

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

**Diplomová práce**

**Zlaté město**  
**KOMIKSOVÝ SEŠIT**  
**Matyáš Tošovský**

**Plzeň 2021**

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

**Katedra výtvarného umění**  
Studijní program Výtvarná umění  
Studijní obor Ilustrace

**Diplomová práce**

**Zlaté město**  
KOMIKSOVÝ SEŠIT  
**Matyáš Tošovský**

Vedoucí práce: Ing. Mga. Václav Šlajch  
Katedra výtvarného umění  
Fakulta Designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeské univerzity v Plzni

**Plzeň 2021**

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Akademický rok: 2019/2020

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Matyáš TOŠOVSKÝ**  
Osobní číslo: **D18N0020P**  
Studijní program: **N8208 Design**  
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**  
Téma práce: **Komiksový sešit**  
Zadávací katedra: **Katedra designu**

### Zásady pro vypracování

Bližší specifikace tématu: Komiksový sešit na vlastní námět.

Minimální rozsah: 30 stran.

Formát:A4.

Popis realizace: Vypracování komiksového sešitu v minimální rozsahu 30 stran, včetně scénáře, obálky a sazby textu.

Postup realizace: Vypracování námětu a scénáře, ze kterého bude připraven storyboard a návrhy prostředí a postav. Kresba jednotlivých stránek technikou vyplývající z konzultace s vedoucím práce. Postprodukce.

Výstup: Kompletně řešený komiksový sešit vytištěný ve třech exeplářích.

Tvůrčí záměr: Identifikace skutečností a pravd a jejich převedení do příběhů pracujících s těmito fakty. Cílem je odvyprávění příběhu, který čtenáři zároveň ilustrujemyšlenky pomáhající chápat komplexnost naší reality.

Průvodní zpráva bude obsahovat minimálně 3 normostrany textu.

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

Seznam doporučené literatury:

**MATEU-MESTRE, Marcos.** *Framed Drawing Techniques: Mastering Ballpoint Pen, Graphite Pencil, and Digital Tools for Visual Storytelling.* Design Studio Press, 2019, ISBN 1624650406.

**MCCLLOUD Scott.** *Jak rozumět komiksu.* BB art, 2008, ISBN 978-80-7381-419-9.

**BERTRAND Russel.** *The History of Western Philosophy.* Simon & Schuster/Touchstone, 1967, 0671201581.

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

Oponent diplomové práce: **Mgr. Martin Foret, Ph.D.**  
Katedra českého jazyka a literatury

Datum zadání diplomové práce: **29. května 2020**

Termín odevzdání diplomové práce: **30. dubna 2021**



L.S.

**Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.**  
děkan

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

V Plzni dne 16. září 2020

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, květen 2021

.....

Podpis autora

## OBSAH

<b>1 TÉMA A JEHO KONTEXT.....</b>	<b>7</b>
<b>2 PROBLEMATIKA ZLATÉHO MĚSTA.....</b>	<b>8</b>
<b>3 PROCES TVORBY.....</b>	<b>10</b>
<b>4 POPIS DÍLA A TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....</b>	<b>12</b>
<b>5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....</b>	<b>13</b>
<b>6 RESUMÉ.....</b>	<b>14</b>
<b>7 SEZNAM PŘÍLOH.....</b>	<b>15</b>

## 1 TÉMA A JEHO KONTEXT

V průběhu studia na univerzitě jsem s pravidelností inklinoval ke komiksové tvorbě. Komiks jako hybridní médium mezi knihou a filmem nabízí možnost realizovat scénář originálním způsobem. Je to náročná práce, ve které je těžké, ale pořád časově reálné, zastoupit všechny pozice v jedné osobě. I přesto, že je důležité si uvědomit, že rozdělení úkolů je u projektů často nutné a žádoucí, když tvůrce dokáže celý proces zpracovat sám, dílo je více celistvé a odráží konzistentně autorovu myšlenku. Takto zpracovaná díla vnímám romanticky, se vzrušením, jelikož je to méně produkt, a více osobní výpověď autorovi duše.

Češi si pomalu vytváří ke komiksu vztah, máme zformovanou scénu z malé skupiny profesionálů a mnohem větší skupiny poloprefionálních kreslířů. V kontextu etablování nových tváří na české scéně chci i já zanechat otisk v čerstvě zalité betonové desce, prozkoumat téma o pár mil hloub a otestovat svojí schopnost zvládnou náročný projekt celistvě a profesionálně.

## 2 PROBLEMATIKA ZLATÉHO MĚSTA

Pokud se shodneme na definici světa, či reality, jako místa, které podléhá neustálému vývoji, lze si představit, že každý člověk má určitý limit sebezlepšení, kterého je schopný během svého života dosáhnout. V momentu maximalizace snahy je limit stanoven lidskou smrtí. S takovým životním stylem však člověk ztrácí motivaci. Každá cesta musí mít svůj konec, motivací je cílový stav, který by měl vždy v určitý moment nastat. A jakmile nastane, nelze se také rovnou vydat na nové dobrodružství a popřít tak smysl celé předchozí cesty. Je třeba odměny. Odměny, která zabere určitou dobu (časový úsek) a tím zmenší největší možné sebezlepšení na lidský život minus čas užívání si odměn.

Také nám může dojít trpělivost s neustálým nastupováním nové cesty, proces odměn se díky znechucení nastoupit novou cestu protahuje a nám nezbyvá nic jiného než obrátit chápání celého cyklu. Přestaneme brát v potaz nutnost neustálého vývoje za účelem prevence budoucích problémů, které dokonce ani nemusí vůbec nastat. Začneme chápat moment odměn jako stav seberealizace duše, který nenásleduje po cestě a není odměnou za výkon, ale existuje samostatně a je nutností cesty pouze podmíněn ve smyslu zajištění daného stavu, v našem případě přežitím fyzického těla.

Tak jako tak se podílíme na vývoji, každý jinou mírou a ve svém tempu. Někdy vývoj znamená vyřešení své životní situace, což je často složité a jakmile toho dosáhneme, cesta je zdánlivě



konečně za námi, tedy až do chvíle, než se sžijeme s nově zajištěným stavem, začneme vidět nedostatky takového stavu a najdeme sami sebe na začátku cesty nové. V tomto momentu víc než jindy přemýšlíme, jestli je problém hodný řešení, jestli vlastně nejsme spokojení s věcmi tak, jak jsou, zda jsme již nepodnikli dostatečně mnoho dobrodružství a nepřispěli k nevyhnutelnému progresu dostatečnou mírou. V tomto momentu také můžeme více než kdy jindy cítit, že možná není cílem řešení, ale smíření se s aktuální situací. To je to, co odlišuje starého psa od štěněte, mladého muže od starce a progresivní proudy od těch konzervativních. To je příběh Nadějného, hlavní postavy, která je příliš mladá na to, aby nastoupila dobrodružství nové, ale příliš stará na kompletní transformaci vlastní identity a přijmutí toho, že cesta, kterou ušla byla jen začátkem mnohem delší snahy na zlepšení světa.

### 3 PROCES TVORBY

Standardní postup při vytváření komiksu je: scénář, storyboard, kresba, barvy, text. I já jsem se ho držel, i když s občasným střídáním některých fází. Začal jsem sepsáním scénáře. Postupoval jsem od jednoduchého ke složitějšímu a snažil se respektovat formát objemem mnohem větším, než komiksy, které jsem psal doposud. Stanovil jsem hlavní myšlenku viz „Problematika Zlatého města“, charakter hlavní postavy a následně rozepsal dramaturgickou stavbu do klíčových scén. Snažil jsem se využívat scény k popsání charakteru Nadějného a stupňování jeho frustrace z nezvyklého prostředí. Největším problémem bylo správně zvolit obsah jednotlivých scén tak, aby co nejpřesněji vedly divákovu mysl k hlavní myšlence díla. Také bylo třeba některé momenty trochu více dramaticky vyeskalovat, aby děj nebyl pro diváka příliš monotónní, plochý a nudný.

Jakmile jsem dopsal scénář, každou scénu jsem znovu prošel, vypsalsi klíčové okamžiky, stanovil přibližný počet framů pro jejich zobrazení a získal tak počet stran, na který by komiks měl vyjít. Poté s využitím přípravných skic a studií začala práce na storyboardu a průběžně i kresba první strany. Takovýto postup jsem následně držel až do konce a v průběhu prokládal proces řešením barevnosti.

Vyhradil jsem si týden na studium barev a způsobů využití kontrastů. Tyto zkušenosti poté posloužily až překvapivě efektivně při vytváření barevných schémat pro jednotlivé scény. Pro prvních

několik stran jsem vytvořil vždy dvě barevnosti, ze kterých vybral tu lepší, až jsem s přibývajícím časem získal více jistoty a dokázal u zbytku stran vytvořit finální barevnost rovnou, bez nutnosti větších úprav.

Jakmile byla kresba a barvy hotové, vysadil jsem komiks textem, zpracoval obálku a pustil se do oprav a ladění finálních detailů.

#### **4 POPIS DÍLA A TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA**

Výstupem je barevný komiksový sešit ve formátu 16,8 x 25,7 cm ve vazbě V2 s matně laminovanou obálkou. Sešit má 50 stran, z toho 41 kresba, 2 obálka a zbytek text a předsádka. Zpracovává příběh popisující osud nadějného rytíře, vlastnosti progresu a lidský charakter.

## 5 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### A) Knižní a periodická literatura

- 1) **MATEU-MESTRE, Marcos.** Framed Drawing Techniques: Mastering Ballpoint Pen, Graphite Pencil, and Digital Tools for Visual Storytelling. Design Studio Press, 2019, ISBN 1624650406.
- 2) **MCLOUD Scott.** Jak rozumět komiksu. BB art, 2008, ISBN 978-80-7381-419-9.
- 3) **BERTRAND Russel.** The History of Western Philosophy. Simon & Schuster/Touchstone, 1967, 0671201581.

## 6 RESUMÉ

Comic novel Golden City picture hopefull knight Nadějný who is trying to fing luck and somewhat of a happy life. He is invited to organize tournament in the city and quicly find out that it's not what he imagined. He face new habits, new people and urgency to find some ground which he could stand on. This story is about struggle with a never ending change, love and commitment.

Golden City is a 41 page long graphic novel with mediavel elements in US standart comic size. Draw and colored on a pc tablet.

## **7 SEZNAM PŘÍLOH**

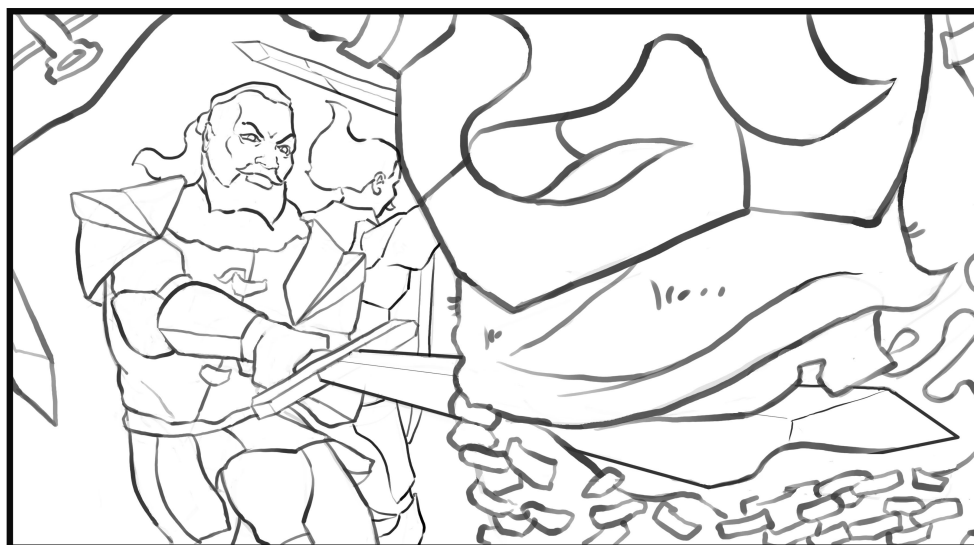
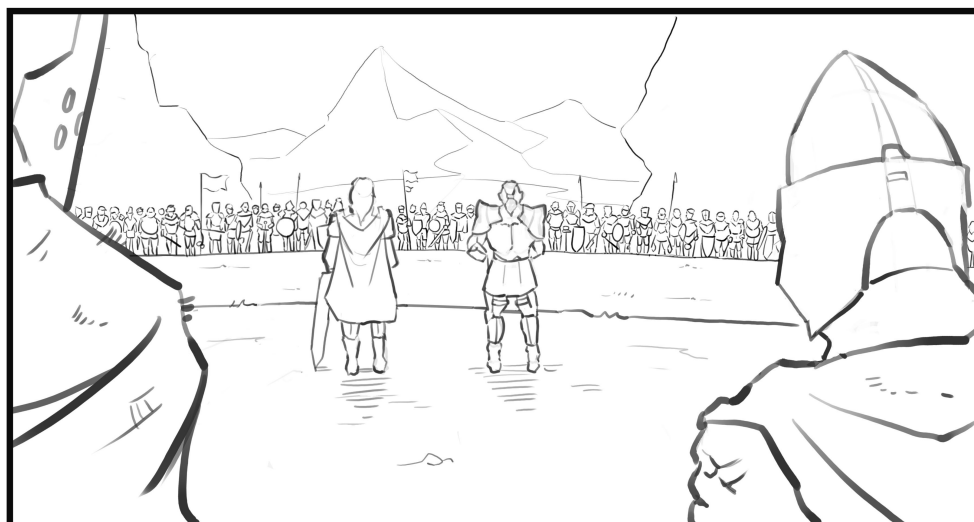
- 1) studie
- 2) ukázka kresby
- 3) ukázka dokončené stránky
- 4) obálka

# 1) studie





2) ukázka kresby



3) ukázka dokončené stránky



4) obálka

