

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA
KLÁŠTER NEJSVĚTĚJŠÍHO SRDCE

Štěpánka Jislová

Plzeň 2015

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

Bakalářská práce

AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

KLÁŠTER NEJSVĚTĚJŠÍHO SRDCE

Štěpánka Jislová

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

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

Plzeň, duben 2015

.....

podpis autora

OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	6
3. CÍL PRÁCE	10
4. PROCES PŘÍPRAVY	11
5. PROCES TVORBY	12
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	14
7. POPIS DÍLA	16
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	17
9. SILNÉ STRÁNKY	18
10. SLABÉ STRÁNKY	19
11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	20
a) Knižní a periodická literatura.....	20
b) Internetové zdroje.....	20
12. RESUMÉ	21
13. SEZNAM PŘÍLOH	22

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

První ucelenou komiksovou povídku *Spi sladce* jsem nakreslila v roce 2012, shodou okolností stejnou technikou, jakou jsem si vybrala ke zpracování mé bakalářské práce, tedy tužková kresba a v počítači dodané barevné tóny. *Spi sladce* má dvacet tři stran a až do mé bakalářské práce to byl nejdelší komiks, který jsem do té doby vytvořila. Povídka byla rok na to otištěna ve fanzinu BubbleGun.

Od té doby jsem aktivně vyhledávala možnosti publikace a v průběhu let se moje kratší práce objevovaly v českých komiksových sbornících.

V roce 2013 komiks *Domů ve Vějíři české mangy 5*. Příběh založený na atmosféře staré Prahy má osm stran. Soustředila jsem se v něm především na popisnou tužkovou kresbu, která má vystihnout pražské ulice.

O rok později v rámci soutěže CZ.KOMIKS se v časopise Aargh! 13 objevil můj čtyřstránkový komiks *Strom*. Příběh vypráví o chlapci, který se spřátelí se stromovým strašidlem. Práce s dopředu daným stránkovým omezením se ukázala být zajímavou výzvou. Musela jsem vystavět děj na čtyřech stranách tak, aby pointa byla stále pochopitelná, ale rychle představený svět nepostrádal atmosféru. Při práci na tomto komiksu jsem objevila nové vyprávěcí postupy a způsoby panelování. K akvarelové technice jsem se přiklonila proto, že mi v té době byla nejbližší a ač je časově náročná, považuji ji za svou nejsilnější polohu.

Komiks *Nejcennější dar* vyšel ve Vějíři české mangy 6 v roce 2014 a vyzkoušela jsem si na něm techniku brushpenu, která vytváří podobně rozmáchlé tahy jako použití štětce a tuše.

Ve stejném roce se v časopisu Caves 3 objevili pětistránkoví *Malí hrdinové*, kde jsem si poprvé ve větším rozsahu vyzkoušela techniku malby. Komiks je černobílý a k lepšímu ovládnutí techniky jsem zjistila,

že je podstatně jednodušší panely malovat separovaně, ne v rámci celé stránky.

Mým posledním publikačním počinem je komiks *Jak jsem se zabila*, který se objevil v časopise Aargh! 14. Tuto školní práci, kterou jsem nakreslila jako zimní klauzuru v druhém ročníku, považuji za svůj nejzdařilejší komiksový počín. Jedná se o autobiografické zpracování boje s depresemi. Vzhledem k závažnosti tématu jsem pracovala s minimem barev. Černobílé provedení narušují pouze malé barevné akcenty, které fungují jako emocionální důraz.

Připravuje se vydání komiksu *Následnictví* v rámci sborníku workshopu TOP 4, kterého jsem se zúčastnila na začátku podzimu 2014 v Ústí nad Labem. Workshop byl zaměřený na experimentální formy komiksu a můj příběh je proto tvořen čtyřmi stránkami, přičemž každá představuje samostatnou celostránkovou lavírovanou ilustraci. Při této příležitosti jsem si rozšířila obzory, co se týče práce s tímto komiksem jako médiem. Posun k ilustraci v rámci komiksu byl užitečný test, zdali dokáží komiks po vizuální stránce sjednotit.

Za dobu, kdy se aktivně zajímám o komiks, jsem vyzkoušela širokou škálu technik. Funguji jako kreslíř i scénárista a v příbězích se často vracím k tématu legend a nadpřirozena.

Kromě komiksů se stejnou měrou věnuji i ilustrátorské činnosti. Kromě tradičních knižních ilustrací mě baví kreslit obrazy na téma filmů a seriálů. Velkou část mé tvorby také tvoří má vlastní díla, která většinou obsahují příběh skrytý v nakreslených attributech.

Má bakalářská práce, která bude souhrnem poznatků z minulých komiksových prací a ilustrátorské tvorby, je první ucelený příběh, jež svým rozsahem vydá na samostatnou knihu.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Vyprávění příběhů byl vždy můj primární zájem. Vyrostla jsem obklopená knihami, které se odehrávaly převážně ve fiktivních světech, a pocit naprostého se zapomenutí v příběhu se pro mě stal motivací pro vlastní tvorbu. Moje první pokusy o tvůrčí psaní většinou kopírovaly postupy z knih, které jsem právě četla, ale časem jsem začala vymýšlet své vlastní postavy a specifické světy, které obývaly.

Když jsem se později ve větší míře začala věnovat kresbě a ilustraci, na pár let jsem od příběhů upustila. Jejich tvorba mi ovšem chyběla a záhy jsem přišla na to, že spojení tvůrčího psaní a ilustrace v komiksu pro mě představuje ideální způsob sebevyjádření.

Komiks na mě apeluje hlavně možností mít nad příběhem absolutní kontrolu. Jelikož dokážu sama zastat jak roli kreslíře, tak scénáristy, moje komiksy jsou čistě autorskou záležitostí. Mám jistotu, že výsledná podoba bude stejná jak ve scénáři, tak na hotové stránce.

Komiksová tvorba má velmi blízko k filmové, ale odpadá zde závislost na finančních prostředcích. Jde jen o to, co je kreslíř schopen nakreslit a panel zaplněný tím, co by ve filmu byly nákladné kulisy, má ve výsledku stejný prostor jako ten samý panel s mluvící hlavou. Chybějící součástí filmu se stává hudba, která má v divákovi vzbuzovat emocionální reakci. Tato složka je nahraditelná příběhovou gradací.

Komiks jako téma mé bakalářské práce především představuje směr, kterým bych se ráda ubírala i po dokončení studia.

Čtení komiksů a jejich vytváření šlo v mém případě skoro ruku v ruce. Mojí motivací se často stávala touha vytvořit pokračování k právě dočtenému příběhu, popř. mu vymyslet jiný konec nebo dát prostor některým z vedlejších postav. Při čtení komiksů jsem se postupně učila různé panelovací postupy, přičemž nejbližší je mi evropský styl založený na souměrnosti a řádu. Jeho striktní dodržování ovšem ochuzuje příběh

o dynamičtěji komponované panely, proto je třeba mřížku čas od času porušit.

Mezi mé inspirační zdroje patří série Sandman Neila Gaimana, u které se soustředím spíše na scénářistickou stránku, jelikož jeho příběhy pokaždé zpracovává jiný kreslíř. Studium jeho komiksů je dobrá příprava pro tvorbu delšího příběhu, jelikož jeho komiksová sága je komponována jako série útržkovitých povídek, které dohromady sestavují funkční svět.

Příběhově je skvělým vzorem postava scénaristy Alana Moorea, který nejenom že dokáže vystavět chytlavý příběh, ale do svých knih často promítá i společenské problémy.

Po vizuální stránce se často vracím ke kresbám Mikea Mignoly, autora série Hellboy. Byť jsou komiksové styly vedle sebe těžko porovnatelné, Mignolovu hru s absolutním stínem a světelnými hrami považuji za vrchol komiksového umění. Dokáže stejně tak dobře popsat atmosféru i děj, aniž by vyrušil jedno či druhé.

V neposlední řadě se ráda nechávám inspirovat albem Jean-Loup Benoit Frébourga. Tento mistr dynamické kresby pracuje s akvarelem s až neuvěřitelnou lehkostí a jeho způsob dynamické kresby a plošného vybarvení je něco, čeho bych ráda časem dosáhla.

3. CÍL PRÁCE

Cílem mé bakalářské práce bylo vytvořit komiksovou knihu, která by zpracováním obstála jako samostatný celek. Chtěla jsem obsáhnout všechny úkony, které zahrnuje tvorba autorské knihy. Vymyslet vlastní scénář, rozvrhnout umístění panelů, nakreslit jednotlivé strany, obstarat lettering a grafickou úpravu. Zajímalo mě, je-li možné v daném čase možné zastat roli kreslíře i scénáristy. Ve výsledku by tak hotový komiks byl jen pár kroků od oficiálního vydání.

Jelikož bych se tvorbě komiksu ráda věnovala i v budoucnu, přišlo mi klíčové si projít celým postupem vzniku kompaktního díla. V české komiksové komunitě se každoročně objevuje volání po domácí produkci, jelikož vychází jen velmi málo autorských publikací. Skutečnost je taková, že tvorba samotná zabere nejméně rok práce, počítáme-li, že výsledný produkt je album pod sto stran. Z finančních důvodů tento časový záprah není pro většinu kreslířů možný. Bakalářský ročník je proto ideální doba autorský komiks vytvořit.

Mým záměrem bylo zhotovit mainstreamové album tak, jak je chápáno na evropské scéně, se systematicky vystavěným příběhem a popisnou kresbou.

V neposlední řadě jsem chtěla napsat příběh, jehož subtilním motivem byl vztah jednotlivce k pravidlům a autoritě. Prozkoumat důvody, které vedou lidi k tomu, aby se zajímali nebo nezajímali o své okolí. Zejména vůči narůstající občanské aktivitě přemýšlím o tom, co je třeba udělat, aby byli lidé vyprovokováni k větší iniciativě a vyhledávání systémů, které ovlivňují jejich vlastní životy.

4. PROCES PŘÍPRAVY

Příběh, který se odehrává v klášteře obklopeném toxickou mlhou, jsem v něm měla v hlavě už delší dobu. V jedné chvíli jsem dokonce začala s návrhy postav a prostředí, ale příběh vyžadoval náročný stránkový rozsah. Až do bakalářského ročníku jsem se jím kvůli nedostatku času nemohla zabývat.

V rámci vyhledávání podkladů pro vizuál příběhu jsem začala studovat klášterní život. Omezila jsem se na křesťanské řády, jelikož to byla právě přísná asketická atmosféra jim typická, k čemu jsem se chtěla přiblížit. Zjistila jsem si, jak probíhá život mnicha a promítla realie do scénáře. Vyhledala jsem podoby mnišských kuten, názvosloví a hierarchický systém.

V neposlední řadě jsem si prohlédla fotky skutečných klášterů, jednak z vizuálního hlediska a jednak z čistě logistického. Šlo mi o to vytvořit funkční samostatné prostředí, které může fungovat prakticky nezávisle na okolí jen z vlastní produkce.

Při volbě techniky pro mě bylo primární, jak dobře a rychle ji dokážu ovládat. Lineart v tužce nepředstavoval větší rozhodování, delší čas jsem strávila na vhodném vyvážení linky a barev, které jsem dodávala v počítači. Z příběhového hlediska byl nutný výběr tlumenějších odstínů, je ale třeba dát si pozor aby komiks neztratil na přehlednosti. Nějakou dobu jsem strávila upravováním kontrastu a tónováním (viz příloha č. 1).

5. PROCES TVORBY

Jako první jsem se pustila do návrhů prostředí, jelikož atmosféra tvoří podstatnou část knihy (viz příloha č. 2). Bylo třeba vytvořit přesnou mapu kláštera a jeho okolí. Inspirovala jsem se gotickou architekturou, především z fotek budov, které jsou v různých stádiích rozpadu. Vyhýbala jsem se přímému spojení s křesťanskými prvky, jelikož příběh má pouze navozovat sakrální atmosféru, není to kritika postupů církve.

Dále jsem se soustředila na dvě hlavní postavy, které se v příběhu vyskytují. Snažila jsem se, aby jejich vzhled subtilním způsobem odpovídal přisouzeným vlastnostem bez toho, abych došla k pouhým povahovým karikaturám (viz příloha č. 3). V rámci návrhů postav jsem vymyslela i sjednocené oblečení (viz příloha č. 4).

Zároveň jsem rozpracovala příběh, který byl po mnoha konzultacích upravován. Ten jsem rozepsala do komiksového scénáře v podobě dialogů a popisů situací.

Před tvorbou samotného komiksu jsem rozkreslila storyboard, byť rozložení panelů se před každou stránkou dodatečně upravovalo (viz příloha č. 5). Stejně tak se měnil i počet stránek, který v jednu chvíli dosáhl sta, pak se postupně snižoval.

Následovala nejnáročnější část práce a to kresba stránek, která měla dvě části. Nejdřív jsem je předkreslila tužkou a naskenovanou stránku formátu A4 jsem posléze vybarvila v počítači (viz příloha č. 6 a 7). Použila jsem omezenou barevnou škálu a soustředila se na tlumené tóny, které zvýrazňují atmosféru. Barevnost stránek se často odvíjí od prostředí, kde se příběh odehrává, což zdůrazňuje bariéru mezi uzavřeným klášterem a blízkým městem.

Do hotových stránek jsem přidala lettering z vlastního písma, které jsem měla hotové z předešlého projektu. Mimo to jsem vytvořila i druhý, úplně nový font. Tímto písmem jsou psány mnišské modlitby a svaté

texty. Nemá základ v latině, funguje čistě jako vizuální prvek a nemá být čtenářem rozluštno.

Po rozvržení předsádek jsem vše vysázela na strany formátu B5.

Zbývalo vytvořit obálku, která obsahuje stejné postupy jako práce na jednotlivých komiksových stránkách (viz příloha č. 8).

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Velkou část vizuální složky komiksu nese tužka, již jsou linky vykresleny. Při kresbě lineartu buď převládne perový styl, linka je přesná a jasná, ale ztrácí něco ze své dynamiky. Já jsem zvolila druhý přístup a to je použití tužky, která vytváří dynamičtější linie, které můžou vypadat nevyrovnaně, ale ponechávají si svou živost.

Abych vyvážila grafitové zašpinění, které použití tužky přináší, vybarvovala jsem stránky pomocí tabletu v počítači. Po naskenování v rozlišení 450 dpi bylo třeba obrázků nejprve odbarvit a pomocí úrovní ji zbavit šedého šumu, který po sobě grafit zanechává. I tak jsem občas musela stránky vyčistit ručně.

Naskenovaný lineart jsem přes vrstvu Násobení v GIMPu vybarvila pomocí tabletu a přes další jsem přidala stíny a mlhu. Plošná kolorizace dodá tužkovým kresbám řád a přehlednost.

Barevná škála se odvíjí podle místa, kde se odehrává děj. Klášterní pozemky jsou prostoupené mlhou, které v její přítomnosti blednou do sépiových odstínů. Proto jsem zvolila dvě základní barvy, ze kterých jsem vycházela, písečně žluté a šedě lomenou hnědou. Ve chvíli, kdy se příběh přesune do normálního světa, jsem se vrátila k lokálním barvám. Tento kontrast má zdůraznit rozdíl dvou světů, které vedle sebe v příběhu existují.

Pokud se v komiksu objevilo místo diametrálně odlišné od předešlé situace, barevnost tomu též odpovídá. Např. ve chvíli, kdy hlavní hrdina po pádu ze srázu skončí v řece, jsou stránky vyvedeny v odstínu studené modré.

Formát komiksu kopíruje nejčastěji volenou velikost vydávaných alb, tedy B5. Při kresbě samotné jsem pracovala se stránkami o velikosti A4, jelikož menší formáty nejsou vhodné pro kresbu detailů. Zmenšování z původní velikosti prospívá celkovému vizuálnímu dojmu.

Po konzultaci s tiskařem jsem se rozhodla vynechat barevný podklad stránek a nahradit jej přirozeným tónováním papíru. Zažloutlý základ fungoval jako prvek atmosféry.

Výsledný papír má lehkou strukturu a jemný béžový tón. Jedná se o papír Mohawk, 125 g/m². Předsádka je vyrobena z pevnějšího, o odstín tmavšího papíru Ingres o gramáži 160 g/m².

Dlouho jsem váhala, zdali se přiklonit k vazbě šité či lepené. Lepená vazba je levnější, ale rychle se zohýbá a má sklony se po častém užívání rozpadat. Nelze knihu rozevřít úplně, hrozí poškození hřbetu a vypadávání jednotlivých složek. Zpočátku mi lepená vazba přišla jako lepší volba, zejména proto, že komiksová alba vycházejí nejčastěji právě v této variantě. Nakonec jsem se ovšem rozhodla pro šitou vazbu. Kniha má dostatečný počet stran a pevná vazba, ke které je možné udělat přebal v tvrdých deskách, je lepší pro celkovou prezentaci (viz příloha č. 9 a 10). Zejména jedná-li se o komiks, ke kterému umělecké obory stále přistupují s jistou skepsí.

7. POPIS DÍLA

Knihu tvoří 74 stran, má šitou vazbu a obálku v tvrdých deskách.

Přebal navozuje atmosféru a prostředí příběhu. Obálku tvoří montáž z ilustrací – z mlhy vystupující věž kláštera s pozadím z černého obrysu stromové linie a plošně vybarvené postavy mnicha v plynové masce. Postava má zářivě rudou barvu, která na první pohled upoutá pozornost a tvoří kontrast k tlumené barevné škále okolí. Zadní strana obálky navazuje na přední ilustraci.

Předsádka je potištěná seznamem mnišských slibů. Na další stránce začíná komiksový úvod o dvou stranách, který slouží jako prolog, podobně jako ve filmech, kdy titul předchází úvodní scéna.

Za úvodem se nachází stránka s titulem a po jejím otočení začíná samotný komiks.

Komiks vypráví příběh o mladém mnichovi jménem Stibor. Žije v klášteře obklopeném toxickou mlhou, kde strávil celý svůj život a věří, že mlha pokrývá prakticky celý svět. Jeho dny sestávají z práce a modliteb a dostává se do věku, kdy mu jednoduchý klášterní řád přestává stačit. Jednotvárnost dění a fakt, že mnišský život poutá řada podivných předpisů, jej přinutí hledat odpovědi a snažit se o změnu zavedeného systému. Spřátelí se s bratrem Dejanem, klášterním doktorem, a skrz něj objevuje další netušená tajemství kláštera.

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Česká komiksová scéna nutně potřebuje redefinovat termín ‚komiksový mainstream‘, kterým se nemíní americká superhrdinská tvorba, ale spíše čtenáři přístupná autorská alba. Pro ty zde chybí delší tradice. Komiksový underground si v Česku našel své fanoušky, ale tato subkultura se příliš fixuje na vizuální stranu díla a soustředí se spíše na posouvání hranic ilustrace v rámci komiksu, než na vystavění děje. Protipólem čehož jsou přestylizované akční příběhy utopené v efektech, které si s komiksem spojuje laická část veřejnosti.

Autorských alb vychází v Česku z pochopitelných důvodů málo a komunita pak stagnuje. Generace kreslířů, do které spadám i já, stále čeká na výraznější publikační počín, který by fungoval jako předěl. Tato první publikační vlašťovka pak slouží jako motivace pro ostatní.

9. SILNÉ STRÁNKY

Za silnou stránku považuji kompaktnost a vyváženost knížky jako samostatného díla. Kniha o sedmdesáti čtyřech stranách je svým rozsahem bližší spíše diplomové než bakalářské práci.

Obsahuje přesnou, popisnou kresbu, která srozumitelně nese příběh s logickou strukturou. Filmový přístup k panelování dodává větší prostor pro rozehrání děje, který v sobě nese hned několik témat. Kniha se dá chápat jako detektivní příběh, rodinná tragédie nebo dystopické drama. Zejména poslední ze jmenovaných se většinou objevuje pouze ve své destruktivní podobě, čemuž se mi podařilo se vyvarovat.

Po vizuální stránce jsou nejpovedenější panely uvádějící prostředí, tzv. ‚establishing shots‘. Velké záběry na gotikou inspirované sakrální budovy obklopené lesy a mlhy vytvářejí podstatnou část atmosféry. Nálada příběhu je důležitá a výrazná složka knížky.

Velmi podařená je forma knížky. Komiks má zajímavý přebal, který na první pohled zaujme. Tvrdé desky a šitá vazba dodávají reprezentativní dojem. Obálka čtenáři sděluje maximální počet informací. Uvádí ho do prostředí, kde se příběh odehrává a z ilustrace kláštera a postavy mnicha je patrný kresebný styl, který může v komiksu očekávat. Skrz název a plynovou masku lehce nastiňuje příběh. V neposlední řadě ostrý kontrast červené na první pohled zaujme a na knížku upozorní.

10. SLABÉ STRÁNKY

Forma, ve které knížku odevzdávám, je v případě vydání nerentabilní. Kniha je tištěna na velmi kvalitním papíru, má pevné desky a šitou vazbu, nechybí ani látková záložka. V této chvíli cena jednoho výtisku přesahuje jeden tisíc korun. Náklad o větším počtu kusů by tuto cenu sice snížil, ovšem kniha, která by se výsledně objevila na pultech knihkupectví, by byla pro svou cílovou skupinu stále příliš drahá.

Jisté rezervy vidím v popisu fungování klášterního mikro světa. Řada situací, které vysvětlují, jak život v klášteře probíhá, se do finální podoby knížky nedostala. Komiks svým rozsahem nicméně už v tuto chvíli přesahuje rozsah zadání o celých třicet stran. Rozšíření scénáře by bylo možné pouze na úkor kvality kresby a to jsem zavrhla.

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

A) KNIŽNÍ A PERIODICKÁ LITERATURA

BURNS, Charles. *Černá díra*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008, 363 s. ISBN 978-80-7381-371-0.

FRÉBOURG, Benoît. Jean-Loup. Paris: Delcourt, 2010. ISBN 978-275-6020-068.

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

MCCLLOUD, Scott. *Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. 1st ed. New York: Harper, c2006, 264 p. ISBN 00-607-8094-0.

MIGNOLA, Michael. *Hellboy*. 1. české vyd. Ilustrace Dave Stewart. Praha: Martin Trojan - 3-Jan, 2009, [150] s. ISBN 978-80-86839-32-5.

NIKKARIN, . 130: H.Z.A.O. 1. vyd. V Praze: Labyrint, 2010, 121 s., [6] s. obr. příl. Komiks (Labyrint). ISBN 978-80-87260-18-0.

B) INTERNETOVÉ ZDROJE

HOLÍKOVÁ, Marie. *Jak se žije... v klášteře?* [online]. [cit. 2015-04-23]. Dostupné z: <http://www.in.cz/clanky/duchovni-osobnost/jak-se-zije-v-klastere-knn.htm>

S., Jan. *Plynová maska a její použití* [online]. 2011 [cit. 2015-04-23]. Dostupné z: <http://postapo.cz/nutne-k-preziti/zajisteni-bezpeci/plynova-mask-a-jeji-pouziti/>

Mlčení [online]. 2006 [cit. 2015-04-23]. Dostupné z: <http://www.klasterdoksany.cz/mlceni.htm>

12. RESUMÉ

For my bachelor project I created a graphic novel called The Holy Heart Abbey. The story and the art are both of my own design.

It tells a story of a young monk who lives in a monastery trapped in a poisonous fog. His life consists of work and prayers and is bounded by rules he perceives pointless. Through friendship with another monk, he starts looking for answers. But as he begins to uncover the dangerous mystery, his supervisors are starting to notice. His eager curiosity and determination are putting in danger not just him, but also his new friend.

My goal while writing this story was to create a multilevel narration. It can be interpreted as a detective story, a tragedy of one family or a dystopian tale. Especially the last is usually portrayed in a very similar manner. The young adult fiction books describe these worlds as destructive and in the need of change.

My story is more subtle and intimate and it leaves the reader wondering, whether the situation actually has any better solution.

The subtext of the narration is hidden in the recurring motive of a person being trapped in a community that cares very little about its own system. A system, that should be questioned, but it has already successfully wiped out the curiosity and opposition.

The technique of choice is a mixture of traditional and digital techniques. The line art is drawn in simple pencil lines, which are then colored in computer.

Each page was first drawn by hand on the A4 format and later scanned to the computer in 450 dpi quality. Using Levels I added contrast and then proceeded to remove the gray areas. Once the page was ready, I colored it using very limited color scale. The colors I used depend on where we are in the story. Scenes, which are taking place in the Abbey and its surroundings, are in brown and grey and mostly covered with a layer of fog. Once the story moves to the outside world, there are local colors again. This helps to underline the importance of barrier that is set to divide these two worlds.

The book consists of 74 pages and it is printed in B5 format. My hope is that this book might work as a regular comics album, ready to be printed and published.

13. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Hledání stylu

Příloha 2

Návrhy prostředí

Příloha 3

Návrhy postav

Příloha 4

Návrhy oblečení

Příloha 5

Ukázky storyboardu

Příloha 6

Komiksové strany v tužce bez barvy

Příloha 7

Ukázky vybarvených stran

Příloha 8

Návrh obálky a písma

Příloha 9

Finální podoba knihy

Příloha 10

Finální podoba knihy – obálka

Příloha 11

CD

Příloha 1

Hledání stylu



foto: vlastní

Příloha 2

Návrhy prostředí



foto: vlastní

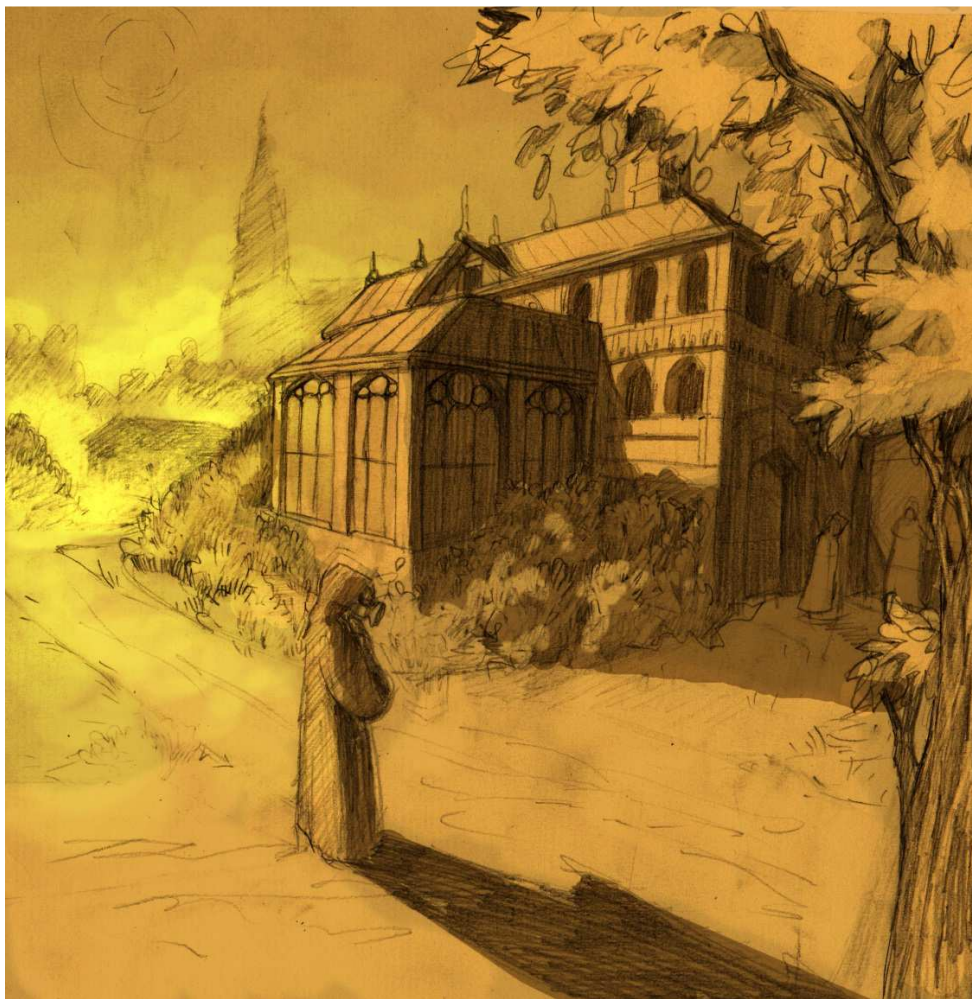


foto: vlastní

Příloha 3

Návrhy postav

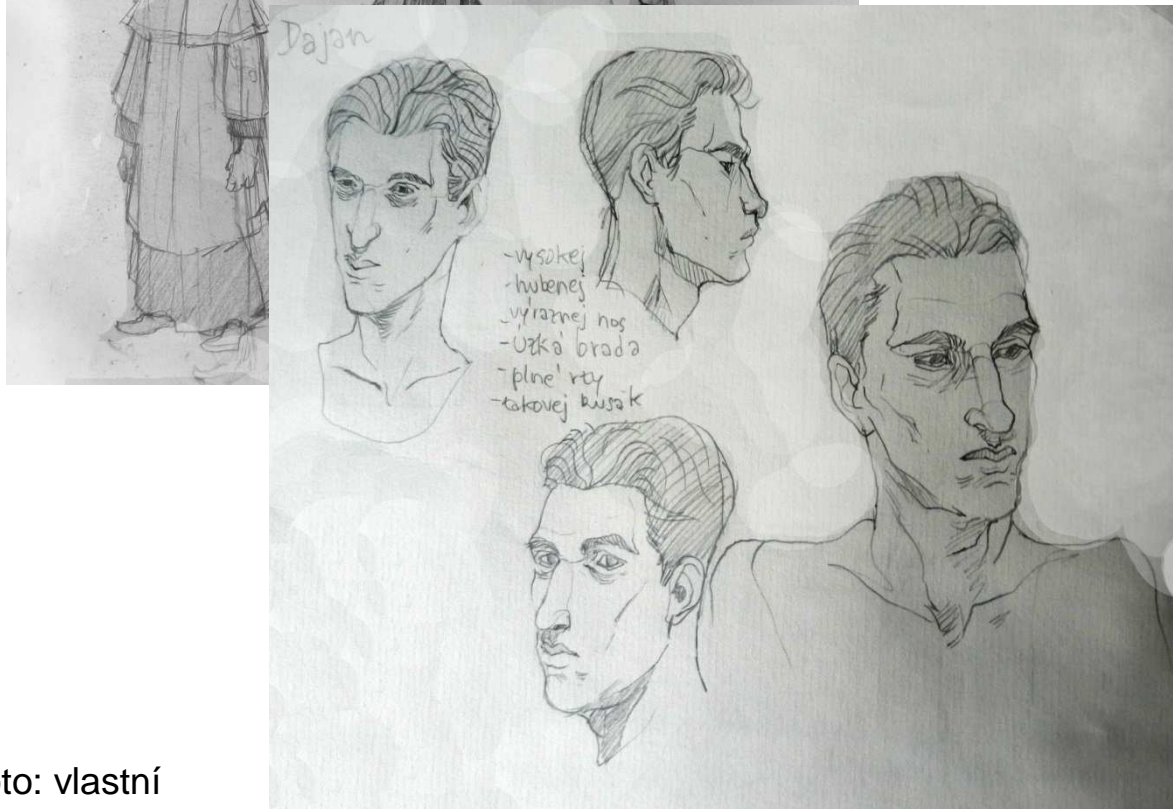
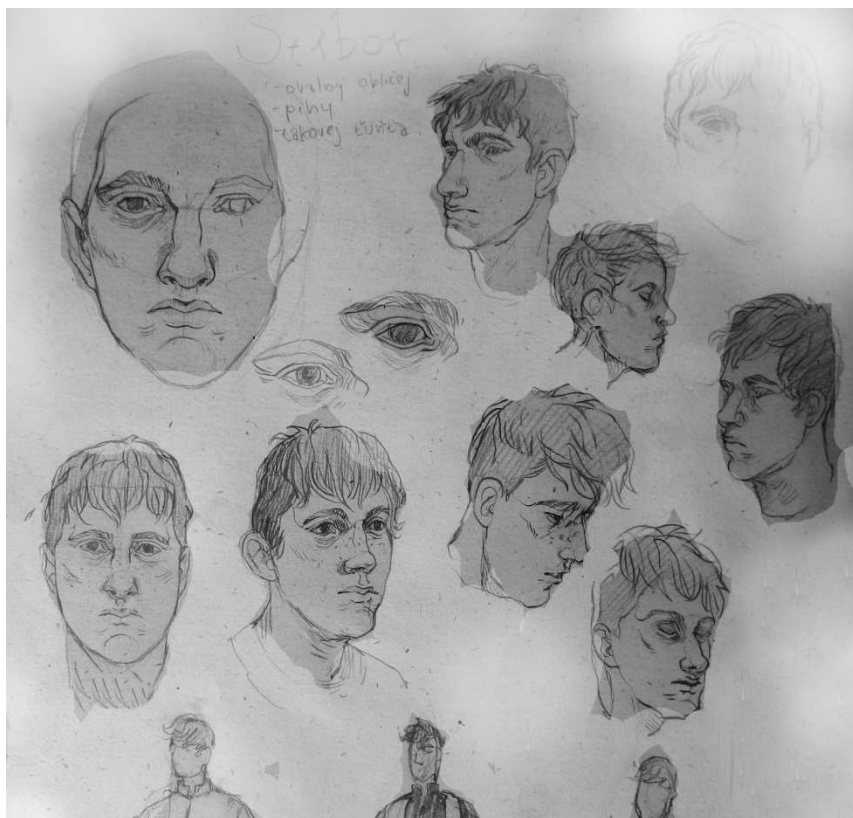


foto: vlastní

Příloha 4

Návrhy oblečení



foto: vlastní

Příloha 5

Ukázky storyboardu

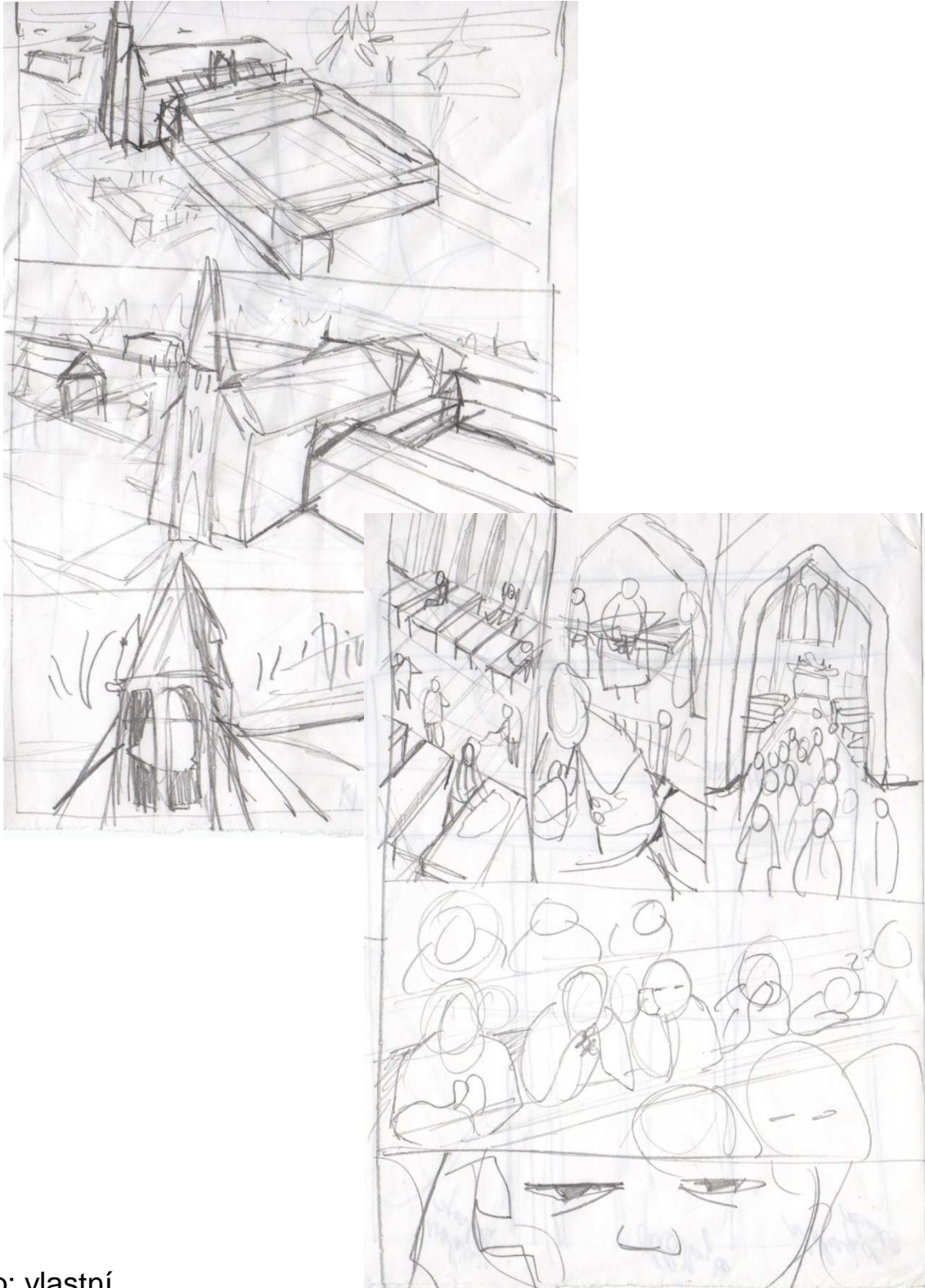


foto: vlastní

Příloha 6

Komiksové strany v tužce bez barvy

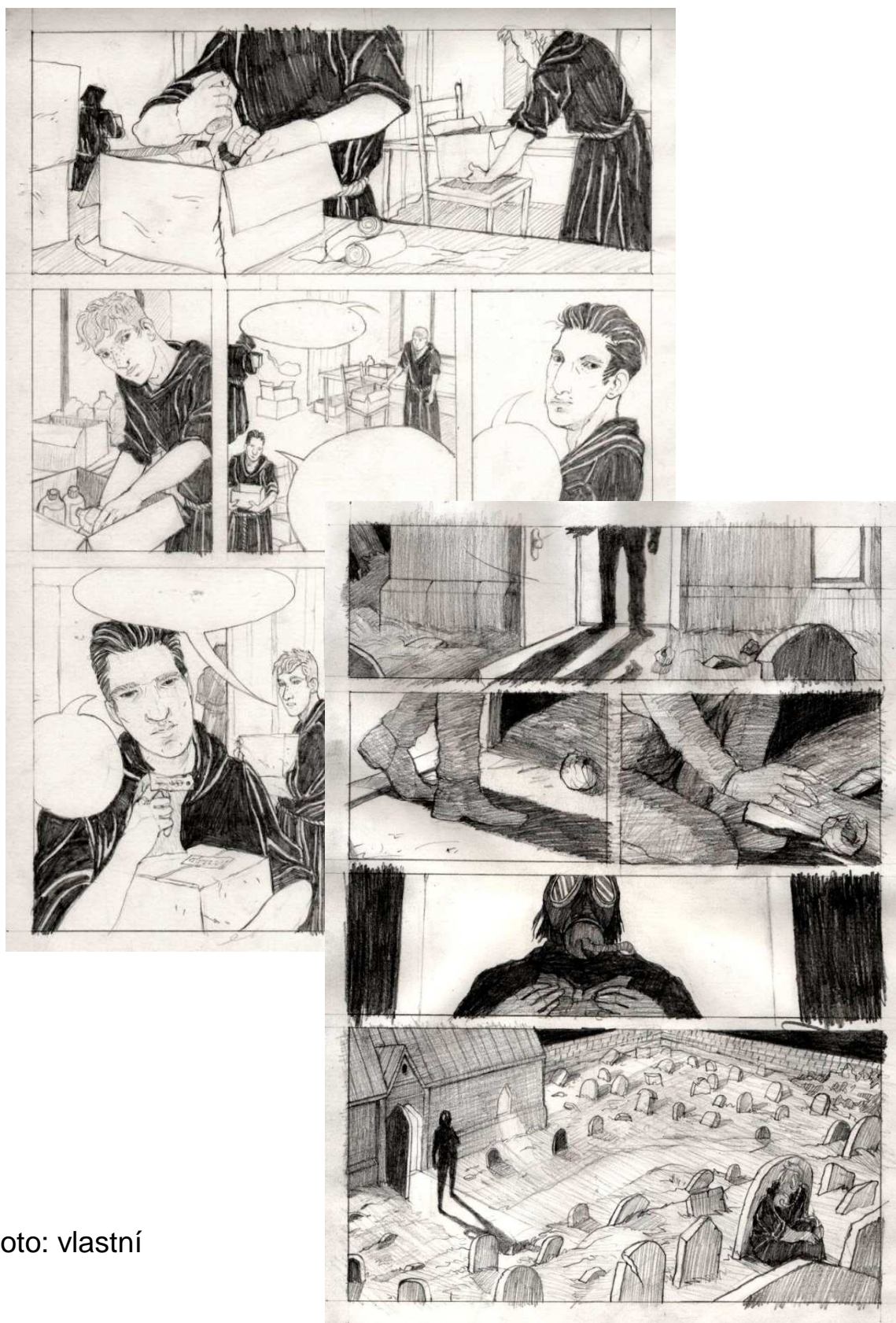


foto: vlastní

Příloha 7

Ukázky vybarvených stran



foto: vlastní

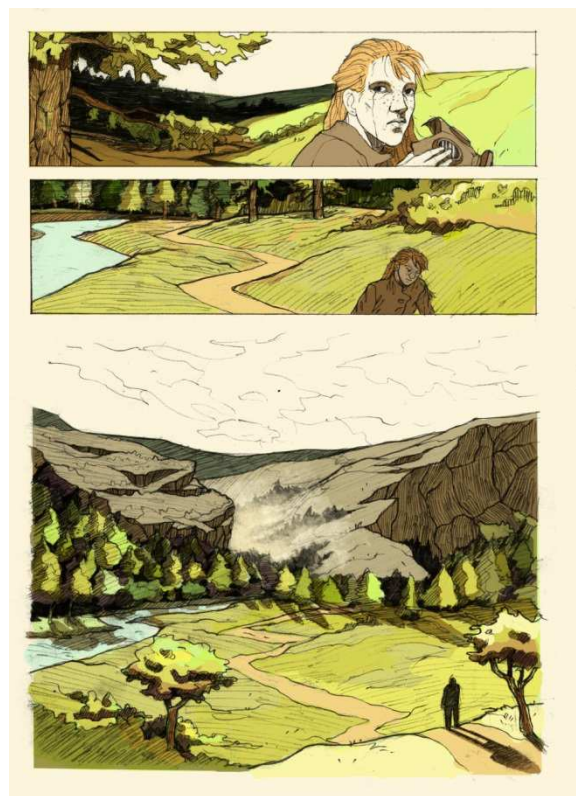
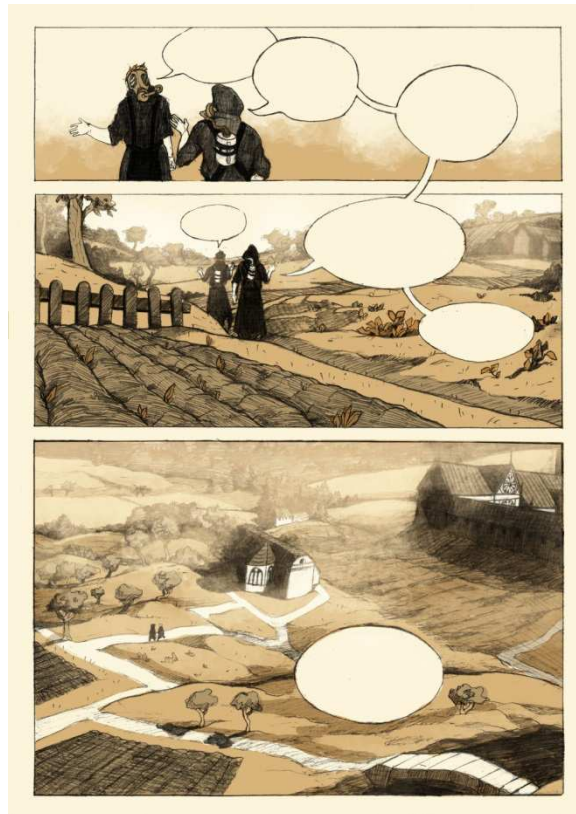
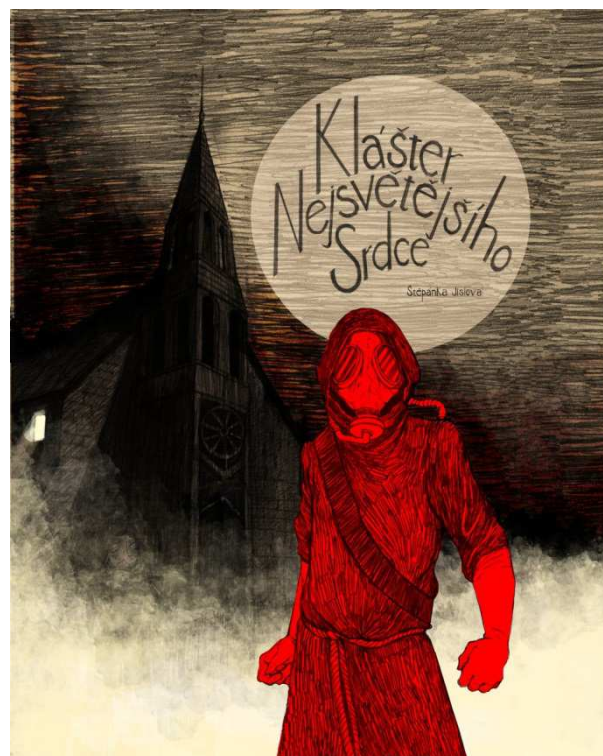


foto: vlastní

Příloha 8

Návrh obálky a písma



Kláster
Nejsvětějšího
Srdce
Štěpánka Jislová

foto: vlastní

Příloha 9

Finální podoba knihy



foto: vlastní

Příloha 10

Finální podoba knihy - přebal



foto: vlastní