

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

Plzeň 2023

Lenka Košutová

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce
ZÁZRAK
KOMIKSOVÁ KNIHA
Lenka Košutová

Plzeň 2023

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Komiks a ilustrace pro děti

Diplomová práce
ZÁZRAK
KOMIKSOVÁ KNIHA
Lenka Košutová

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 DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Lenka KOŠUTOVÁ**
Osobní číslo: **D21N0078P**
Studijní program: **N0211A310007 Grafický design a ilustrace**
Specializace: **GI – specializace Komiks a ilustrace pro děti / MgA.**
Téma práce: **KOMIKSOVÁ KNIHA**
Zadávající katedra: **Katedra designu**

Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Tvorba autorského komiksu podle vlastního námětu.

Způsob realizace: Literární námět, rozkres jednotlivých stran, zkoušky výtvarných technik, finální kresba, lettering, předtisková příprava, tisk.

Cíl: Vytvořit čtivý, publikovatelný komiks.

Předpokládaný charakter výstupu: Minimální formát A5, počet stran minimálně 40, v tištěné podobě v počtu tří výtisků.

Rozsah průvodní zprávy: Minimální rozsah průvodní zprávy je stanoven na 3 normostrany textu plus obrazové přílohy.

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 čes. jaz. Praha: BB art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. 1st ed. Culver City: Design Studio Press, 2010. 127 s. ISBN 978-193349295-7.
WALDEN, Tillie. *Piruety*. 1. vyd. v čes. jaz. Praha: Paseka, 2021. 400 s. ISBN 978-80-7637-228-3.
DRAHOŇOVSKÁ, Tereza. *Bez vlasů*. Ilustrovala Štěpánka JISLOVÁ. 1. vyd. Praha: Paseka, 2020. 120 s. ISBN 978-80-7637-142-2.
DÍAZ CANALES, Juan. *Blacksad*. V tomto souboru 1. vyd. Ilustroval Juanjo GUARNIDO. Praha: Crew, 2012. 200 s. ISBN 978-80-7449-138-2.

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

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



MgA. Vojtěch Aubrecht v.r.
děkan

Doc. akademický malíř František Steker v.r.
vedoucí katedry

V Plzni dne 13. září 2022

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

Plzeň, červenec 2023

Kořínková
.....

Podpis autora

Obsah

1	Téma, důvod jeho volby a cíl práce.....	6
2	Proces přípravy a tvorby.....	7
2.1	Proces přípravy.....	7
2.2	Koncepty a volba techniky.....	7
2.3	Proces tvorby.....	8
3	Výsledné dílo a technické zpracování.....	10
4	Seznam použitých zdrojů.....	11
5	Resumé.....	12
6	Seznam příloh.....	13

1 Téma, důvod jeho volby a cíl práce

Už déle dopředu jsem věděla, že jako téma své diplomové práce si vyberu komiksovou knihu. Během svého studia na fakultě jsem se s tímto žánrem sžila a tvorba komiksů mě jak baví, tak i naplňuje. Zajímám se také o příběhy obecně, o jejich rozboru i o specifika jejich tvorby. Proto jsem se rozhodla pro tvorbu komiksu s vlastním příběhem. Jako autor tak mám kompletní kontrolu nad svým komiksem a tento přístup mi nejvíce vyhovuje.

Rozhodla jsem se zpracovat jednotný delší příběh. Mám ráda rozvíte postavy, které spolu kontrastují a zajímavě spolu komunikují. Můj komiks klade důraz na tři postavy a jejich vzájemné vztahy.

Příběh se odehrává na turnaji ve videohrách, konkrétně v žánru bojových her typu *Mortal Kombat*, *Street Fighter* a podobně. K tomuto tématu jsem se dostala z vlastního zájmu. Videohry hraji od dětství, a přestože mě bojové hry sem tam okrajově zaujaly už dříve, blíže jsem se s nimi seznámila teprve před dvěma lety prostřednictvím série *Guilty Gear*. Tyto hry jsou velmi technické a vyžadují do jisté míry trénink. Snad i kvůli tomuto vyrostla kolem těchto her oddaná a vášnivá komunita (v angličtině přezdívána Fighting Game Community, zkráceně FGC). Pořádají turnaje, srazy a všemožné akce lokálního i mezinárodního charakteru. Nejvýznamnější akcí tohoto typu je turnaj *Evolution Championship Series* aka Evo, který se každoročně koná v Las Vegas. Kořeny FGC sahají až k pouličním arkádovým hernám devadesátých let minulého století. Komunita disponuje nespočtem vlastních příběhů a legend. Tyto příběhy nejsou příliš známé v širší veřejnosti ani v širším okruhu fanoušků počítačových her obecně, přestože jsou zajímavé a poutavé. Rozhodla jsem se tedy svým komiksem pootevřít okno do tohoto světa.

Cílem práce bylo napsat a komiksově zpracovat ucelený příběh. Usilovala jsem o konzistentní dílo na profesionální úrovni, které by bylo hodno vydání.

2 Proces přípravy a tvorby

2.1 Proces přípravy

Znalosti o bojových hrách jsem nasbírala už během jejich hraní, stejně jako základní informace o turnajích, které jsem občas sledovala. Pro potřeby tvorby komiksu jsem nicméně své znalosti o turnajích rozšířila například vyhledáním krátkých dokumentů, informací o historii, či sbíráním fotek interiérů a exteriérů jako referencí pro pozdější kresbu.

Tvorba příběhu se odvíjela od zasazení a hlavních postav, které jsem měla rozmyšlené už od začátku. Příběh se měl odehrávat na fiktivním turnaji v bojových hrách a jeho hrdinové měli být talentovaná mladá dívka a zkušený veterán, kteří by byli v rámci turnaje v konfliktu. Celkový rámec příběhu prošel časem nemalými změnami spolu s motivacemi postav. Původně se příběhem linulo hlavní téma požitku ze hry a ztráty vášně. Nakonec jsou hlavním tématem přátelství, která v této komunitě vznikají nebo zanikají.

Finální verze příběhu pojednává o mladé dívce Alici, která se přihlásí do turnaje za účelem pomoci strádající rodinné herně. Po nejistém začátku si razí cestu turnajem a vzbudí zájem jednoho z hráčů, který jí nabídne pomoc. Jackson je ale odcizeným přítelem jedno z nejlepších hráčů všech dob, se kterým se Alice v turnaji nevyhnutelně setká. Alicina přítomnost na turnaji si získá oblibu publika, ale také vybídne Jacksona, aby znovu kontaktoval starého přítele.

K původnímu návrhu příběhu vznikl i scénář, který byl nakonec úplně zamítnut. Scénář podle finální podoby příběhu prošel také jednou sadou zásadních změn, než se ustálil. Mé osobní komiksové scénáře jsou velmi strohé a připomínají spíše scénář divadelní hry: obsahují převážně dialogy a pár scénických poznámek. Při psaní scénáře mívám již představy o kompozici některých scén a stránek, které pak realizuji rovnou ve fázi rozkresů.

2.2 Koncepty a volba techniky

Během dokončování scénáře vznikaly i koncepty postav a prostředí. Chtěla jsem, aby byly postavy výrazně odlišné. FGC je v několika ohledech diverzní komunita. Inspirovala jsem se tedy typy lidí, které je možné v ní potkat. Hlavní postavy se vizuálně liší ve věku, pohlaví a etniku. Oblečení, výrazy obličeje a řeč těla odpovídají charakteru a osobní historii postav. O jejich vzhledech jsem měla poměrně konkrétní představy, takže byl jejich design rychlý. Naskicovala jsem také několik vedlejších postav a fiktivní hotel s kongresovým centrem inspirovaný resortem Mandalay Bay, kde se skutečný turnaj pravidelně odehrává.

Kromě fiktivního místa a fiktivního turnaje se v komiksu objevuje i fiktivní videohra. Pro ni jsem použila svůj dřívější projekt, který jsem vytvořila v rámci práce ve vedlejším ateliéru Mediální ilustrace pod dohledem MgA. Ing. Václava Šlajcha. V rámci práce na jeden semestr jsem vytvořila námět bojové hry včetně návrhů na několik postav. Jednu z těchto postav jsem zpracovala v programu *Fighter Factory* jako hratelnou postavu pro volně dostupný software pro bojové hry *M.U.G.E.N.* Za takto zpracovanou postavu hraje v komiksu hlavní hrdinka, ostatní komiksové postavy pak používají jiné herní postavy z návrhů. Mohla jsem tak propojit dva aspekty svého studia a zároveň s radostí odkázat na svoji předchozí tvorbu.

Během tvorby rozkresů jsem také zkoušela různé varianty finální techniky. Celý komiks jsem zhotovila digitálně. S touto technikou se mi pracuje dobře a pro komiks tohoto rozsahu je to vhodné. Zpočátku byly linky silnější a stínování ostré. Po několika dalších pokusech zůstaly linky tenčí a stínování bylo provedeno štětcem s mírnou strukturou. Finální podoba techniky byla ještě mírně upravena na začátku fáze barev. Na stínování pozadí je použitý jemnější štětec a ve stínech na postavách se objevuje odražené světlo. Vykreslení postav je tak živější a více vyniknou na pozadí.

V komiksu se objevují i záběry na samotné videoherní postavy. Ty měly být od začátku provedeny odlišně od reality pomocí ostrých linek a plochých barev. Jejich vzhled však prošel výraznou změnou až v závěrečných fázích, kdy se rozhodlo na výraznějším barevném odlišení, kdy je každá postava stylizovaná do jednoho barevného odstínu. V této fázi se změnil i vzhled paneláže. Šedo-černé okraje panelů byly úplně vypuštěny a komiksové stránky tak dostaly vzdušnější vzhled.

2.3 Proces tvorby

S pomocí svého scénáře jsem tvořila rozkresy. Jedná se o malé kompozice panelů na stránce i kompozice scén v samotných panelech. Mé rozkresy fungují jako předběžné skici. Plánuji v nich vše včetně perspektivy, výrazů postav i pozice textových bublin. Podle scénáře byl počet stran odhadnut na 77, po rozkresech vyšel na 72.

Rozkresy jsem použila jako podklad pro skici. Při skicování šlo hlavně o správnou stavbu anatomie a pozadí. Do skic jsem dosazovala text a bubliny, abych ověřila, zda se do panelů vše vejde podle plánu, a případně kompozici upravila.

Přes hotové skici jsem kreslila linky. Použila jsem tenčí štětec s variací průsvitnosti na základě tlaku stylusu. Linky tak disponují jemnou variací barvy (od černé po šedou) a působí jemněji. Výjevy z videohry jsou naopak vyvedeny štětcem s jednotnou neprůsvitnou barvou.

Fázi barev předcházely zkoušky barevné palety. Na několika stránkách s různými prostředími jsem naskicovala předběžné barvy jako vizuální zkoušku. Většinou jsem se snažila držet omezené palety. I v případech, kde scény obsahují více různých odstínů, například scény s davy lidí, se barvy

opakují za účelem vizuální jednoty. Často jsem pracovala s intenzivními stíny, které lépe vyjádřily atmosféru zářících reflektorů a obrazovek. Panely retrospektivy jsem podložila tmavou barvou, abych podpořila pocit výrazně odlišné atmosféry.

Zkoušela jsem několik variant textových bublin. Nakonec jsem se rozhodla pro plochý oválný tvar s klasickými zobáčky bez obtahů, který se hodí k čisté kresbě bez orámovaných panelů. Na sazbu textu jsem použila vlastní písmo, které vzniklo před několika lety výhradně aby ladilo k mé komiksové kresbě.

Původně jsem na předsádku plánovala spletitou kresbu, ale nakonec jsem se rozhodla pro jednoduchý motiv pro odlehčení celkové podoby knihy.

Návrhů na obálku bylo více. Nejdříve jsem se chtěla inspirovat dynamickými obálkami na přebalech bojových her. Poté jsem upřednostnila přístup, který by co nejvíce popsal děj příběhu. Prvotní nápad byl do současné obálky zakomponován v podobě dynamických póz videoherních postav na pozadí. Na titul a tiráž jsem zvolila písmo s neumělým ale čistým vzhledem, které se hodí ke kresbě.

3 Výsledné dílo a technické zpracování

Výsledným dílem je 72 stránkový komiks ve třech výtiscích. Kniha má rozměry 170×240 mm a pohodlně padne do ruky. Kniha je vyvedená ve vazbě s pevnými deskami, které jí propůjčují kvalitní pocit. Hřbet je otevřený, aby kniha působila lehčeji a dala se úplně rozevřít, díky čemuž vyniknou dvoustránkové ilustrace.

Blok knihy je tištěný na papír Munken Print White, který podporuje čistý vzhled kresby. Je jemně strukturovaný, takže barevné plochy dostanou mírné zrnění, a je příjemnější na omak, což podporuje zážitek z čtení. Finálnímu tisku předcházel kontrolní tisk několika problematických stran. Tisk vyšel tmavší, než jsem čekala. Před finálním tiskem jsem zesvětlila stíny na mnoha místech, aby se v tmavé barvě neztratila kresba nebo detaily. Součástí zpracování byly i detaily jako výběr barvy knihařské nitě a výběr barvy lepenky na desky.

Komiks byl tištěný v grafickém studiu Voala v Praze.

4 Seznam použitých zdrojů

MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v čes. jaz. Praha: BB art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. 1st ed. Culver City: Design Studio Press, 2010. 127 s. ISBN 978-193349295-7.

WALDEN, Tillie. *Piruety*. 1. vyd. v čes. jaz. Praha: Paseka, 2021. 400 s. ISBN 978-80-7637-228-3.

DRAHOŇOVSKÁ, Tereza. *Bez vlasů*. Ilustrovala Štěpánka JISLOVÁ. 1. vyd. Praha: Paseka, 2020. 120 s. ISBN 978-80-7637-142-2.

DÍAZ CANALES, Juan. *Blacksad*. V tomto souboru 1. vyd. Ilustroval Juanjo GUARNIDO. Praha: Crew, 2012. 200 s. ISBN 978-80-7449-138-2.

5 Resumé

My diploma thesis is an original comic book of 72 pages. It is illustrated digitally in full color and printed in hardcover form with an open spine.

It contains an original story, which takes place at a fictional fighting game tournament. Its main characters are a talented young girl, an experienced veteran player and his former friend. Their struggles at the tournament lead them to form new friendships.

The goal of this thesis was to create a comic book on a professional level that is worthy of publishing. The process included writing an original story and its script, creating storyboards and sketches and finalizing them in lineart and full color along with lettering.

The book was printed in the Voala graphic studio in Prague in 3 copies.

6 Seznam příloh

Příloha 1
Design postav

Příloha 2
Design prostředí a fiktivní hry

Příloha 3
Test techniky

Příloha 4
Rozkresy

Příloha 5
Skica

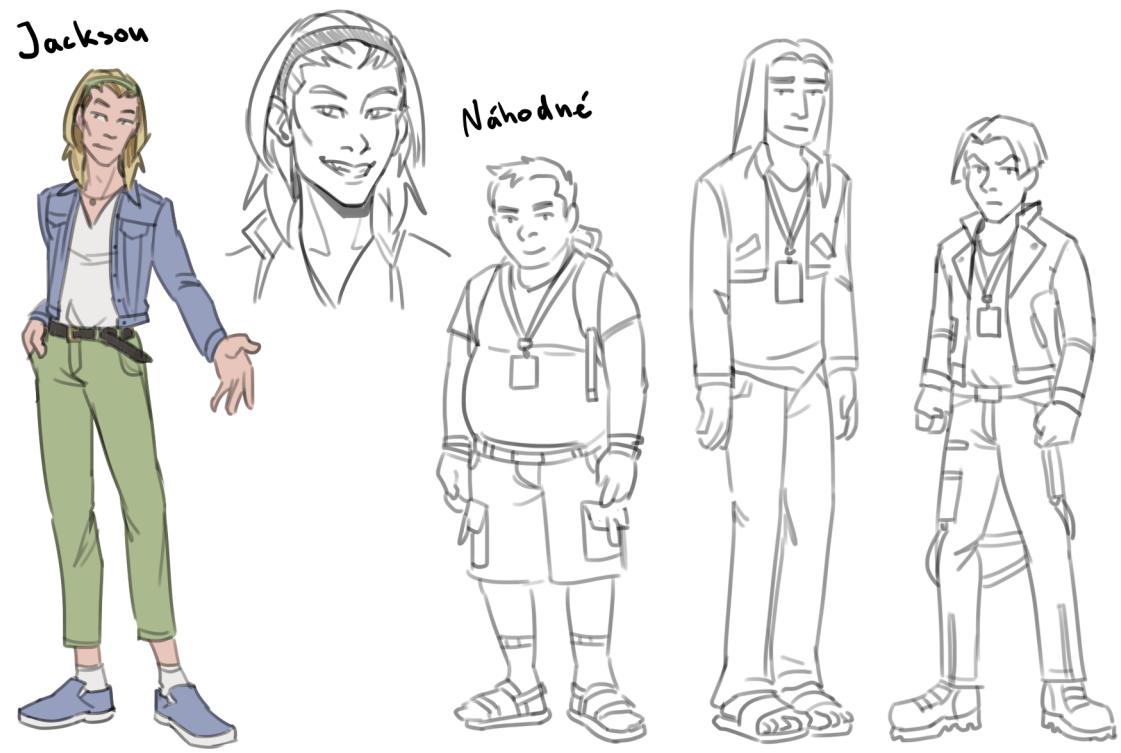
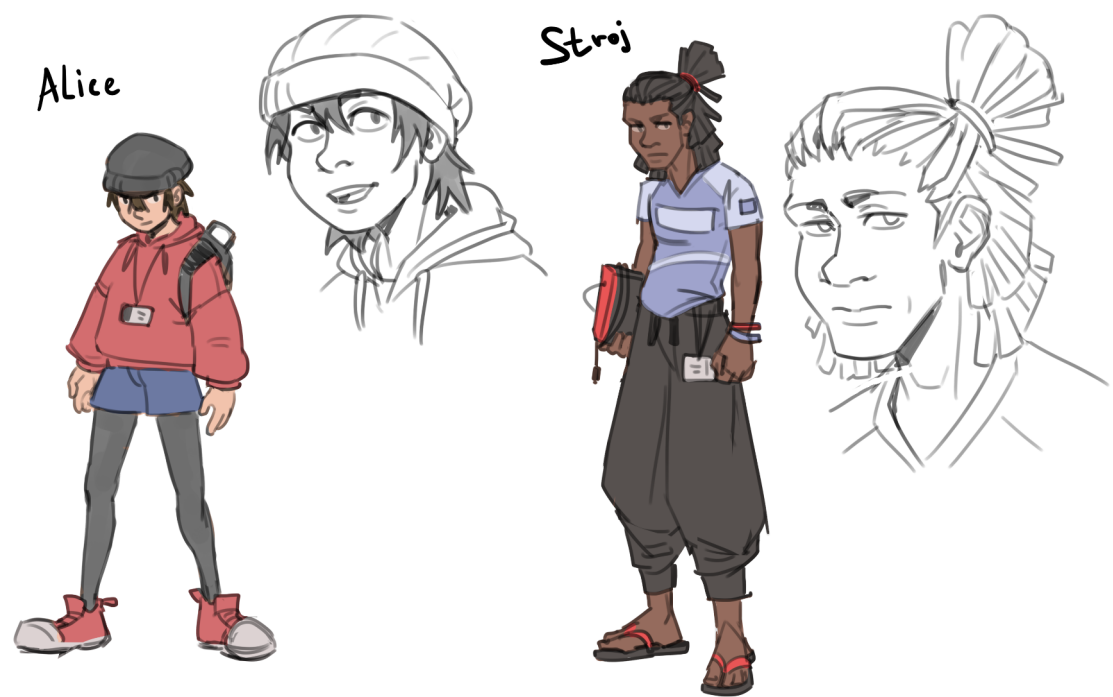
Příloha 6
Linky

Příloha 7
Barvy

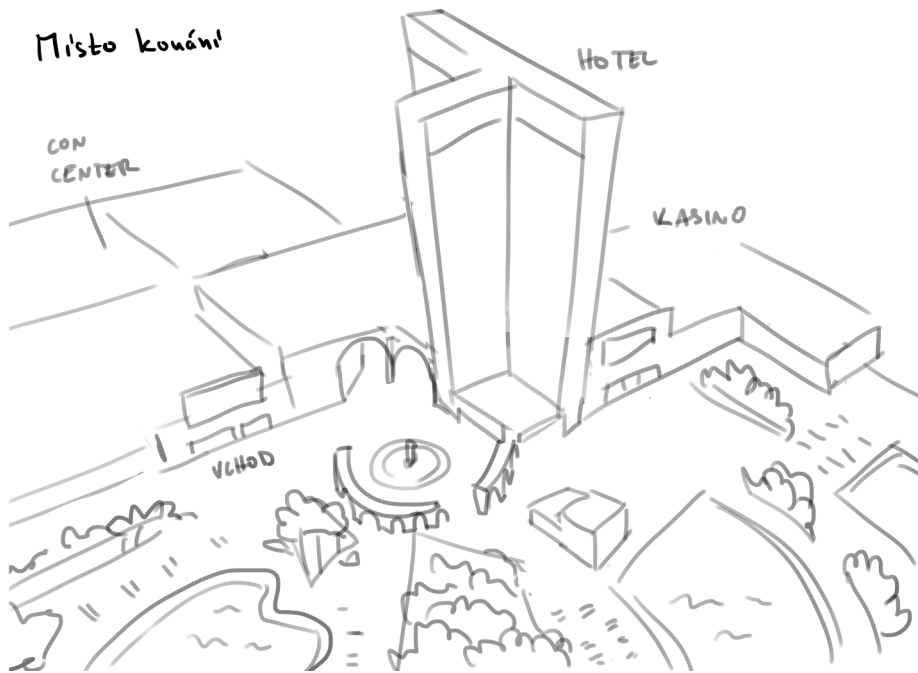
Příloha 8
Úprava techniky

Příloha 9
Hotový výtisk knihy

Příloha 1
Design postav

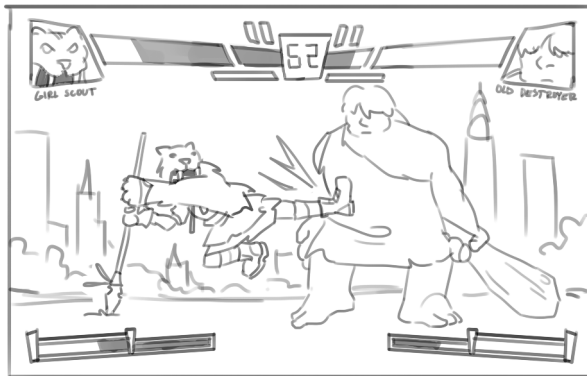


Příloha 2
Design prostředí a fiktivní hry



Hra

TIME WARS



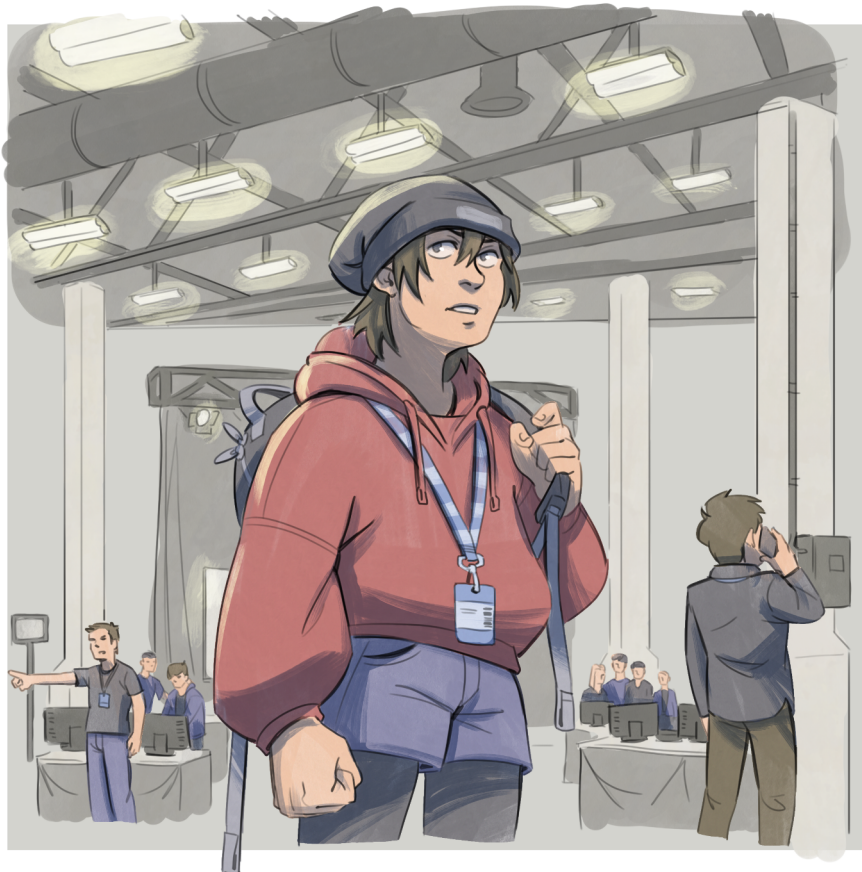
Turnaj

RISE

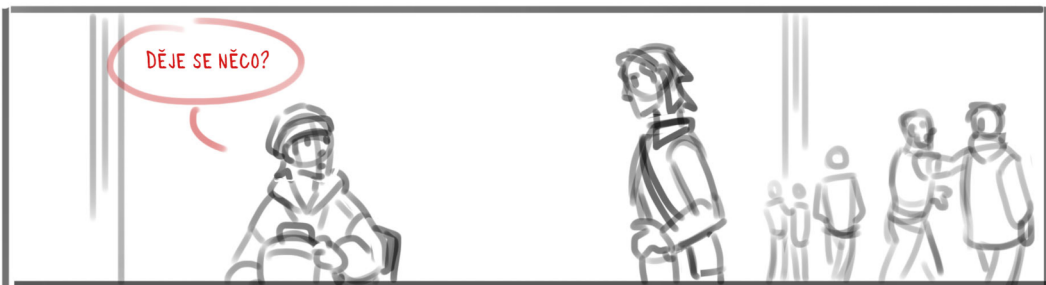
Možné postavy ve hře



Příloha 3
Test techniky



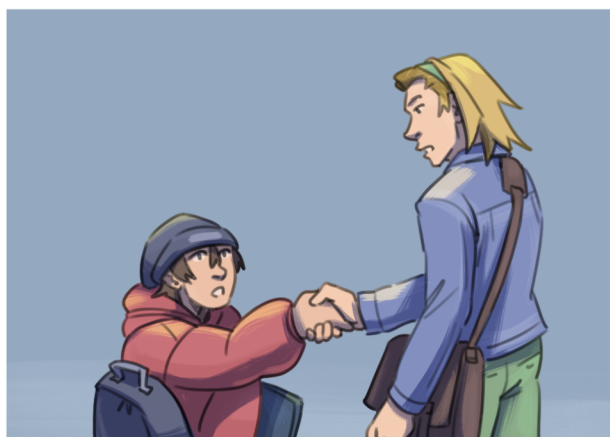




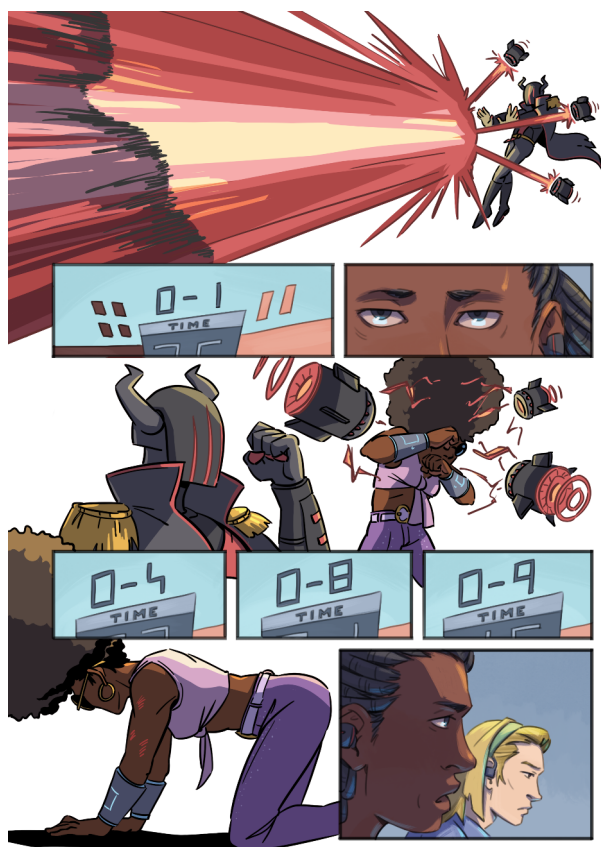
Příloha 6
Linky



Příloha 7
Barvy



Příloha 8
Úprava techniky



Příloha 9
Hotový výtisk knihy

