

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce
AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA
PRÁZDNINY

BcA. Tomáš Staněk

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění
Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Ilustrace

Diplomová práce

AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

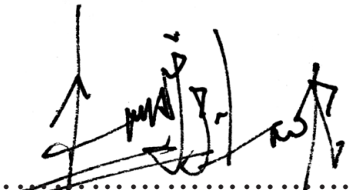
PRÁZDNINY

BcA. Tomáš Staněk

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

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracoval(a) samostatně a nejedná se o plagiát.

Praha, červen 2020



.....

podpis autora

Obsah diplomové práce:

- 1 Popis přípravy a reflexe procesu vlastní tvorby
 - 1.1 Rešerše zvoleného tématu a ideový vývoj
 - 1.2 Reflexe a dokumentace procesu tvorby
- 2 Popis výsledného díla a jeho využití
- 3 Zdroje
- 4 English summary
- 5 Seznam příloh

1.1 Rešerše zvoleného tématu a ideový vývoj

Ve své diplomové práci jsem se rozhodl shrnout a završit sedm let, během nichž jsem se na fakultě prakticky od nuly seznamoval s výtvarným uměním, kresbou a specificky s komiksem. Proto jsem se rozhodl ve své závěrečné práci příliš neexperimentovat a naopak se pokusit o jakýsi krystal své dosavadní tvorby na tomto poli. Jako médium jsem si tedy vybral klasickou komiksovou knihu a přibližně před dvěma lety začal přemýšlet, kterým směrem by se mohla diplomová práce tematicky a formálně ubírat.

Silný impuls přišel na jaře 2018, kdy jsem měl šanci přispět svým krátkým komiksem do antologie Rychlé šípy a jejich úžasná nová dobrodružství (Tomáš Prokůpek ed., Akropolis, 2018), a napadlo mě představit legendární chlapecký klub v současnosti jako partu writerů graffiti. Kromě několika zajímavých paralel mezi světem klubů a part Jaroslava Foglara a (polo)světlem pouličních crews, graffiti smeček a zábavy na hraně zákona mě k tomuto spojení vedla vlastní silná zkušenost s malováním na zdi. Sprej a tvarování písmen jsem objevil na prahu dospívání, o několik let dřív, než mě jakákoliv jiná forma výtvarného vyjádření byt jen trochu zajímala, a tím pádem ve mně několik let, strávených na nočních ulicích, s pochybnými kamarády po boku a v neustálém provokování hranice svobody, zanechalo velmi hlubokou stopu. Tu si v sobě nesu dodnes, a přišlo mi, že stojí za pokus vyrovnat se s ní v žánru, jenž je pro mě přirozený, tedy v komiksu.

Tomáš Prokůpek tehdy změnu Rychlých šípů na vandaly a kriminálníky nepodpořil, díky čemuž ve mně téma stále rostlo a promýšlel jsem jeho další a další aspekty, hledal různé paralely a vzpomínal na detaily z fascinujícího období, kdy se pražská mladá scéna scházela v centru města „na Scéně“, dnes na náměstí Václava Havla na piazzettě Nové scény Národního divadla. Po několika měsících jsem byl pro téma rozhodnut a dal se do práce na scénáři. Mým cílem bylo vzdát hold především atmosféře stínadelské trilogie, která nejenže mě v dětství formovala, ale svou tajemností a napětím ve vzduchu rovněž nejvíc připomíná dnešní noční pražskou ulici.

Postupoval jsem tak, že jsem hledal styčné body mezi stínadelskou ságou a vlastními zážitky a historkami, jež mi zůstaly z té doby. Proto jsem kromě opětovného přečtení trilogie nastudoval také knihu M. Dvorského Mýtus zvaný Stínadla (Nakladatelství Zdeněk Bauer, 2010), který se věnuje Foglarovým inspiracím a opěrným bodům ve skutečné Praze. Charaktery a vzájemné vztahy postav nebyly velkým oříškem, pět hrdinů „kladných“ z Klubu rychlých šípů (KRS crew) zápolí se třemi „pochybnými individui“ Bratrstva kočičí pracky (BKP crew), ve stínu se skrý-

vá velká hrozba Vontů (v mém komiksu reprezentovaných nácky). V tomto bodě bohužel paralela pokulhává, s čímž jsem si několik týdnů lámal hlavu, leč bezvýsledně. Zatímco ultrapravicové hooligans (i v jejich alkopunkové podobě) považují za „zákonné zlo“, vontská komunita je mnohem vrstevnatější. Její členové sice hrají podle svých pravidel, obrácených dovnitř čtvrti, zvenčí jsou Stínadla nepřátelská a nesrozumitelná, ale nereprezentují přímo zlo. Z toho důvodu by se jako její reprezentace lépe hodila suita světských nebo olašský klan, jehož \$1~S někteří členové jsou otevřenější než jiní, ale nade vším stojí síla tradice a vlastní zákony. Přiznám však, že jsem se rozhodl romskou rodinu do svého komiksu nezatahovat: jednak nemám s žádnou osobní zkušenost ani kontakt, jednak by to komiks mohlo utopit v kontroverzi, a tomu jsem se chtěl vyhnout.

1.2 Reflexe a dokumentace procesu tvorby

Po základním rozložení postav na Foglarově půdorysu následoval příběh sám (spoiler alert!). Jeho geneze by sama vydala na pět normostran, omezím se tedy na zmínku, že jsem chtěl od začátku nechat vypuknout konflikt uvnitř party (Červenáček zradil) a sledovat tak vztahy mezi hlavními postavami. Ač jsem původně touto cestou (jako již tolikrát) jít nechtěl, nakonec jsem si nemohl pomoci a neotisknout své ego do jedné z postav, jejíž optikou celý děj sledujeme a která nám odhaluje i mnohé pochybnosti, které v novém, úžasném prostředí vyvstávají. Pohledem k „Červenáčkově“ domů nahlížíme i odvrácenou stránku graffiti, například tedy vztah s milujícími rodiči, kontaminovaný lhaním. Právě takové tenze a pochybnosti (zjištění, že jeho noví kamarádi fetují, kradou... či měli sex s jeho prázdninovou láskou) vyvrcholí v to, že v závěrečné eskalaci násilí hlavní hrdina vyměkne a zavolá policii, což je v graffiti jakož i v jiných ilegálních společenstvích zradou a porušením základního kodexu. Tím odhalí, že celou dobu byl ve scéně vlastně jen na návštěvě a jako vyděděnec se vrací zpět do „normálního života“, respektive odjíždí na vysokou školu do Plzně. Příběh tak zachycuje jedny pomaturitní prázdniny, během nichž se hrdina začlení do subkultury, pozná a zažije něco magického, navždy formativního, aby za krátkou chvíli zjistil, že to „není pro něj“ a zhrzen odešel. Tím se do jisté míry „vypisují“ z vlastní historie kdy mi zkušenost s policií a výslechy a zjištění, s kým to vlastně sdílím celou předběžného zadržení, graffiti komunitu do jisté míry zošklivila.

Jak jsem již zmínil na začátku, chtěl jsem se držet svého přirozeného výtvarného projevu, takže černobílá lineární digitální kresba vlastně ani neměla alternativu. Z kresebného hlediska jsem zkoušel několik stylizací (viz obrázková příloha), vycházejících však vždy z realistického zobrazení, které mi dovoľovalo dopodrobna

popsat realie a prostředí. V tomto bodě stojí za to zmínit, že každý panel se odehrává na konkrétním reálném místě v Praze, na správných zastávkách jezdí správná čísla tramvají, slunce zapadá na západě atd. Tento „verismus“ či autenticita je pro mě o to důležitější, že chci stavět paralelu mezi skutečným městem v 10. letech tohoto století a Foglarovou fikcí o osmdesát let starší.

Po nakreslení první kapitoly původním, náročným stylem, jsem byl mj. z časových důvodů nucen navrhnout jednodušší a méně realistický způsob kresby, kde se stínování omezilo na jediný odstín šedé. Ve slabší chvílce jsem ze zoufalství nakreslil jednu stránku bez předkresu, od ruky přímo na bílou stránku, za necelé tři hodiny. Výsledný rukopis měl kupodivu větší energii než vyplávaná původní estetika, s nějakými úpravami jsem se ho tedy držel nadále. Během stostránkové anabáze se výraz ještě trochu posunul zpět k umírněnější lince i tvarosloví, takže jsem první kapitolu nakonec překresloval natřikrát. Mohl jsem si to ale dovolit díky jisté časové úspoře, v nejproduktivnějších obdobích jsem měl za 14 hodin kreslení za den hotové 3-4 stránky bez letteringu, což je terno.

2 Popis výsledného díla a jeho využití

Z hlediska layoutu a storyboardingu jsem se rozhodl pro konvenční mřížku vycházející z Fischerových komiksů Rychlých šípů, tedy 4 řádky dělitelné na 4 sloupce. Nakonec jsem přidal i dělení 3*3, takže panely mají mnoho možných formátů, drží se však základního gridu (viz obrazová příloha), který mi práci výrazně zjednodušil. Relativně nahuštěnou kresbu jsem pak nechával „dýchat“ na titulních stranách kapitol či v občasných větších záběrech, kdy půl stránky zabírá jediný motiv či panorama. Rytmus panelů jsem se snažil přizpůsobit situaci, například ve vizuálně zajímavých prostředích jsem používal střih „od aspektu k aspektu“ nebo v akčních scénách jsem použil pravidelnou mřížku a do ní vtisknul jednotlivé okamžiky, jako zachycené v adrenalinovém rauši.

Jedním z největších oříšků byl kupodivu lettering. Vzhledem k živé kresbě s přiznanou chybou i náhodou se systémová písma jevila jako příliš rigidní, dokonce i mé vlastní ruční komiksové fonty z dřívějších projektů celkový výraz umrtvovaly. Po několika marných pokusech jsem se odhodlal napsat všechny bubliny ručně, což se ukázalo jako značná výzva – nejen z hlediska času a nervů, ale též udržení čitelnosti. I přes snahu jsem nebyl s to udržet jednotný rukopis a stupeň, o prokladu a prostrkání ani nemluvě. Digitální kresba mi nakonec byla spíše překážkou, protože kvůli možnosti zoomu jsem většinu textů napoprvé udělal v tisku nečitelně malou. Takže i lettering nakonec vznikl nadvakrát a u příštího projektu takového rozsahu si ho dopředu lépe promyslím.

Až ve chvíli, kdy jsem měl celý příběh nakreslený, jsem začal řešit finální úpravu. Formát A4 odpovídá časopisu XRXMAG, jehož jsem redaktorem, rozhodl jsem se tedy udržet i sešitovou vazbu – mimo jiné i pro její snadnější výrobu ve vlastním nákladu a jistý charakter „nízkého“ média: koneckonců i původní Rychlé šípy vycházely jako jednostránkové přílohy a čtenáři je sbírali v deskách. Prvotní plán byl udržet i třídílný formát Foglarovy stínadelské ságy, to se však brzy ukázalo jako nereálné i přes čas navíc, který jsem získal prodloužením studia. Něco přes 110 stran samotného komiksu jsem nakonec doplnil zhruba 10 stránkami bonusů, kromě soundtracku ke stažení také skicákem. O graffiti rukopis a styl členů KRS party se totiž postarali kromě mě i moji čtyři kamarádi, s nimiž jsem graffiti v různých obdobích maloval – na místo, kam se v komiksových albech dávají autorovy skici charakterů a obálky, jsem tedy umístil skicák členů virtuální crew KRS, do nějž přispěli mí drazí přátelé. Výsledných bezmála 130 stran (vč. titulu, tiráže atd) pak bylo nutno rozdělit na dvě části, pojaté jako dva prázdninové měsíce červenec a srpen. V prvním díle popisují vznik party, nastiňují vzájemné vztahy a čtenáře uvádím do situací, které kolem graffiti vznikají. Na konci prvního dílu se objevuje krize (ježek v kleci na zdi domu) a ve druhém pak vír událostí komplikuje vztahy pěti přátel, situace se hrotí do extrému a jde „o kejhák“, čímž si připravují podmínky pro katastrofu, kdy se charakter nejmladšího člena dostane pod neúnosný tlak.

Výsledná dilogie tak funguje na dvou rovinách: jako autobiografické „psychologické drama“, tedy žánr v komiksu populární spíše v posledních dekadách, a zároveň jako fanouškovská parafráze. Druhá poloha je z mé strany vnímána jako spíše pokleslý, lehce brakový a zábavný žánr, který balancuje na pomezí hommage a láskyplné parodie. Přitom bych ale (nerad) nechtěl, aby vyzněla ironicky nebo dokonce ikonoklasticky, protože Foglarův étos považuji za svým způsobem nadčasový a za jakýsi univerzální morální vzor chování, který moje generace od svých předků zdělila a považuji tedy za férové, vyrovnat se s ním podle nejlepšího vědomí a svědomí. Například s nějakým osobním vkladem, který by motiv kamarádství a honby za dobrodružstvím zpřítomnil a umožnil tak předávat tyto hodnoty dál nikoliv jako mumifikované relikvie, ale jako důležitou součást života mladého muže, kterou si v sobě lze nést dál životem nezávisle na věku.

3 Zdroje

MCCLLOUD, S. Jak rozumět komiksu? Praha: BB art 2008. ISBN 978-80-7381-419-9

DVORSKÝ, M. Mýtus zvaný Stínadla. Praha: Nakladatelství Zdeněk Bauer 2010. ISBN 978-80-904272-2-8

FOGLAR, J. Rychlé šípy. Praha: Olympia 1998. ISBN 80-7033-977-2

FOGLAR, J. Dobrodružství v temných uličkách. Praha: Olympia 1990. ISBN 27-023-90

PROKŮPEK, T. Rychlé šípy a jejich úžasná nová dobrodružství. Praha: Akropolis 2018. ISBN 978-80-7420-211-2

4 English summary

To summarise the knowledge and skill I have gained during seven years of illustration studies, I have decided to stay in my comfort zone and natural habitat – therefore my diploma work happened to be an author's graphic novel titled „Summer break“. The story – long story short – captures one youngster's after-prom holiday, during which he catches up with one of Prague's local graffiti crews and experiences situations he has only dreamt of so far. Night street parties, illegal actions and adrenaline lifestyle seem to be exactly what he was looking for, but the beef with rival crew escalates to levels too violent for his character. After conflicts with police and nazi hooligans, relationships within the main crew start to get tense, and we witness some disillusion of the principal character.

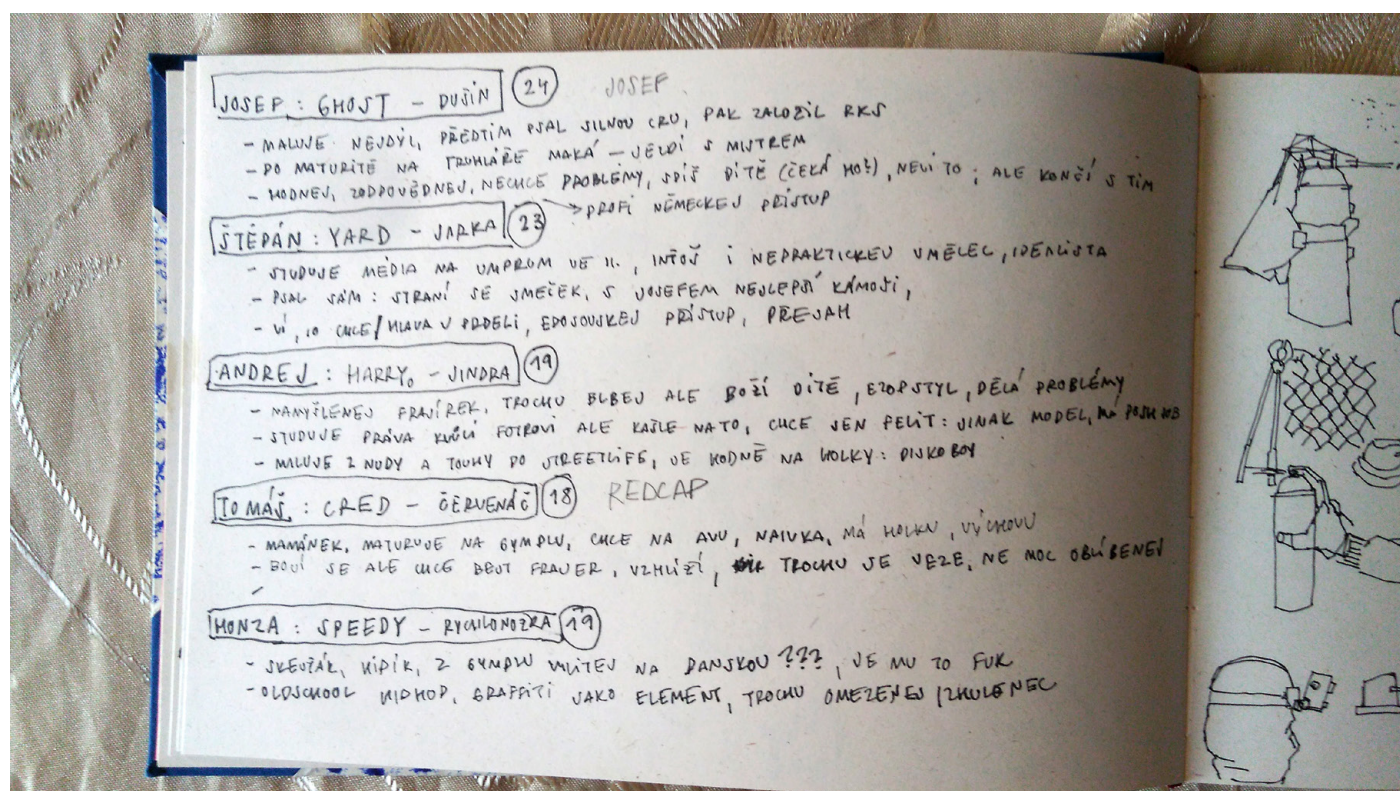
The layout of characters, elements of the story and situations pay homage to the legendary Czech author of boy scouts novels, Jaroslav Foglar, whose trilogy „Adventure in the dark streets“ was formative for many boys and young men for the past 80 years. The facts and present-day atmosphere of nocturnal Prague are derived from my personal memories since the whole story is partly based on my own experience and contains autobiographical elements.

Regarding the form, my diploma work contains two parts, both around 65 pages, titled July and August, of the format A4. The drawing itself is linear, stylised yet realism-based, wholly done in Adobe Photoshop. The only colours used are black, white and 50 % grey. Also, the layout of the pages is merely moderate, held within a grid of 3*3 and/or 4*. In order to give the reader a chance to relieve, pages or halves with only panorama or lyrical sights are used generously. The lettering has been made manually, for the handwriting seemed to fit the overall expression of linear, relaxed and dynamical drawing. The narration is accompanied by bonus materials such as soundtrack or sketchbook of the virtual crew. For the graffiti handstyle of the main characters, four of my graffiti colleagues provided their sketches of characters' nicknames.

5 Seznam příloh

- 1 Rozpis charakterů
- 2 – 4 Skici charakterů
- 5 První návrh storyboardu
- 6 – 7 Storyboard
- 8 Pomocný grid
- 9 Lineární kresba
- 10 – 11 Srovnání první a finální verze kresby
- 12 – 13 Ukázky dvoustránek

1 Rozpis charakterů (foto: vlastní)



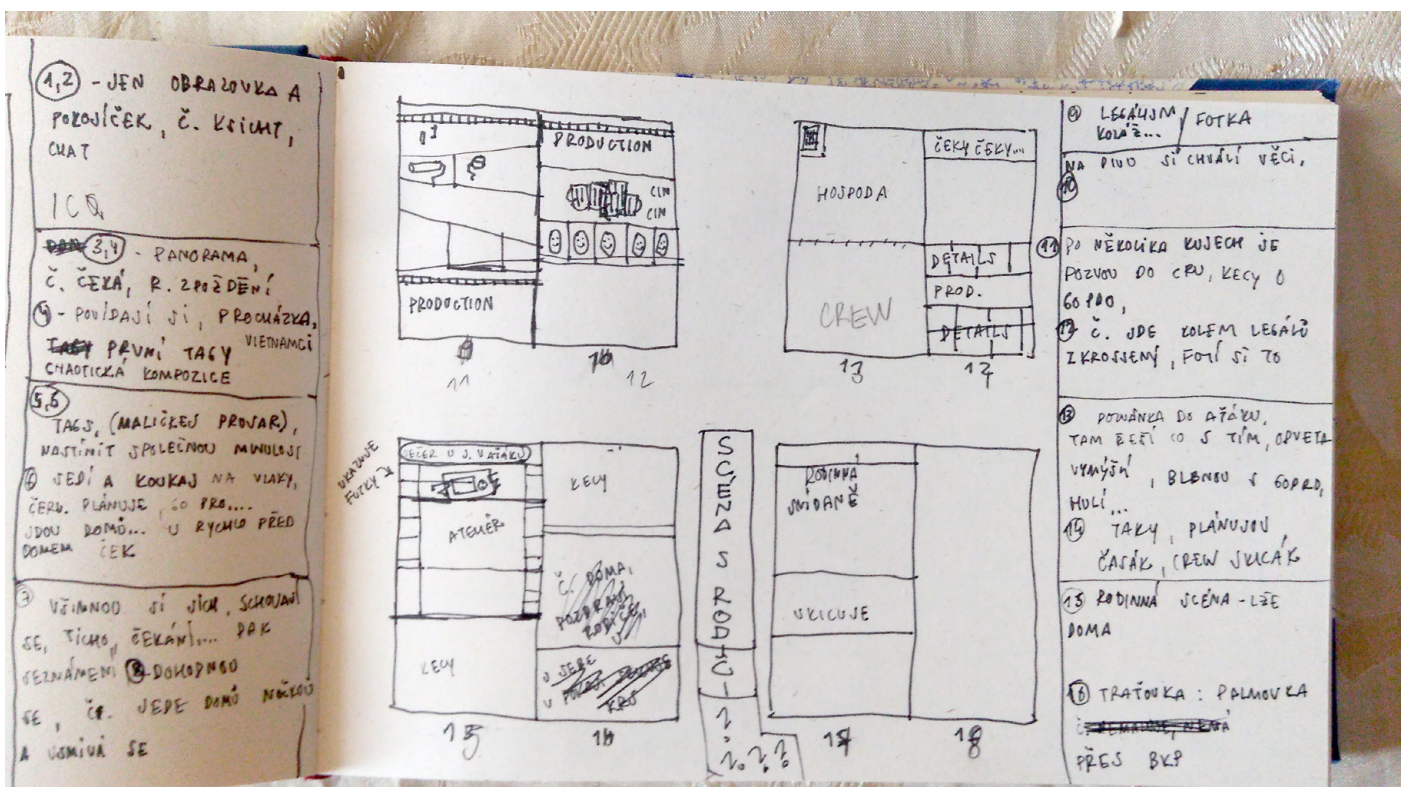


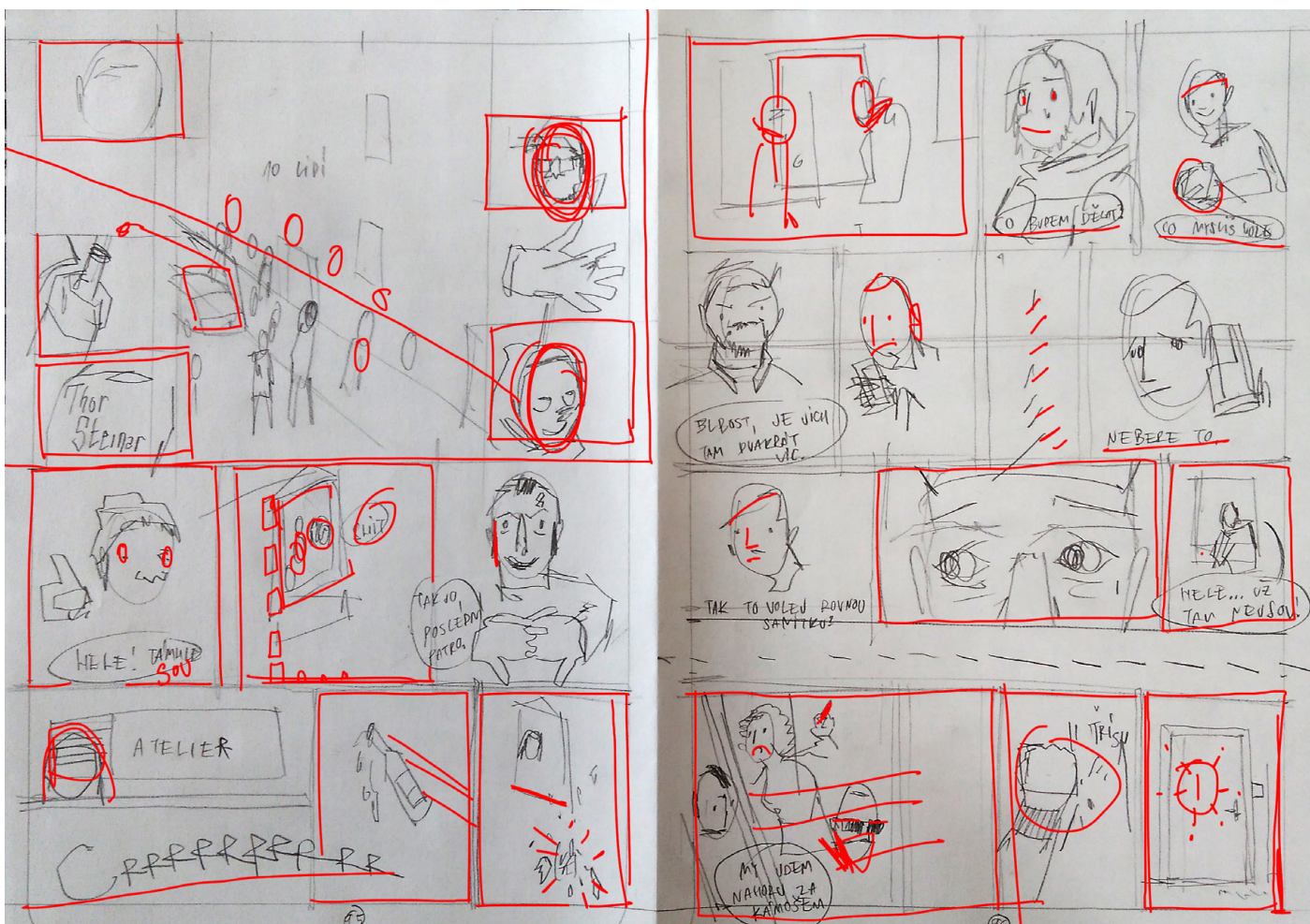
2, 3 Skici charakterů (foto: vlastní)



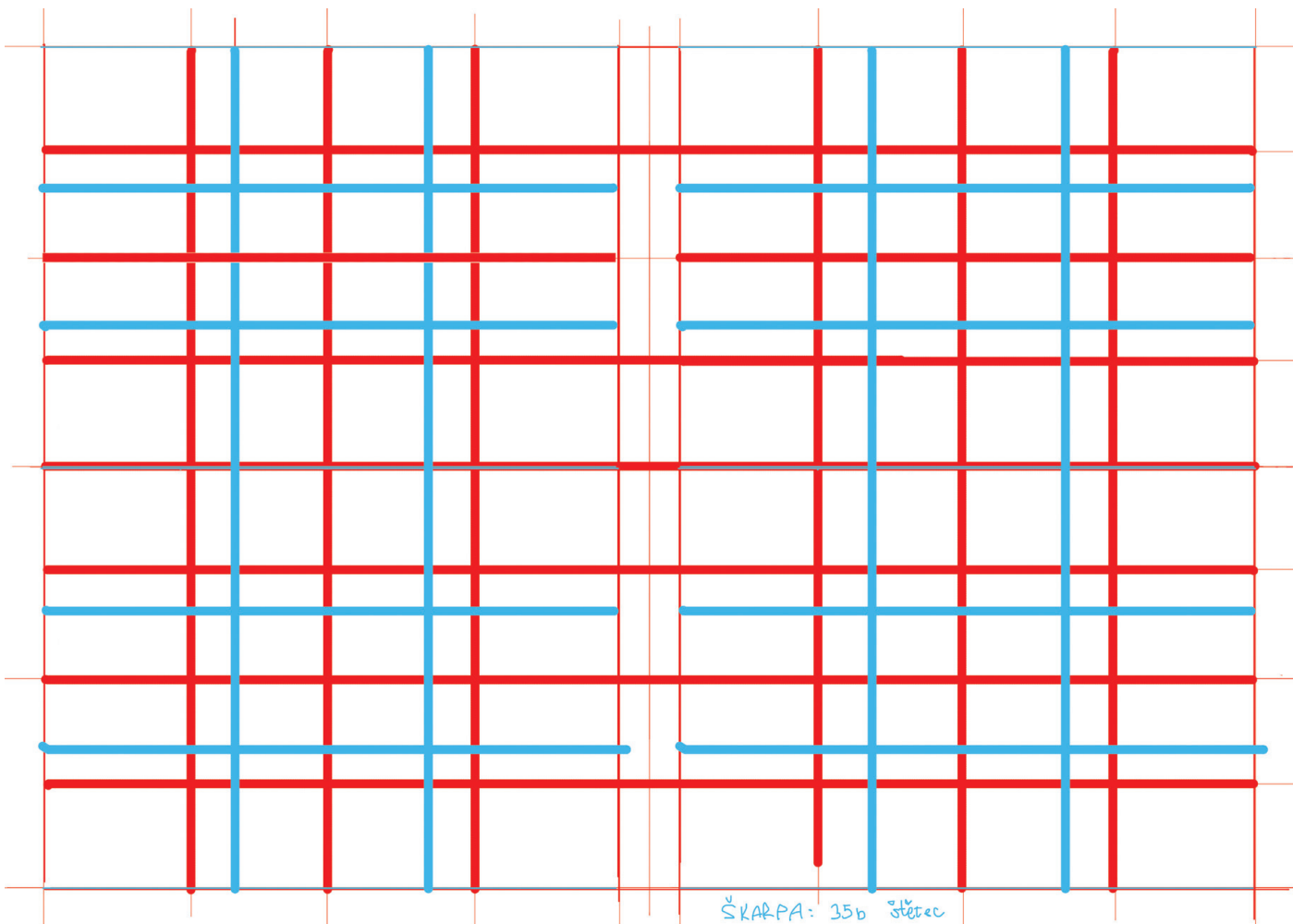
4 Skici charakterů (foto: vlastní)

5 První návrh storyboardu (foto: vlastní)



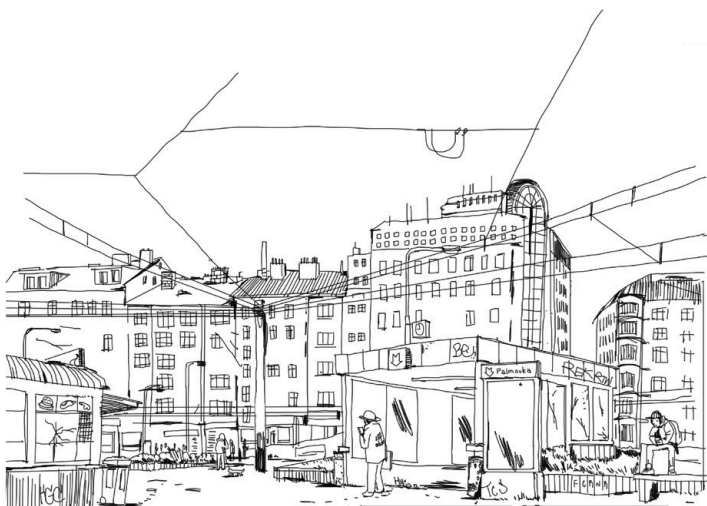


6, 7 Storyboard (foto: vlastní)



ŠKARPA: 35b vřetec

8 Pomocný grid (foto: vlastní)
 9 Lineární kresba (foto: vlastní)

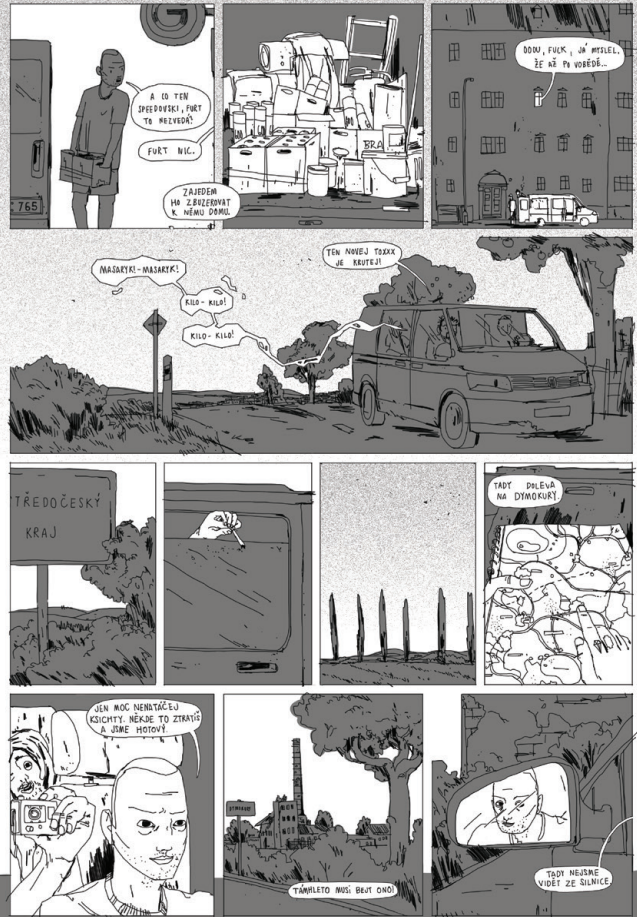




10, 11 Srovnání první a finální verze kresby (foto: vlastní)



KAPITOLA SEDMÁ



12, 13 Ukázky dvoustránek (foto: vlastní)

