

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

METRO.

Tomáš Staněk

Plzeň 2016

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění

Studijní obor Ilustrace a grafika

Specializace Mediální a didaktická ilustrace

Bakalářská práce

AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

METRO.

Tomáš Staněk

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2016

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

Plzeň, duben 2016
podpis autora

OBSAH

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	5
2. TÉMA A PŮVOD JEHO VOLBY	7
3. CÍL PRÁCE	8
4. PROCES PŘÍPRAVY	9
5. PROCES TVORBY	10
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	11
7. POPIS DÍLA	12
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	13
9. SILNÉ STRÁNKY	14
10. SLABÉ STRÁNKY	15
11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	16
a) Knižní a periodická literatura	16
b) Internetové zdroje	16
12. RESUMÉ	17
13. SEZNAM PŘÍLOH.....	18

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Jako čerstvý maturant všeobecného gymnázia a dosud prakticky výtvarnou výchovou nepolíbený výrostek jsem nastoupil do ateliéru paní Šalamounové na specializaci Komiksu a ilustrace pro děti – nemaje tehdy žádnou představu o náplni této specializace leč zaujat slovem komiks, které se v názvu jiných specializací v této zemi neobjevovalo. Po nástupu přišel nejen šok z náhlé konfrontace se světem výtvarného školství a požadavků ale i postupné zjišťování, že jsem se možná přece jen minul ateliérem, především když v druhém semestru přišla zadání čistě dětského rázu. Nicméně obohacen a s průpravou skvělé scénáristiky s pí. Lomovou jsem přestoupil na ilustraci mediální a didaktickou, čímž jsem se dostal k dalšímu semestru základů kresby s panem Kotyzou, které mi věru přišly k duhu.

V druhém ročníku jsem byl prvně konfrontován s komiksem většího rozsahu než malého, když jsem v rámci projektu BBB byl jeden z šesti studentů, kteří byli vyvázáni z navrhování prostor výstavy za cenu toho, že v šibeničním termínu měli každý zpracovat cca 15 stran podle všelijakého scénáře – navíc tak, aby šest částí tvořilo celistvý, kontinuální příběh. I přes značné nespokojenosti vycházející (kromě vlastního neumětelství) i z předepsané formy kolorované tužkokresby, která mi napoprvé právě nesedla, jsem byl touto zkušeností komiksu na zakázku obohacen a mému srdci milejší formy jsem projektoval do časopisu Xerox. Následovalo mé nejmilejší zadání – ilustrovaná knížka včetně všech náležitostí, díky kterému jsem měl možnost využít své nově nabyté schopnosti knižní vazby a Bondyho Šamana jsem zhotovil vpravdě neortodoxními cestami – ilustrace byly kávou a vypsáním fixem ala prima bez předkreslování, tisk na přírodní papír a místo hřbetu odhalené copánky koptské vazby svazující knížku v hrubých deskách se skvrnami od kávy, spáleninami a akrylovým reliéfem. Mimo této knihy, které jsem se věnoval přednostně, jsem s chutí dělal i pravidelné týdenní stripy na témata a cvičil se v disciplíně komiksu. V prvním semestru třetího ročníku už mi na ateliérová zadání zbývalo méně času kvůli přípravám bakalářské práce, kterou jsem plánoval pojmout velkorýse. Vizuální styl pro zoo jsem spíše narychlo zrobil s málem znalostí a zaměřil jsem se spíše na malou knížku o sobě, sérii ilustrací a krátkých textů na zadaná témata. V této publikaci jsem zabrousil do mně dosud neznámých končin spíše intimní, hravé ilustrace a jakoby rytinového stylu. Tato forma introspekce mi spravila chuť maličko zkaženou nezáživným zadáním zoo.

V mezičase jsem se zúčastnil soutěže CZ.komiks s příběhem Poslední výprava do stínadel, zhotoveným koláží a perokresbou, a podílel se nadále s Josefem Sedlákem na vydávání Xeroxu, do nějž jsem i přispíval syrovými černobílými komiksy, které se pomalu začínaly stávat mou doménou i jistou image magazínu.

Kromě komiksu a ilustrace se mou hlavní láskou stala figurální kresba a malba, ze které vycházel například můj projekt Figurální abecedy (založený na propojení figury a graffiti písma), se kterým jsem se zúčastnil salónu Šamani v galerii Vestředu a vyhrál ho. Místo toho, co by malba a komiks postupně splývaly v jedno, spíše se mi stávaly a stále jsou jistými protipóly mé tvorby – jedním si odpočívám od druhého a i když se nepochybně ovlivňují, do každého z nich vkládám jiný typ invence a mám i jiné představy o dokonalosti či estetice. Postupem času bych rád tyto proudy svedl v jeden.

2 Téma a původ jeho volby

Dalo by se říci, že téma autorské komiksové knihy se od začátku nabízelo a (i když to o mě asi mnoho dobrého nevypráví), nijak dlouho jsem další možná témata nepročítal a místo u pana Šlajcha jsem si zarezervoval již předem. Po množství kratších komiksových útvarů na cizí i vlastní témata i různými technikami jsem chtěl svoje představy o komiksu přetavit v rozměrnější opus s výrazným hlavním hrdinou a prostředím. Zároveň jsem hořel nadšením pro symboly a odkazy na různé střípky mého života či vědomostí, pro což se zcela volné téma autorského komiksu jeví jako ideální. Kromě jiného jsem byl také ohromně zvědavý na zkušenost dlouhodobého pracovního úsilí pro jeden celek, který si po váchalovsku stvořím od začátku do konce (ačkoliv, zhýčkán dobou, dovolil jsem si použití digitálního tisku a po jistém váhání i částečného monochromního kolorování v počítači). Líbila se mi nesmírně přestava, že vše je jen v mé režii a zodpovědnost za celou věc mě svým způsobem fascinovala a pozitivně motivovala.

Autorský počín se mi zdál jako ideální útvar, do kterého bych mohl projektovat tři roky výtvarného vzdělání od tvorby scénáře a příběhu, přes komiksovou řeč a kompozici panelů, figurální kresbu i zvládnutí techniky fixu (kterou považuji za zásadní a krystalickou) až po znalosti knižní úpravy, sazby a vazby. Chtěl jsem také vytvořit něco, co vytvoří symbolickou tečku za posledními třemi lety, které pro mě byly převratné nejen ve výtvarném názoru a umu, ale i v životě. Komiksem jsem chtěl tuto etapu uzavřít ve stylu, který pro mě byl určující a kterým jsem se nejsilněji profiloval – černobílá kresba s důrazem na tvarosloví, detail, eleganci a kompozici ploch. Dělal jsem prostě svou bakalářku tak, aby byla tím největším z mých děl v mé parádní disciplíně. Dalším důvodem bylo samozřejmě to, že jak jsem postupoval skrze magazín Xerox do komiksové komunity, zjistil jsem, jak je česká autorská komiksová kniha vzácným jevem – a chtěl jsem přispět svou trochou do mlýna nejen proto, že to, co jsem dosud z tuzemska měl tu čest číst, nenaplnovalo mé představy o tom, jak má komiks vypadat. Ale o tom dále v další kapitole.

3 Cíl práce

Jako cíl svého závěrečného snažení jsem si, jak již řečeno, vytyčil zhotovit celistvou komiksovou knihu, která by snesla nejvyšší nároky, tedy něco, co už nebude vypadat jako „školní práce“. Vzhledem k časové i koncentrační náročnosti celého procesu tvorby, bavíme-li se o delším příběhu, jsem třetí ročník považoval za ideální příležitost zkusit si něco, na co by jindy nemusel být čas a využít k tomu možnosti konzultace i dobu potřebnou na zrání. Za vymezenou lhůtu několika měsíců jsem se rozhodl udělat knížku, která by byla jako hotové dílo připravená takříkajíc k distribuci, žádný polotovar, klazurní nedodělek nebo kompromis například ve výsledné formě nebo obsahu. Zajímalo mě, nakolik se dokážu po celou dobu třetího ročníku soustředit a nevypadnout z tempa, abych nakonec mohl se svým dílem být spokojený a stavět na něm. Také jsem byl zvědav, nakolik jsou realistická má přání ohledně něčeho dosud nepředstavitelně rozměrného.

Mým grálem se tedy s prvním dnem prázdnin 2015 stalo rozloučit se s bakalářským studiem co možná v největším stylu. Přes prázdniny jsem fabuloval a sbíral inspirační poklady, protože instinktivně tíhnu k symbolům a maximálnímu otisknutí svého života/zkušeností/lásek/zájmu do čehokoliv, co dělám. Cíl byl jednoznačně udělat opus z pražského prostředí, ve kterém jsem vyrůstal, ze kterého by bylo cítit pro mě tak silné kouzlo „Podprahy“ neboli pražského podzemí, které jsem během posledních let gymnázia poznával skrze graffiti a noční výlety ulicemi. Chtěl jsem stvořit příběh částečně autobiografický, ale přesahující do fabulace, stvořit svému dřívějšímu já alter ego, které bude zažívat to, co jsem já (nebo ani nikdo jiný) nemohl, motat se fantaskním světem který dost možná existuje jen v mých představách a tímhle příběhem zároveň stvořit pomník svému dorůstání a svým tehdejšími ideálům, které jsem již ze značné části opustil.

A kromě těchto dvou cílů (vyrobit cosi velkého, co bude mít váhu a kredibilitu, a reflektovat vlastní vesmíry a sny) jsem měl ještě třetí, a to shrnout tři roky výtvarného vzdělání v to, co je nejlépe vystihne, mé oblíbené techniky, láska k šití knížek a především komiks. A to vše v termínu a ideálně bez chyb ku vlastní spokojenosti.

4 Proces přípravy

Mým prvním úkolem bylo jednoznačně posbírat všechny vlivy, prvky a inspirace, které jsem chtěl do svého opusu zakomponovat a prosít je několikerým sítem a následně vymyslet, které z nich budou použitelné v kombinaci s ostatními, ze kterých se mohou stát stabilní opory příběhu a se kterými se budu muset rozloučit. Vzhledem k tomu, že jsem příběh (poněkud eklekticky) syntetizoval z množství prvků a nikoliv ho rozvíjel z jednoho výchozího bodu, bylo psaní scénáře prací věru složitou a připomínající rébus. Kromě příběhu jsem se zároveň soustředil na kresebnou rovinu, protože právě ta mě na komiksech vždy přitahovala nejvíce – kromě figurální kresby jsem začal pilovat i redukci, věděl jsem totiž, že za cca tři měsíce čistého kreslení (o moc více mi na finální kresby nezbývalo) nestihnu uspokojivě pokrýt kýžený formát jinak než promyšlenou stylizací a takřka grafickým řešením černých a bílých ploch. Kromě toho jsem si samozřejmě začal obstarávat informace ohledně vybrané látky: dějiny a místopis pražského metra, legendu o rabbim Loewovi a golemovi a osvěžil jsem si i všechny tři své zcela zásadní zdroje, které stály za volbou tématu: okultní román Golem od Gustava Meyrinka z roku 1915, novelu Nebe pod Berlínem od současného spisovatele Jaroslava Rudiše a maďarský obskurní snímek Kontroll, prvotinu režiséra Nimróda Antala. Upevnil jsem se v přesvědčení, že inspirace z těchto tří děl opravdu je žádoucí, a tak jsem začal

v září 2015 vypracovávat první finální formu scénáře. Současně s tím jsem přemýšlel nad postavami a konzultoval své představy se zaběhlými schématy příběhu od Sofokla po dnešek a věnoval se charakter designu. Hlavní postava vzhledem k mému sklonu k egocentrismu a autobiografičnosti byla daná, stejně tak postava druhé osoby, kamarádky, byla obsazena mou přítelkyní. Oboje mělo velkou výhodu toho, že jednotlivé grimasy jsem mohl kreslit dle živých modelů.

Po definitivním rozhodnutí o formátu a technice jsem přistoupil k storyboardu a snažil se komponovat panely na stránku co možná nejatraktivněji, chtěl jsem na každé straně mít alespoň jednu chuťovku, ale zároveň tím neodepsat čitelnost příběhu, který se zdál stát z velké části na atmosféře a dialogu.

5 Proces tvorby

Samotný proces pro mě ve své hlavní fázi byl poměrně repetitivní a skoro úmorný. Každou stranu storyboardu jsem si přenesl na A4, následně poupravil rozložení panelů a šířku škarp, a začal do panelů vměstávat potřebný obsah a textová pole. Protože jsem věděl, že s bublinami neumím pracovat příliš obratně, dělal jsem velké rezervy takže občas byl problém s prostorem. Hotovou tužkovou kresbu jsem po konzultaci a úpravách obtáhl černou linkou a černě i vyplnil značnou část ploch. V posledním měsíci byl největší záprah především v doplňování ploch šedou barvou, retuších a logistice práce s 90 stranami, tvorba písma a vymýšlení finální podoby. Mým přáním bylo (po odstrašujícím příkladu Štěpánky Jislové) udržet knihu v cenové dostupnosti a nevadilo mi tomu přizůsobit formu. Výsledkem tedy je klasické undergroundové komiksové album v měkkých deskách na „obyčejném papíře“, který nekonkuruje vizuálně náročné kresbě. Ve finální fázi jsem dokreslil titul, patitul, vnitřky záložek, napsal předmluvu a nakreslil titulní stránky kapitol, na kterých jsem vyobrazil umělecká díla v prostorách metra nebo v jejich těsném okolí. Ve věci písma jsem postupoval následovně: rekonstruoval jsem ručně psanou verzi písma Metron ze zastávek metra a dodělal k němu další dva řezy, light a black, které jsem ovšem nakonec v knize nepoužil. Light byl ve stupni 14 příliš vlasový a nečitelný, black naopak svou robustností bořil hranice textových polí. Po zkompletování knižního bloku a obligátní několikahodinové válce s indesignem, pdf, barevnými profily a tiskem, jsem listy sešil a doplnil obálkou z přeloženého kartonu.

6 - Technologická specifika

Celá kniha je digitální černobílý tisk na běžném bílém ofsetovém papíře gramáže 140 g/m², čistě černobílý kolorit je doplněn o jeden stupeň 50% šedi, která významně zpřehledňuje layout stran i panelů a odlehčuje velké černé plochy, které hrozí utopit v sobě kresbu. Knižní blok o 90 stranách, z nichž čistě komiks tvoří zhruba 70, je zhotoven způsobem měkké vazby, při němž se v předem lehce slepeném hřbetu navrtají dírky, kterými se provleče rezná nit, na níž nakonec celá vazba drží, jsou podpořena proužkem plátna. Jako obálka posloužil karton gramáže 300 g/m², jehož záložky dosahují skoro až do hřbetu, takže je zpevněn druhou vrstvou. Považoval jsem tento způsob vazby za příhodný – jednak podtrhuje moje undergroundové a nízkoprofilové pojetí celé knihy, jednak bývá měkká vazba u komiksu častá a já ji považuji za příhodnou i přesto, že hrozí riziko poškození, které pro mě ale nenesou jen destrukci, ale dává to knížce i určitý křehký nádech zranitelnosti, který osobně mám moc rád. Případné vrypy, ohyby, odřeniny a podobně považuji za součást díla a jeho ducha. To samé platí o černobílém tisku i běžném papíru, které oba nepochybně mohly být kvalitnější a velkorysejší – upřednostnil jsem i v tomto případě obsah před formou a skromnou výpravu považuji spíše za klad než nedostatek.

Originály jsou lineární kresby tenkou černou fixou, plochy vyplněné lihovým markerem a několik panelů viděných očima golemovými je pojednání lavírkou upravenou následně v počítači na syntetizované plochy. Autorské písmo Metrone je jakousi ruční parafrází na originální Metron ze 70. Let od J. Rathouského, který byl ale určen na zcela jiný způsob použití včetně diametrálně odlišného stupně velikosti. Pro potřebu komiksu jsem vytvořil jen verzálky, číslice a základní interpunkci.

7 Popis díla

Kniha zvenku je čistě černá včetně ořízek. Na přední straně obalu je ale (jako punková substituce kýženého parciálního laku) samolepící fólií vyveden název knihy - hebrejská písmena MEM a TAV, dohromady se čtoucí jako „MET“ a latinkou RO připomínající rukou psaný metron. Na vnitřní straně rozložených záložek je mapa centra Prahy plnící roli předsádky. Samotný knižní blok uvádí patitul, dvoustanná titulka, drobná ilustrace, předmluva a první dvoustrana komiksu pojednaná znovu jako titulka uvozující situaci. Následuje čtyřstránkový prolog coby počáteční impuls ke spuštění děje a pět kapitol po zhruba osmi stranách, zakončených opět několikastránkovým epilogem. Členění na kapitoly jsem spíše než z funkčního hlediska (knížka nemá paginaci ani obsah) použil pro jisté rozvolnění poměrně rychlého děje, jako odpočinek očím z vyčerpávajících dvoustran a jako estetický kompoziční prvek.

Příběh začíná tím, že mladý kluk jménem Natan při úprku před revizory spadne, respektive je strčen zakuklenou postavou pod přijíždějící metro. V hlavní části se pak probere v noci ve ztemnělé stanici v kolejišti a zjistí (jak to nastiňuje ve svém románu Rudiš), že lidé zemřelí pod koly metra žijí jakýsi život po životě v prostorách systému a jsou s ním svázáni. Jeho nová kamarádka Miriam ho uvádí do reálií a vysvětluje pravidla tohoto paralelního světa. Natan následně zjistí, kdo ho pod metro strčil, sleduje ho při cestě na povrch, přihlíží jeho sebevraždě a čelí podezření, že maskovaný vrah je on sám. Do příběhu se dostává třetí hlavní postava, exkomunikovaný rabín Hillel, který spolu s hlavními hrdiny zosnová velké finále příběhu.

Kresba i kompozice stran jsou do značné míry především formální hrou a komiksem o komiksu, časté používání typografie přímo v panelech, místy radikální stylizace i množství filmových detailů dělá celek šťavnatější, než by se to v mém podání povedlo narativní popisnou kresbou. Několik volných, skoro prázdných či jednoduchých stran narušuje běžný rytmus řazení komiksového příběhu a dodává na dynamice.

8 Přínos díla pro daný obor

Nutno uznat, že nejsem české komiksové scény znalý natolik, abych mohl svou práci hodnotit v jejím kontextu, nicméně toto jsou mé subjektivní pocity:

Narozdíl od značné části spektra můj komiks nenese takřka stopy dětské ilustrace, která je v Česku jedním z nejsilnějších proudů. I skromný kolorit a přiznaná špinavost dynamické kresby fixou mohou být vnímány jako „undergroundové“ nebo okrajové, je to pro mě přirozený způsob vyjádření v opozici proti oblíbenému a vizuálně uhlazenějšímu stylu mangy nebo superhrdinů, které se snaží v jistém smyslu o dokonalost – což je prvek v mé knize se takřka nevyskytující. Díky dlouholetým zkušenostem s graffiti a tvarováním písma bych asi jako jisté obohacení uvedl rozmanitou práci s nápisy (nikoliv texty či replikami) v panelech použitými jak významově, tak kompozičně. Také často radikální deformace, stylizace anatomie i perspektivy, neortodoxní a místy dost živelná práce s kompozicí panelů a jejich čitelností – to všechno jsou po mém soudu v českém rybníčku ne zrovna časté úkazy. Celkově můj komiks rezignuje do značné míry na líbivost a drží jistou agresivní linii „nevycházení vstříc čtenáři“. Težko říci, je-li to pro českou scénu, které prý schází kvalitní mainstream, pozitivní obohacení nebo spíše další uzavírání komiksu před širší masou nezasvěcenou do témat. Dost možná je to vliv, který by leckdo nazval jako „ártovost“ nebo elitářskou, nevstřícnou a ne-líbivou formu, pro mě to je ale opět přirozený způsob vyjádření – spíše rozšiřovat řečiště, než posilovat střední proud. Zároveň může mít METRO pozitivní vliv na spící komiksové autory na okraji komunity, kteří, pokud nakrásně mou knihu kdy uvidí, mohou být povzbuzeni tím, že rozsáhlejší komiksovou knihu může udělat kdokoli bez ohledu na vkus nebo hierarchickou pozici, ale že to vyžaduje toliko pár měsíců času a dostatek psacích potřeb a papíru.

9 Silné stránky

Momentálně jsem po pěti měsících, kdy jsem se od své bakalářské práce prakticky neodtrhl, ve stavu neschopnosti objektivního hodnocení. Vyjmenuji tedy spíš své oblíbené momenty. Za pozitivní bych označil rozhodně formu. Mám dojem, že z komiksu je cítit zápal a láska, se kterou byl tvořen. Kresbě samotné neschází hravost, podpořená skoro fetišistickým používáním písma, rozmanitou deformací figurálních motivů, divokou kompozicí panelů. Osobně mám také radost z toho, jak jsem provedl dokončovací proces. Kromě ruční rekonstrukce písma Metron, která podtrhuje zálibu v metru a je zároveň poctou původnímu vizuálnímu stylu považuji za přínosné, jak jsem komiksové album poněkud rozšířil: kromě cca. 70 stran komiksu je v knize navíc 20 stran ilustrací, předmluvy, titulků a vakátů. Taková práce s kompozicí je podle mě v komiksu neobvyklá a velice mu prospívá – lapidárně řečeno, dělá z hutné hmoty strukturovanou knihu. Což by samozřejmě nemohlo fungovat, kdyby materiálu nebylo dost, rozsah a ucelenost knihy je tím pádem základní stavební kámen toho, že ji mohu označit za kvalitně zpracovanou.

10 Slabé stránky

Nedostatky vidím hlavně ve dvou faktorech, z nichž jeden je zásadní. Za omluvitelnou považuji jistou neschopnost připravit cokoli pro bezproblémový tisk. Neustálé komplikace s Indesignem, barevnými profily a ořezovými značkami jsou pro mě ale již folklórem, navíc jsem v tomto případě měl naštěstí časovou rezervu, takže chyby jsem měl kdy na několik pokusů opravit. Z původně zamýšlených finálních tisků se staly nátisky a autorské verze.

Za hlavní slabinu bych označil příběh. Vzhledem k mé posedlosti symbolikou a odkazy na ostatní díla jsem měl surového materiálu nepřebernou hromadu a jeho skládání do funkčního celku bylo lopotnou řeholí a po pracném sešívání zůstaly jizvy. Scénář místy poněkud slábne – vysvětlování pravidel vyfabulovaného světa může být úmorné a aby čtenář dílo docenil, musí se snažit mu porozumět a přijmout ho i s nedostatky.

Nevím, zda je to pozitivum nebo chyba, ale styl kresby se v průběhu lehce proměňuje, jak jsem si zvykal na to, co kreslím. Tento vliv jsem ale omezil následnou úpravou některých stránek na začátku a rozdílů trochu promíchal.

11 – Seznam použitých zdrojů

Knižní a periodická literatura:

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

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

MILLER, Frank. *Kurva velký Sin city*. 1. české vydání. Praha: Comics Centrum 2014, s. ISBN 978-80-86839-79-0

MILLER, Frank. *300*. 4. české vydání. Praha: Comics Centrum 2014, s. ISBN 978-80-86839-79-9

MEYRINK, Gustav. *Golem*. 6. vydání. Praha: Argo 2000. s. ISBN 8072036017

Internetové zdroje:

Umění v metru. K datu 25.4.2016. Dostupné z <http://www.m40.cz/umeni-v-metru/>

METROWEB. K datu 25.4.2016. Dostupné z www.metroweb.cz

Judaismus - Symbolika. K datu 25.4.2016. Dostupné z http://olesnice.katolik.cz/serialy/nabozenstvi/judaismus_symbolika.php

12 Resumé

For my bachelor work I have chosen the topic „Author’s comic book“, which means I had to draw, print and bound a graphic novel by my own script and storyboard.

For the story called „Metro“ I’ve collected inspiration and ideas for the last year, and the output was a mixture of three of my most favourite works of art: the modern novel „The Heavens under Berlin“ by Jaroslav Rudiš, the obscure and occult book „Golem“ written by Gustav Meyrink in 1915 referring to the old jewish ghetto and its mysteries, and the debut of hungarian director Nimród Antal, a movie called Kontroll describing the life of Budapest ticket controller living in the underground system.

The synthesis of these three stories is kind of a detective novel about a young chap who was killed by a car of Prague subway, but after his death, he keeps on existing in the labyrinth of underground traffic. He gets to know the rules of the world of people who were run over by metro and starts to investigate who has actually murdered him and for what reason.

Regarding the style of comics itself, I’ve chosen the black-white linear and expressive hand-drawing which has been typical for my work through my whole study. Black and white fields and radically deformed shapes contrast with subtle details or monumental scenes of the stations interior. In order to make the whole pages more synoptical, I’ve filled some areas with 50% grey. The lettering, which is placed in boxes inside the comic panels, has been executed with the self-made handwrite font, based on the original Metron type, created by J. Rathouský in early 1970’s specially for the Prague subway system.

The book contains 90 pages, of which about 70 are filled with pure comic, the rest plays the role of title pages, illustrations of the underground statues of socialistic-realism, or even compositionally used blank pages – which, in my opinion, are rather rare in main stream comics and make Metro more book-like, which was also one of my goals. Besides that, my main purpose was to make a dark urban story narrated by expressive and aggressive drawing, using suprising reductions of human body , intensive work with letters in panels (used to animate noises and sounds, not direct talk) and sometimes even shocking and a little desorientating emplacement of panels on the page or spread. It is more of a formal comics play, testing the borders of comperhensibility and stylization, aimed at noir comics fans who are opened for dirty and disturbing aesthetics. That, if it comes to my rating of the whole process, has been fulfilled succesfully, probably against the taste of lovers of classic, narrating style, superheroes or manga.

For the final form i have used the paperback binding, from outside all black with a black glancing sticker on it. It is a classic, low-budget binding, that allows me to do more copies for modest price and not too tedious manual work, so the whole work might be put in humble distribution, which was also one of my conditions.

13 – Seznam příloh

Příloha 1: Character design a popisy postav

Příloha 2: Storyboard v různých stupních přehlednosti

Příloha 3: Ruční kresba stran

Příloha 4: Úpravy v Photoshopu, vybarvení šedou

Příloha 5: Doplnkové kresby a ilustrace

Příloha 6: Tvorba vlastního ručního písma

Příloha 7: Finální podoba knížky

Příloha 8: CD


Příloha 1 - Character design a popis postav

IN JEHUDA _____


REJ DĚDA NEURČITÝHO VĚKU
 B, SLEPEJ NA OKO (BRÝLE), HŮL, JARMULE, PEJZY
 ART ŠAKO, KOŠILE
 ŠTASTNEJ, MOUDREJ, FILOSOF, ZKLAMANEJ ŽIVOT
 PIJÍ ŽAL, HULÍ ŽVÁRA, ALE JE PŘI SMYSLECH, KAŠLE
 STORIE: NA STARÉM MĚSTĚ BYLA LINIE RABINŮ, KTERÁ
 LA HŮDAT GOLEMA. PO AŠANACI NEJPRVE GOLEM
 IZEL ALE POZDĚJI SE ZAČAL ZJEVOVAT ČASTĚJI.
 ŠTĚSTÍ A VRAŽDY SE MNOŽILY, RABIN HO MĚL POZOROVAT
 ZKOUSĚT POŠTUPNĚ ZNEŠKODNIT
 RUDA TROCHU KAVIL UŽ TEHDY A JEDNOHO DNE, VĚ
 YL DALEKO OD ÚSPĚCHU, MU GOLEM UTEKL, NEZNÁMO KAM
 EL V KABALE ZAKLÍNADLO

TU CHVÍLI JEHUDA ZKLAMAL SVÁJE POSLÁNÍ A ZAČAL
 IVNĚ LEJT, ČASEM ITRATIL I KABALU S POZNÁMKAMA
 SKUTEČNOSTI MU JI ZHUL GOLEM).
 TÝ DOBY VÍCENĚ SĚDÍ A HRAJE ŽACHT SŌM
 SOBĚ.

INTY SI VŠIMNĚ V HOSPODĚ PODLE ZNAMENÍ NA ČELE
 DBY NÁHODOU FLEK JAK LEZL CHODBOU) A ŽĚMU VE DLANI.
 ODHALÍ KOPII (VYROBĚNOU GOLEMEM). CHCE SI JI PŮJČIT,
 NEDOVOLĚJ: VĚZME JE PROTO S SEBOU DO GOLEMŮV
 MŮRTI, KAM JINAK SMRTĚLNÍČI NESÁÍ, CHCE SE TAM
 T (NAJDE DVEŘE DO ZEMĚ - ZAMČENÝ) JAK TO TAM
 A PO NOUV, NAJDE KABALU (SVOU!) - OTEVŘÍT SE MÍSTNOST
 JENOM ŽĚMEM DOKUD GOLEM ŽÍJE



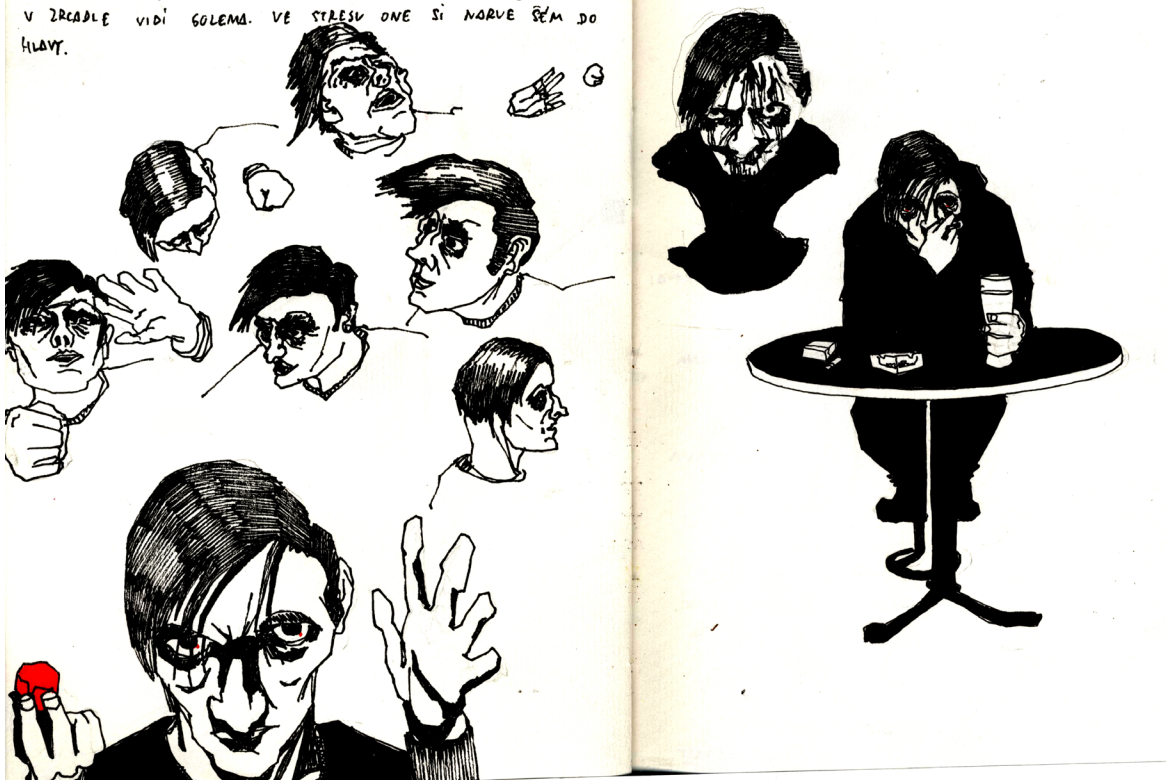
SLEPECKÝ
BRESLE
(SPÍŠ ME)



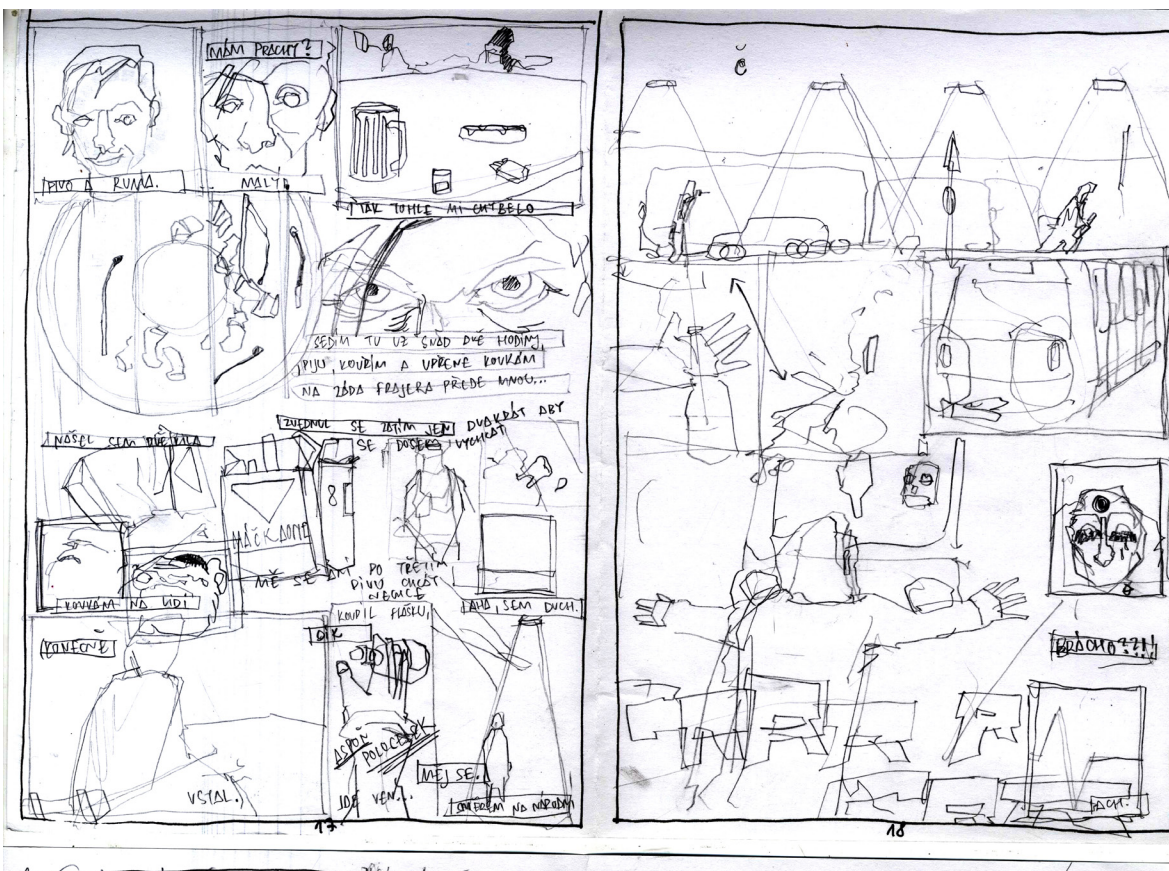
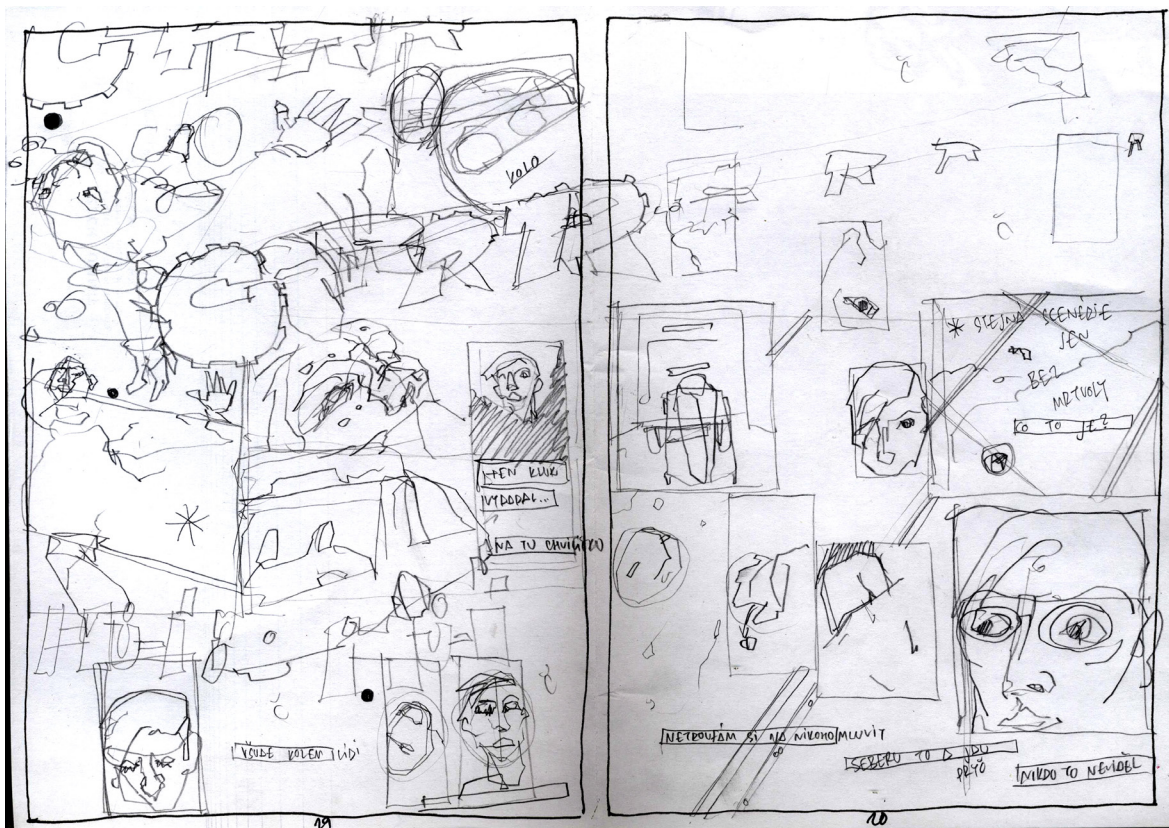
DIK, ZA PANÁKA,
MLADEČI.
CO CHCETE SLY

OUTRO: KLUK NESE ČĚM DO GOLEMŮV MÍSTNOSTI NA STARÉM MĚSTĚ.
 KDTĚ TAM PŘÍJDE, MÍSTNOST HO ZAVŘĚ PROTOŽE GOLEM JE MATEV.
 V ZRCADLE VIDÍ GOLEMA. VE STĚSŮ ONE SI NARVE ČĚM DO
 HLAVY.

41.10.15



Příloha 2 - Storyboard v různých stupních přehlednosti

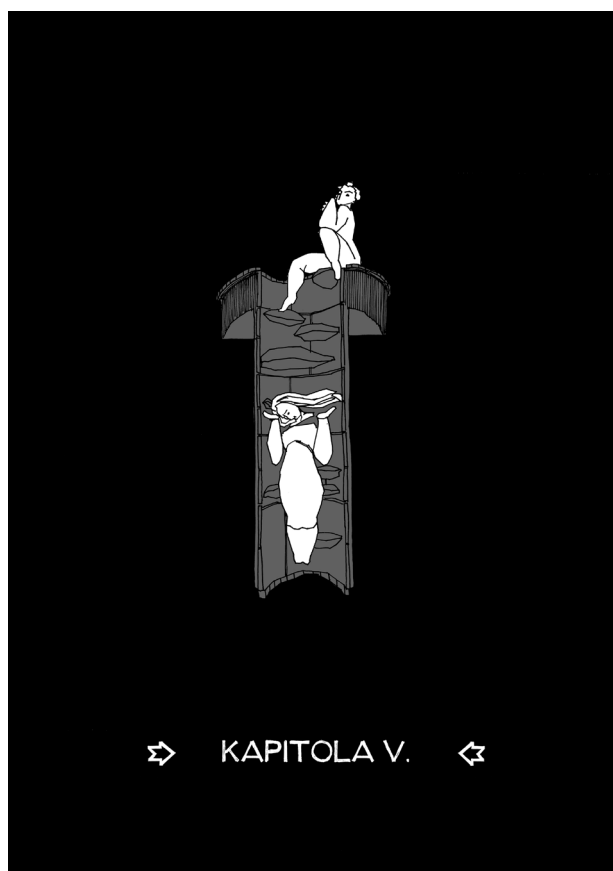
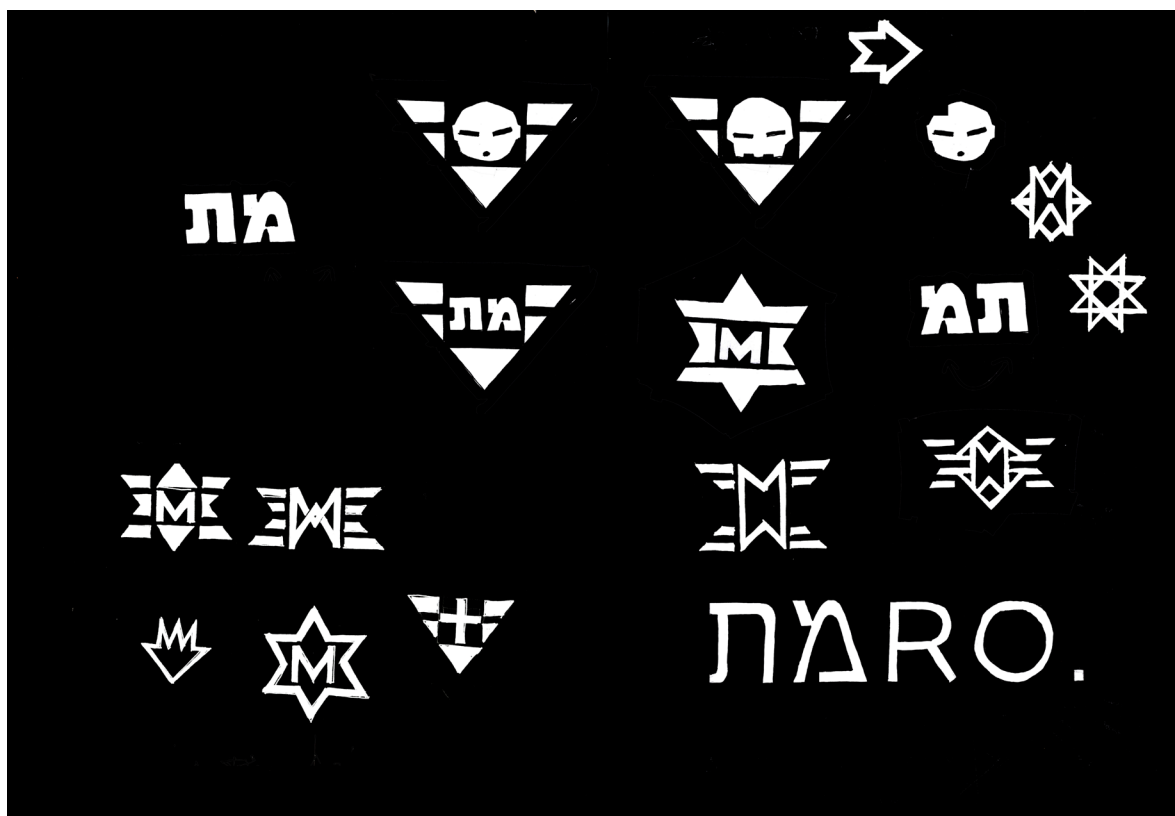


Příloha 3 - Ruční kresba stran



Příloha 4 - Úpravy v Photoshopu, vybarvení šedou

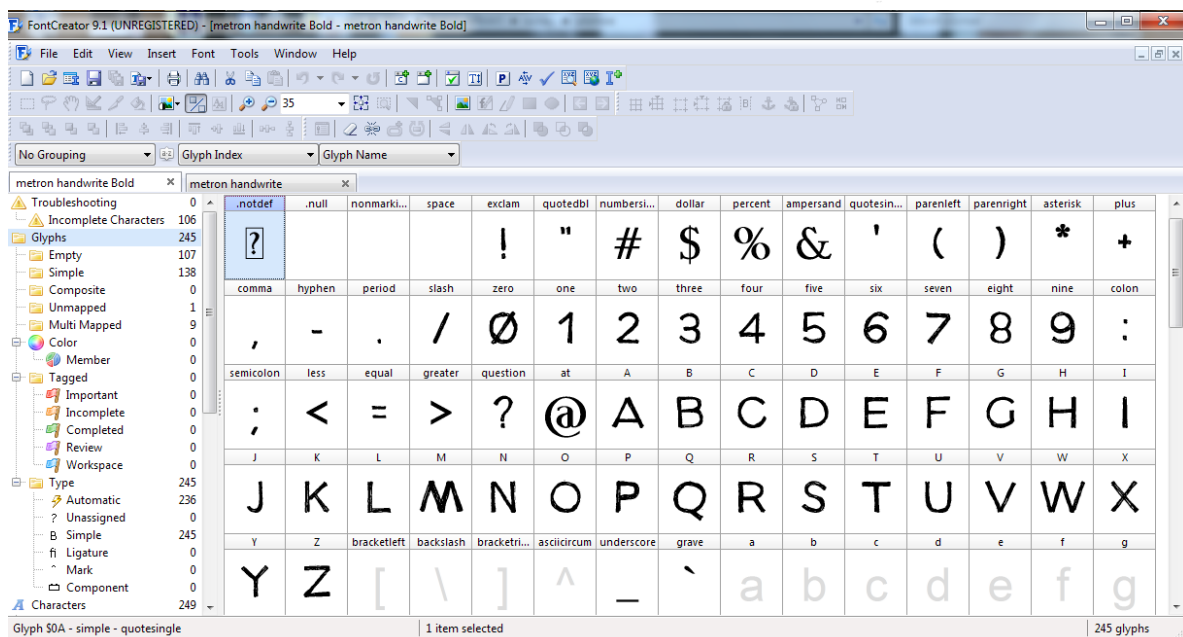




Příloha 6 - Tvorba ručního písma

Á B Č Ď É F G H Í J K L M Ň
 Ó P Q Ř ť Ů V W X Ý Ž
 1 2 3 4 5 6 7 8 Ø . : , ; " (! ?)
 + - * / = Š 9

Á B Č Ď É F G H Í K L M Ň
 Ó P Q Ř ť Ů V W X Ž
 1 2 3 4 5 6 7 9 Ø . : , ; " (! ?)
 + - * / = Ý Š J 8



Příloha 7 - Finální podoba knihy

