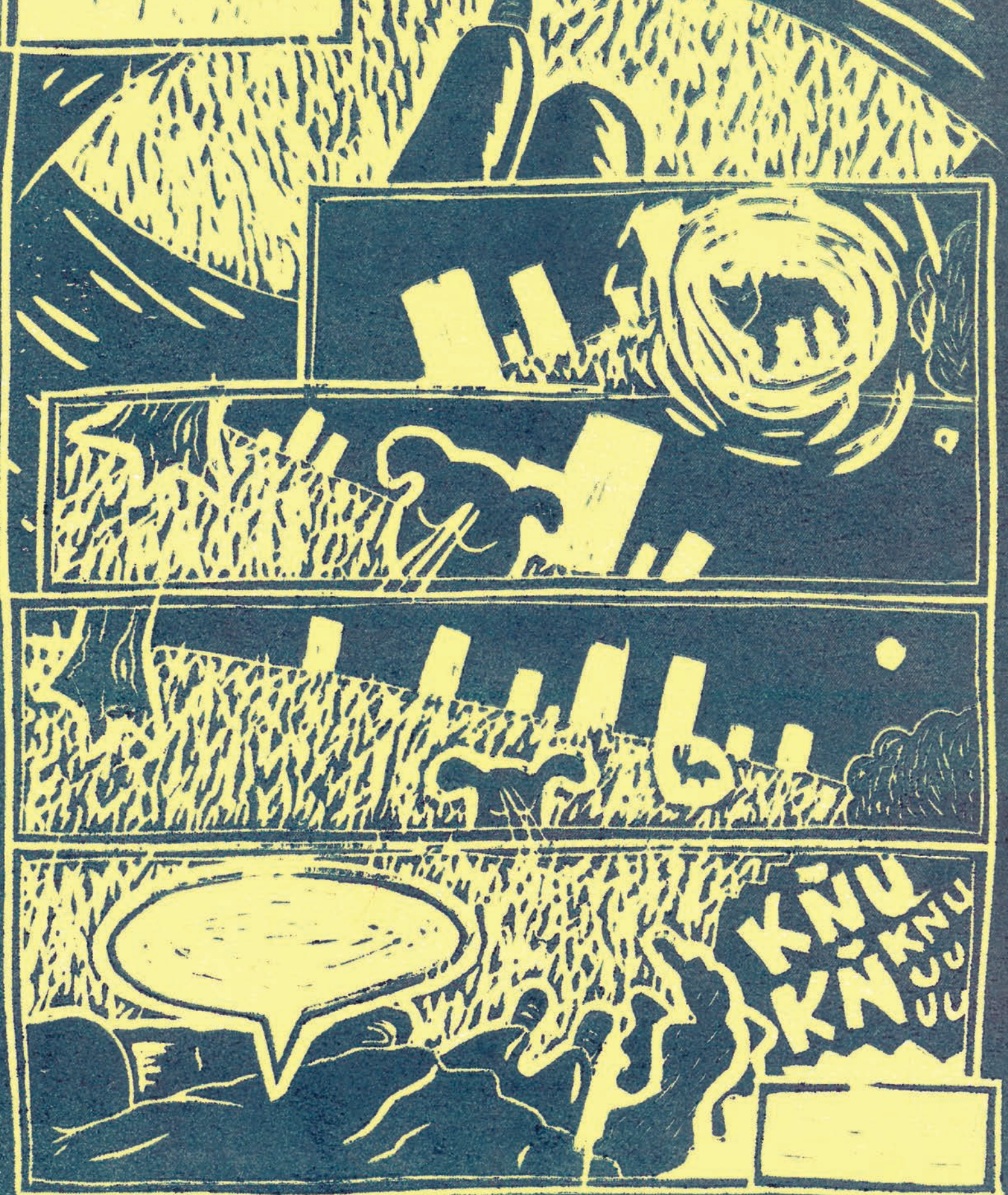


AUTORSKÁ KNIHA – KOMIKS



MICHAL MIKUŠ



ANOTÁCIA

Bakalárska práca vo forme komiksu sa opiera o použitie farby v príbehu tak, aby navodzovala príbeh samotný. Práca bola vytvorená formou linorytu, kde jednotlivé strany potláčam v rôznych farbách a tak sa snažím manipulovať s príbehom samotným.

CIEL

Cieľom tejto práce je vytvoriť si farebnú paletu, ktorou budem vyjadrovať pocity tak aby ich čo najviacšie publikum pochopilo

KOMIKS



„Comics are a gateway drug to literacy.”

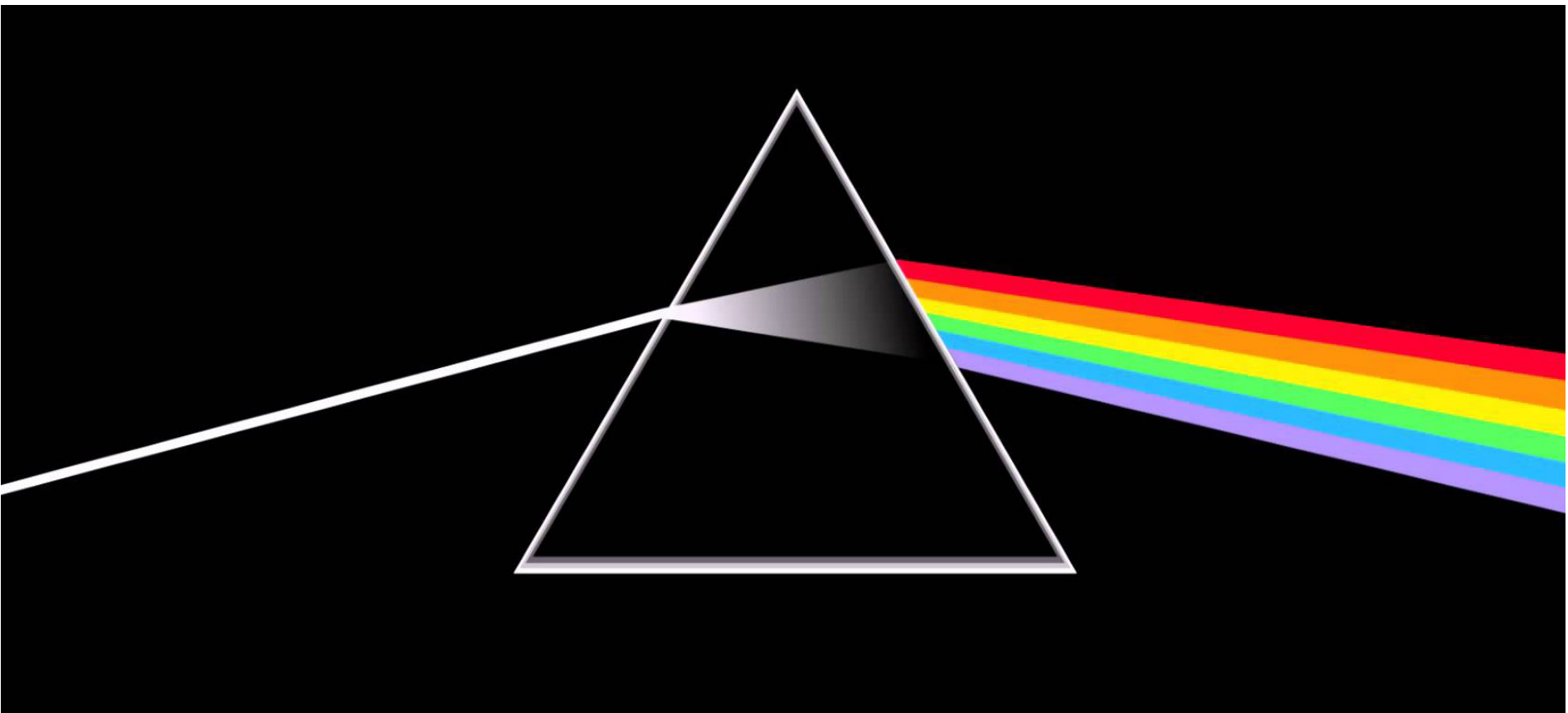
Prvý text ktorý som prečítal sa nachádzal v Káčerovy Donaldovi, bol to komiks môjho detstva a zaujal ma prevažne preto, že som nepotreboval rozumieť ani textu nato, aby som pochopil zápletku celého príbehu. Tento komiksový seriál som čítal celé svoje detstvo a určite ma ovplyvnil pri tvorbe tejto práce. Komiksy ako ich poznáme sa začali rozvíjať koncom 19. storočia a odvtedy prešli mnohými zmenami. Najväčšou zmenou bolo používanie farieb, čo napredovalo zlatej ére komiksu.





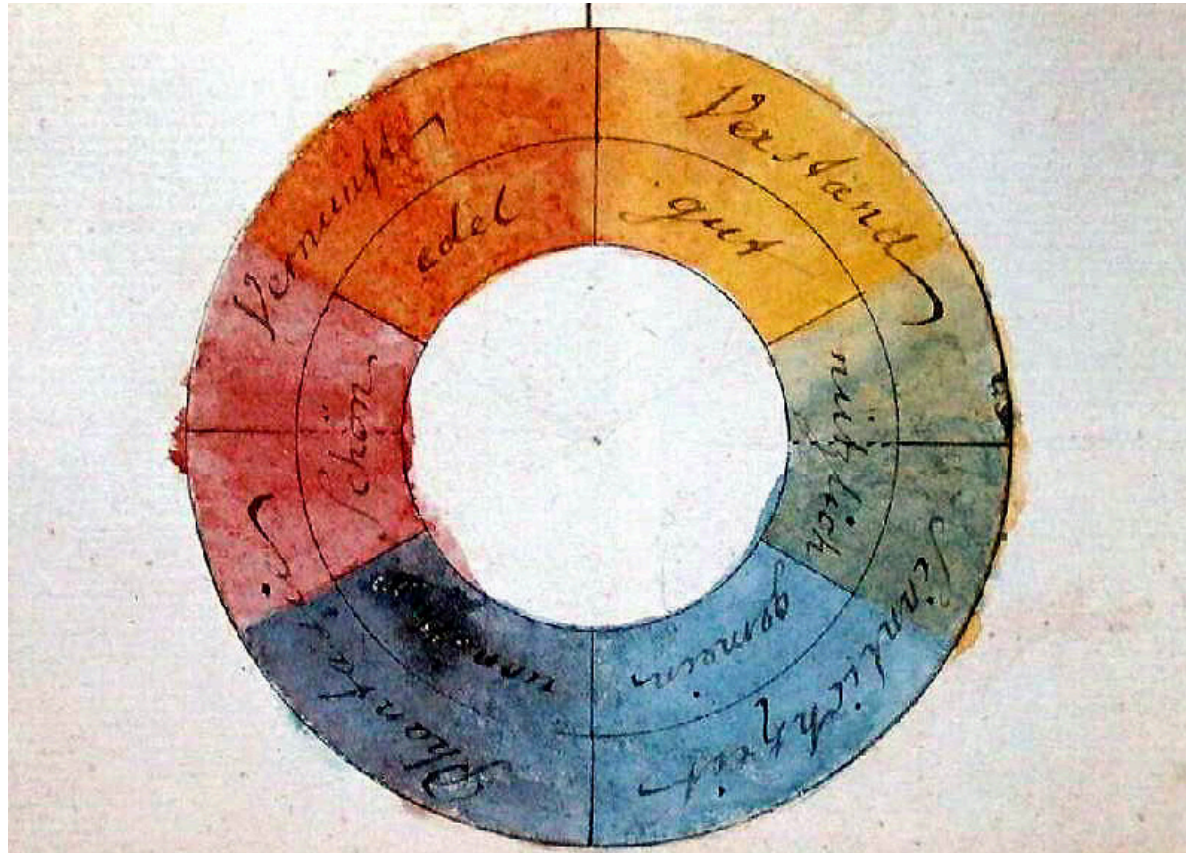
FARBA

ČO JE TO FARBA



Farba vzniká rozložením svetla na farebné lúče, ktoré sa dajú znova zložiť do bieleho svetla, o tento objav sa postaral Isaac Newton. Pri miešaní farieb na palette to tak však nefunguje. Ak zmiešame 2 farby dohromady, vyjde nám vždy iba tmavší odtien tretej farby. Zaujímavou osobnosťou vo vnímaní farieb je Newtonov odporca Johann Wolfgang von Goethe s jeho knihou *Náuka o farbách*.

NÁUKA O FARBÁCH



Podľa Goetheho, Newton drastickým spôsobom zasahoval do farby tým, že rozkladal svetlo a potom ho znova skladal. Farbu sa musíme naučiť vnímať, farba na nás vpláva z každej strany a aj keď si to neuvedomujeme, tak sme ňou neustále ovplyvňovaní. Goethe hľadel na tento problém skôr z umeleckej stránky, v jeho knihe *Náuka o farbách* rozoberá jeho 20 ročné skúsenosti s farbou. V knihe píše o jednotlivých farbách, ich kladných a záporných stránkach. Jeho opis je tak živý, že vás preniesie do situácie kde si danú farebnosť dokážete predstaviť aj so zavretými očami.

FAREBNÉ ASOCIÁCIE

SLNKO, HVIEZDA, TULIPÁNY, DÁŽDNIK, BANÁN

MORE, OBLOHA, PERSPEKTÍVA, CHLAD, ISTOTA

AGRESIA, JEDLO, KVETY, MLADOSŤ, IZBA

LETO, POT, ZÁPACH, ZEM, ZÁBAVA

Jednotlivé pocity a predstavy sa združujú s určitými farbami. Tento zvláštny vzťah nazývame farebné asociácie. Teplé farby nás totiž podnecujú ku zvýšenej činnosti, zvyšujú nám krvný tlak, napríklad farba červená. Taktiež nám zvyšujú chuť k jedlu. Studené farby majú zasa účinok úplne opačný. Ukludňujú, vyvolávajú únavu a odľahčujú situáciu. Vnímanie farieb je však veľmi subjektívnou záležitosťou a záleží na tom, ako máme sami jednotlivé odtiene farieb zaužívané zo života a čo nám asociujú.

FAREBNÉ TESTY



Psychológovia určujú farbami osobnosti, ako napríklad Švajčiarsky psychológ Hermann Rorschach s jedným z najznámejších testov, Rorschachovým testom. Pri tejto práci ma však oslovil Švajčiar Max Lüscher, ktorý vyvinul viaceré možné testy s farbami. V jednom z jeho testov sa používa 8 farebných kartičiek ktoré má subjekt zoradiť podľa vlastných preferencií od najobľúbenejšej po najneobľúbenejšiu, z výsledkov sa určuje súčasný psychologický stav, zvládanie stresu, trpezlivosť, ciele a problémy.



WACKA
WACKA
WACKA
WACKA



WACKA

TEST



Svoju prácu som sa preto rozhodol spraviť tak, že som si potlačil vlastné farebné karty ktoré som predkladal pred subjekt ktorý tieto karty mal zoradiť medzi 4 rôzne skupiny pocitov, 1. Mladosť, sviežosť, vitalita; 2. Bolesť, strach, zdesenie; 3. Únava, smútok, sklúčenosť; 4. Veselosť, radosť, šťastie. Vznikli 3 rôzne testy s rovnakou farebnosťou ale iným vzorom. Z výsledkov som si chcel vytvoriť farebnú paletu ktorú budem neskôr používať pri potlačí vlastného komiksu.



VÝSLEDKY TESTU

VÝSLEDKY TESTU 1:

	1.	2.	3.	4.
Žltá:	$\bar{z}2$ (6)	$\bar{z}4$ (5)	$\bar{z}3$ (7)	$\bar{z}1$ (6)
	$\bar{z}4$ (1)	$\bar{z}3$ (2)	$\bar{z}4$ (1)	$\bar{z}2$ (2)
	$\bar{z}1$ (1)	$\bar{z}1$ (1)		

	1.	2.	3.	4.
ČERVENÁ:	$\bar{c}3$ (5)	$\bar{c}1$ (3)	$\bar{c}4$ (5)	$\bar{c}2$ (4)
	$\bar{c}2$ (3)	$\bar{c}4$ (3)	$\bar{c}1$ (2)	$\bar{c}1$ (2)
		$\bar{c}2$ (1)	$\bar{c}3$ (1)	$\bar{c}3$ (2)

	1.	2.	3.	4.
MODRÁ:	$m2$ (7)	$m4$ (6)	$m1$ (5)	$m3$ (6)
	$m3$ (1)	$m1$ (2)	$m4$ (2)	$m1$ (1)
			$m3$ (1)	$m2$ (1)

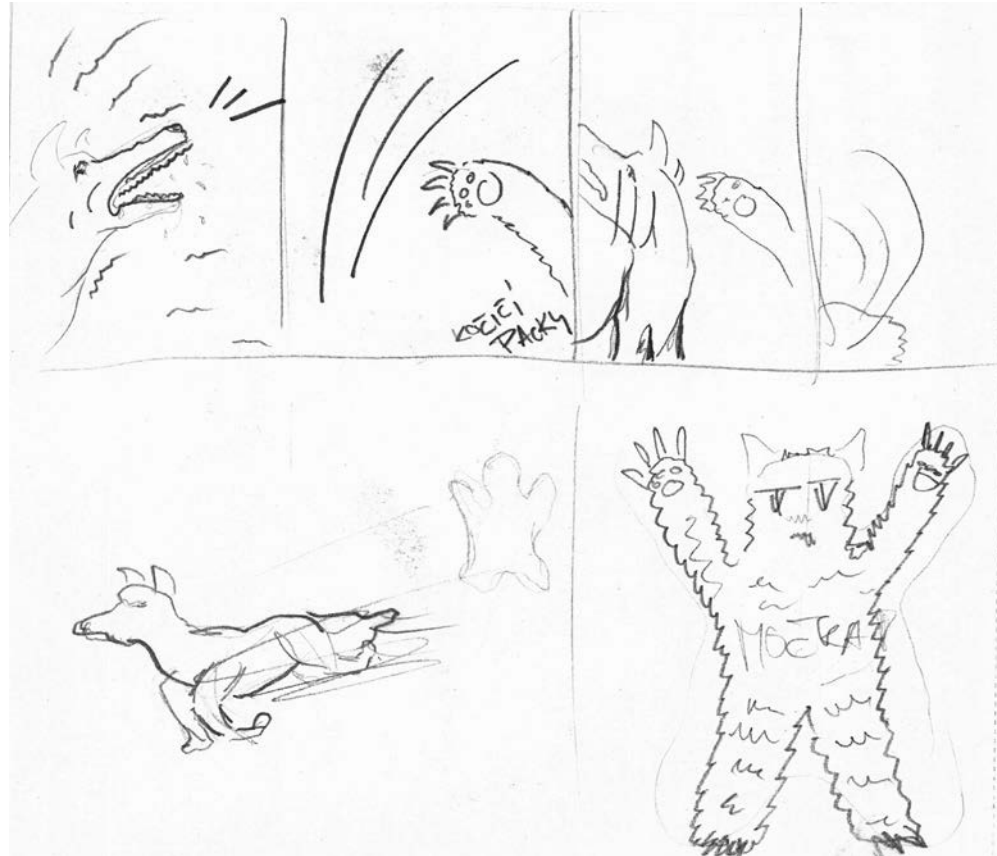
	1.	2.	3.	4.
ZELENÁ:	$z2$ (4)	$z3$ (6)	$z1$ (6)	$z2$ (4)
	$z4$ (4)	$z1$ (1)	$z3$ (2)	$z4$ (3)
		$z4$ (1)		$z1$ (1)

Z troch testov ktoré som vyskúšal dohromady na 22 rôznych ľuďoch, som prišiel ku zaujímavým výsledkom. Prvé dva testy na ktorých potlač zaberala väčšinu karty vyšiel podobný výsledok, a to ten, že farby so svetlými odtieňmi kládli na pozitívne vlastnosti a farby s tmavými odtieňmi na negatívne vlastnosti. Výsledok sa však zmenil na treťom type karty kde potlač zaberala približne 50% potlače. V tomto teste som získal nejasný výsledok, kombinácia svetla a tieňa vyvážila farby a preto tu výsledok bol u každej testovanej osoby rozdielny. Svetlé farby v kombinácii s bielim obrazom sa stali ťažké na rozoznanie, naopak tmavé farby sa presvetlili a vznikli pekné kontrasty.

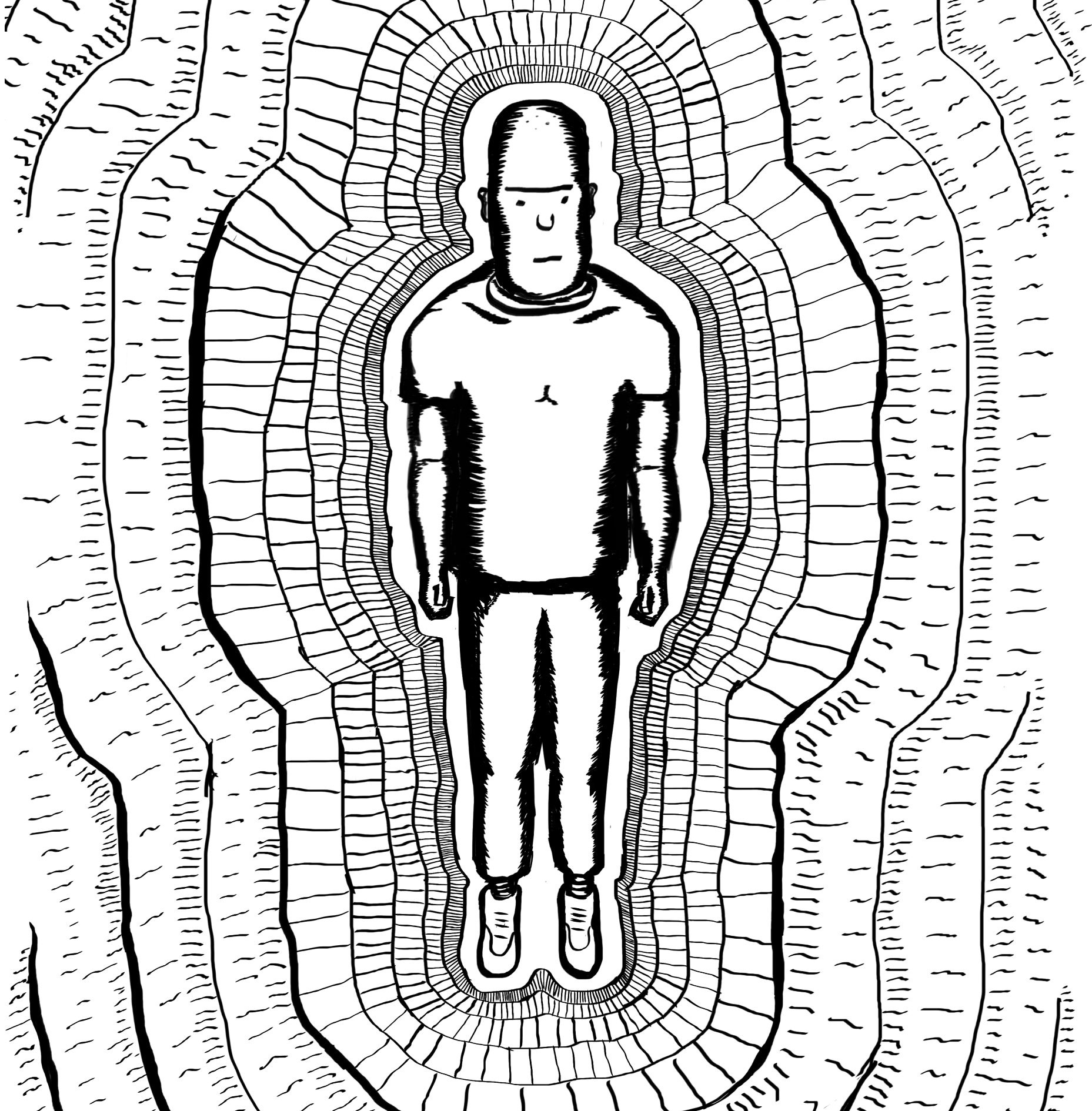


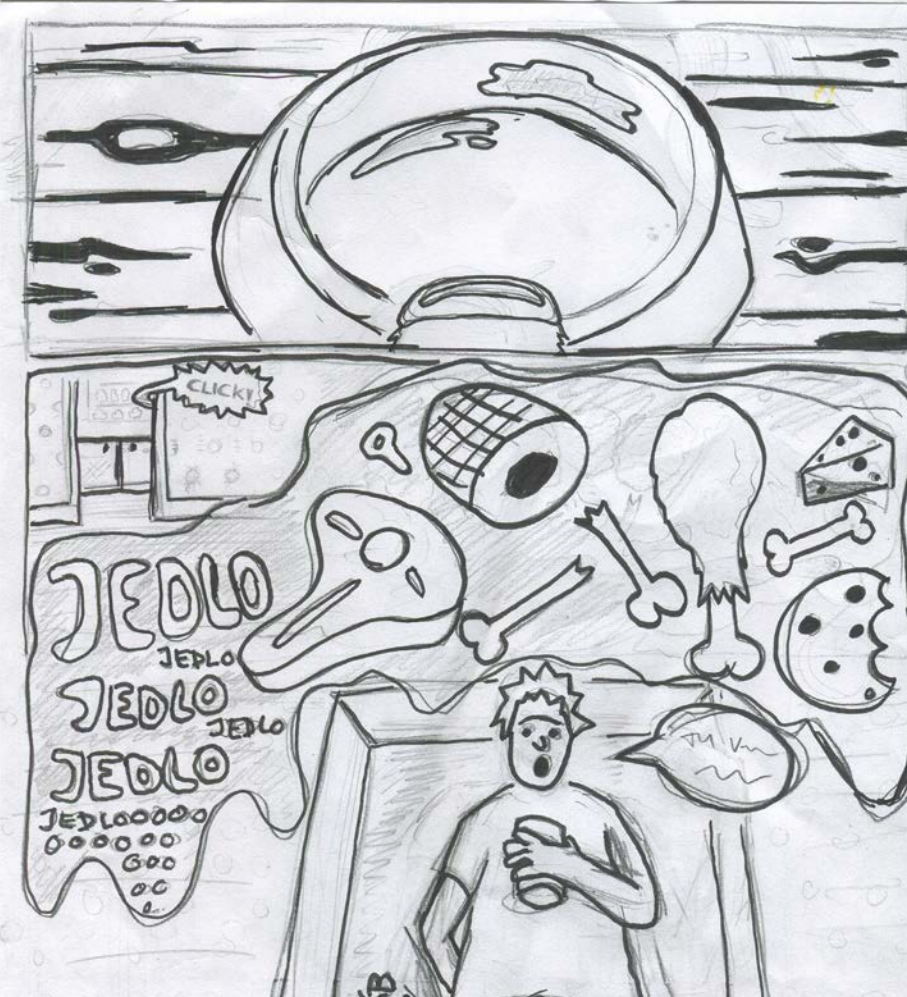
KOMIKS

PRÍBEH



Komiks som založil na skutočnom príbehu. Je o psovi, jeho pánovi, mačke a uhorke. Mladý pán je na prechádzke so svojim psom, ten spozoruje mačku pod stromom tak sa zaňou rozbehne. Mačka sa však psom nedala zastrašiť a tak naňho zaútočí, túto situáciu spozoruje psov pán a rozhodne sa tiež po mačke vybehnúť. Tá je však nedobytná a aj tento súboj sa rozhodne vyhrať. Celú situáciu pozoruje nič netušiaca uhorka ktorá sa v príbehu zobrazuje náhodne a vidí príbeh zo štvrtej, nezainteresovanej strany. Spravil som si storyboard s ktorým som pracoval ďalej.

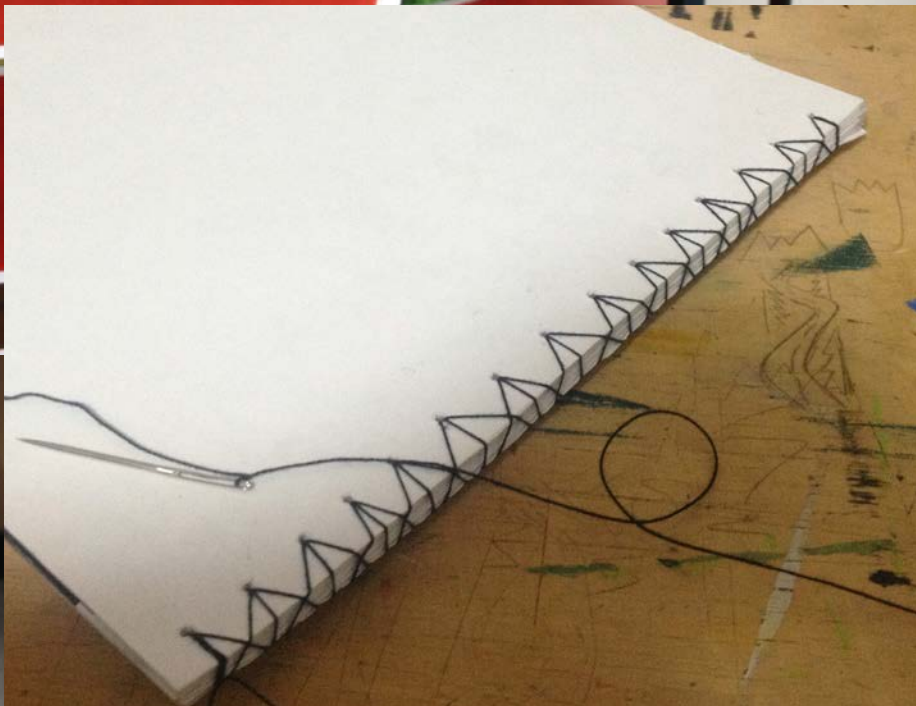
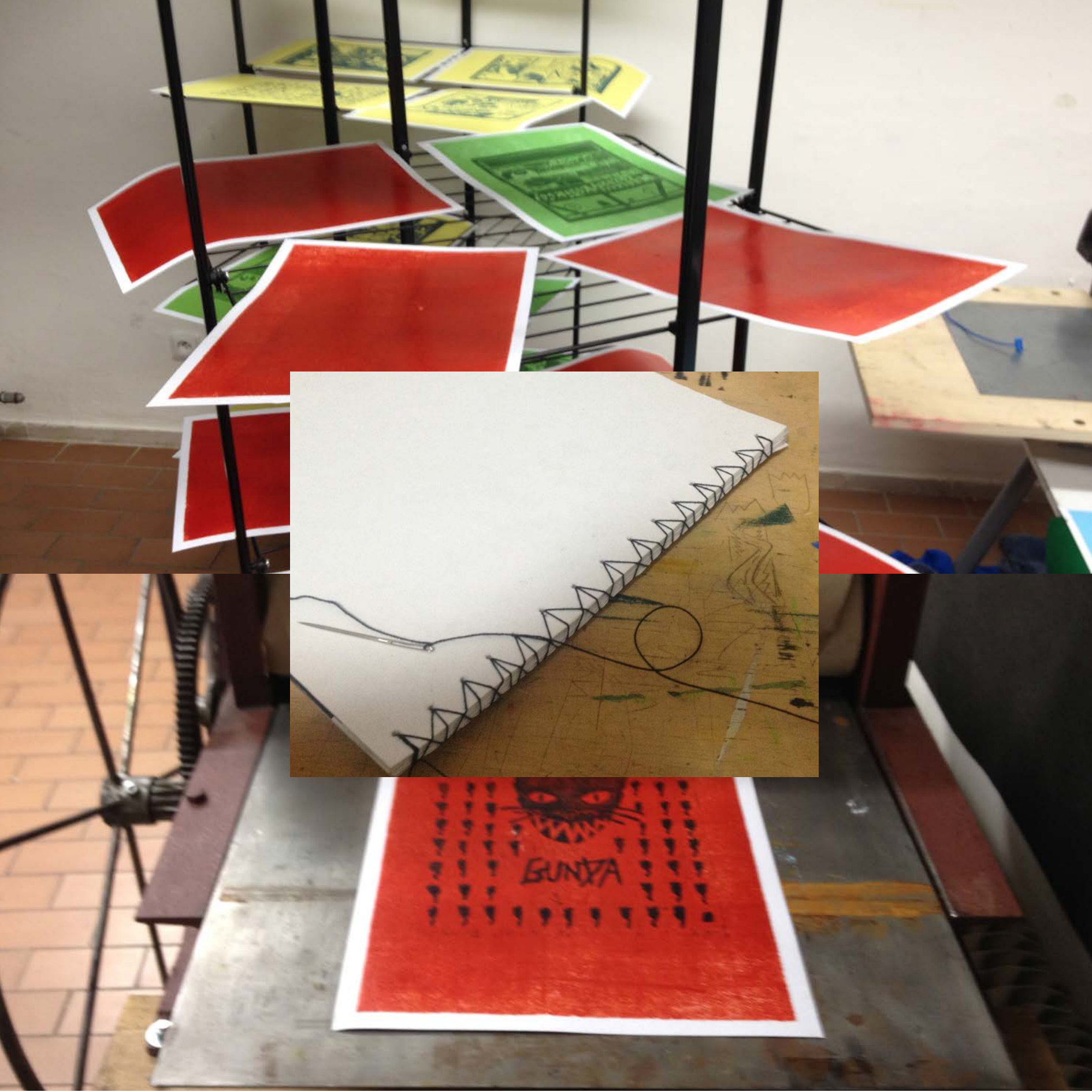




TECHNOLÓGIA

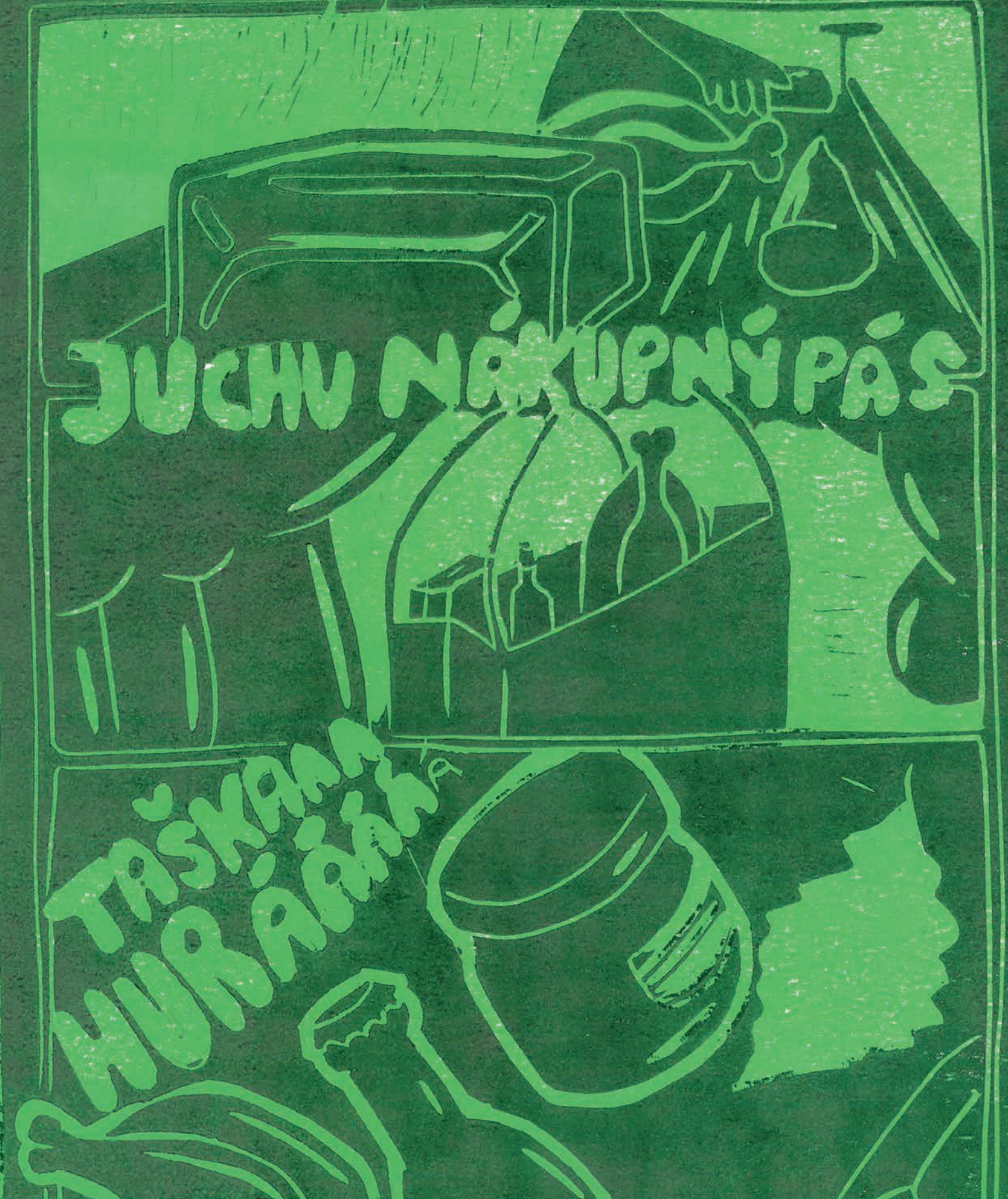


Rozhodol som sa pre využitie technológie linorytu, pretože je to dostupná metóda, pri ktorej si môžem spraviť neobmedzený počet výtlačkou. Prv si treba spraviť návrh, ktorý treba neskôr prekresliť permanentným fixom s alkoholom, ten sa potom položí na linoleum tvárou dolu. Na papier sa naniesie rozpúšťadlo (najlepšie toluén), pri zaschnutí treba papier pritláčať. Po vyschnutí ostáva na linoleu zrkadlovo otlačený obraz. Ten sa potom rydlami vyreže, naniesie sa naň farba a na válcovom lise sa potláča na podklad. Po potlačení sa musí papier niekoľko dní sušiť a môže sa narezať a zošit väzbou.



JUCHU NAKUPNÝ PÁS

TASKAAM
HURRAAM





FAREBNÉ KOMBINÁCIE

ŽLTÁ A MODRÁ



Farby jednotlivých kapitól som sa snažil prepojiť s príbehom. Výsledky z testu som použil tak, aby dotvárali príbeh svojou farbou. V prvej kapitole som použil kombináciu žltej a modrej ako dvoch komplementárnych farieb ktoré spolu dobre kontrastujú. Týmito farbami som sa snažil o zahĺbenosť charakteru, o jeho sny a slabosť žltou farbou o pocit hamby.

MODRÁ A ŽLTÁ



Jednotlivé kapitoly sú v komplementárnych farbách aby dotvárali vyvážený pocit pri listovaní komiksu. V druhej kapitole využívam kombináciu slabo modrej ako farby mladosti, naivnosti v kombinácií s tmavo žltou aby bol obraz čitateľnejší.

ČERVENÁ A ČIERNA



Pri tretej kapitole som použil najagresívnejšiu farebnosť červenej a čiernej na zdôraznenie hlavného aktéra príbehu. V tejto farebnej kombinácii cítim zlo mačky ktorá je dominantou a hlavnou zápletkou celého príbehu.

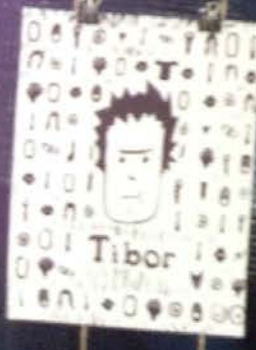
ZELENÁ



Pri poslednej kapitole, používam najkontrastnejšiu farbu ku predošlej kapitole, zelenú. Po rozhádzaných komplementárnych farbách je čas na uvoľnenie v zelených odtieňoch, ktoré majú vplívať pokojne a veselo. Uhorka z celého príbehu svojím flegmatickým správaním nakoniec vychádza ako výherca



INŠTALÁCIA



ČIERNOBIELY KOMIKS



Počas inštalácie mali návštevníci možnosť vyfarbiť čiernobiely výtlačok knihy podľa vlastnej vôle. Tento prvý výtlačok som nazval Čiernobiely komiks a slúžil nato, aby sa mohol každý farebne vyjadriť ku môjej práci.

VÝSLEDOK



Z výsledku testu vyplíva, že pohľad na jednotlivé farby je subjektívny, môžeme približne povedať, že teplé farby nám budú zvyšovať krvný tlak a studené zasa budú na zamyslenie. To ako by fungovali farby v príbehu by bolo treba otestovať na mnoho subjektoch, s rôznymi farebnými výtláčkami. Záver si však každý utvorí sám.