

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

# **Diplomová práce**

Plzeň 2023

BcA. Matěj Kolář

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Diplomová práce**

**AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**  
**K MOŘI**

**BcA. Matěj Kolář**

Plzeň 2023

**Západočeská univerzita v Plzni**  
**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program Design  
Studijní obor Ilustrace a grafický design  
Specializace Ilustrace

**Diplomová práce**

**AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**  
**K MOŘI**  
**BcA. Matěj Kolář**

Vedoucí práce: Ing. MgA. 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 DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Matěj KOLÁŘ**  
Osobní číslo: **D20N0107P**  
Studijní program: **N8208 Design**  
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**  
Téma práce: **AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**  
Zadávající katedra: **Katedra výtvarného umění**

## Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Tvorba autorské komiksové knihy vyprávějící příběh s autobiografickými prvky.

Způsob realizace: Od námětu přes storyboard k finální podobě knihy. Finální technika vyplyne v průběhu řešení práce.

Cíl: Vytvoření autorské knihy.

Předpokládaný charakter výstupu: Výstupem bude kompletně řešená kniha (včetně typografie a obálky) o minimálním rozsahu 40 ilustrovaných stran. Kniha bude tištěna ve třech exemplářích.

Rozsah průvodní zprávy: Minimální rozsah průvodní zprávy je stanoven na 3 normostrany.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany**  
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**  
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.  
KOŘÍNEK, Pavel a FORET, Martin a JAREŠ, Michal. *V panelech a bublinách*. Praha: Akropolis, 2015. ISBN: 978-80-7470-113-9.  
GROENSTEEN, Thierry. *Stoeba komiksu*. Vydání první. Brno: Host, 2005. ISBN 80-7294-141-0.  
ZRZAVÝ, Josef. *Anatomie pro výtvarníky*. Praha: Avicenum, 1977. ISBN 08-017-77.

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

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



L.S.

**MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.**  
děkan

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

V Plzni dne 13. září 2022

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

Plzeň,



2023

.....

podpis autora

## **OBSAH**

- 1**     **Téma, cíl práce**
  - 1.1**   **Téma a důvod volby**
  - 1.2**   **Cíl práce**
  
- 2**     **Proces přípravy**
  - 2.1**   **Příprava**
  - 2.2**   **Proces tvorby, technika**
  - 2.3**   **Dokončovací práce**
  
- 3**     **Shrnutí a význam díla**
  
- 4**     **Seznam použitých zdrojů**
  
- 5**     **Resumé**
  
- 6**     **Seznam příloh**

## **1 Téma, cíl práce**

### **1.1 Téma a důvod volby**

Téma Autorská komiksová kniha jsem si zvolil zejména proto, že jsem se během posledních let studia komiksu věnoval. Bral jsem diplomovou práci jako prostor pro osobní projekt, ve kterém budu moci pracovat na rozsáhlejší práci, která mi bude blízká. Proto jsem se také rozhodl, že obsahově bude komiksová kniha složená z mých vlastních zážitků. Je tedy do určité míry autobiografická.

Od střední školy se každé léto vydávám na výpravy po Evropě na kole. Jelikož nejde o moc obvyklou činnost, přišel mi tento typ cestování jako zajímavý pro zpracování. Zároveň mám také přístup k velkému množství referencí. Od zápisků z cest přes řadu fotek až po kamarády, se kterými jsem mohl scénář ke komiksu probírat, jelikož se se mnou některých těch výprav také účastnili.

### **1.2 Cíl práce**

Původně jsem si kladl na začátku tvorby práce za cíl zpracovat téma nostalgie. Sám jsem velmi nostalgický typ, rád vzpomínám a vracím se v myšlenkách do minulosti. Chtěl jsem proto zkusit, do jaké míry je taková nostalgie přenositelná na člověka, který má vzpomínky jen zprostředkované. A to v mém případě skrze komiks.

Zároveň jeden z hlavních hrdinů příběhu, který má oproti ostatním ještě vlastní vzpomínkovou kapitolu o sobě, se v průběhu děje sám s nostalgickými vzpomínkami střetává a nějak s nimi pracuje.

Mimo nostalgických momentů je v příběhu mezi postavami několik momentů konfrontačních. Snažil jsem se skrze vesměs smyšlené charaktery nastítnit, jaká z mé zkušenosti často panuje během dálkové cyklistice atmosféra. Co a proč člověk při tom prožívá.

Zároveň mi také přišla zajímavá otázka, proč někdo takovou činnost vlastně vůbec dělá. Na tuto otázku sám neumím odpovědět, proto jsem se o to ani nepokoušel v komiksu, nicméně jsem se ale pokusil tuto otázku otevřít.





## **2 Popis přípravy, proces tvorby**

### **2.1 Příprava**

Výběr tématu, o kterém se rozepisuji výše, pro mě nebyl nikterak náročný. Daleko problematičtější byla otázka, jak téma zpracovat. Do jaké míry by měl být příběh autobiografický. Několikrát jsem se na začátku sešel s kamarády, kteří se mnou byli na některých z cest, které jsou v komiksu zpracované. Chtěl jsem po nich, aby zavzpomínali, co pro ně zpětně bylo důležité, jak prožívali některé momenty, které byly zajímavé pro mě. Krom toho, že jsem z těchto konverzací postupně vyselekoval kapitoly, ze kterých jsem příběh složil, jsem především vytvořil charakterly tak, aby měl každý z nich trochu jiný přístup k výpravě, na kterou se společně vydávají.

### **2.2 Proces tvorby**

Na začátku jsem měl v plánu postupovat, jak je zvykem, od scénáře přes storyboard k výslednému komiksu. Po nějaké době mi ale došlo, že je mi daleko příjemnější pracovat s nějakým obecným konceptem, který ale nebude svazující. Chtěl jsem děj utvářet během toho, co s postavami při kreslení prožívám dané momenty. Proto jsem si vždy připravil storyboard jen na pár stran dopředu. Následně jsem si během realizace těchto stran v hlavě urovnal, jakým směrem se bude příběh dál ubírat.

### **2.3 Dokončovací práce**

Co se týče techniky, tak v té jsem navázal na své předchozí práce. A to nejen v postupu práce, ale i ve zvolené barevnosti, která je mi blízká. Rád pracuji s pauzákem, na který jsem po předkreslení na papír všechny strany načisto překreslil. Následovalo skenování, ke kterému jsem použil kus šedé látky, který pod pauzákem na skenu prosvítal a vytvářel lehkou strukturu. Nakonec zbývalo přidat světla a stíny v grafických editorech, aby dostaly kresby nějakou hloubku. Když přišlo na lettering, rozepsal jsem si všechny repliky do dokumentu. Během tvorby komiksu jsem si totiž sice místa pro bubliny předkresloval a vepisoval jsem do nich i text, nicméně jsem se ale soustředil zejména na to, aby nesly repliky emoce a držely děj, nedbal jsem tolik na jazyk samotný. Bylo proto třeba všechny přepsat a dát je několika lidem přečíst pro kontrolu.

### **3 Shrnutí a význam díla**

Výsledkem práce je děj složený z více epizod, přesto by ale měl působit lineárně. V některých částech jsou přechody mezi kapitolami záměrně co nejvíce neznatelné, aby struktura komiksu souzněla s jeho tématem. Myslím, že čtenář může pochopit, co obnáší dálková cyklistika přinejmenším z mého pohledu. Zároveň se může v některých situacích i sám vidět, ať už se zmíněné aktivitě věnuje nebo ne. Pro lidi v mém okolí může mít příběh určitě i další, mnohem osobnější rozměr. Věřím ale, že i bez něho může být kniha pro ostatní něčím hodnotná.

#### **4 Seznam použitých zdrojů**

##### **a) knižní a periodická literatura**

**MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.**

**KOŘÍNEK, Pavel a FORET, Martin a JAREŠ, Michal. V panelech a bublinách. Praha: Akropolis, 2015. ISBN: 978-80-7470-113-9.**

**GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Vydání první. Brno: Host, 2005. ISBN 80-7294-141-0.**

**ZRZAVÝ, Josef. Anatomie pro výtvarníky. Praha: Avicenum, 1977. ISBN 08-017-77.**

##### **b) internetové zdroje**

## 5 Resumé

TO THE SEA is a rather small-scale comic book which for me, as its author, is not only a medium of nostalgic remembrance, but also a story that unfolds the very notion of nostalgia. It is not, however, intended for just me or people in my vicinity, quite the opposite. In spite of its autobiographical components, the book is for the most part a fiction put together for anyone intrigued by its visuals or themes. The reader should live through the moods and atmospheres which are typical for long-distance group cycling or any other activity of that sort. In the closing part, the comic asks a question of why people resort to such activities when the experiences related to them are hardly ever just pleasant.

*K MOŘI je drobnou komiksovou knihou, která je pro mě, jako autora, nejen nostalgickým vzpomínáním, ale zároveň se i tématem nostalgie zaobírá. Neměla by však být určena jen pro mě samotného nebo pro lidi kolem mě. Právě naopak. Přes své autobiografické prvky je z velké části fikcí vytvořenou pro jakéhokoliv diváka, kterého kniha vizuálně nebo tematicky zaujme. Čtenář by měl z interakcí mezi hrdiny nasát náladu a atmosféru, která běžně panuje při dálkové cyklistice nebo jakékoliv jiné podobné aktivitě. V závěru si kniha pokládá otázku, proč se takovým aktivitám lidé věnují, když jejich prožitek zdaleka nebývá vždy příjemný?*

## **6 Seznam příloh**

### **Příloha 1**

Jeden z prvních návrhů designu charakteru

### **Příloha 2**

Jeden z prvních návrhů designu charakteru

### **Příloha 3**

První výrazně stylizovaný návrh hlavního hrdiny

### **Příloha 4**

Zkouška techniky pro první vzpomínkovou kapitolu

### **Příloha 4**

Návrh designu hlavní postavy

### **Příloha 6**

První verze storyboardu a rozložením stran

### **Příloha 8**

Předkreslená nepoužitá strana

### **Příloha 8**

Předkreslení pro jednu ze stran

### **Příloha 9**

Předkreslení jedné ze stran s poznámkami pro další práci

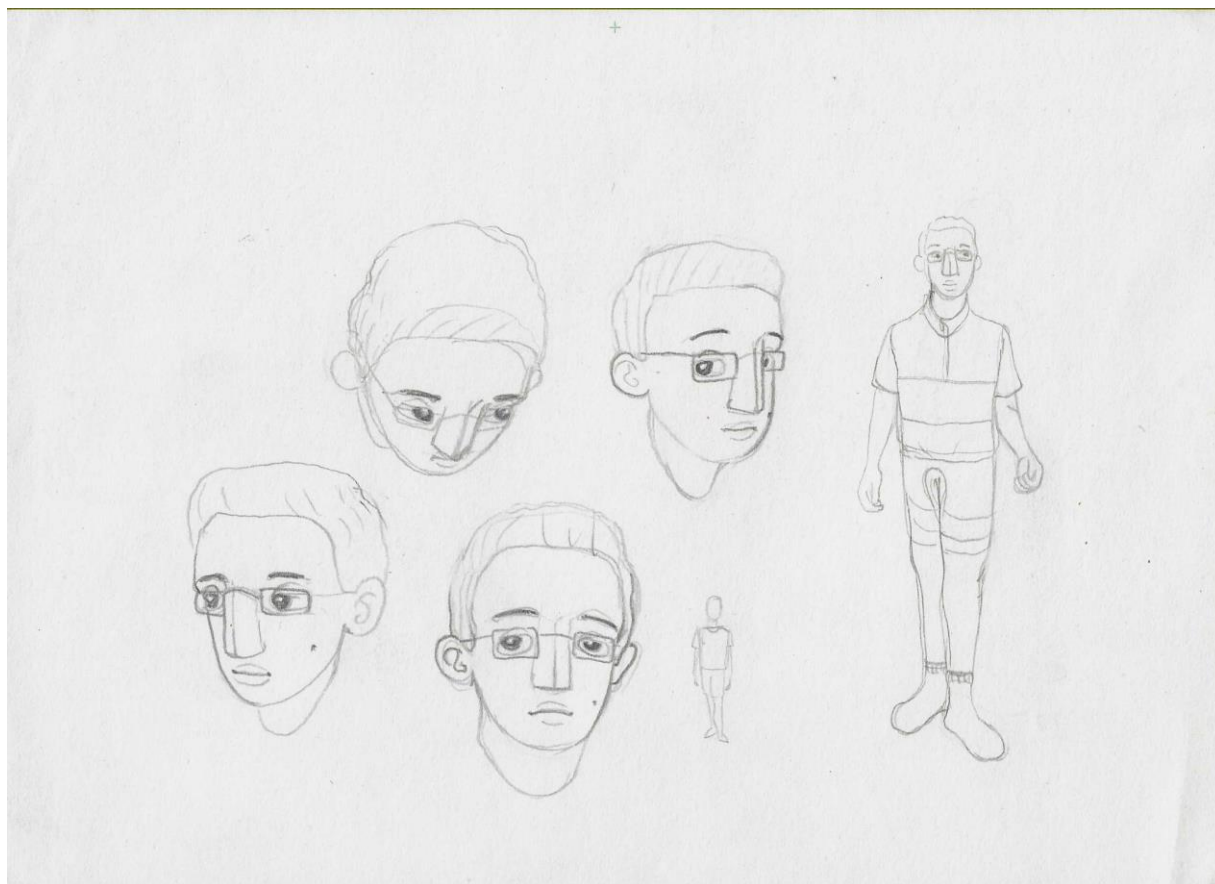
### **Příloha 10**

Technika a barevnost použitá v práci z minulých let

### **Příloha 11**

Technika a barevnost použitá na finální straně

**Příloha 1**  
**Jeden z prvních návrhů designu charakteru**



## Příloha 2

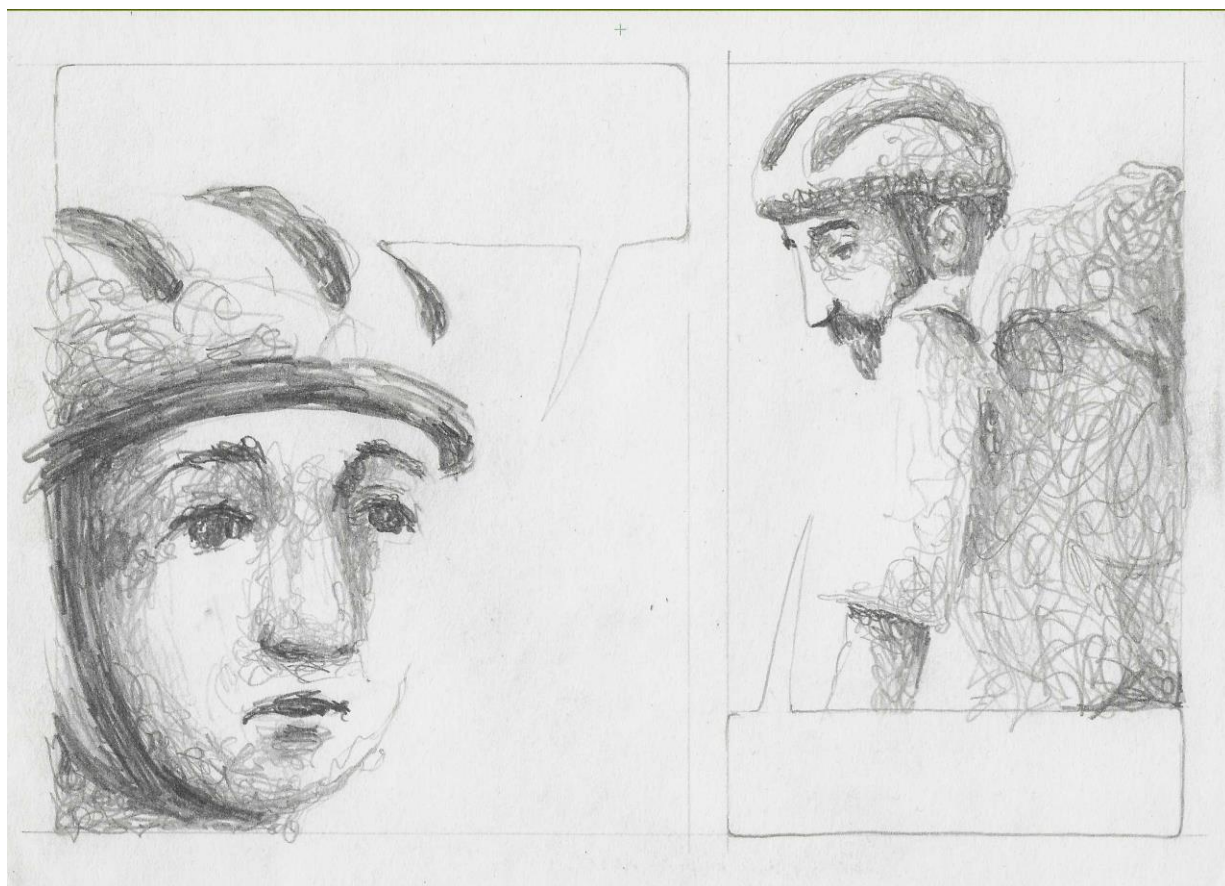
První výrazně stylizovaný návrh hlavního hrdiny





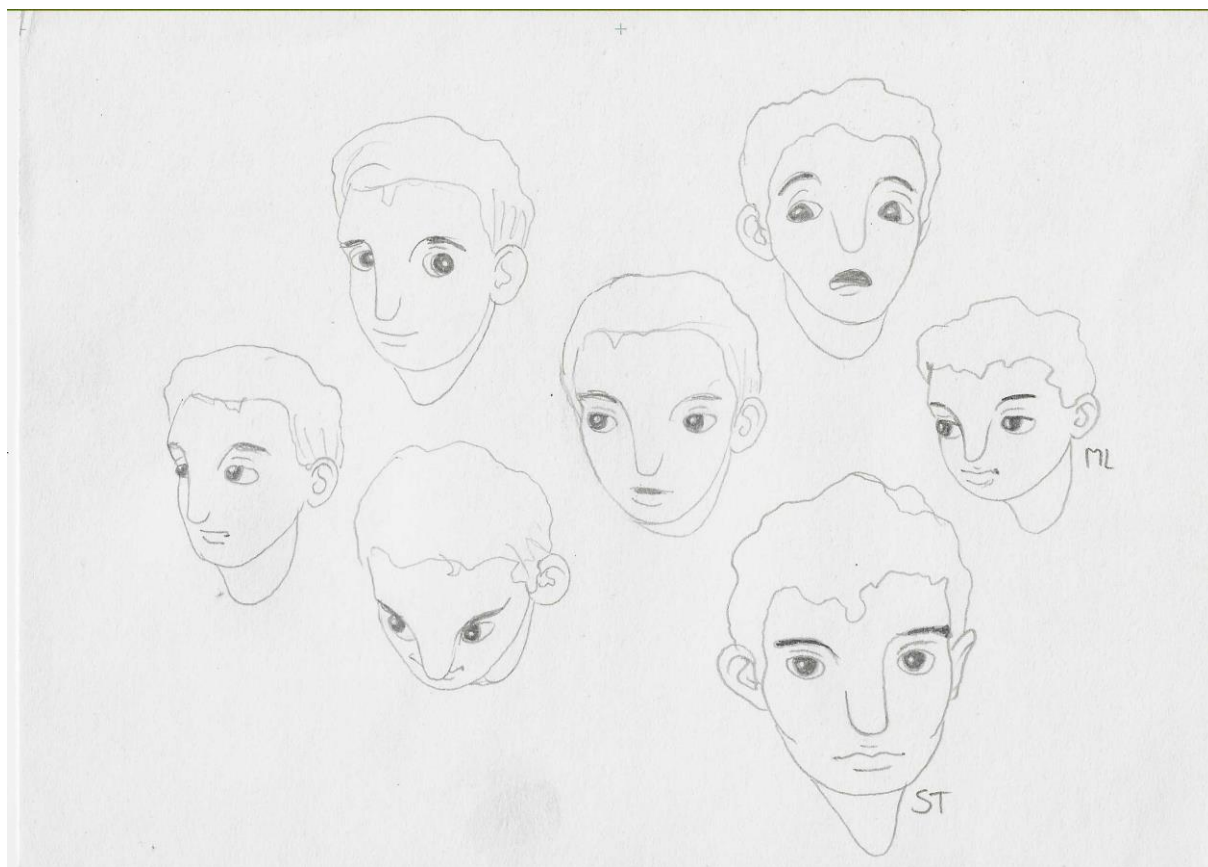
### Příloha 3

Zkouška techniky pro první vzpomínkovou kapitolu



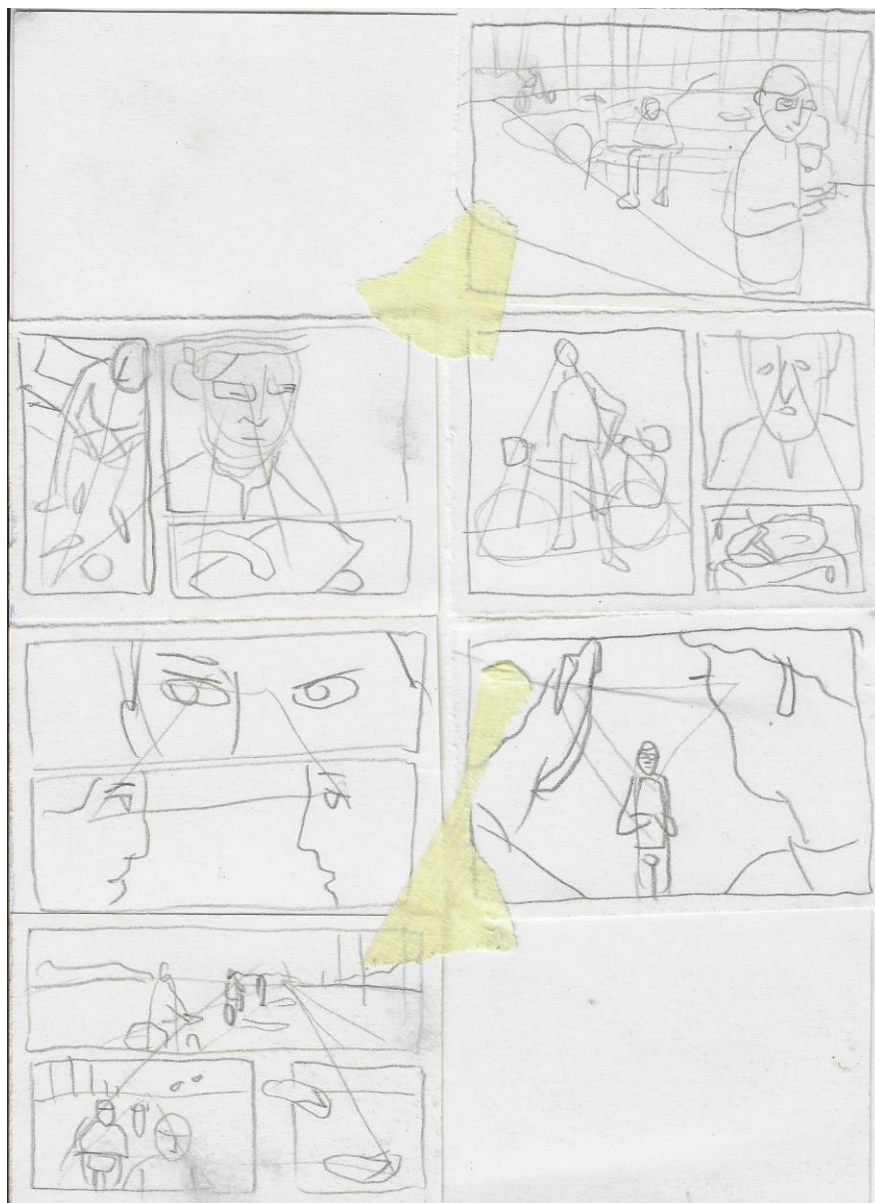


**Příloha 4**  
Návrh designu hlavní postavy

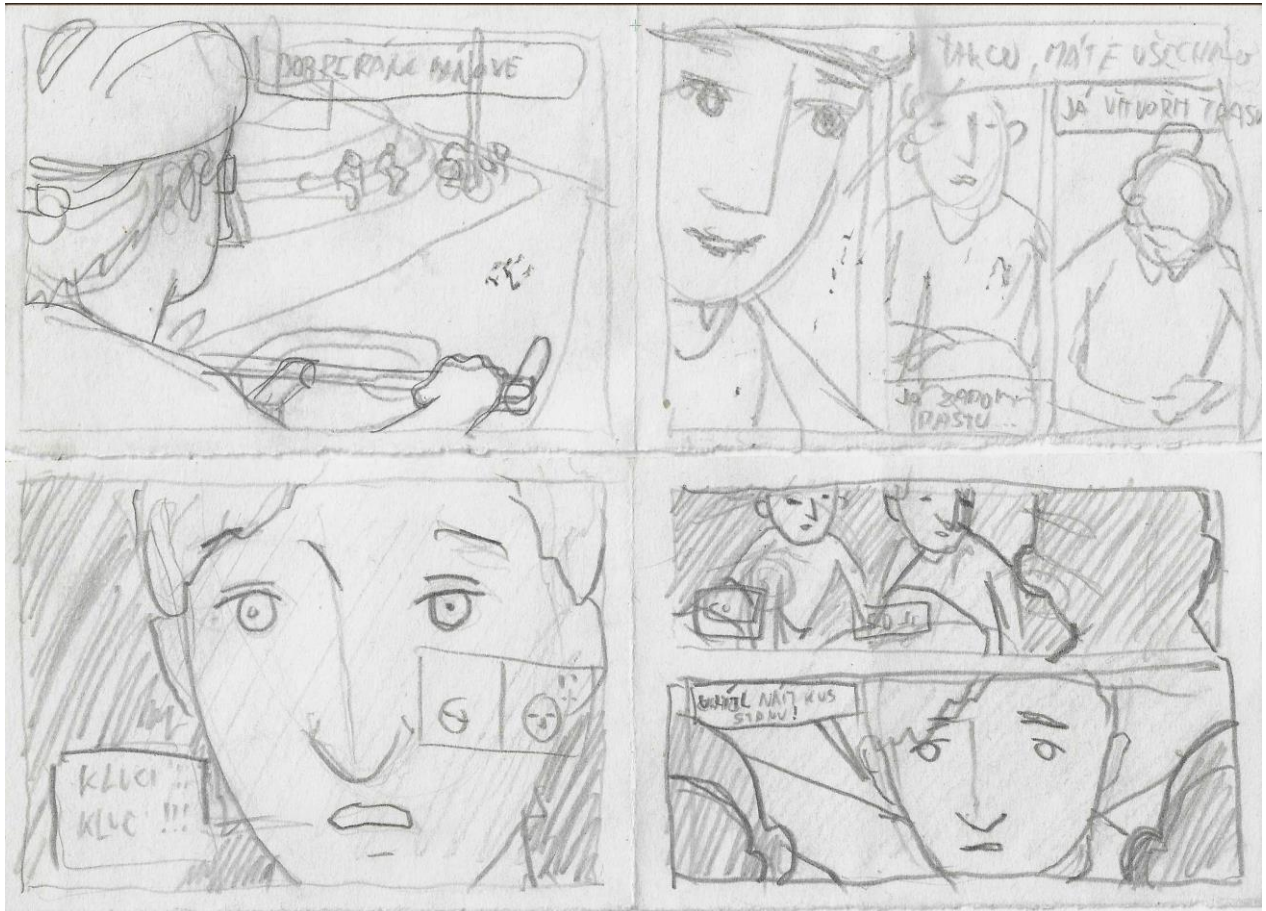


## Příloha 5

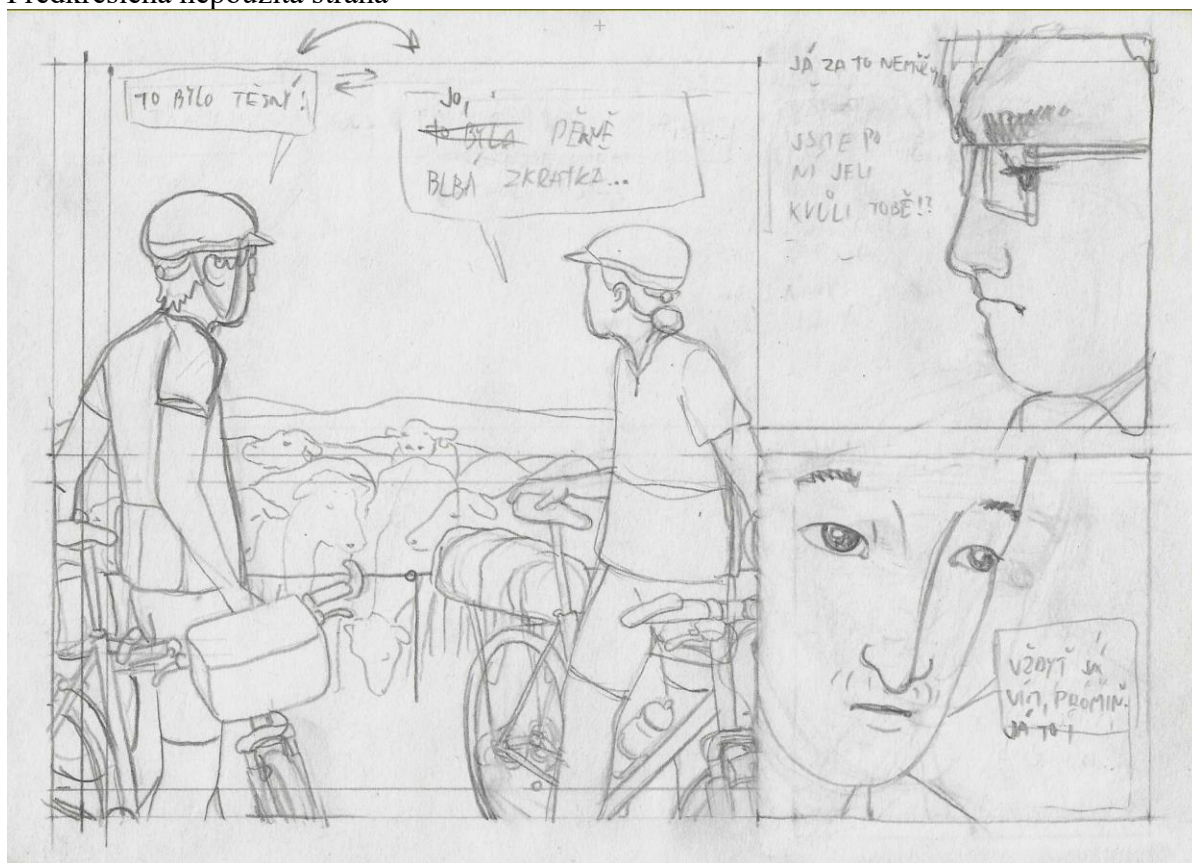
První verze storyboardu a rozložením stran



**Příloha 6**  
Druhá verze storyboardu



**Příloha 7**  
Předkreslená nepoužitá strana

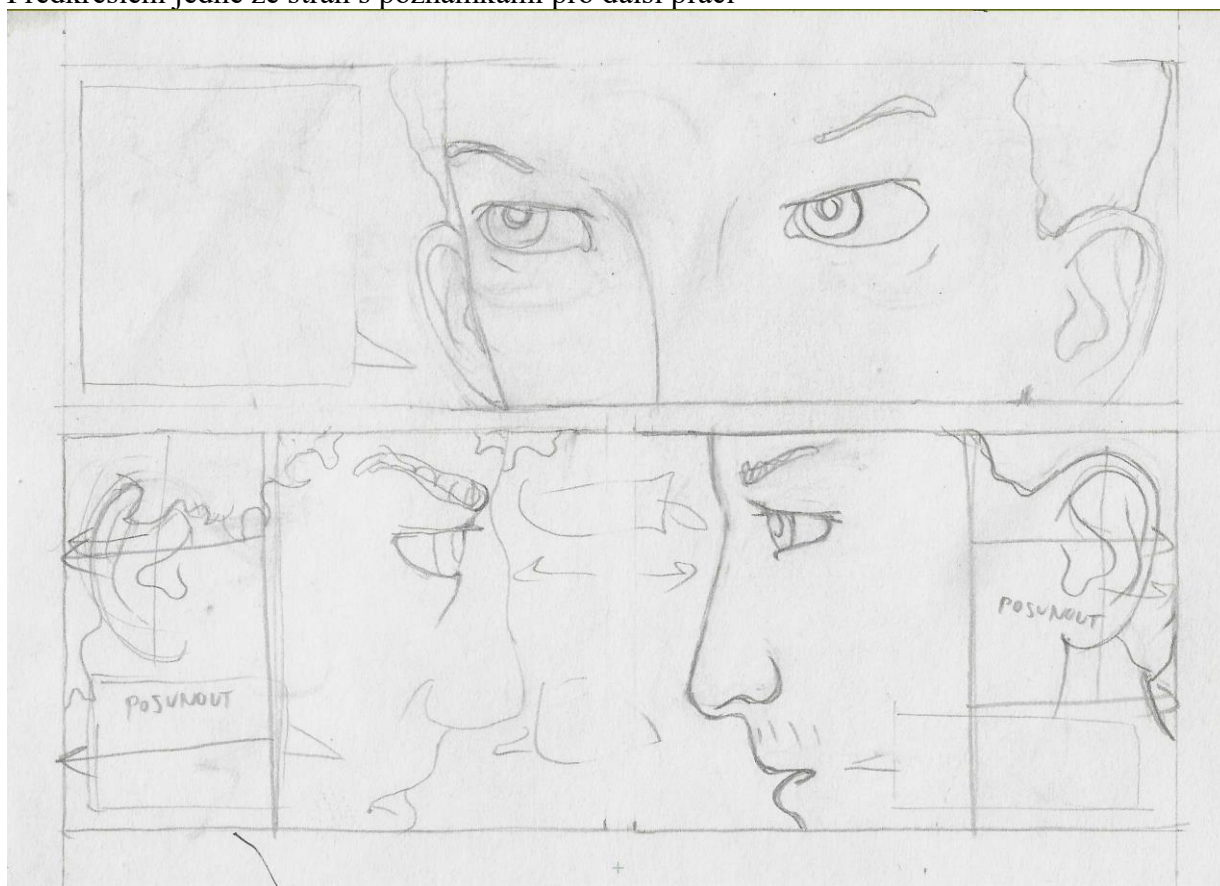


**Příloha 8**  
Předkreslení pro jednu ze stran



## Příloha 9

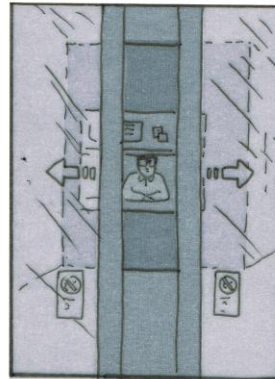
Předkreslení jedné ze stran s poznámkami pro další práci





## Příloha 10

Technika a barevnost použita v práci z minulých let



## Příloha 11

Technika a barevnost použitá na finální straně

