

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

Bakalářská práce

**EXPERIMENTÁLNÍ KOMIKSOVÁ KNIHA
Assel Tleuova**

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 Mediální a didaktická ilustrace

Bakalářská práce
EXPERIMENTÁLNÍ KOMIKSOVÁ KNIHA
Assel Tleuova

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch

Katedra designu

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2015

Prohlašuji, že jsem práci zpracovala samostatně a použila jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2015

.....
podpis autora

OBSAH

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

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Celé tři roky studia byla pro mne výzvou a svého druhu experimentem. Hledala jsem se v různých stylech a technikách, zkoušela jsem zpracovat různá témata a mohu říci, že v diplomové práci jsem spojila vše, co jsem znala, znám, to co se naučit chci a čím se chci v budoucnu zabývat. Neméně důležité je zmínit projekty, které mne na uvedenou cestu přivedly. Své studium jsem zahájila na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara (v té době to byl ještě Ústav umění a designu) se specializací Kniha a tvarování papíru.

1.1 UUD

V průběhu prvního semestru v rámci klauzurní práce jsme měli vytvořit knihu, která bude věnována naší fakultě. Zkusila jsem ukázat vše, s čím se mi asociuje škola, a ve výsledku jsem vytvořila knihy tři. V první knize byly interiéry fakulty (nová budova, která je velmi zajímavá svým výjimečným uspořádáním ateliérů, studií a dílen a která působí jako továrna na umění, která nikoho neponechá lhostejným), ve druhé knize se nacházely portréty lidí, kteří mne obklopovali v průběhu prvního semestru (první zkušenosti s koláží, kombinace obrázku a fotografie), a ve třetí knize se nacházely ilustrace pracujících lidí, tedy jak samotná budova plní svoji funkci: zde lidé pracují a tvoří. Pro všechny tři knihy jsem vyrobila podstavec s logem ústavu. Jako dodatečný úkol jsem si vybrala ilustrace k písni české skupiny Traband s názvem Vlaštovky. Řešení tohoto úkolu mělo velký vliv na moji bakalářskou práci, protože i její podstata vychází z písňových textů. Píseň Vlaštovky je velmi jemná, proto jsem se snažila zprostředkovat a předat její obsah prostřednictvím papíru. Naskenovala jsem různé rostliny na scanneru. Potom jsem skeny vytiskla na obyčejný pevný papír a namáčela listy v čaji. Barva se rozpouštěla, papír získával krásný hnědý odstín a já jsem již malovala bílou a šedivou tuží na tento podklad.

1.2 Změna specializace

Nehledě na to, že studium mne bavilo, stále jsem měla pocit, že bych se chtěla více zabývat ilustrací, než samotnou knihou jako objektem. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla přestoupit na Mediální a didaktickou ilustraci.

1.3 Řeky Plzně

Ihned po zadání úkolu jsem přemýšlela, jak toto téma nejlépe uchopit, najít si vlastní cestu. Tématika plzeňských řek mi nebyla příliš blízká, protože jsem se narodila a vyrostla v Kazachstánu.

Nakonec jsem si za téma zvolila “Vzpomínky”, trochu melancholické a smutné vzpomínání na můj rodný dům, což se dosti odrazilo na charakteru ilustrací. Ilustrace jsem vytvářela kombinovanou technikou: akvarel a tužka. V průběhu práce na tomto projektu jsem se také poprvé setkala s typografií. A byla to zároveň moje první neobvyklá zkušenost s využitím typografie jako součásti ilustrativního řešení.

1.4 The boy who drew cats

Tuto práci považuji za předobraz své bakalářské práce, protože v průběhu přípravy jsem se ustálila na určitém stylu, který velmi silně ovlivnil i styl bakalářské práce. Ilustrovala jsem národní japonskou pohádku The boy who drew cats. Japonsko mě velmi zajímá, jeho historie, tradice, filosofie a samozřejmě umění. Jejich měkké, delikátní linky, okouzující kolorit, originální detaily u mne vždy vyvolávaly nadšení. Ilustrace byly realizovány smíšenou technikou. Pro malbu pozadí jsem využila akrylové barvy a pro krajiny a detaily, na které jsem chtěla koncentrovat pozornost, jsem použila obyčejnou tužku a metodu stínování. Také jsem poprvé zpracovávala celou knihu v klasickém smyslu jejího chápání, tzn. řešení obalu, předsádky, titulu a tiráže včetně řešení veškerých nezbytných formálních záležitostí, dále zpracování textu, příprava k tisku, atd.

1.5 Fears

Chtěla jsem vytvořit něco úplně jiného, než co jsem vytvořila dříve, a kniha Fears byla svého druhu experimentem. Za prvé se jednalo o velmi zajímavou práci s lidmi. Ptala jsem se lidí různého pohlaví, věku, sociálního statusu na to, čeho se nejvíce bojí. Odpovědi dojímalý, rozesmály, nutily se zamyslet, vystrašily, ale žádná odpověď mne nenechala lhostejnou. Někdo se bál, že dostane chuť na sladké a veškeré obchody v okolí budou zavřené, někdo se bál, že se zblázní a nevšimne si toho. Ilustrace byly vytvořeny aplikací bílého papíru na černý kartón. Různé detaily byly rozmístěny na různých úrovních, aby vznikl dodatečný objem. Následně byly veškeré aplikace vyfoceny a samotné fotografie se staly součástí knihy. Samotný proces práce se mi velmi líbil, nicméně výsledek mne osobně, bohužel, velmi rozčaroval.

1.6 Bahno, Bída, Bohémové

Následující projekt, na kterém jsem pracovala, byl projekt Pavla Anděla s názvem Bahno, Bída, Bohémové. Tohoto projektu se v rámci ateliéru účastnilo mnoho studentů. Skupina, do které jsem patřila, zpracovávala exteriér Papírny. Toto byla nezapomenutelná zkušenost, protože ještě nikdy jsem tak těsně nepracovala v týmu a taky nikdy jsem nedostala natolik rozsáhlý úkol - vytvořit exteriér celé budovy. Uvedený úkol byl velmi složitý, protože existovalo omezení v podobě určitých, předem zadaných hranic, navíc bylo nutné řídit se názorem nejen vedoucího projektu, který měl svoji představu o tom, jak to celé musí vypadat, ale i korigovat své názory s ohledem na názory jiných účastníků projektu.

1.7 Ostatní práce

Kromě klauzurních prací bylo vypracováno velké množství semestrálních úkolů. Velmi se mi líbilo pracovat nad grafickými úkoly: logotypy, plakáty, kalendáři. Při práci nad těmito úkoly jsem mohla využít veškerý můj zájem o grafický design a zájem o práci s

grafickými programy. Ráda bych zmínila i svou práci na výtvarném řešení výkladních skříní.

Dvakrát jsem vytvářela výkladní skříně obchodu Profimed, jednou v rámci vyhlášeného městem výběrového řízení, podruhé v rámci praxe. Zajímavé bylo pracovat s prostorem, s ohledem na specifickou obchodu, pracovat s lidmi a zohledňovat jejich přání.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Téma své bakalařské práce jsem vybírala na základě své lásky k experimentům, a vždy bylo zajímavé vyzkoušet sama sebe v něčem novém. Velmi se zajímám o módu jako o jev, o umění, o sociálně-psychologický fenomén. Otevřenost, mobilita a dynamika módy nemůže neinspirovat. Proto jsem dostala nápad spojit dvě věci, o které se zajímám: ilustrace (v tomto konkrétním případě komiks) a módu. Důraz je kladen na užití sekvenčního média netradiční cestou, s využitím širokých možností kombinovaných technik.

Kromě Japonska mám také velmi ráda Island a právě Island se stal inspirací pro moji diplomovou práci. Daleká země, odloučená od uspěchaného světa, který se zabývá pouze získáváním peněz - v této zemi jako by vše zamrzlo, čas přestal běžet, neexistují roční období, všechno je takové krásné. Je to země tvůrčích lidí - každý pátý obyvatel země je spisovatel, který napsal alespoň jednu knihu, v zemi je nejvíce hudebníků v přepočtu na počet obyvatel. Okouzující příroda - takovou přírodu nikde jinde na světě nevidíte - země ledu a ohně, země ledovců a sopek, gejzírů, lišejníků a nepopsatelných západů slunce.

Komiks je inspirován písněmi islandské indie/folk skupiny Of Monsters and Men a islandskými pohádkami. Většina islandských pohádek jsou pohádky-pověsti nebo pohádky-báje, ve kterých se mluví o konkrétních lidech a činech, pohádky o zvířatech se nevyskytují vůbec. Základními postavami islandských pohádek jsou obyčejní lidé (venkované), čaroději, kněží, trpaslíci - trollové a elfové, takzvaní "utajení obyvatelé" (isl. huldufólk), takzvaní "lidé nacházející se mimo zákon" (isl. útilegumadur), a dále duchové a přízraky.

3 CÍL PRÁCE

Mým hlavním cílem bylo vytvořit něco zcela nového a neobvyklého. Pokusit se spojit všechno, co mám ve světě umění ráda, navíc s maximálním sebevyjádřením. Chtěla jsem použít veškeré druhy tvorby, které jsou mi blízké a dostupné: módu, ilustraci, komiks, fotografii, typografii... A spojit je do harmonického celku.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Příprava k vypracování bakalářské práce začala vyhledáváním materiálů. Již jsem věděla, že chci vytvořit komiks na základě islandských pohádek, ale jejich specifická brzdila veškerý proces. Jednalo se o to, že jedním z hlavních rysů islandských pohádek je jejich nepředvídatelnost od samotného počátku do konce. Velmi často se hlavní postava několikrát v průběhu pohádky mění a probíhají neočekávané události, které často vycházejí mimo rámec dějové linie a jsou nadbytečné. Například v pohádce "Helga dcera staříka" (isl. Helga karlsdóttir) umírající stařenka daruje dceři magické šídlo, které umí mluvit slovo "ano", které následně sehraje nezanedbatelnou roli: pomáhá dívce zbavit se útoku se sexuálním podtextem ze strany svého otce. V průběhu pohádky dívka otěhotní a porodí syna, což nemá žádný vliv na smysl a vyústění pohádky. Na konci příběhu zve dívka na pomoc trpaslíka, se kterým se seznámila uprostřed pohádky. Místo trpaslíka však přilétá na pomoc pták, který se ve vyprávění objevuje poprvé.

V islandských pohádkách, na rozdíl od pohádek jiných národů, není vždy vyprávěno o boji dobra a zla, a pokud se i něco takového objevuje, pak často vítězí zlo, ve velkém počtu islandských pohádek hlavní hrdina na konci pohádky dokonce umírá. Většina islandských pohádek nemá hlubší smysl. Islandské pohádky to jsou spíše vyprávění o zajímavých událostech, které se staly dříve a které byly předávány v ústní podobě z generace na generaci.

Proto jsem potřebovala něco v podobě jakési kostry, aby v komiksu byla odpovídající posloupnost a smysl. Takovou kostrou se stala hudba, samozřejmě také islandská. Já jsem se do hudby zaposlouchávala a překládala texty písní, které byly dosti abstraktní, tedy jsem vše přetvořila podle sebe a z veškerých pohádek, které jsem přečetla, jsem vytvořila části jednoho příběhu. Komiks sestává z 8 příběhů a každý příběh je pohádkou, kterou jsem si vymyslela na základě jedné z písní. Pohádky jsou shrnující, založené na tradičních islandských pohádkách a jsou adaptované pro komiks. Všech 8

příběhů vytváří jeden velký komiks. V komiksu jsou přítomny klasické prvky islandského folklóru jako trollové, duchové, příšery a přízraky.

5 PROCES TVORBY

Proces realizace byl započat vytvořením storyboardu a rozpracováním jednotlivých postav. Po konečném určení počtu příběhů, schematického rozdělení jednání a událostí, jsem přistoupila k detailnějšímu propracování jednotlivých postav. Poté, co byly veškeré osoby a storyboardy schváleny, bylo potřeba vše přenést na látku takovým způsobem, aby nedošlo ke ztrátě posloupnosti komiksu a veškeré příběhy byly čitelné a pochopitelné. Vyzkoušela jsem několik metod, nejsmysluplnějším se mi zdálo sešít veškeré části v měřítku 1:1 z bílé pevné tkaniny (pro tento účel jsem vybrala bílý novotín v gramáži 120). Oblečení jsem vymyslela sama, podmínkou byla funkčnost: oblečení muselo být jednoduchého střihu, aby nepřekáželo komiksu. Proto součástí kolekce byl kabát, šaty, topy a sukně velmi jednoduchého a striktního střihu. Neměla jsem velké zkušenosti s šitím, proto jsem absolvovala zrychlený kurs střihu a krejčovství a ušila jsem zkušebních 8 kusů. Na již ušité výrobky jsem nanášela komiks, držela jsem se stanovené linie a logiky, aby byla pochopitelná posloupnost a komiks bylo možno číst. Vyzkoušela jsem velké množství technik, než jsem zvolila finální verzi. Mezi základními technikami jsem vyhodnocovala malbu na látce a vyšívání. Malba na látce mi nevyhovovala z hlediska trvanlivosti, při manipulaci se barva odlupovala a konečný výsledek neodpovídal mým představám. S pomocí vyšívání se nedařilo propracovat detaily, jako například výrazy postav, atd. Ve výsledku jsem zvolila metodu tisku na látku. Rozebrala jsem veškeré dříve sešité kusy, jednotlivé díly byly výborným základem pro obrázek. Přenesla jsem jednotlivé díly na papír, přenesla jsem obrázky a tím jsem se vyhnula riziku, že v průběhu tisku něco nebude lícovat nebo bude vytisknuto nesprávně. Veškeré obrázky byly vypracovány akrylovou barvou a v měřítku 1:1 vůči výrobkům. Dále jsem veškeré obrázky naskenovala a připravila je k tisku na látku. Bohužel tisk na látku není v ČR příliš rozvinut a veškeré firmy, které se tím zabývají, mají dosti vysoké ceny. Poradili mi několik firem v polském městě Lodž. Jednu z nich jsem si vybrala a rozhodla jsem se tisk provést v Polsku, sama

jsem do Polska odjela, abych mohla zkontrolovat veškerý postup (veškeré zkušební tisky, které mi byly zasílány byly o mnoho tmavší, než mé výchozí originály). Pro tisk jsem si vybrala látku Blackout, látka je velmi hustá, důvodem je, aby držela tvar mých modelů, má krásný ušlechtilý lesk. Když bylo vše vytištěno, zbylo pouze vystřihnout jednotlivé díly stříhu a sešít je, s ohledem na veškeré nuance zpracování švů, pásků, nabírání a zášivek. Když jsem byla s šitím hotova, přistoupila jsem k závěrečným etapám - focení oděvů, zpracování fotografií, typografie, úprava fotografií a příprava k tisku, výběr papíru a vytvoření obálky knihy.

6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Myslím si, že celý proces vytvoření byl specifický, ale zvláště bych vyzdvihla tisk na látku, protože s tímto druhem tisku jsem se dříve nikdy nesešla. Transferový tisk je technologie s výbornými vlastnostmi, je trvanlivý, dobře drží, je stálobarevný. Pro transferový tisk je možné vybírat ze speciálních fólií, které nabízejí široké škály barev. Na plotteru se vyřeže požadovaný obrázek a následně se zažehlí pomocí termolisu při teplotě 150 °C a za stanoveného tlaku.

7 POPIS DÍLA

7.1 Dirty Paws (dlouhý kabát bez rukávů)

Děj probíhá v pohádkové zemi se zasněženými horami a lesy. Příběh vypráví o jednom obyčejném chlapci a jeho ne úplně obyčejným příteli. Celý příběh začíná okamžikem, kdy otec daruje chlapci k narozeninám klec s podivným stvořením. Chlapec tuto zvláštní bytost pojmenuje Furry Paws, protože stvoření má všechny tlapky měkké. Chlapec i Furry Paws se velmi rychle skamarádí a od té doby dělají všechno společně.

7.2 Little Talks (krátká sukně s vysokým pasem)

Jak chlapec rostl, tak rostlo i stvoření Furry Paws, stvoření se změnilo v krásnou bytost s měkkými tlapkami, černou srstí, dlouhými černými chlupy a hlubokými modrými očima. Žili společně, vzhlíželi se jeden v druhém, vše prožívali společně. Ale jak čas běžel Furry Paws přestalo bavit žít v prázdném a starém domě. Chtěla opustit svoji těsnou klec a uvidět svět. Jednou v noci, když chlapec spal, odešla z klece vstříc dobrodružstvím. Mrzelo jí nechat chlapce samotného, ale zůstat s ním dále již nemohla.

7.3 Mountain Sound (krátký kabát s rukávy $\frac{3}{4}$)

Když Furry Paws letěla nad poli a lesy všimla si, že nebe neočekávaně ztemnělo a schovalo se za horou, snažila se pochopit, co se děje. Uviděla celé hejno ptáků a roj včel, které mířily k sobě navzájem. Včely vyhlásily válku ptákům, protože chtěly samy vládnout celému nebi. Včel bylo o mnoho víc, včely dávaly žihadla ptákům a ptáci prudce padali mrtví na zem. Furry Paws nemohla strpět takovou nespravedlnost a rozhodla se pomoci ptákům, jedním máchnutím své blyskavé srsti zvrátila boj a ptáci získali převahu. Ptáci vyhráli a ptačí král osobně poděkoval Furry Paws. Furry Paws pokračovala dále ve své cestě za slavnostního zpěvu ptáků.

7.4 Beneath My Feet (krátký top bez rukávů)

Furry Paws letěla nad mořským pobřežím a všimla si, že se ve vodě někdo topí. Furry Paws se vydala na pomoc. Topil se troll. Furry Paws ho vytáhla na břeh a když si troll odpočinul, pak jí vyprávěl svůj příběh. Došlo k tomu, že ho vyhnali ze země trollů proto, že nebyl jako všichni ostatní - narodil se zářivě oranžové barvy. Několik let prožil sám, potuloval se v různých zemích, cítil se velmi osamělý a smutný, a když neviděl smysl své další existence, rozhodl se, že se utopí. Řekl, že když ho Furry Paws zachránila, jako by popadl druhý dech a rozhodl se, kolik by to nestálo, stát se šťastným. Poděkoval jí a odešel pryč, Furry Paws letěla dál.

7.5 Silhouettes (krátký top bez rukávů)

Furry Paws pokračovala v letu a celou dobu vzpomínala na toto setkání s trollem. Byl moc osamělý a chtěl najít někoho, kdo by ho pochopil a přijal. Začala přemýšlet, o co přišla ona, vždyť ona měla někoho takového. Toho, kdo jí chápal, rozuměl, miloval a chránil. Nadešla noc a svět už nevypadal tak překrásně. Zdál se zlým, nebezpečným, plným různých příšer, které ji chtěly roztrhat na kousky. Našla si útulné místo v malinké jeskyňce a usnula, ale zatřásla se vždy, když uslyšela jakýkoliv šelest a přála si vrátit se domů.

7.6 Yellow Light (dlouhé šaty na zem, s krátkými rukávy)

Když se vzbudila po strašné noci, Furry Paws se rozhodla se vrátit, ale úplně zapomněla cestu zpět domů. Ztratila se v čase, dlouho bloudila snažíc se najít něco známého. Jednou, když už zcela ztratila naději, si všimla malých žlutých světýlek, které vytvořily řadu a tancovaly, jako by jí napovídaly, kudy má jít. Rozhodla se, že nebude ztrácet čas a vypravila se za těmito světýlky. Nevěděla, co to bylo za světýlka, ale když za nimi letěla několik dní, začala poznávat hory a lesy. Už byla blízko u svého domu.

7.7 King And Lionheart (dlouhá nadýchaná sukně)

Když Furry Paws uviděla známý dům, který jako by byl schovaný

před cizími očima, vyděsila se, protože uviděla, že dům hoří. Všude byli zelení hadi, s jejichž útoky se setkávala po celé zemi. Hadi zabíjeli, zapalovali a ničili. Aniž by čekala jedinou sekundu, vrhla se zachraňovat svého přítele a svůj dům. Rozhořel se boj a nehledě na to, že jich bylo mnoho, dokázala nad nimi zvítězit. Když se otočila, uviděla, že se dům řítí k zemi a chlapec vylétává z okna, ale Furry Paws ho ještě stihla zachránit. Seděli společně na zemi, dívali se na svůj zničený dům, na oheň, který byl všude, na mrtvé hady a mlčeli. Nepotřebovali nic říkat, protože všechno bylo jasné. Dál již půjdou společně.

7.8 Lakehouse (krátké šaty s krátkými rukávy)

Starý dům byl zničen, bylo třeba najít nové místo, postavit nový dům a začít vše z čisté stránky. Veškeré prohřešky byly odpuštěny a zapomenuty, před nimi byla světlá budoucnost, kterou bude Furry Paws a chlapec budovat společně.

7.9 Technika

Komiks byl vytvořen akrylovou barvou, převážně ve studených tónech, což odpovídá prostředí Islandu. Celý komiks byl zpracován ve stylu, který je mi velmi blízký. Nekladla jsem si za cíl vytvořit něco velmi realistického. Obrázky jsou jednoduché, dokonce bych řekla, že svým způsobem dekorativní, za použití čistých barev.

7.10 Focení, příprava k tisku, tisk

Kniha byla vytištěna ve třech výtiscích ve formátu A3. Kniha obsahuje fotografie oblečení na světlém bílém pozadí s betonovou podlahou, aby mohl divák maximálně soustředit svou pozornost na oblečení. Jako model byla zvolena kazachstánská modelka Aigerim Otarbaeva, fotografoval Jevgenij Polušin. Aby bylo možno doplnit některé obrazy, sešila jsem několik blůz a sukní jednoduchého střihu, bílé barvy. Na očích modelky jsou bílé linky, řasy nalíčený bílé, což připomíná islandský sníh. Obuv jsem vyrobila též samostatně, kdy

inspirací bylo pro mne japonské sabo, spojila jsem několik kusů dřeva a vše svázala černým koženým řemínkem. Na obalu knihy je detail fotografie s názvem komiksu. Vybrala jsem dosti hrubý papír typu Rivers Traditional v gramáži 170, s lehkou texturou. V knize prakticky není text, uvedeny jsou pouze jednotlivé názvy příběhů.

Typografie je nenucená a doplňuje čisté a světlé fotografie. Jako font písma vybrala jsem Trajan Pro, protože se výborně hodil k charakteru knihy.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Je mi zatěžko ocenit přínos mé práce pro moji specializaci. Pro mne to byla především ohromná zkušenost, která mi umožnila přesáhnout rámec toho, čím jsem se většinou zabývala. Zdá se mi, že móda má nedostatek individuality. Móda se v poslední době se stala podobat rychlému občerstvení, kdy jsou si všichni podobné jeden druhému a móda nevyjadřuje absolutně nic. Všichni se honí za trendy a všichni mají na mysli především pěkný zevnějšek. Komiksu a ilustracím na druhou stranu chybí být součástí něčeho většího, než být jen komiksem a ilustrací v knize, která leží na stole.

9 SILNÉ STRÁNKY

K silným aspektům své práce bych zařadila fakt, že se mi podle mého názoru podařilo spojit kresbu, komiks, módu a fotografii. Vše působí harmonicky, komiks má svoji posloupnost a je čitelný. Za další výhodu považuji zajímavé spojení roztomilého a strašidelného. Dokonce pokud je zobrazena nejhorší příšera, při bližším prozkoumání se bude zdát milá.

Příjemná chladná barevná škála, s jasnými teplými prvky.

10 SLABÉ STRÁNKY

Ke slabým stránkám bych zařadila především svoji nezkušenost v šití a fakt, že mnohé detaily oděvu mohly vypadat lépe. Také mne mírně rozčarovala kvalita tisku na látce. Prakticky nebylo možné získat na látce stejné barvy, jako v originále na papíře. Provedli jsme okolo dvanácti zkoušek, ale výsledek byl stále příliš tmavý nebo příliš světlý. Ve výsledku byla zvolena varianta někde uprostřed, kde tisk byl jen o něco tmavší než originál.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

A) Knižní a periodická literatura:

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

GROENSTEEN, Thierry. Stavba komiksu. Vyd. 1. Překlad Barbora Antonová. Brno: Host, 2005, 218 s. ISBN 80-729-4141-0

SIGMUNDSDÓTTIR, Alda. Icelandic Folk Legends: Tales of apparitions, outlaws and things unseen. Reykjavík: Enska textasmidjan, 2013, 102 p. ISBN 978-9935917737

J. M. BEDELL a Terry GUNNELL. Hildur, Queen of the Elves: And Other Icelandic Legends. Northampton: Interlink Publishing Group, 2006, 267 p. ISBN 978-1566566339

B) Elektronické zdroje:

Исландские сказки [online]. 2015 [cit. 2015-04-20]. Dostupný z WWW: <<http://norse.ulver.com/src/tales/>>

Исландские сказки [online]. 2015 [cit. 2015-04-20]. Dostupný z WWW:<http://www.hobobo.ru/catalog/narodnye_skazki_byliny_skazaniya/islandskie-skazki/>

Oficiální stránky Of Monsters and Men [online]. 2015 [cit. 2015-04-20]. Dostupný z WWW: <http://www.ofmonstersandmen.com/>

12 RESUMÉ

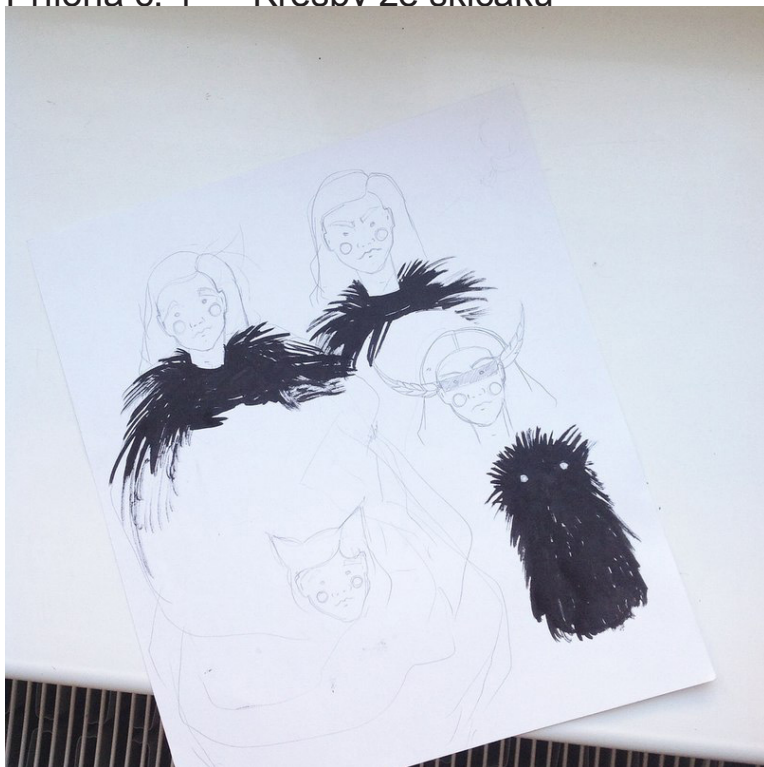
Thesis of my bachelor work is Experimental comic book and the main purpose of it is to connect two things I love – comics and fashion. Comic book is inspired by Icelandic fairy-tales and music of Icelandic indie/folk band Of Monsters and Men. Icelandic fairy-tales are very specific because they are very unpredictable, they have no meaning or have meaning you don't expect. I couldn't make comic book based only on fairy-tales because of it so I needed something I can use as a "skeleton". I do like Of Monsters and Men and their songs perfectly suited to it. The lyrics of their songs is often abstract and I could manipulate with it as I wish. Every song is particular fairy-tale, based on Icelandic folklore. There are traditional characters and details of Icelandic fairy-tales: trolls, ghosts etc. All fairy-tales make one big story. Drawings for comic book are painted with acrylic colors on paper, scanned and printed on dense textile by transfer print. According to preparatory patterns I sewed 8 pieces of clothes. All clothes have very simple cut to make comics seen. I put comics on clothes according to definite logic: mostly from left to right.

This is story about magic creation named Furry Paws and her adventures. Story about friendship, bravery, love, about losing and finding. My bachelor work is very close to me and I really enjoyed creating it. It contains and connects everything I love and it perfectly describes me at this period of my life.

13 SEZNAM PŘÍLOH

- Příloha č. 1 — Kresby ze skicáku
- Příloha č. 2 — Storyboardy
- Příloha č. 3 — Zkouška: vyšívání
- Příloha č. 4 — Zkušební kusy z novolínu
- Příloha č. 5 — Realizace
- Příloha č. 6 — Realizace
- Příloha č. 7 — Realizace
- Příloha č. 8 — Realizace
- Příloha č. 9 — Realizace
- Příloha č. 10 — Realizace
- Příloha č. 11 — Ušité kusy
- Příloha č. 12 — Focení
- Příloha č. 13 — CD ROM

Příloha č. 1 — Kresby ze skicáku



Příloha č. 2 — Storyboardy



Příloha č. 3 — Zkouška: vyšívání



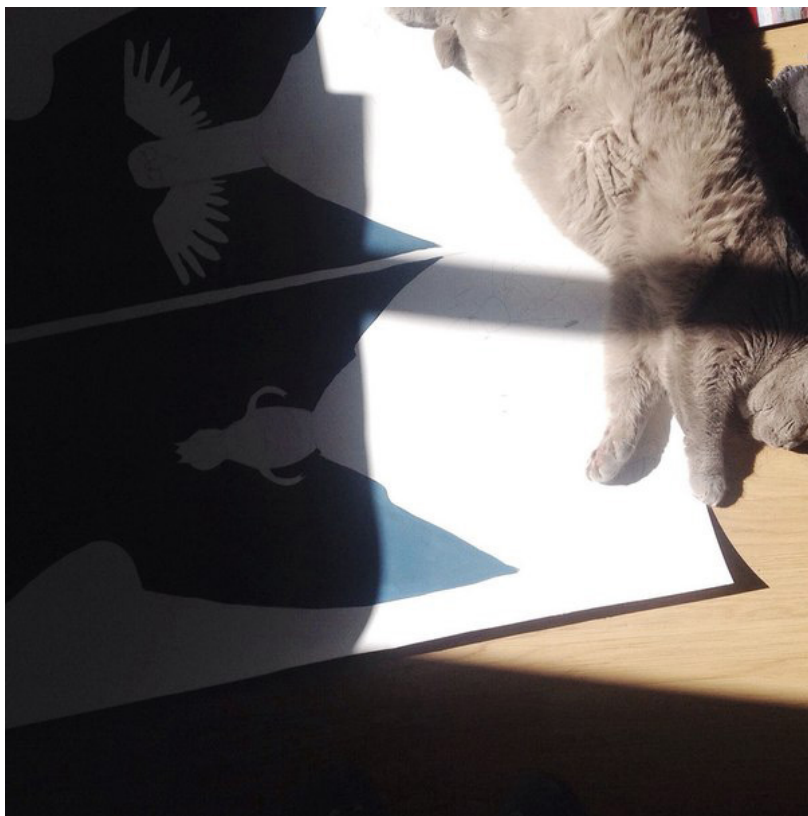
Příloha č. 4 — Zkušební kusy z novolínu



Příloha č. 5 — Realizace



Příloha č. 6 — Realizace



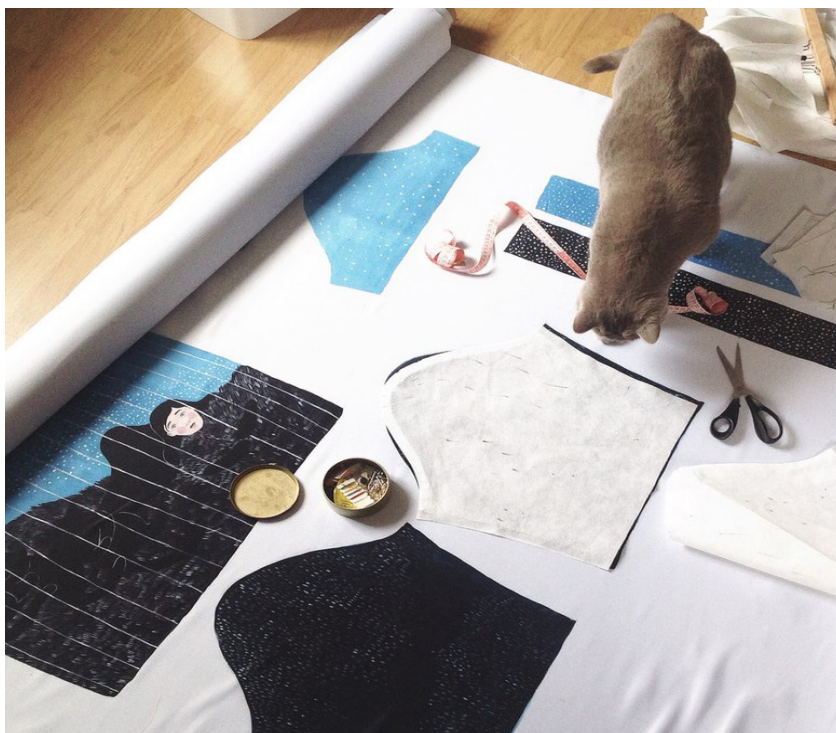
Příloha č. 7 — Realizace



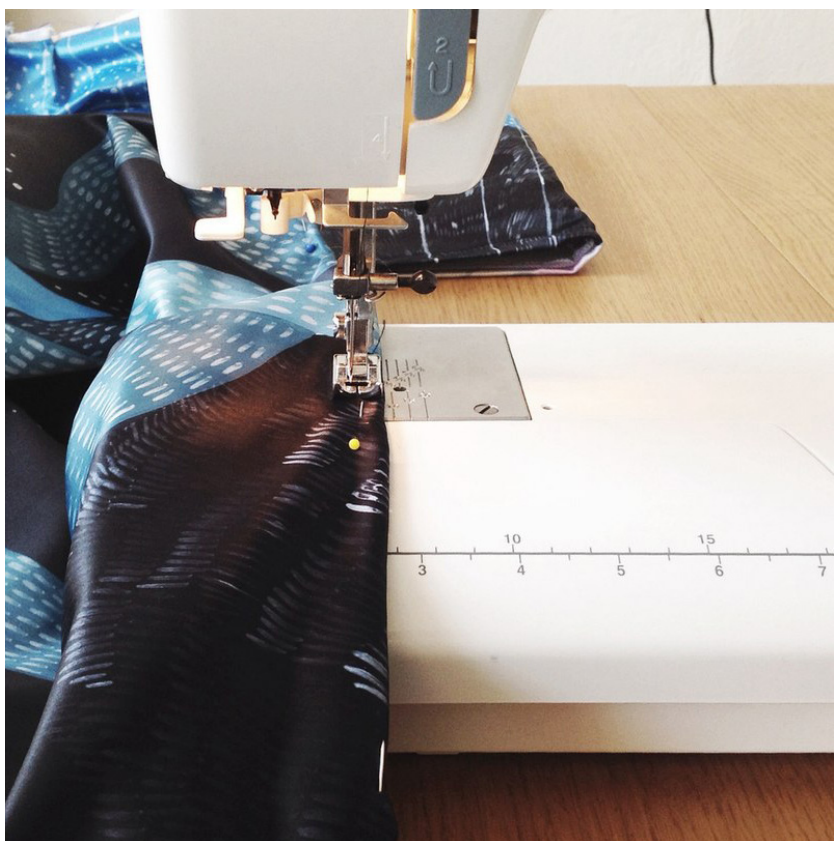
Příloha č. 8 — Realizace



Příloha č. 9 — Realizace



Příloha č. 10 — Realizace



Příloha č. 11 — Ušité kusy



Příloha č. 12 — Focení

