

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

**Diplomová práce**

**AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**

**MIRRA**

**BcA. Dominika Lizoňová**

**Plzeň 2021**

**Západočeská univerzita v Plzni**

**Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara**

Katedra designu

Studijní program Design

Studijní obor Ilustrace a grafický design

Specializace Ilustrace

**Diplomová práce**

**AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**

**MIRRA**

**BcA. Dominika Lizoňová**

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeská univerzita 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. Dominika LIZOŇOVÁ**  
Osobní číslo: **D18N0015P**  
Studijní program: **N8208 Design**  
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**  
Téma práce: **AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**  
Zadávací katedra: **Katedra designu**

### Zásady pro vypracování

Tvůrčí záměr: Vytvořit hodnotný příběh zasazen do smyšleného světa.

Způsob realizace: Od prvních návrhů, přes volbu techniky k realizaci finálních ilustrací.  
Technika libovolná.

Cíl: Vytvořit kompletně řešenou komiksovou knihu.

Předpokládaný charakter výstupu: Kompletně řešená komiksová kniha vytištěná  
ve třech exemplářích, s minimálním počtem 20 ilustrovaných stran, maximálního formátu A3.

Rozsah průvodní zprávy: Průvodní zpráva bude vytvořena v minimálním počtu tří normostran.

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

Seznam doporučené literatury:

BAMMES, Gottfried. *Die Gestalt des Menschen: Lehr- und Handbuch der Kunstleranatomie*. Ravensburger Buchverlag, 1995. ISBN 3473483788.  
BAMMES, Gottfried. *Grosse Tieranatomie: Gestalt, Gesichte, Kunst*. Ravenburg: O. Maier, 1991. ISBN 3473483664.  
GONZALES, Josan. *The Future is now\_Neon rising*. Sabadel: Depósito Legal: DL B, 2017. ISBN 9788494608414.  
MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. William Morrow Paperbacks, 1994. ISBN 9780060976255.  
MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953.  
MCCLOUD, Scott. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. William Morrow Paperbacks, 2006. ISBN 9780060780944.  
JODOROWSKY, Alejandro. *L'Incal*. Paris: Les Humanoïdes Associés, 1981. ISBN 9788074490316.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Ing. Václav Šlajch**  
Katedra výtvarného umění  
Oponent diplomové práce: **MgA. Karel Jerie**  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Datum zadání diplomové práce: **29. května 2020**  
Termín odevzdání diplomové práce: **30. dubna 2021**

Dle rozhodnutí č. j. ZM 002308/2021  
stanoven nový termín odevzdání BP/DP: 30-07-2021



L.S.

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

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

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně, použila jen uvedených pramenů a literatury a nejedná se o plagiát.

Plzeň, červenec 2021

.....  
podpis autora

## **OBSAH**

1. POPIS PRÍPRAVY A REFLEXIA PROCESU VLASTNEJ TVORBY.....	7
2. POPIS VÝSLEDNÉHO DIELA A JEHO VYUŽITIE, ČI ADJUSTÁCIA.....	10
3. ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV.....	11
4. RESUMÉ.....	12
5. ZOZNAM PRÍLOH.....	13

## 1. POPIS PRÍPRAVY A REFLEXIA PROCESU VLASTNEJ TVORBY

Po predošlej skúsenosti s výberom zadania bakalárskej práce, ktorá kvôli nepripravenosti a nerozhodnosti pri vymýšľaní vlastného námetu vyústila do voľby témy, ktorá nebola úplne blízka môjmu srdcu, som chcela tejto situácii predísť, a preto som nad výberom témy začala premýšľať hneď po štátniciach. Vtedy som uvažovala nad vytvorením artbooku k vlastnej počítačovej sci-fi hre, ktorého obsahom by boli conceptarty rôznych mimozemských rás a prostredí z ich domovských planét. S touto témou som bola stotožnená, až pokým som si v jedno odopoludnie nezačala skicovať postavy, ktoré som vymyslela k vlastnému príbehu. Jeho náplň bola síce viac romantická, ale stále spadala do žánru sci-fi. Design jednej postavy, tajomnej mimozemšťanky, mi utkvel v hlave, a ďalej som ho rozvíjala v druhom ročníku magisterského štúdia ako súčasť semestrálnej práce. Sústredila som sa na tvorbu ďalších postáv a aj na tvorbu prostredia. Pôvodný koncept romantického príbehu sa zmenil, a keďže sa mi podarilo vytvoriť komplexný svet, prišlo mi najvhodnejšie pojať ho vo forme komiksu a odvyprávať tak jeho príbeh.

Moja prvá skutočná práca na komikse sa odohrala počas rovnakého školského roka, kedy vznikli koncepty postáv. Jednalo sa o ateliérový projekt, komiks k scenáru Jeana-Gasparda Páleníčka s japonskou tematikou. V tej dobe som sa venovala hlavne kresbe s výraznou šrafúrou, avšak moja obľuba lineárnej kresby, nadobudnutá počas hodín figurálnej kresby s Borisom Jirků, udala kombinovaný štýl linky a šrafúry japonskému komiksu Sůl. Tento štýl som naďalej rozvinula v mojej diplomovej práci, kde dominuje linka a šrafúra sa objavuje už iba ako akcent na dvoch postavách.

Práca na komikse Sůl ma pripravila na tvorbu samotného komiksu Mirra, avšak moje skúsenosti s dramaturgiou neboli veľké. Mala som víziu, ako a kam má komiks smerovať, v hlave som mala konkrétne scény, potrebovala som len vymyslieť, ako ich spojiť. Fascinovala ma myšlienka starobylej „mimozemskej“ civilizácie žijúcej v podzemí planéty, ktorá by bola čitateľovi postupne odhaľovaná hlavným hrdinom, ktorý prechádza krajinou a objavuje

jej pozostatky. Pôvodný zámer bol vytvoriť komiks bez textu, ktorý by bol plný atmosferických záberov vyvolávajúci v čitateľovi akýsi pocit kl'udu a zvedavosti. Po dlhom vymýšľaní jednotlivých súvislostí som dospela k výslednému príbehu, ktorý je omnoho komplexnejší, než som na začiatku plánovala, a na objasnenie niektorých scén bolo potrebné použiť aj text.

Ďalším krokom bola tvorba storyboardu. Ten som sa snažila vytvoriť tak, aby jednotlivé panely boli dosť jednoznačné a nemala som potom toľko práce pri kreslení finálnych scén. Pôvodný scenár mal 38 strán, z ktorých boli 2 vypustené, pretože ich rytmus vyprávania dejú cez príliš detailný opis nekorešpondoval zo zvyškom komiksu. Komplexnosť sveta poskytovala scenáristický materiál na oveľa viac strán, avšak kvôli časovému obmedzeniu je výsledkom vyššie spomenutý počet.

Pri kreslení finálnych strán som postupovala následovne: naskenovala som si strany storyboardu, ktoré som zväčšila a vytlačila na formát A4, a za pomoci prekreslovacieho led panelu som vytvorila detailnú kresbu, ktorú je možné vidieť v komikse. Tú som potom naskenovala a následne upravovala v programe Adobe Photoshop CC 2015. Najskôr som vyčistila rôzne nežiadúce fragmenty, ktoré sa pri skenovaní dostali na papier, potom som upravila levely kresby tak, aby bola linka skoro čierna. V nastaveniach vrstiev som použila mód Color, ktorý bol aplikovaný na vrstvu, ktorá obsahovala tmavo červenú farbu, a tá ofarbila pôvodnú kresbu na červeno. Červená linka oproti pôvodnej čiernej pôsobí oveľa príjemnejšie, rovnako podporuje pocit sucha a vyprahlosti krajiny, v ktorej sa príbeh odohráva. Následne som vytvorila novú vrstvu, ktorá v móde Multiply slúžila na vyfarbenie komiksu. Strany som nekreslila v poradí, aké je v komikse, ale začala som tam, kde som mala ujasnenú predstavu o farebnosti, a to konkrétne na strane 8, kde vidíme hlavného hrdinu Ariho ako zbiera súčiastky vo vrakoch vesmírnych lodí. Monochromatickou farebnosťou, ktorú vidíme vo vnútri vraku, som sa inšpirovala u autora Josana Gonzaleza, známeho tiež ako Deathburger, pre ktorého je typická linka kombinovaná s plošnými, neónovými farbami, bez



modelácie objemu. Jeho námety sa dajú považovať skôr za cyberpunkové, a voľba žiarivých farieb je u neho opodstatnená. V mojom komikse som sa zamerala na jemnejšiu paletu desaturovaných farieb. Prvá, už spomínaná nakreslená stránka bola pre mňa akýmsi odrazovým mostíkom. Fialová farba použitá vo vnútri lode a žltá farba piesku vytvorili komplementárny kontrast a udali tak základ palety mojej práce. Tú som potom rozšírila ešte o oranžovú, červenú, rôzne odtiene sivej, a modrú, ktorá je použitá na nočné scény. Zelená farba je zastúpená v komikse najmenej, je to z viacerých dôvodov – v prvom rade nekorešpondovala s väčšinou zvolenej farebnej palety, a tak isto je spájaná s rastlinami, ktorých je vo vymyslenej nehostinnej krajine len minimum. Po dokončení všetkých strán som prešla na sadzbu textu, a posledným krokom bola tvorba obálky, ktorej námet som mala už dlhšie ujasnený. Taktiež na nej dominujú farby, ktoré nás sprevádzajú naprieč komiksom.

## 2. POPIS VÝSLEDNÉHO DIELA A JEHO VYUŽITIE, ČI ADJUSTÁCIA

Komiksová kniha MIRRA sleduje príbeh malého chlapca menom Ari, ktorý žije na vymyslenej planéte Mirra-1225b. Spoznávame jeho denné rutiny, ktoré spočívajú hlavne vo výpomoci miestnemu mechanikovi Ogmundovi, ktorý sa o chlapca stará. Ari je v pozícii hlavného sprostredkovateľa materiálu, ktorý nachádza v púšti vo vrakoch vesmírnych plavidiel, ktoré na planéte stroskotali kvôli záhadnej gravitačnej anomálii. Počas svojej práce musí čeliť hrozbe prichádzajúcej od skupiny nebezpečných stroskotancov, Zulthuriánov, ale aj neznámej mimozemšťanke, ktorá prišla na planétu s konkrétnou misiou.

Výstupom mojej práce je kniha vo formáte 190 x 266 mm so 40 stranami, z ktorých je 36 s komiksovými panelmi. Väzba knihy je šitá V8, a papier je Munken Polar 150g/m<sup>2</sup>. Písmo použité na obálke je Oxanium, vo vnútri knihy v textových bublinách je písmo Organic teabags.

Po dokončení štúdia by som chcela pokračovať v práci na tomto komikse, hlavne rozvinúť dejové línie, na ktoré počas tvorby diplomovej práce už nezostal čas. Rada by som komiks preložila do angličtiny, aby bol tak prístupný aj čitateľom z cudzích krajín. Neviem, či by som v budúcnosti kvôli vydaniu komiksu oslovila nejaké nakladateľstvo, alebo ho publikovala pomocou kickstarteru, avšak sa určite chystám propagovať ho na sociálnych médiách.

### 3. ZOZNAM POUŽITÝCH ZDROJOV

BAMMES, Gottfried. Die Gestalt des Menschen: Lehr- und Handbuch der Künstleranatomie. Ravensburger Buchverlag, 1995. ISBN 3473483788

BAMMES, Gottfried. Grosse Tieranatomie: Gestalt, Gesichte, Kunst. Ravenburg: O. Maier, 1991. ISBN 3473483664

MATEU-MESTRE, Framed Ink : drawing and composition for visual storytellers. Culver City, CA: Design Studio Press, 2010. ISBN 1933492953

MCCLOUD, Scott. Understanding Comics: The Invisible Art. William Morrow Paperbacks, 1994. ISBN 9780060976255

GONZALES, Josan. The Future is now\_Neon rising. Sabadel: Depósito Legal: DL B, 2017. ISBN 9788494608414

JODOROWSKY, Alejandro. L´Incal. Paris: Les Humanoides Associés, 1981. ISBN 9788074490316

## 4. RESUMÉ

MIRRA is a sci-fi comicbook that tells story of a young boy called Ari, who lives on a fictional planet Mirra-1225b. Through the story we get to know his daily routines that mainly consist of helping local mechanic, Ogmund, who takes care of him. Ari works as his assistant and collects essential components from wrecked spaceships located in a nearby desert, that crashed due to a strange gravitational anomaly coming from the planet. The scorching desert isn't the only danger out there: a group of crash survivors, Zulthurians, aren't afraid to use violent methods to get their hands on materials they want. Another threat comes from a mysterious alien being, who comes to the planet to complete a very special mission.

The story consists of 36 pages and is printed in a hardcover book with parameters 190 x 266 mm. Artwork inside the comicbook was made using traditional media, such as pencil drawing combined with digital coloring.

## **5. ZOZNAM PRÍLOH**

- 1) Prvá kresba mimozemšťanky z roku 2018
- 2) Návrhy postáv z akad. roku 2019/2020
- 3) Návrhy postáv z akad. roku 2019/2020
- 4) Návrhy prostredia a lode z akad. roku 2019/2020
- 5) Ukážka z komiksu Súl
- 6) Inšpirácia
- 7) Porovnanie storyboardu a výslednej kresby
- 8) Ukážka z komiksu
- 9) Ukážka z komiksu
- 10) Ukážka z komiksu

## PRÍLOHA 1

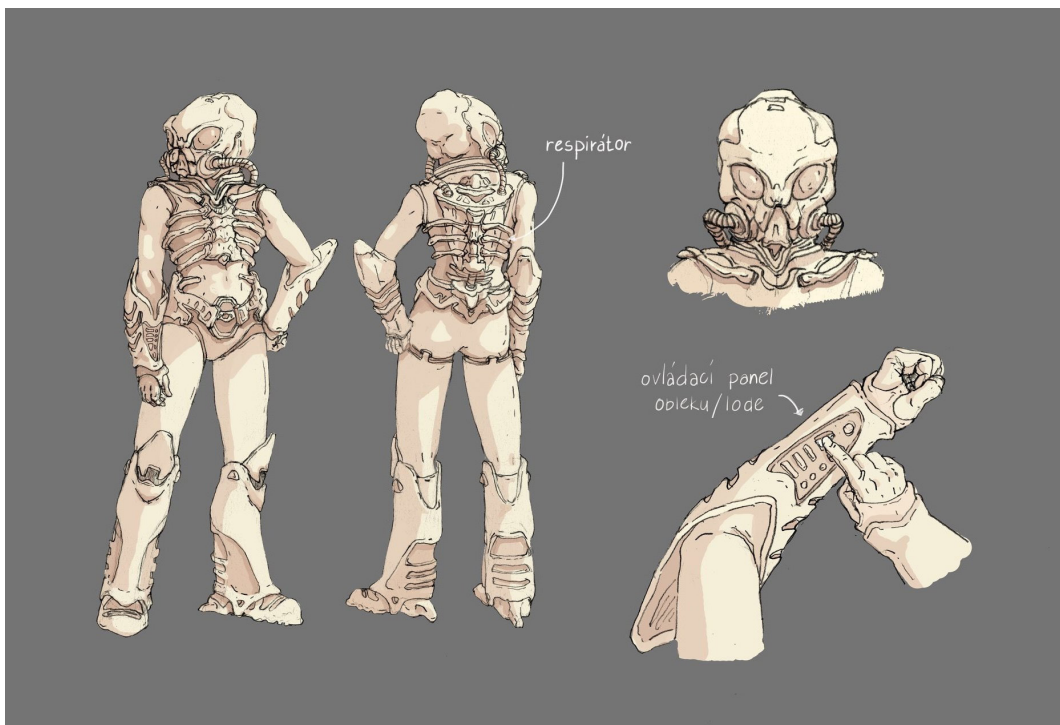
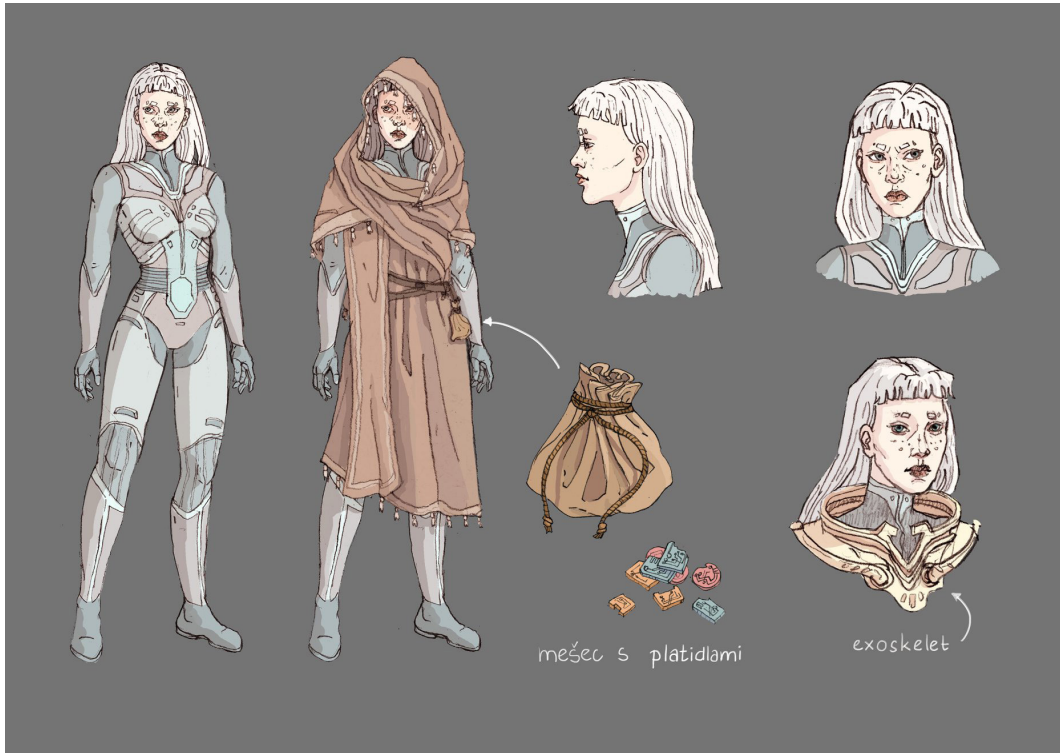
Prvá kresba mimozemšťanky z roku 2018



vlastné foto

## PRÍLOHA 2

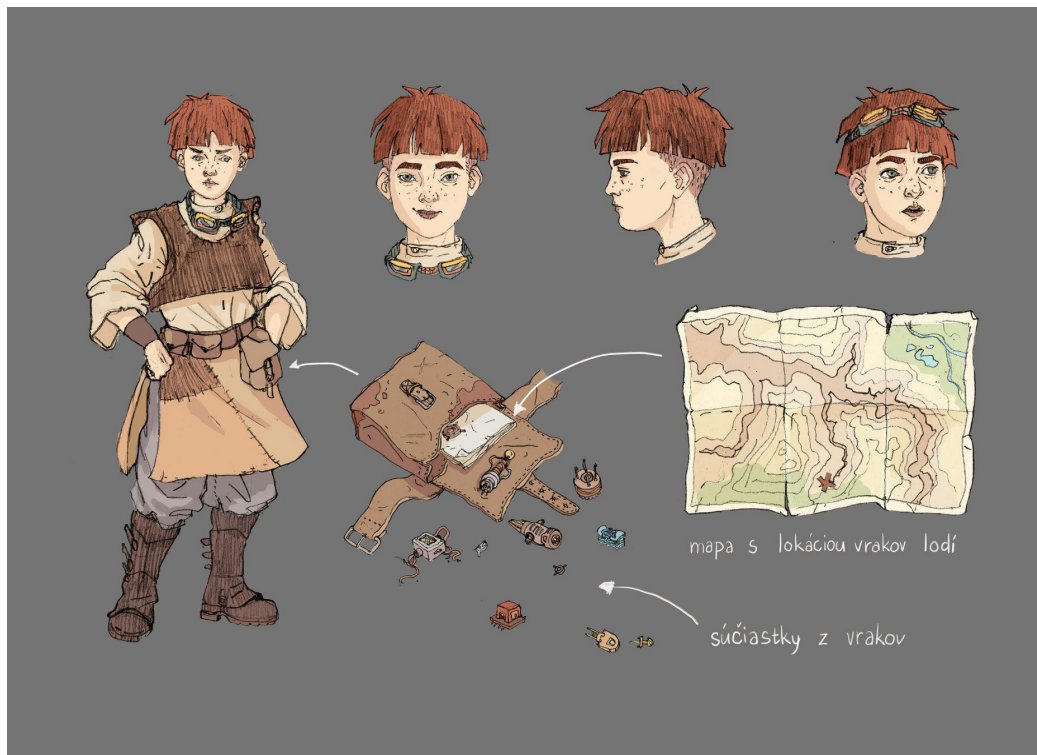
Návrhy postáv z akad. roku 2019/2020



vlastné foto

### PRÍLOHA 3

Návrhy postáv z akad. roku 2019/2020

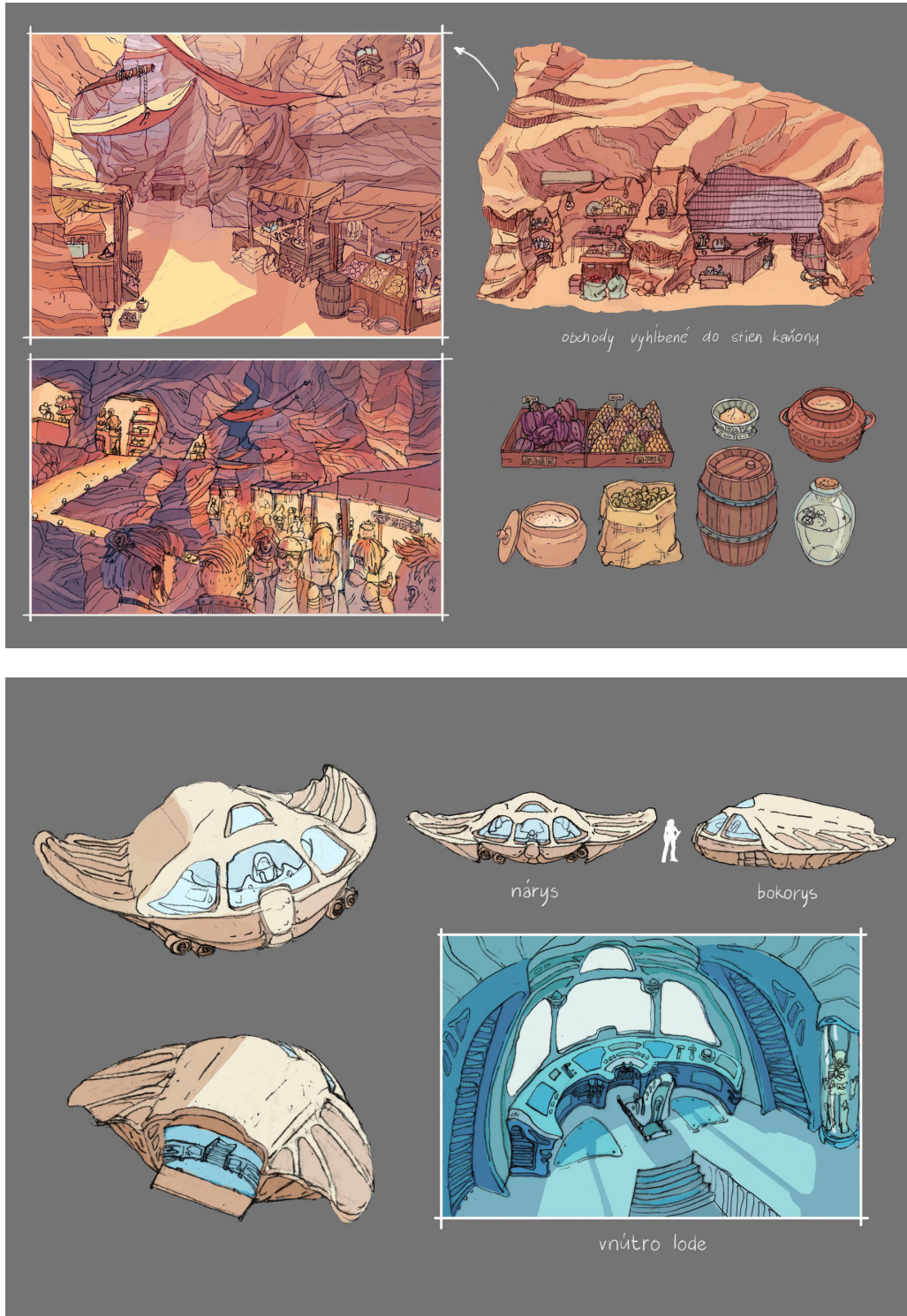


vlastné foto



## PRÍLOHA 4

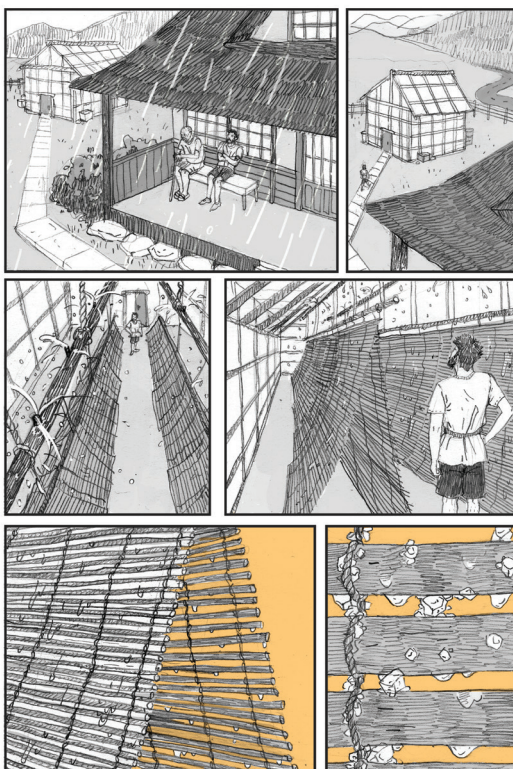
Návrhy prostredia a lode z akad. roku 2019/2020



vlastné foto

# PRÍLOHA 5

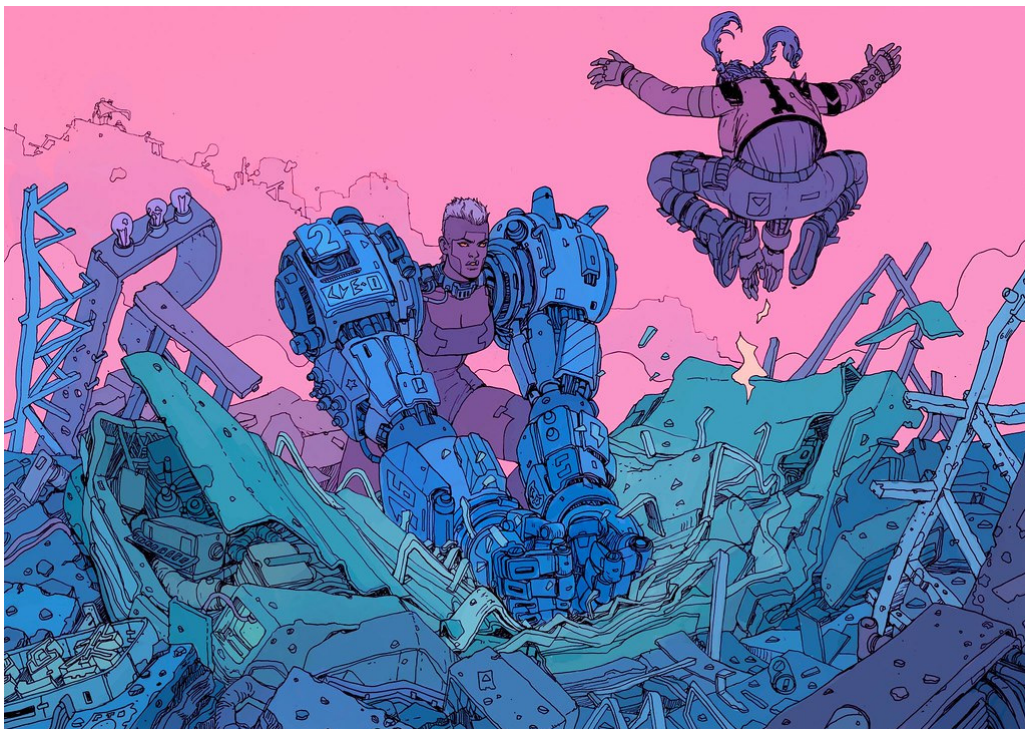
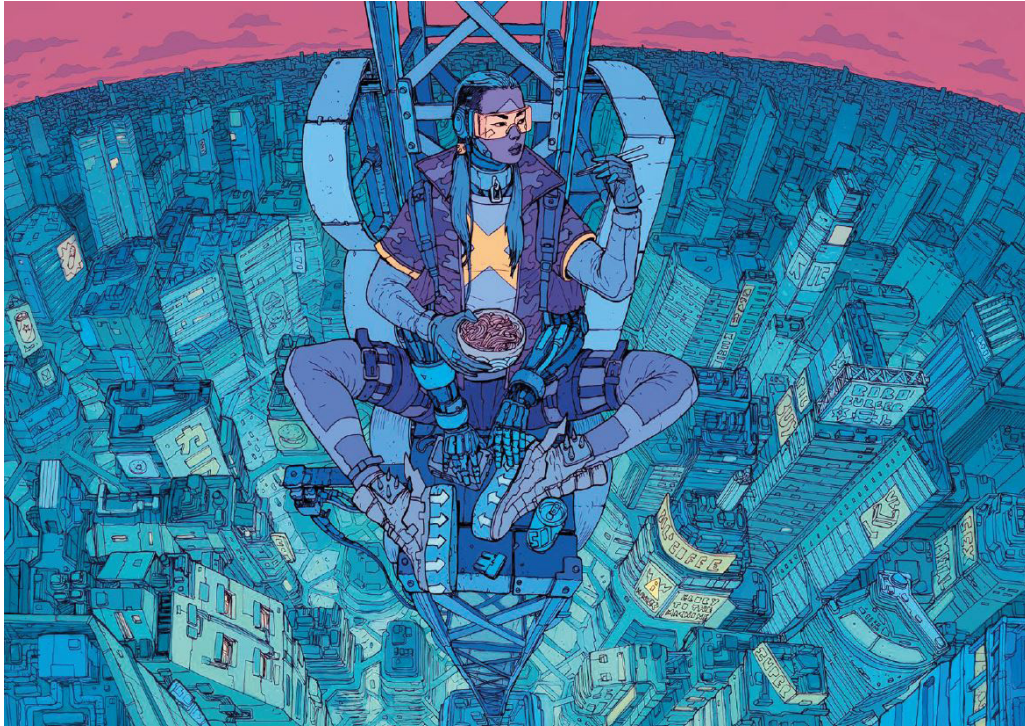
## Ukážka z komiksu Sŭl



vlastné foto

## PRÍLOHA 6

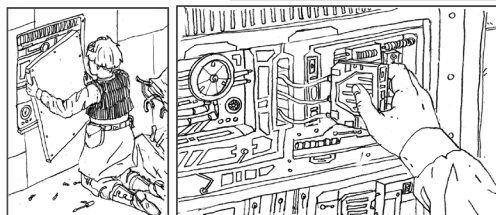
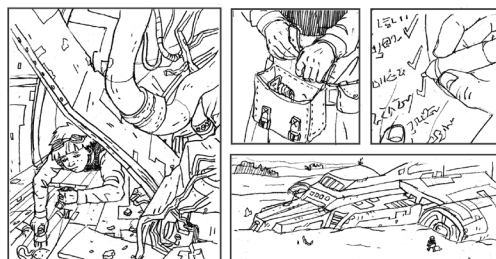
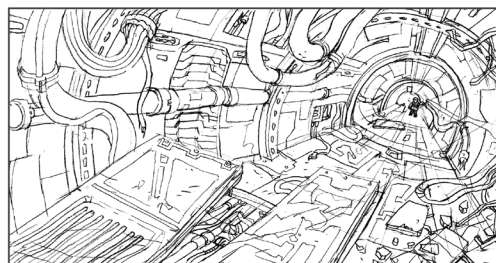
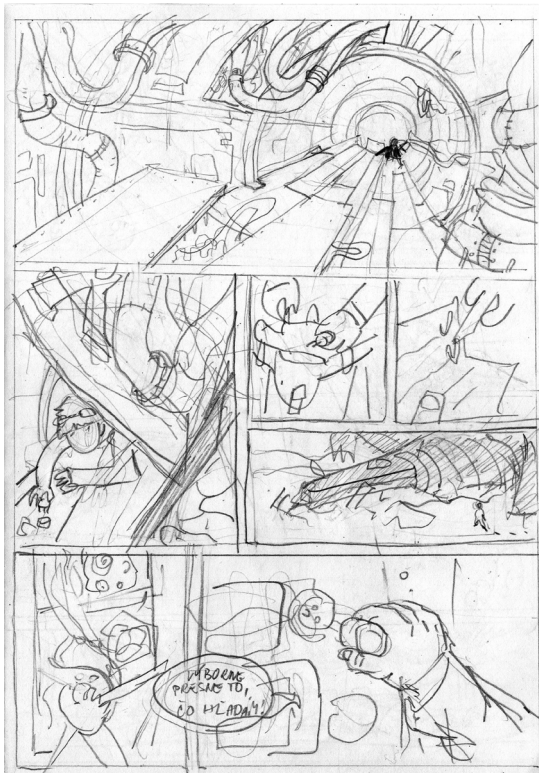
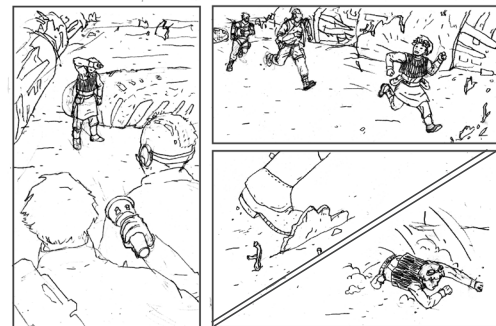
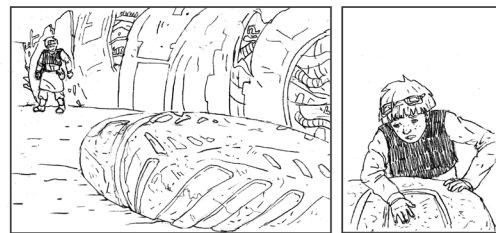
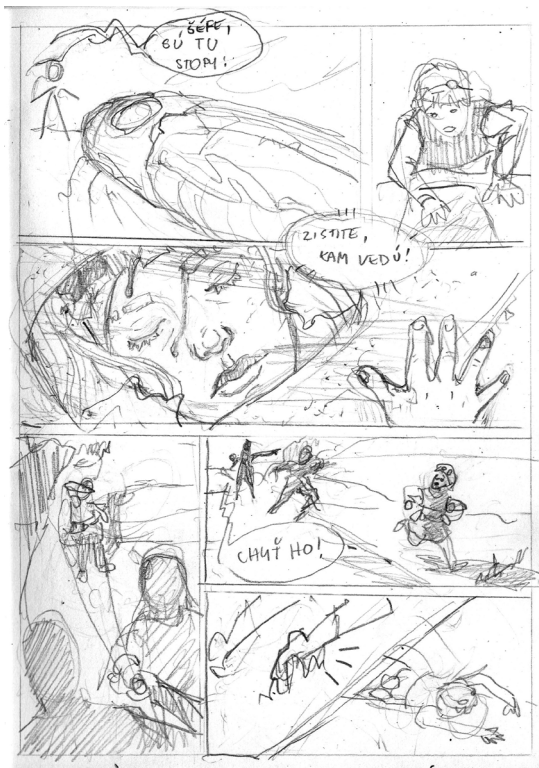
### Inšpirácia



GONZALES, Josan. The Future is now\_Neon rising. Sabadel: Depósito Legal: DL B, 2017. ISBN 9788494608414

# PRÍLOHA 7

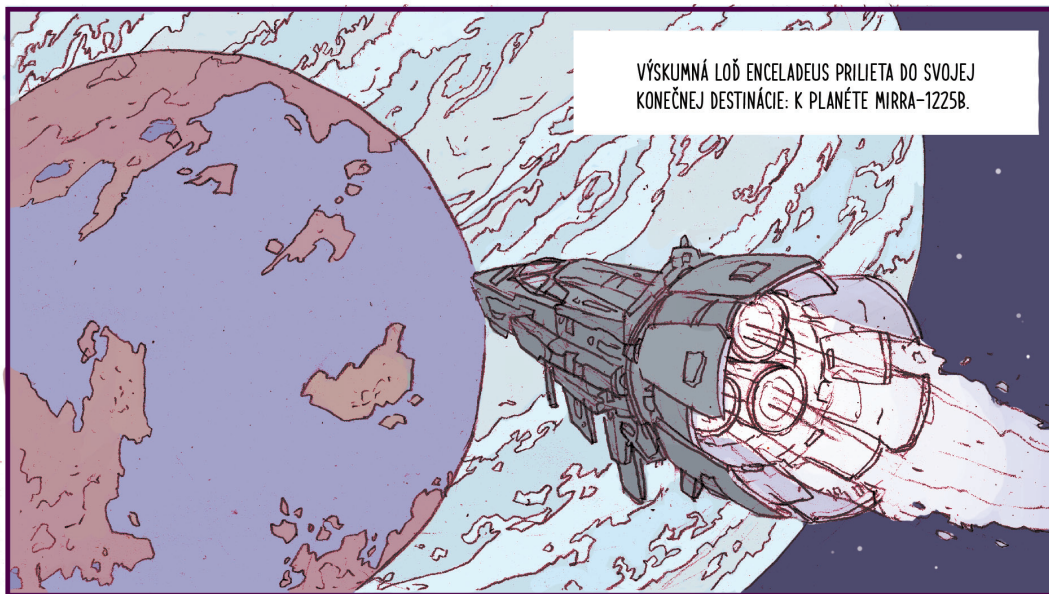
## Porovnanie storyboardu a výslednej kresby



vlastné foto

## PRÍLOHA 8

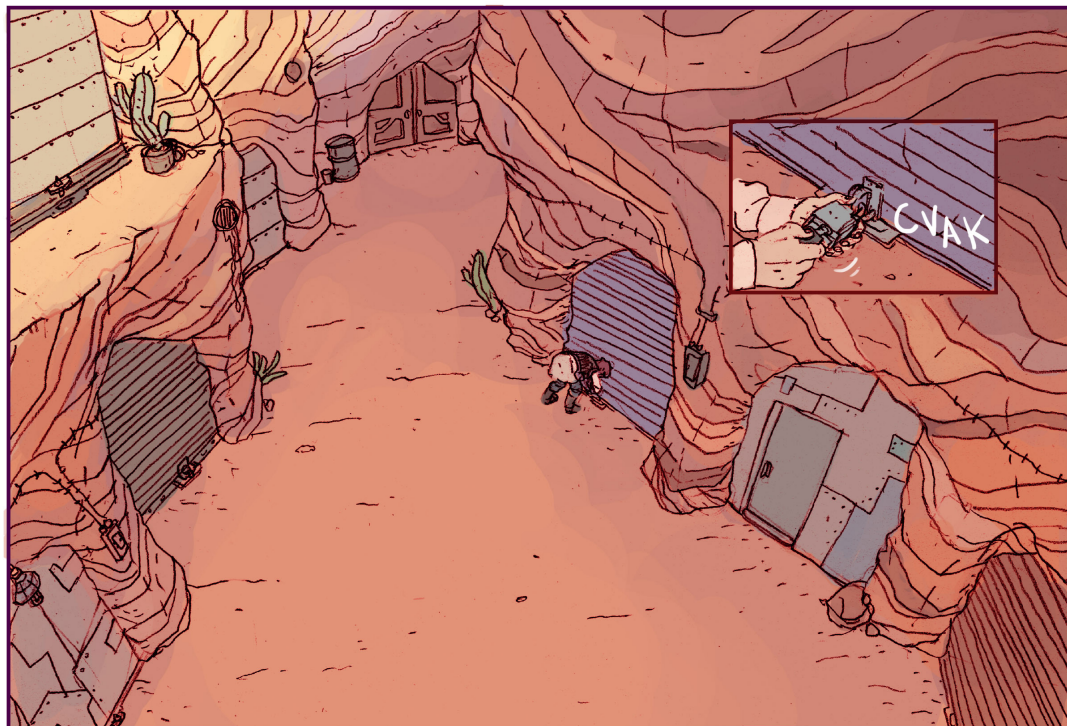
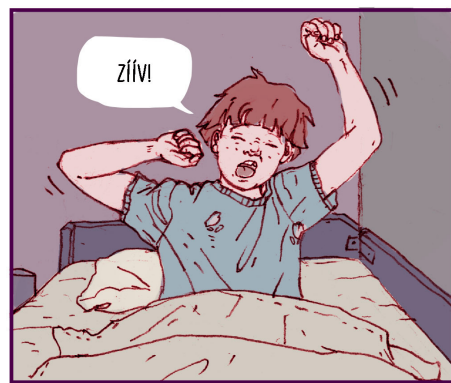
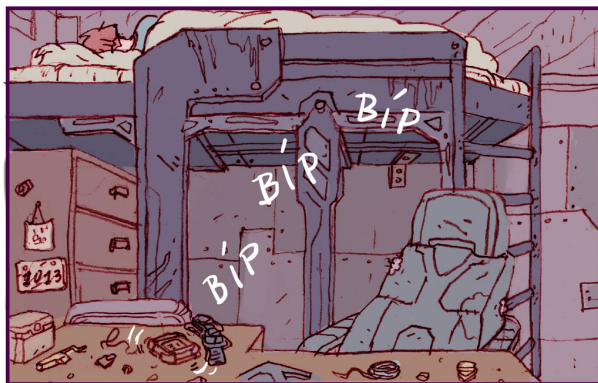
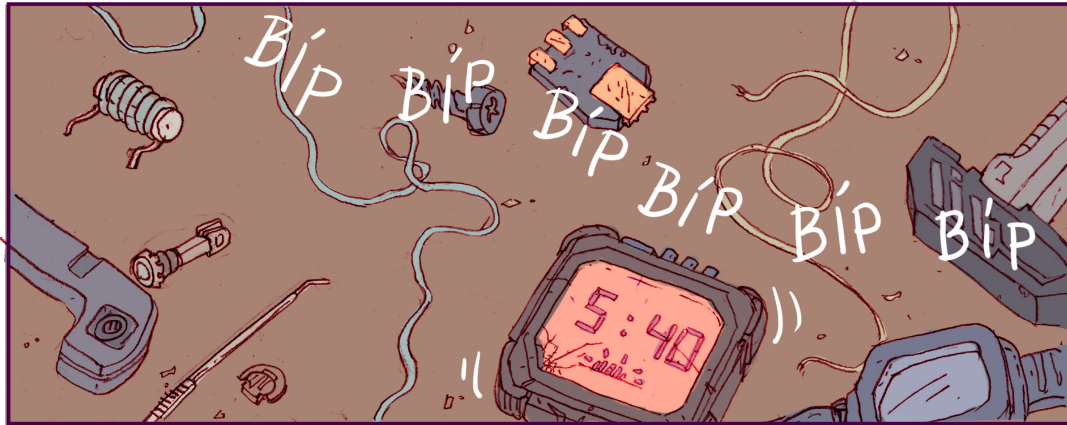
Ukážka z komiksu



vlastné foto

# PRÍLOHA 9

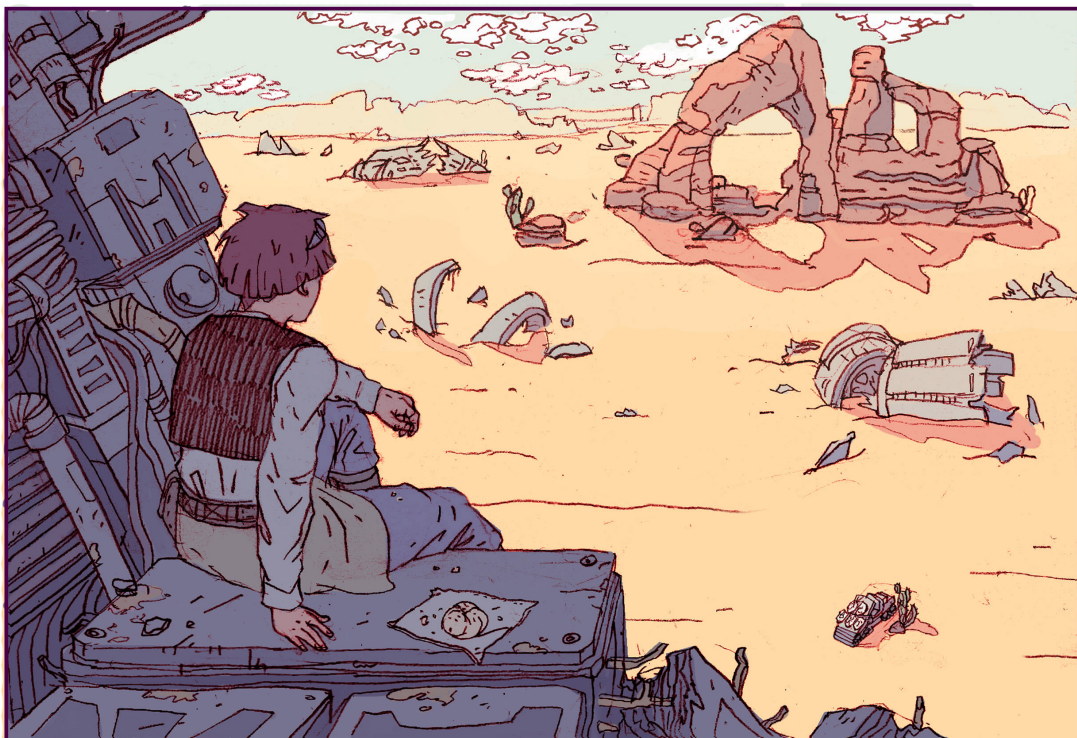
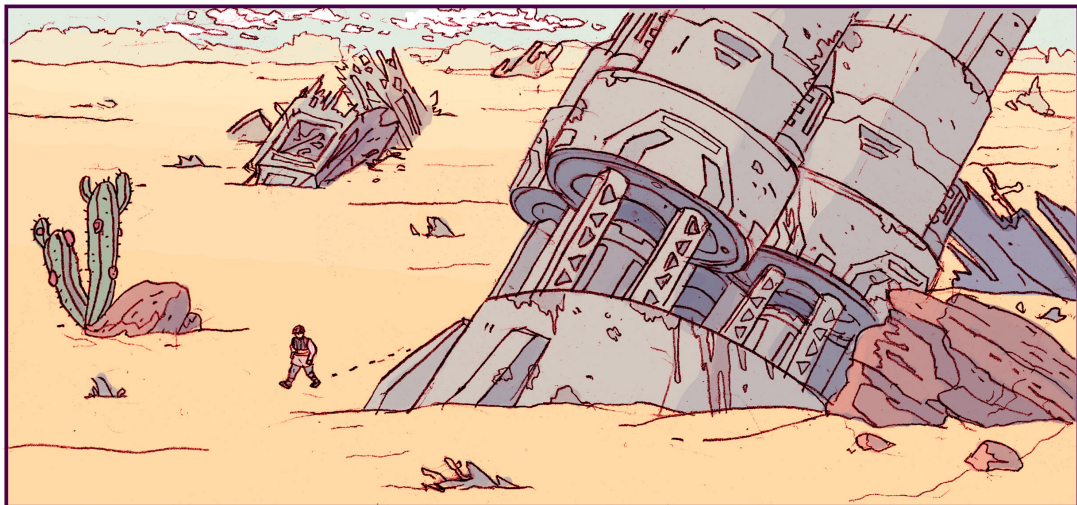
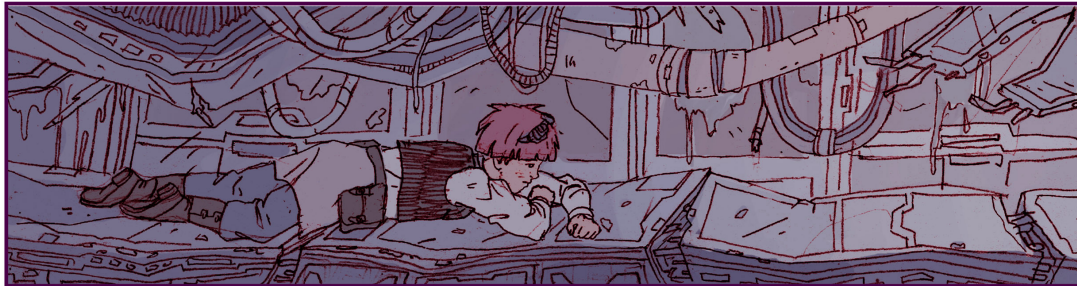
Ukážka z komiksu



vlastné foto

## PRÍLOHA 10

Ukážka z komiksu



vlastné foto