění příběhu četnými ilustracemi s krátkými úryvky textu. Příběh má působit jako povídka či legenda a vizuální zpracování komiksu odkazuje na styl populární japonské mangy. Design postav je inspirován četnými referencemi, ale prvotní základ vychází z filmové franšízy Kung Fu Panda, zatímco příběh je volně inspirován legendou o maneki-neko, japonské vábící kočce. První myšlenka byla, že komiks bude ztvárňovat přesný příběh této legendy, ale během procesu jsem děj přetvořil v povídku, která by se na rozdíl od původní předlohy netočila jen kolem jednoho místa a měla by tak živější děj a zápletku.

Pro tvorbu komiksu jsem se rozhodl se zájmem zlepšovat se ve storytellingu a vizuálním vyprávění děje a dále proto, abych se naučil vytvářet knižní formát, designovat knižní obálku a rozšířil si obzory v oblasti digitálního umění obecně. Práci na komiksu jsem bral také jako příležitost k vytvoření většího projektu pro své budoucí portfolio a pro případné přijímací zkoušky na vysokou školu v Irsku, se zaměřením na animaci, kam bych se rád hlásil v příštím roce. Pracovat zcela sám na takto náročném projektu byla velká zkušenost do budoucna a otestovala mě nejen v managementu času.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 HISTORIE KOMIKSU

Historie komiksu se v různých částech světa ubírala různými cestami. Příklady raného sekvenčního umění lze nalézt už v egyptských hieroglyfech, řeckých vlysech, římském Trajanově sloupu, v mayském písmu, středověkých tapisériích (tapisérie z Bayeux) a ilustrovaných křesťanských rukopisech. Na středověkých obrazech je vyobrazeno současně několik po sobě jdoucích scén stejného, obvykle biblického příběhu.

Starobylá tradice v Indii, která sahá až do roku 700 př. n. l., měla své tzv. „picture showmans“, kteří vyprávěli příběhy, které současně prezentovali v malovaných obrazech. Zde se také začaly rozvíjet stínohry se spojovanými loutkami. ^[1]

1.1 Raný tisk a karikatury

Rané tištěné materiály se soustředily na náboženská témata, s hustě ilustrovanými verzemi Bible jako široce distribuovaného média, které kombinovalo mnoho obrázků s textem, aby přiblížilo učení křesťanství negramotným.

V průběhu 17. a 18. století se začal tisk soustředit na aspekty politického a společenského života, rozvíjela se satira a karikatury a témata mnohdy vyobrazovala společenské problémy a provokující náměty. Tehdejší tisky příležitostně obsahovaly několik obrazů, které běžně vyobrazovaly více scén vyprávění. Příkladem jsou díla Franse Hogenberga – *The Spanish Fury* (1576) a *The Assassination of Henri III of France* (1589)



Obrázek 1 *The Assassination of Henri III of France* (1589)

Jedním z prvních britských tvůrců sekvenční série satirického umění byl William Hogarth (1697–1764). Hogarth vytvořil sedm sad sekvenčních obrázků na téma „Modern Moral Subjects“. Jedno z jeho děl, *A Rake's Progress*, bylo složeno z několika pláten, z nichž každé bylo reprodukováno jako tisk, a osm tisků dohromady vytvořilo příběh. Jak se tiskařské techniky vyvíjely, díky technologickému pokroku průmyslové revoluce byly založeny časopisy a noviny. Tyto publikace někdy využívaly ilustrace jako prostředek ke komentování politických a společenských problémů, takové ilustrace se od roku 1842 staly známými jako „karikatury“.

Dalšími podobnými díly jsou například

A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot od Francise Barlowa (asi 1682)

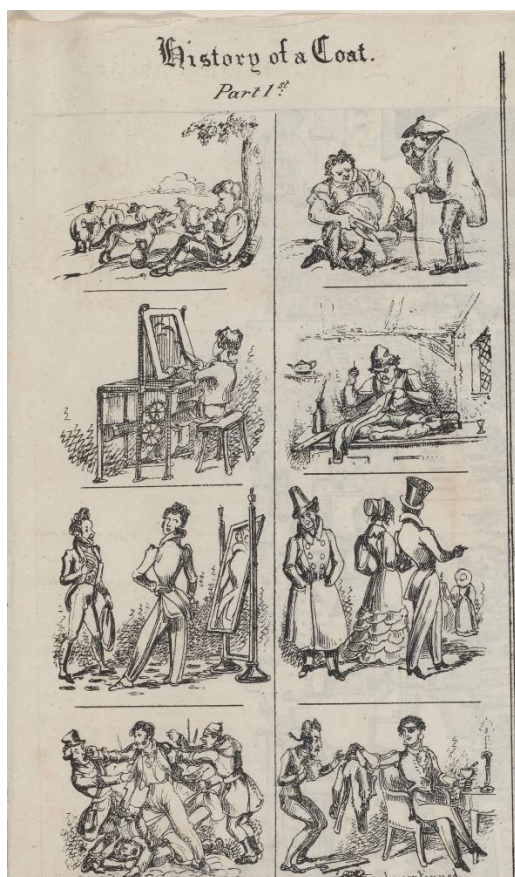
nebo *The Punishments of Lemuel Gulliver* od již zmíněného Williama Hogartha (1726)

Teprve v 19. století se začaly prvky takových děl pomalu vyvíjet do podoby komiksu, který je nám dnes povědomý. ^[1]

1.2 První komiksové časopisy

Glasgow Looking Glass, vydaný v roce 1826, byl pravděpodobně prvním komiksovým časopisem vůbec. Satirická publikace, později známá jako *The Northern Looking Glass*, parodovala módu a politiku té doby. Časopis měl většinu prvků, které tvoří moderní komiks, včetně obrázků s titulky, které zobrazovaly souvislý příběh vyprávěný často na pokračování a používal bubliny, satiry a karikatury. ^[1]

Titul vydal glasgowský litografický tiskař John Watson a jeho hlavním pásovým ilustrátorem byl William Heath. Čtvrté číslo obsahovalo titulek *History of a Coat*, jeho první komiks. Po pátém čísle byl název časopisu změněn na *The Northern Looking Glass*, aby odrážel širší skotské zájmy. Čtrnáctidenní publikace poskytovala satirické záběry glasgowské společnosti, britské kultury a módy 19. století. ^[2]



Obrázek 2 History of a Coat

1.3 První komiksy pro masové publikum

První týdenní komiks s pravidelnou postavou byl *Ally Sloper's Half Holiday*, který debutoval v britském humoristickém časopise *Judy* v roce 1867 a byl vytvořen CH Rossem a ilustrován jeho francouzskou manželkou Émilie de Tessier. Jednalo se o osm stran dlouhý komiks tištěný černobíle v bulvární velikosti. Časopis byl extrémně populární u dělnické třídy a mohl mít náklad až 350 000 kusů. V roce 1890 debutovaly pro britské publikum další dva komiksové časopisy, *Comic Cuts* a *Illustrated Chips*, čímž byla založena tradice britského komiksu. ^[1]

1.4 Masové médium 20. století

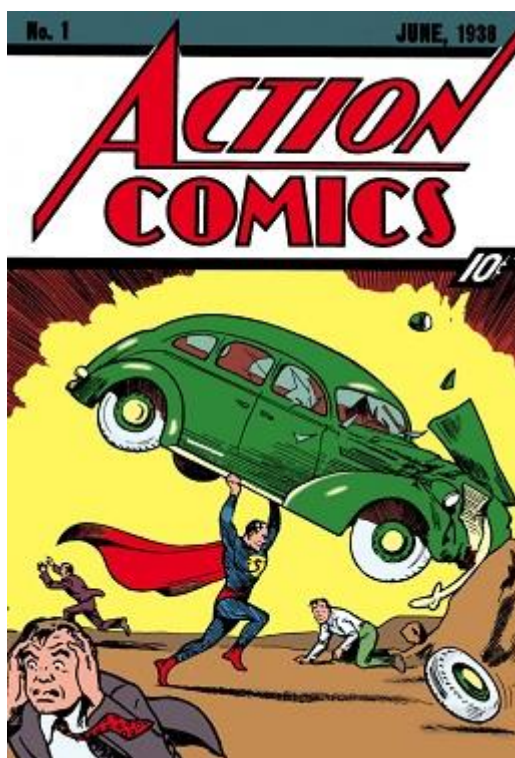
Ve 20. a 30. letech 20. století došlo v tomto odvětví k dalšímu rozmachu. Trh s komiksovými antologiemi v Británii se obrátil k zacílení na děti prostřednictvím humoru pro mladistvé,

s The Dandy a The Beano. V roce 1929 vytvořil Hergé novinový pásek The Adventures of Tintin (Tintinova Dobrodružství) pro belgickou komickou přílohu Le Petit Vingtième.

Ve stejném období ve Spojených státech došlo k rozšíření novinových komiksů, které už se netýkaly jen humoru a začaly vznikat náměty akčního dobrodružství a mysteriózních a kriminálních příběhů. ^[1]

První výskyt Supermana v roce 1938 zahájil zlatý věk komických knih. Během 2. světové války byli nejoblíbenějšími žánry superhrdinové a mluvící zvířata, ale byly také vyvinuty nové žánry (tj. western, romantika a sci-fi) a zvýšil se počet čtenářů.

Prodej komiksů začal klesat na počátku 50. let a komiksy byly společensky odsuzovány pro své údajné škodlivé účinky na děti; na ochranu pověsti komiksů byl vytvořen Comics Code Authority (CCA), ale tím se vyloučilo vydávání kriminálních a hororových žánrů.



Obrázek 3 Action Comics 1 / Superman 1938

Stříbrný věk komiksů začal v roce 1956 s obnovením zájmu o superhrdiny. Prodeje bez superhrdinů poklesly a mnoho vydavatelů skončilo. Marvel Comics představil nové a oblíbené superhrdiny a stal se tak předním vydavatelem v bronzové době komiksů (od roku 1970 do roku 1985).

Po komiksové době bronzové se novověk zpočátku zdál být novým zlatým komiksovým věkem. Spisovatelé a umělci předefinovali klasické postavy a uvedli na trh nové série, které přilákaly rekordní počty čtenářů a významné publikace, jako je Maus, předefinovaly potenciál média. Odvětví však brzy zažilo řadu finančních otřesů a krizí, které ohrožily jeho životaschopnost a z nichž se zotavovalo roky. ^[3]

Během druhé poloviny 20. století se komiksy staly velmi oblíbeným předmětem sběratelů a od 70. let minulého století američtí vydavatelé komiksů aktivně podporovali sběratelství a přesunuli velkou část vydávání a produkce komiksů tak, aby oslovovaly přímo sběratelskou komunitu. ^[1]

1.5 Comix a grafický román

Moderní dvojí použití termínu *komiks* jako přídavného jména popisujícího žánr a podstatného jména označujícího celé médium bylo kritizováno jako matoucí a zavádějící. V 60. a 70. letech 20. století proto undergroundoví karikaturisté používali slovní hříčku *comix* (tedy *komix*), aby odlišili svou práci od běžných novinových pásů a komiksů pro mladistvé. Jejich dílo bylo napsáno pro dospělé publikum, ale bylo obvykle komediální, takže označení „komiks“ bylo stále vhodné.

Termín *grafický román* (*graphic novel*) byl potom popularizován koncem 70. let 20. století poté, co byl vytvořen nejméně dvě desetiletí před tím, a začal oddělovat knižní komiksy, které měly skutečný příběh, od krátkých komiksů s prostým dějem. ^[1]

2 JAPONSKÁ MANGA

Manga (japonsky 漫画) je označení japonských komiksů a grafických románů. Styl kresby používaný ve většině mang vznikl v Japonsku na konci 19. století, historie jeho formy však sahá až k počátkům japonského umění. V Japonsku se mangou označují jak komiksy, tak i styl kresby; ve světě se termínem označují především komiksy vydané v Japonsku. ^[6]

Japonská manga je obvykle vydávána ve velkých sbírkách a sériích, obsahujících několik stovek stran, a vyprávěné příběhy i art style autorů jsou běžně používány jako zdroje pro adaptaci do animovaných filmu. V Japonsku jsou takové filmy označovány jako anime a mnoho tvůrců pracuje v obou formách současně, což vede k vnitřnímu propojení těchto dvou forem. Na motivy úspěšných mang také občas vznikají konzolové či počítačové hry, knihy či hrané filmy či seriály. ^[1]

Komiksy s podobným výtvarným pojetím vznikají i v jiných, nejen asijských zemích. Například v Jižní a Severní Koreji (těmto komiksům se říká manhwa), Číně (především v Hongkongu a na Tchaj-wanu, kde se jim říká manhwa) a v USA (zde vydané tituly se nazývají Amerimanga). Také v Česku začínají vznikat první díla, která napodobují tento styl. V roce 2009 vyšel první český sborník mangy, *Vějíř*, který později následovaly další díly. Sborník shromažďuje komiksy mladých českých autorů. K dnešnímu dni existuje již 14 knih (nejnovější k roku 2023). ^[6]

2.1 Historie

Historie japonských komiksů má původ ve 12. století, kde byly viděny již v antropomorfních postavách v obrázkových knihách *Chōjū-jinbutsu-giga* z 12. až 13. století (slavná sada čtyř obrazových svitků neboli emakimono, patřící chrámu Kōzan-ji v Kjótu v Japonsku ^[5]), *kibyōshi* (obrázkové knihy) ze 17. století, a na dřevotisku (*ukiyo-e*), populárním mezi 17. a 20. stoletím.



Obrázek 4 Panel z prvního svitku / *Chōjū-jinbutsu-giga*



Figure 3: Eisancho Hoku's *Kibyōshi*. The images are drawn decently enough, but are entirely lacking in

Obrázek 5 kibyōshi (obrázkové knihy)

Japonské komiksy jsou obecně považovány za oddělené od evoluce euroamerického komiksu (západní komiksově umění pravděpodobně pochází ze 17. stol. z Itálie.). Moderní japonské komiksy se objevily na počátku 20. století a produkce komiksových časopisů a knih se rychle rozšířila v období po druhé světové válce s popularitou karikaturistů jako Osamu Tezuka.

Ilustrované časopisy pro západní emigranty zavedly koncem 19. století do Japonska satirické karikatury v západním stylu. Nové publikace v západním i japonském stylu se staly populárními a na konci 90. let 19. století se v Japonsku začaly objevovat přílohy komiksů v americkém stylu a také některé americké komiksy.

V roce 1900 debutoval *Jiji Manga* v novinách *Jiji Shinpō* – první použití slova „manga“ v jeho moderním smyslu. Ve stejném časopise začal v roce 1902 Rakuten Kitazawa svůj první moderní japonský komiks. Ve 30. letech 20. století byly komiksy s velkými náklady pravidelně vydávány v měsíčních dívčích a chlapeckých časopisech.

Moderní éra komiksů v Japonsku začala po druhé světové válce, poháněna úspěchem sériových komiksů plodného Osamu Tezuky a kresleného seriálu *Sazae-san*. Žánry a publikum se během následujících desetiletí rozrůstalo. Na přelomu 20. a 21. století tvořily komiksy téměř čtvrtinu veškerého tištěného materiálu v Japonsku. Překlady se na zahraničních trzích staly extrémně populární – v některých případech se vyrovnaly nebo předčily prodeje domácích komiksů. ^[4]

Osamu Tezuka také vyvinul filmový styl, silně ovlivněný tehdejšími karikaturami od Disneyho. Japonský trh rozšířil svůj sortiment o díla mnoha žánrů, od fantasy pro mladistvé přes romantiku až po fantasy pro dospělé. ^[1]



Obrázek 6 Jiji Manga 1921

3 INSPIRACE

Mou inspirací pro vizuální stránku komiksu byly japonské mangy. Zvolil jsem běžně používaný styl písma a řádkování. Dal jsem bílé písmo na tmavé pozadí, což je časté v těch částech mangy, kde se příběh neodehrává v bublinách, ale formou vyprávění. Přebal mangy jsem nechal jednoduchý, abych docílil kombinace minimalismu s motivy historické kultury.

Design postav jsem navrhl hlavně ze své hlavy s trochou inspirace v různých předlohách na internetu, ale prvotně jsem se volně inspiroval filmovou franšizou Kung Fu Panda od studia DreamWorks a pro styl kresby a design environmentu jsem největší podporu hledal pro změnu ve filmech od japonského studia Ghibli a v tradičním asijském umění.

Inspiraci pro vytvoření příběhu jsem čerpal z historiky o maneki-neko, ikonické japonské mávající kočce. Původní příběh se měl věrně držet této legendy, ale nakonec jsem jej změnil. Vyžadovalo by to totiž, aby hlavní postava – kočka byla pouhé zvíře a samuraj byl člověk. Ale já se chtěl vyvarovat ztvárnění lidských postav ve svém komiksu. Hlavně kvůli náročné práci, kterou by to obnášelo. Příběh s lidsky se chovající hlavní postavou pak už ale podle originálního děje postrádal nějaký větší smysl, a tak přišlo na myšlenku celý námět překopat. Začal jsem si navíc také uvědomovat, že tak jednoduchý děj by nebyl ničím zajímavý. Provedl jsem tedy mnoho změn a postupně poskládal dějovou linku, která se nakonec dostala do výsledné práce. Musel jsem ji dokonce zkracovat vzhledem k nedostatku času a v půli práce přidávat jednu celou stranu na začátek, abych pak mohl děj snáz zakončit. Komiks tak nakonec sice zůstal poměrně krátký, ale vznikl opravdový příběh, který má začátek, zápletku, emoce a konec.

3.1 Maneki-neko

V překladu doslova vábící kočka, ale také známá jako šťastná kočka nebo uvítací kočka, je mezinárodně známá a často ji najdete za pokladnami restaurací a maloobchodních prodejen.^[7]

3.1.1 Kočky v Japonsku

Kočky se do Japonska pravděpodobně dostaly již před několika tisíci lety a v osmém století se objevily v literatuře a mytologii. Stejně jako ve zbytku světa byly kočky užitečné při chytání krys a myší. Populace domestikovaných koček však byla relativně malá. Protože byly vzácné, některé kočky byly drženy na vodítku, aby byly blízko, než aby je nechaly volně běhat.

Během období Edo (1603-1868) byly obrazy koček prodávány chovatelům bource morušového. Věřilo se, že tyto obrázky jsou dostatečně silné, aby zastrašily predátory: krysy a myši.^[7]



Obrázek 7 Kočky byly vzácné a často byly drženy na vodítku, jako na tomto obraze Suzuki Harunobu z let 1768–70. Metropolitní muzeum umění

3.1.2 Symbol štěstí

Zatímco v anglicky mluvícím světě se běžně říká, že „za peníze si štěstí nekoupíte“, podle japonského duchovního kodexu je dovoleno modlit se za osobní materiální touhy. V současném Japonsku můžete svobodně žádat a přát si, co chcete – i když to, co chcete, je tak prosté jako setkání s kočkou.

3.1.2.1 Legendy

V chrámu Gotokuji je legenda založena na příběhu Ii Naotaky (1590-1659), pána a samuraje z oblasti Hikone. Když procházel Gotokuji, byl Naotaka u brány chrámu vyzván kočkou, aby vstoupil dál. Když vešel dovnitř, byl zachráněn před neočekávanou silnou bouřkou. Z vděčnosti se samurajové rozhodli poskytovat nepřetržité dary chrámu, který měl finanční potíže. Kočka se stala symbolem chrámu a přinášela jim neustálé štěstí. Dnes chrám přitahuje turisty z celého Japonska a světa. ^[7]

Jiná legenda zase vypráví o tom, že samuraj před chrámem seděl skrytý před deštěm a bouří. Kočka vyšla ven a tlapou jej pozvala dál. Na stejné místo, kde dříve seděl, poté spadl strom. Kočka jej tak zachránila před smrtí. Ač je každá verze vyprávěná trochu jinak, všechny mají stejný základ – chrám, bouři, samuraje a kočku, která mu pokyne dovnitř.

Chrámy jsou pak hojně navštěvovány turisty i místními a sošky koček jsou všudypřítomné. Mnohdy se dají zakoupit přímo na místě a poté je zde můžete buďto ponechat, nebo si je odnést.

3.1.3 Ekonomická prosperita

Kdy a kde se keramické kočky začaly prodávat, zůstává záhadou, ale v pozdním období Edo se u městských spotřebitelů těšily oblibě. Jasný důkaz o tom lze nalézt v *tisku Utagawa Hiroshige ukiyo-e* z roku 1852, který zobrazuje stánek s mnoha kočkami s panenkami. Ale sošky na něm jsou mírně odlišné od těch, které vidíme běžně v 21. století; nedrží žádné zlaté mince. Tyto kočky nosily na krku zvoneček a říkalo se, že majiteli přinášejí štěstí. Dnes se kočkám se zvonečkem na krku říká Gotokuji podle stejnojmenného chrámu a jsou bílé.

V éře Meidži (1868-1912) se díky masové výrobě pomocí sádrových forem stala kočka celonárodně oblíbenou postavou. Kočka začala představovat spíše materiální než emocionální štěstí. V té době byly zvonky kolem kočičích krků obvykle nahrazeny mincemi (koban), což možná to souviselo s rostoucí ekonomickou prosperitou Japonska. ^[7]



Obrázek 8 Gotokuji – kočky s rolničkou nosící štěstí

3.1.4 Historie sošek

Japonské kočičí panenky ve stylu Maneki-neko lze vysledovat až do období Edo (1603-1868) nebo krátce předtím. Pravděpodobně se poprvé objevily v buddhistických chrámech Gotokuji, Saihoji nebo Jishoin, všechny se nacházejí v Edo, dnešním Tokiu.

Protože panenky mají kořeny v novém východním hlavním městě – namísto tradičního japonského centra Kjóta a jeho okolní oblasti západního Japonska – víme, že maneki-neko je v japonské historii relativně nová.

Dřívější keramické kočky vypadaly spíše jako kočky než jako kreslené postavičky. V padesátých letech minulého století tvůrci v prefektuře Aichi přizpůsobili podobu svých místních panenek, Okkawa Ningyo, na panenky koček. Hlava byla stejně velká jako tělo a oči se široce otevřely. Později ve století si maneki-neko získalo popularitu v čínsky mluvícím světě prostřednictvím Hongkongu a Tchaj-wanu. Oltáře v hongkongských čajovnách byly tradičně zasvěceny legendám, jako byl čínský vojenský generál Guan Yu ze 3. století, ale v dnešní době jsou zde také hezké kočky. Kočky se poté rozšířily do celého světa prostřednictvím šíření asijské kultury asijskými migranty.

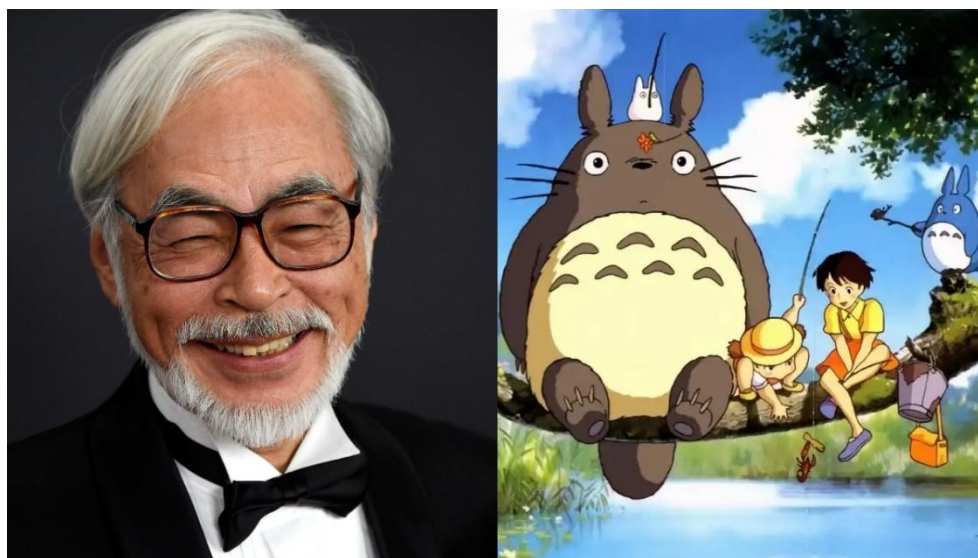
Kromě výše zmíněných tokijských chrámů je zde mnoho míst, kde můžete sošky najít. Město Seto v prefektuře Aichi, oblasti, kde se keramické kočky vyrábějí více než 100 let, je domovem muzea Maneki-Neko. ^[7]

4 STUDIO GHIBLI

Založeno 15. června 1985 režiséry Hayao Miyazakim a Isao Takahatou a producentem Toshio Suzukim. Miyazaki a Takahata už měli za sebou dlouhou kariéru v japonském filmu a televizní animaci.

Studio Ghibli, Inc. je japonské animační studio se sídlem v Koganei, v Tokiu. Má silné zastoupení v animačním průmyslu a rozšířilo své portfolio o různé mediální formáty, jako jsou televizní reklamy a spolupráce na hrách. Jejich práce se setkaly s velkým ohlasem publika a byly oceněny řadou ocenění. Mezi nejvýdělečnější filmy studia patří *Princezna Mononoke* (1997), *Spirited Away* (2001), *Howl's Moving Castle* (2004), *Ponyo* (2008) a *The Boy and the Heron* (2023).^[8]

Styl animace studia Ghibli vyniká nad většinovou japonskou produkcí a je nezaměnitelný. Na rozdíl od jiných velkých animačních studií Ghibli stále používá tradiční, ručně kreslené animační metody. To znamená, že výroba filmů trvá dlouho. V nejnovějším snímku *Chlapec a Volavka*, který vyšel v roce 2023, tedy 10 let po posledním ikonickém snímku *Léto s Marnie*, byla poprvé částečně použita i digitální animace. Studio dělá jedinečným také hluboké, komplexní a složité myšlenky se silným příběhem, které zanechávají rozporuplné pocity, syrové ztvárnění životních strastí i smrti, ale i unikátní historické prostředí Japonska, které mnohdy vychází z Miyazakiho osobního života.



Obrázek 9 Hayao Miyazaki / Můj soused Totoro

5 KUNG FU PANDA

Kung Fu Panda je americký animovaný komediální film o bojových uměních z roku 2008 produkováný společností DreamWorks Animation a distribuovaný společností Paramount Pictures.

Film odehrávající se ve starověké Číně obývané antropomorfními zvířaty se soustředí na medvěda pandu jménem Po, nadšence kung-fu žijícího v Údolí míru. Když je záporné postavě sněžnému leopardovi Tai Lungovi předpovězeno, že unikne z vězení a zaútočí na Údolí, Po je shodou zdánlivě náhodných okolností jmenován „Dračím bojovníkem“, prorokovaným hrdinou, který má Tai Lunga zastavit.

Kung Fu Panda měla premiéru na filmovém festivalu v Cannes 2008 dne 15. května 2008 a ve Spojených státech byla uvedena do kin 6. června. S rozpočtem 130 milionů dolarů vydělala 631,7 milionů dolarů, což z ní dělá třetí nejvýdělečnější film roku 2008 a celosvětově nejvýdělečnějším animovaným filmem roku. Obdržel kladné recenze od kritiků a byl nominován na Oscara, stejně jako na Zlatý glóbus za nejlepší animovaný film, ale obě ceny prohrál s WALL-E . Úspěch filmu zplodil multimediální franšizu, která zahrnuje pokračování Kung Fu Panda 2 (2011), Kung Fu Panda 3 (2016) a Kung Fu Panda 4 (2024).^[9]

5.1 Zajímavosti o prvním filmu

Aby byl film realističtější a aby se seznámily s tím, co charaktery v příběhu dělají, museli animátoři absolvovat 6hodinovou lekci kung-fu.

Postavu Opice v Kung Fu Pandě namluvil legendární Jackie Chan.

Jednotlivé styly boje ve filmu Kung Fu Panda jsou skutečné. Ať už je to Kudlanka, Zmije, Jeřáb, Tygr nebo Opice, všechny pohyby zobrazené v celé sérii jsou platnými styly Kung Fu. Po používá styl Bear Kung Fu.^[10]

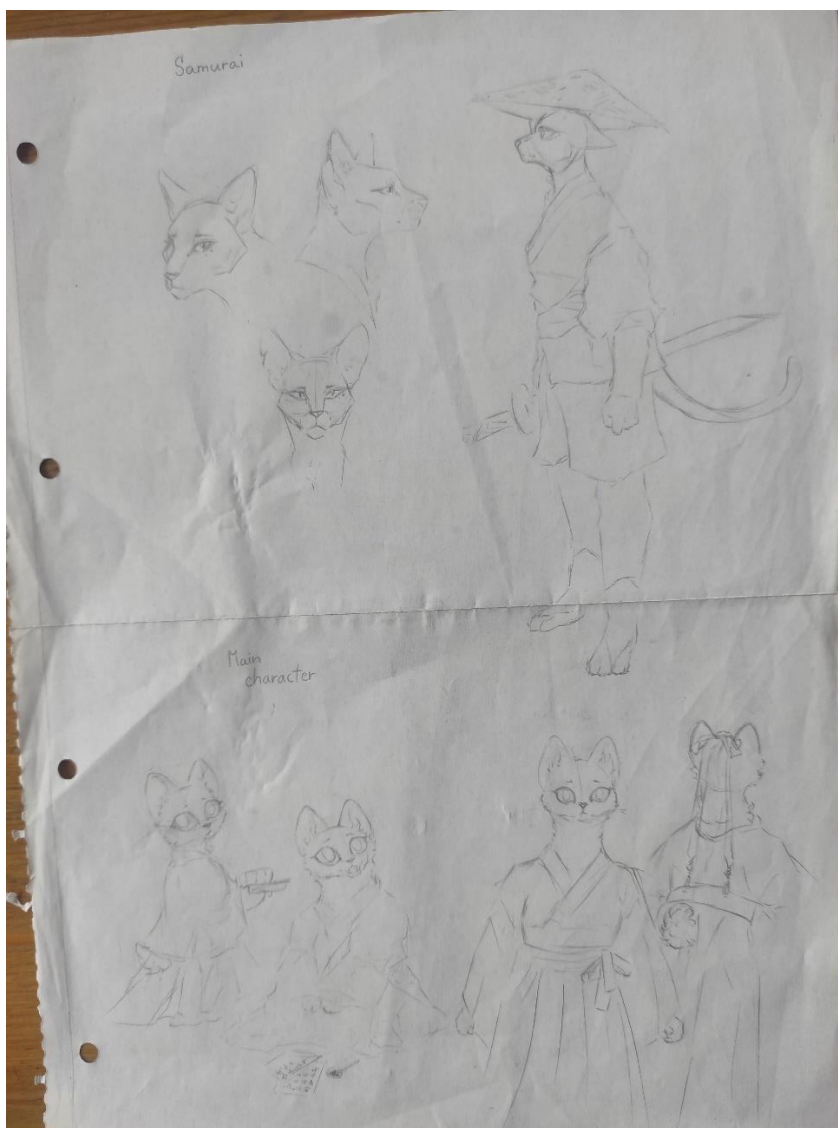


Obrázek 10 Kung Fu Panda 2

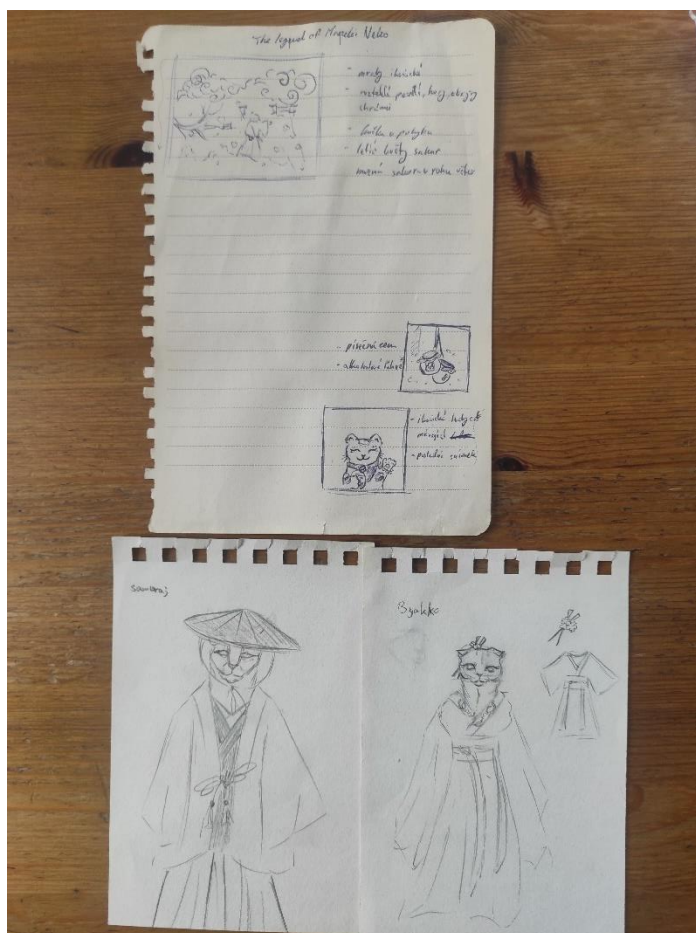
II. PRAKTICKÁ ČÁST

6 SKICI

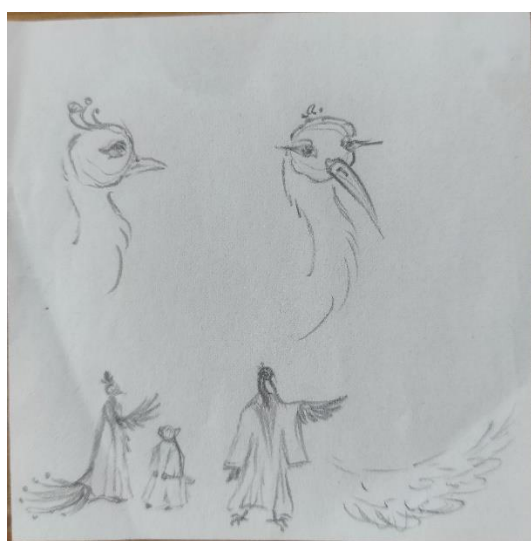
Celý projekt jsem začal skicováním a rozmýšlením si designu a charakterů postav, děje příběhu, detailů, které bych v obrázcích chtěl zachytit atd. Vzniklo několik rychlých skic – návrhy dvou hlavních postav, pár jednodušších návrhů vedlejších postav, které se v příběhu měly objevit a pár detailů a poznámek, které byly důležité pro děj. Například skica první ilustrace, která začíná příběh nebo skica lahví. Ty se měly objevit na tržnici, kterou jsem chtěl také zahrnout.



Obrázek 11 skici hlavních postav



Obrázek 12 První skici – úvodní snímek a návrhy postav



Obrázek 13 Skici vedlejších postav

7 STORYBOARD

Storyboard byl pracný a zabral asi 35 hodin práce. Rozhodl jsem se totiž si nejprve celý komiks rozkreslit obrázek po obrázku na papír. Především proto, že s digitální kresbou nemám tolik zkušeností a tvorba na papír pro mě byla pohodlnější a rychlejší. Vzniklo tak tedy celkem 16 fyzických stran formátu A4 s ruční kresbou, kde jsem si zároveň rovnou rozvrhl přibližné rozpoložení děje a poskládal si ilustrace tak, jak půjdou za sebou. I když jsem poté ve finální části při tvoření stránek pár obrázků přemístil.



Obrázek 14 Ukázka storyboardu 1



Obrázek 15 Ukázka storyboardu 2

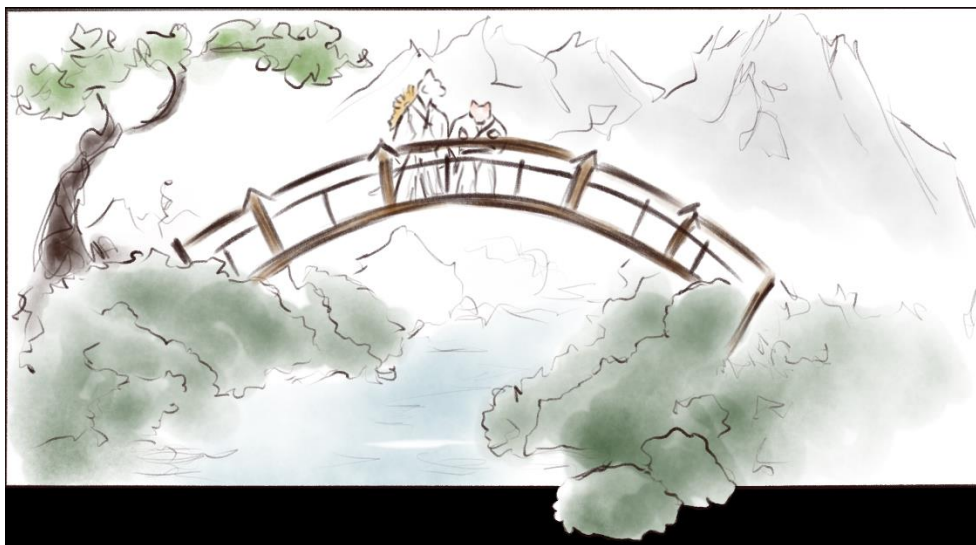


Obrázek 16 Ukázka storyboardu 3

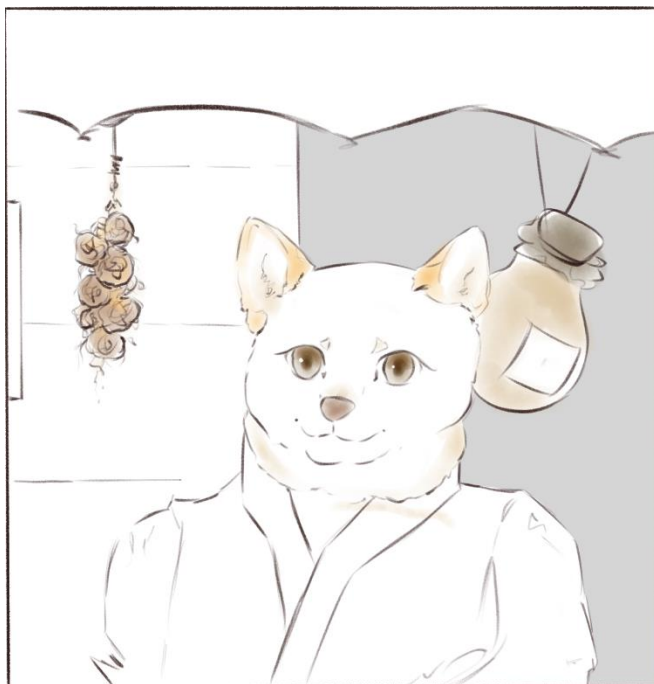
8 DIGITÁLNÍ KRESBA

Po dokončení storyboardu jsem se věnoval přefocení a překreslení všech jednotlivých ilustrací do digitální podoby. Pracoval jsem v programu Procreate na svém vlastním iPadu Pro a celkový čas, strávený touto prací, jsem vypočítal na cca 42 hodin. Z toho 32 hodin zabralo překreslení všech 104 obrázků a asi 10 hodin zabralo jejich vybarvení, které jsem musel kvůli času zjednodušit co nejvíc to šlo. Všechny překreslené ilustrace jsem seřadil tak, jak měly jít v příběhu za sebou, abych v nich měl větší pořádek. K vybarvování jsem v digitálních štětcích zvolil watercolour štětce, které dodaly všudypřítomné asijské kultuře správný nádech, a navíc nepůsobily příliš tvrdě, takže jsem si mohl dovolit nechat většinu obrázku bílou a vybarvovat jen drobné detaily.

Všechny hotové ilustrace jsem nejprve ve formátu tif uložil do galerie na svém iPadu a poté je exportoval přes Úschovnu (vzhledem k velikosti formátu) na svůj email a stáhl do počítače k další práci.



Obrázek 17 Ukázka ilustrace 1



Obrázek 18 Ukázka ilustrace 2



Obrázek 19 Ukázka ilustrace 3

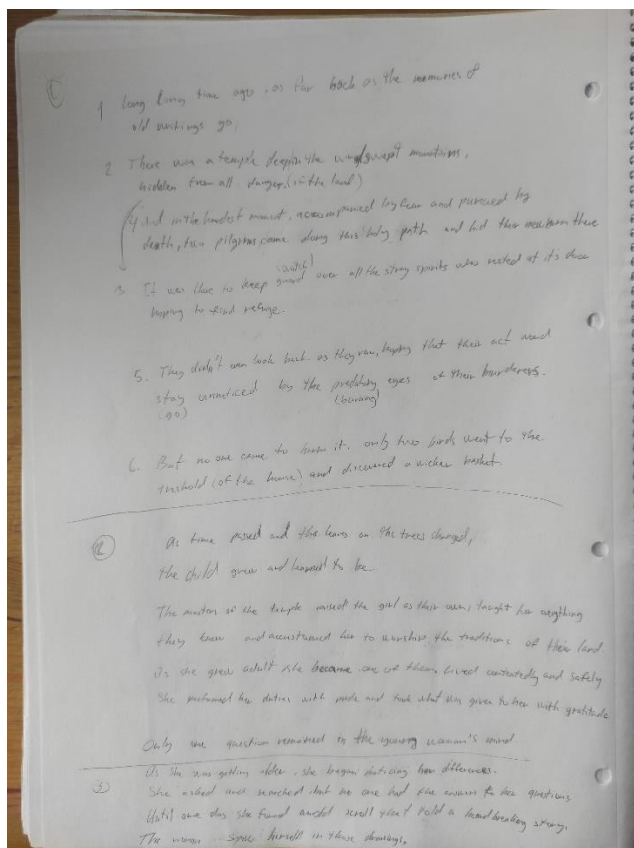


Obrázek 20 Ukázka ilustrace 4

9 SCÉNÁŘ

Scénář jsem začal psát poté, co byly všechny ilustrace hotové a seřazené za sebou. Do té doby jsem měl pouze v hlavě určitou představu děje, kterou jsem se při kresbě řídil a za pochodu jsem ji upravoval podle času a nezbytných či naopak zbytečných scén. K psaní jsem si vzal nakreslený storyboard, do kterého jsem si občas udělal poznámky a s pomocí překladače a vlastních znalostí jsem vymýšlel text a vyprávění příběhu.

Pro anglický jazyk jsem se rozhodl hned z několika důvodů. Zaprvé to bylo kvůli fontu a celkovému designu komiksu. Měl se podobat japonské manze, tudíž musel dodržet určité rysy. Na internetu by bylo nemožné najít font, který by vyhovoval mým požadavkům a zároveň podporoval češtinu. Druhým důvodem byly plány do budoucna. Vzhledem k tomu, že se chci hlásit na animační školu do zahraničí, komiks napsaný v angličtině se mi pochopitelně velmi hodil do portfolio a obecně se pro budoucí příležitosti anglický jazyk vyplatil mnohem víc. Dalším méně podstatným důvodem bylo to, že i když je čeština opravdu barvitá a umožňuje mnoho způsobů vyjádření, ke stylu příběhu, jaký jsem chtěl vyprávět, se mi angličtina zkrátka hodila. Za přínos také považuji, že jsem měl tímto možnost naučit se některé nové fráze a slova a zlepšovat si svůj druhý jazyk.



Obrázek 21 Fotodokumentace scénáře

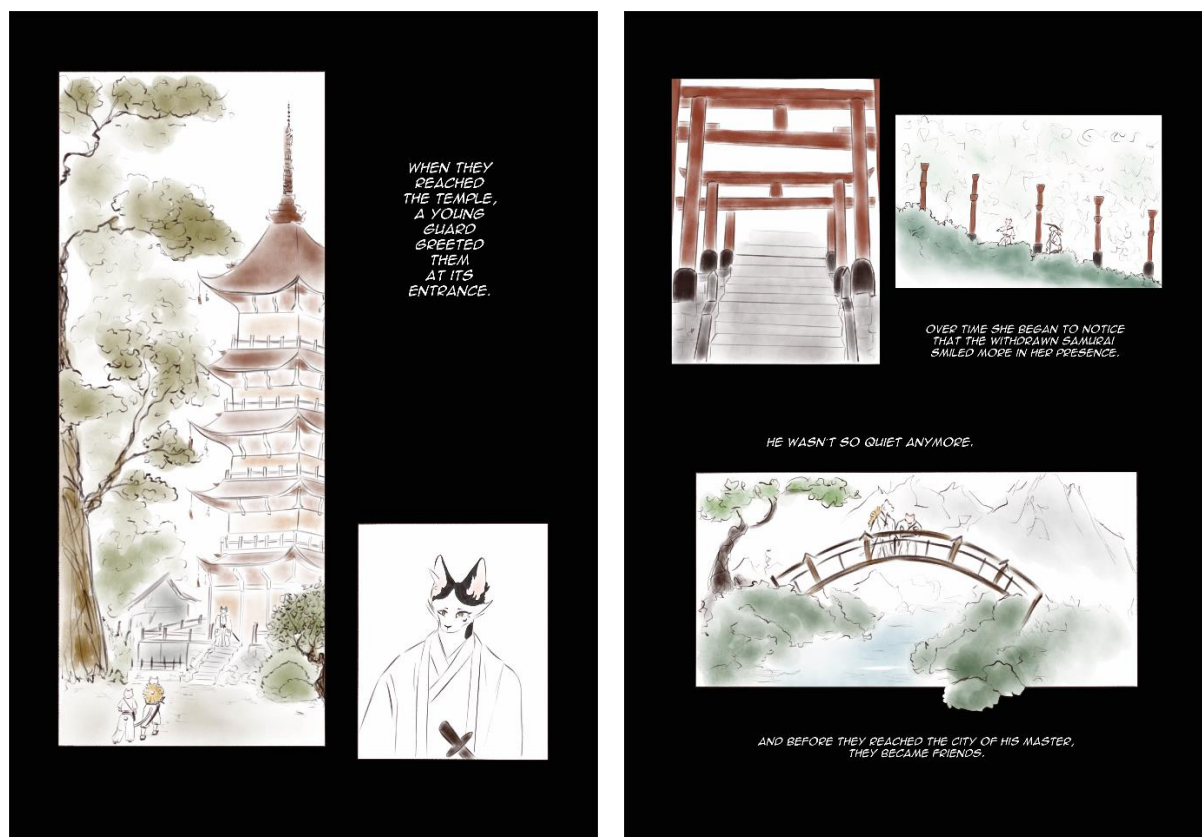
10 STRÁNKY – ADOBE ILLUSTRATOR

V počítači jsem si všechny stránky pojmenoval podle čísla strany a pořadí obrázku, aby se mi ve složce srovnaly postupně a já měl jednodušší práci při jejich přesouvání.

V Adobe Illustrator jsem si nastavil formát A4 pro zachování větší kvality stránek a začal vytvářet jednotlivé strany komiksu. Obrázky jsem si přetahoval ze složky a skládal na vyhraničenou plochu. Pozadí jsem nastavil černě na samostatnou vrstvu a uzamkl ji. K poskládaným obrázkům jsem přidával text z připraveného scénáře a zarovnával vše co nejvíc doprostřed. Každou stránku jsem pak uložil jako samostatný dokument, abych se k nim mohl v případě potřeby vrátit a upravit je a dále jsem vždy udělal export stránky ve formátu tif a vše řádně pojmenoval čísly. K tomu jsem vytvořil pár samostatných stránek bez textu, co měly oddělovat děj v příběhu. Poté, co jsem dokončil stránky, jsem dodělal samostatné prázdné stránky na začátek a konec, abych dosáhl sudého počtu, vytvořil jsem tiráž a na přední stránky před začátek příběhu ještě patitulek. U tohoto procesu jsem si rovnou vytvořil také tif pro obálku komiksu, přední a zadní stranu. Poté jsem si všechny strany ještě jednou zkontroloval a opravil případné chyby nebo nedostatky.



Obrázek 22 Ukázka stránek 1



Obrázek 23 Ukázka stránek 2 a 3

11 SAZBA STRÁNEK – ADOBE INDESIGN

V Adobe Indesign jsem si připravil formát A5 s odpovídajícími spadávkami a přednastavením stránek pro sazbu knihy. Takto zvolený formát jsem dal vytvořit a začal na jednotlivé stránky postupně sázet své předpřipravené tif soubory. Vytvořil jsem číslování stránek a doladil poslední nedokonalosti v rozložení jednotlivých stran a textu. Poté jsem vše uložil pro tisk i pro náhled a vytvořil dvojstránkovou maketu pro lepší představu.



Obrázek 24 Ukázka ze sazby



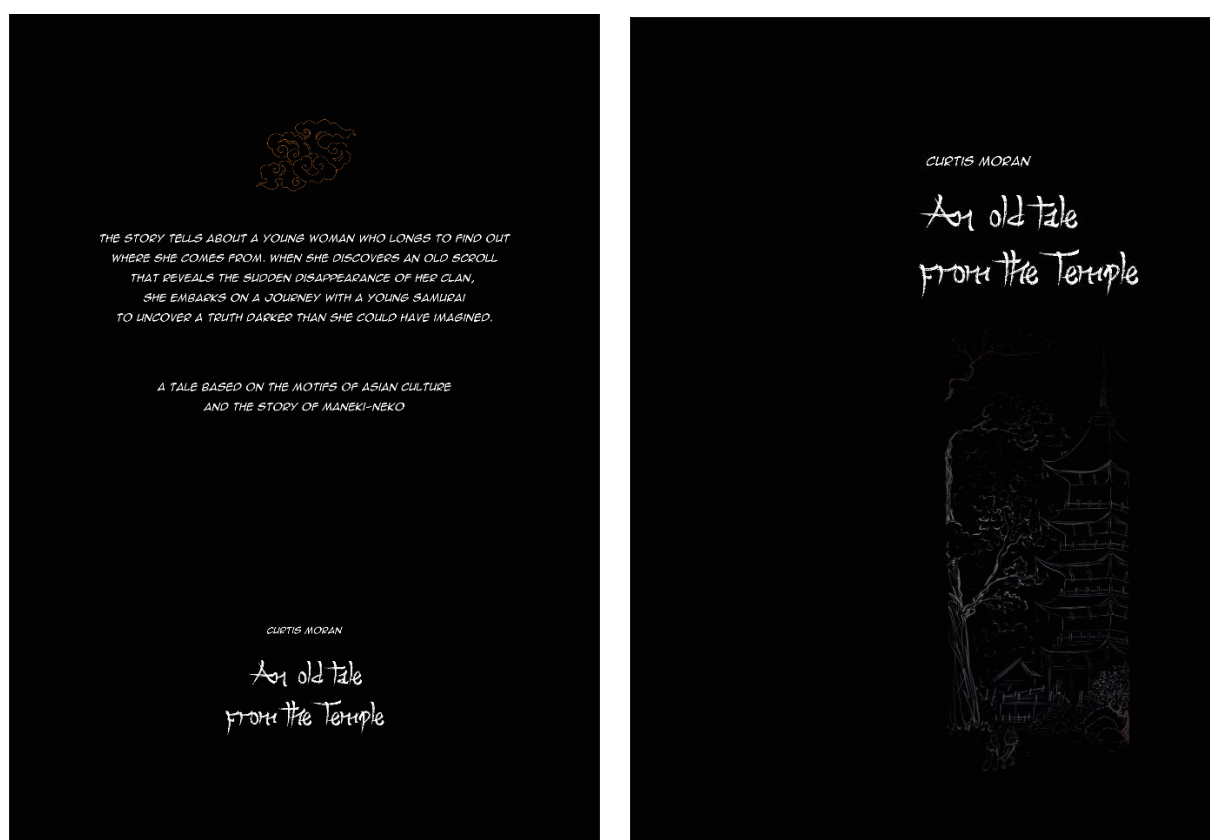
Obrázek 25 tiráž

12 OBÁLKA

Na obálku jsem si nejprve v Adobe Illustrator připravil kostru o rozměrech 210x147mm na přední a zadní stranu obálky a páteř (hřbet knihy) o rozměrech 210x3mm podle vypočtených rozměrů na stránkách tiskárny, kam jsem zakázku posílal. Do kostry jsem poté přetáhl svůj již připravený design a zarovnal jsem ho dle potřeby. Exportoval jsem vše jako pdf a jpg, protože kvalita pdf z mě neznámého důvodu nebyla dostatečně vysoký i přes to, že jsem hodnoty nastavil správně.

Původně jsem obálku tvořil v Adobe Indesign, ale nastavení dělalo problémy a export se nedařil bez chyb, proto jsem od tohoto procesu ustoupil.

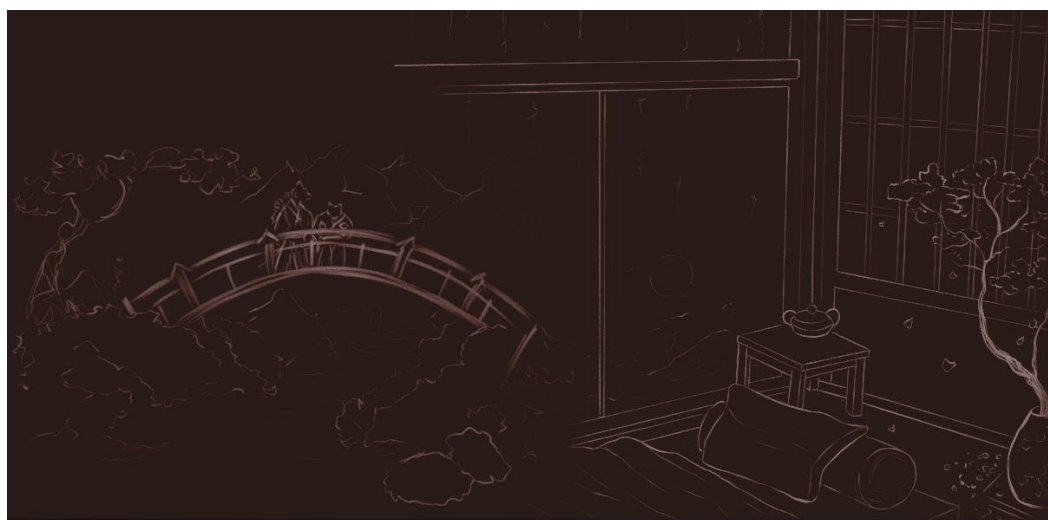
Na obálku jsem zvolil stejný font jako na patitulek a tiráž knihy. Název komiksu a autora jsem umístil výrazně doprava čistě z estetického důvodu a pod název jsem umístil jednu z mých oblíbených ilustrací z knihy, ale jako bílé obrysy na černý podklad. Na zadní straně jsem text zarovnal doprostřed a napsal krátké upoutání na příběh a zmínku o inspiraci díla. Pod to jsem menším fontem znovu napsal název díla a autora. Nad veškerý text jsem vložil zlaté mráčky, které jsem si stáhl z banky na internetu.



Obrázek 26 Zadní a přední strana obálky

13 PLAKÁT

Jako poslední jsem začal zpracovávat plakát. Pro jeho tvorbu jsem se inspiroval designem poutavých a prezentačních plakátů s anime, které jsem hledal na Pinterestu. Vzal jsem několik svých ilustrací na iPadu a barevně je pozměnil či zkopíroval jen jako lineart a poskládal jsem je přes sebe tak, aby vytvořily plný prostor. Barevně jsem je sladil v neutrálních tónech a takto hotový návrh jsem si jako tif exportoval do počítače. Tady jsem v Adobe InDesign vytvořil formát B1, nastavil spadávký a návrh jsem vložil na stránku. Nejprve jsem se snažil použít stejný font pro název díla, jaký jsem použil na obalu komiksu, ale nevypadal dobře. Našel jsem proto na internetu úplně jiný font. Ten už naštěstí pasoval dobře. Vložil jsem na plakát nějaké texty pro zaplnění prostoru a krátké informování, psané stejným fontem jako příběh v knize, a nakonec jsem v názvu poupravil barvy několika slov, aby si text více barevně sedl s ilustracemi na plakátu. Vynechal jsem z plakátu logo i název školy a své jméno jsem uvedl pouze v iniciálech také především kvůli budoucímu použití, a protože se mi zdálo, že vizuál mého plakátu narušují. V zadání podmínka tyto prvky použít napsána nabyla, proto jsem se je rozhodl vynechat.



JAPANESE THEMED COMICS

AN OLD TALE FROM THE TEMPLE

*DESIGNED BY C.M.U.
CZECH REPUBLIC
IN 2024*

*A TALE BASED ON THE MOTIFS
OF ASIAN CULTURE AND THE STORY OF MANEKI-NEKO*

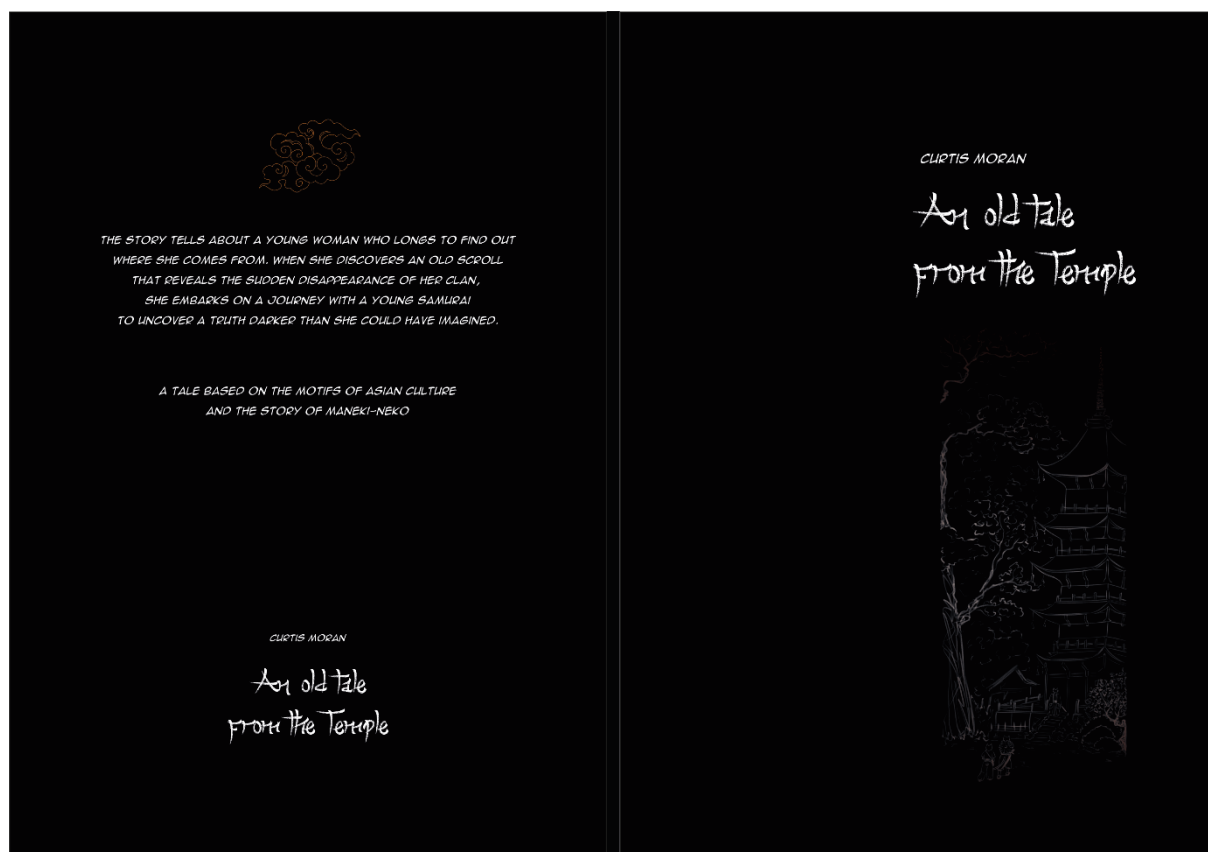


Obrázek 27 plakát

14 TISK

Komiks jsem poslal do tiskáren Expresta na Slovensko, kde nabízeli kvalitní služby a rychlé dodání za příplatek, navíc jsem si při objednávání mohl rovnou prohlédnout, jak budou mé stránky vypadat a sedět do formátu, jak bude vypadat obálka a mohl jsem si vybrat z mnoha papírů na přebal i na stránky. Komunikace byla také perfektní. Nechal jsem tisknout tři exempláře, protože v podmínce byly dva a já chtěl třetí pro sebe a osobní účely, který si nechám doma, aby se nepoškodil při přesouvání a převážení.

Plakát jsem nechal tisknout v Copy General v Praze, kde mi také nabídli rychlé dodání za příplatek a kvalitní práci, která byla u tak velkého formátu vítaná. Komunikace byla bezproblémová a vyřízení rychlé. Plakát jsem dal tisknout pouze jako jeden kus na saténový pololesklý papír.



Obrázek 28 kostra obálky

15 ZÁVĚR

Od své maturitní práce si slibuji dobrou vizitku do budoucna pro případné studium, neboť jsem při ní měl možnost otestovat své nervy i výdrž a schopnost opravdu zabrat, když je to potřeba. Na práci jsem strávil celkově něco přes 100 hodin a tato zkušenost, i když náročná, mi přinesla nové znalosti v oblasti tisku, tvorby knihy a komiksu, v komunikaci s lidmi a mimo jiné mě také přiměla konečně po dlouhé době znovu aktivněji kreslit a vytvářet a umožnila si vyzkoušet něco, co jsem dlouho zkusit chtěl.

I když považuji trochu za nespravedlivé, že tvůrci komiksu museli navíc tvořit tak obrovský formát plakátu, což vlezlo znatelně do času a hlavně peněz, a mimo jiné i to, že jsme měli stejný čas jako ostatní na mnohem časově náročnější projekt, nemůžu popřít to, že vyzkoušet si tak náročný úkol a úspěšně ho dokončit, je opravdu motivující pocit. Pozitivní bylo mimo jiné i to, že jsem si mohl celý projekt zpracovat podle sebe a vybrat si téma mé práce.

Díky této maturitní práci jsem se naučil vytvářet knižní sazbu, knižní obálku, zadávat pokyny pro tisk a objednávat tisk. Zlepšil jsem se v práci v obou programech – Adobe Illustrator a Adobe InDesign.

Dále jsem si rozšířil obzory v historii a tvorbě komiksu jak světového, tak japonského a dozvěděl se o tvůrcích a dílech, která jsem neznal. Dočetl jsem se mnoho nového i o ikonických kočičích soškách z Japonska.

Touto prací jsem chtěl především zacílit na sebe a své schopnosti a zkusit si něco, co mě vždy zajímalo a co má blízko k tvorbě animace, kterou bych chtěl v budoucnu studovat. Na výsledné práci by se dalo zlepšit ještě mnoho věcí, ale vyžadovalo by to mnohem víc času, a i některé zkušenosti, které zatím nemám. I tak jsem ale s výslednou prací spokojený a na první takto velký projekt nedopadl její výsledek vůbec špatně.

16 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_comics
- [2] https://en.wikipedia.org/wiki/The_Glasgow_Looking_Glass
- [3] https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_American_comics
- [4] https://en.wikipedia.org/wiki/Comics#Origins_and_traditions
- [5] <https://en.wikipedia.org/wiki/Ch%C5%8Dj%C5%AB-jinbutsu-giga>
- [6] <https://cs.wikipedia.org/wiki/Manga>
- [7] <https://theconversation.com/what-is-the-story-of-maneki-neko-the-japanese-beckoning-cat-203906>
- [8] https://en.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli
- [9] [https://en.wikipedia.org/wiki/Kung_Fu_Panda_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Kung_Fu_Panda_(film))
- [10] <https://www.kickassfacts.com/kung-fu-panda-facts/>

17 SEZNAM OBRÁZKŮ

1. https://www.lambiek.net/artists/h/hogenberg_frans.htm
2. <https://wee-windaes.nls.uk/glasgow-looking-glass/>
3. https://en.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1
4. <https://en.wikipedia.org/wiki/Ch%C5%8Dj%C5%AB-jinbutsu-giga>
5. <https://www.semanticscholar.org/paper/%22Biography%3A-Details-Lacking%22%3A-Reimaging-Torii-as-a-Heuer/11a8b5a0f66a12ff1739e24f76cebda254397019>
6. <https://library.osu.edu/site/cartoons/tag/jiji-manga/>
7. https://theconversation-com.translate.goog/what-is-the-story-of-maneki-neko-the-japanese-beckoning-cat-203906?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=cs&_x_tr_hl=cs&_x_tr_pto=sc
8. <https://www.japanbyweb.com/gotokuji-the-home-of-maneki-neko/>
9. <https://www.rockandpop.cl/2022/06/hayao-miyazaki-la-vez-en-que-revelo-el-origen-de-su-inspiracion-para-peliculas-de-studio-ghibli/>
10. <https://www.intofilm.org/resources/1663>
11. Vlastní foto
12. Vlastní foto
13. Vlastní foto
14. Vlastní foto
15. Vlastní foto
16. Vlastní foto
17. Vlastní foto
18. Vlastní foto
19. Vlastní foto
20. Vlastní foto
21. Vlastní foto
22. Vlastní foto
23. Vlastní foto
24. Vlastní foto
25. Vlastní foto
26. Vlastní foto
27. Vlastní foto
28. Vlastní foto