Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA

WALKING CITY

Josef Sedlák

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

WALKING CITY

Josef Sedlák

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 6

3. CÍL PRÁCE 7

4. PROCES PŘÍPRAVY 8

5. PROCES TVORBY 9

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA 10

7. POPIS DÍLA 11

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR 12

9. SILNÉ STRÁNKY 13

10. SLABÉ STRÁNKY 14

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ 15

a) Knižní a periodická literatura 15

b) Internetové zdroje 15

12. RESUMÉ 16

13. SEZNAM PŘÍIOH..... 17

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Mou zábavou bylo již od dětství kreslit. Proto jsem se při výběru střední školy i touto cestou vydal. Začal jsem studium na střední škole výtvarné. Ta však od samého začátku nesplňovala má očekávání, především jsem se zde chtěl naučit kreslit figuru, v čemž, bohužel, jsem zde narazil. Hlavním předmětem na této škole byl grafický design. Ten mě však vůbec nebavil. Sice jsem tuto školu dokončil, ale pro další cestu jsem si vybral volnější tvorbu, než je výsostně užité umění grafiky nebo designu. Chtěl jsem dělat umění, při kterém budu svobodný. Tím pro mě byla figura, kresba, malba, ilustrace a komiks, které na této škole vůbec nebyly v osnovách.

Moje první zkušenost s tvorbou komiksu byla na Fakultě designu a uměni při týdenním Art campu, kde jsme za krátkou časovou lhůtu probrali něco teorie a dokonce komiksové historie, k delším pracem než etudám jsme se ale bohužel nedostali, čehož jsem litoval. Zlomový bod mé budoucnosti po této stránce přišel o měsíc později, kdy jsem se přihlásil na komiksový workshop pod vedením Vladimíra 518. Už prvni den po nás chtěl vymyšlený vlastní scénář na komiks a následně rozpracovaný storyboard. Jelikož jsem nikdy tuto zkušenost neměl, bylo pro mě jako pro téměř laika, skoro nemožné za tak krátkou chvíli vše stihnout. Naštěstí bylo na vše přece jen víc času. Ačkoli se měl tento workshop konat pouze jeden týden, protáhl se ještě o jeden, aby mohl vzniknout čištěný časopis se všemi komiksovými výstupy z tohoto soustředění. Tento časopis se vytiskl pouze v omezeném množství pod názvem Xerox. Jak už to bývá, slibili jsme si, že uděláme brzy další díl magazínu. Avšak roky plynuly a další díl byl v nedohlednu. Přitom jsem tištěné médium považoval za skvělou disciplínu a přišlo mi naplňující, dávat svám kresbám hmotnou formu.

O dva roky později jsem složil přijímačky na Fakultu designu a umění, kde jsem hned první školní den potkal své dvojče. Lépe řečeno člověka se stejným nadšením, jaké mám já. Tehdy, jsem se mu zmínil o časopisu, který vznikl pod Vladimírem. Netrvalo dlouho a začalo se pracovat dalším čísle pod názvem Xerox. V současné době již vyšlo čtvrté číslo, ale už pod novým jménem XRXMAG a pracuje se na dalším. Do každého dosavadního čísla jsem přispěl i svým komiksem, například příběhem Troutman, který je na pokračování a chci z něj udělat časem alternativní hrdinský epos.

2 Téma a původ jeho volby

Při výběru bakalářské práce jsem prakticky vůbec neváhal a zvolil si téma, které je mi nejbližší, jak již vyplývá z výše uvedené kapitoly, komiks je moji srdeční záležitostí. Do této doby jsem měl zkušenost pouze s krátkými komiksy či komiksovými stripy a proto pro mě bylo velkou výzvou udělat komiksovou knihu.

Inspirace pro příběh vychází převážně z mých pocitů, životních událostí, nebo od mých přátel, kteří mi vypráví různé historky, do kterých já zase vkládám své vlasní postavy a rozvíjím tím vlastní světy. Bylo pro mě přirozeně výzvou svou dosavadní práci na poli komiksu zhodnotit a využít k tvorbě nějakého arcidíla, vzít všechny vlivy, které jsem dosud nastřádal a závěrečnou práci bakalářského studia pojmout jako velké finále, zároveň bych tak tím své představě o tom, jak má komiks vypadat, dal prostor, který zatím nikdy nedostala. Na formátu do deseti stran, který jsem zatím volnou tvorbou nepřekročil, nemá žádná koncepce dostatečně velké pole působnosti na postupné rozvíjení a celistvost. I když jsem nakonec musel příběh rozdělit, nakreslených 44 stran mi dalo možnost tento svůj záměr naplnit.

Samotná náplň příběhu pak vyplynula přirozeně z mých zájmů a vnímání estetiky - pro figurální kresbu jsem potřeboval silného a výrazného hlavního hrdinu, k němu ženskou postavu jako protiváhu, jako kulisy jsem si zvolil futuristické komplexy mimozemské architektury, utopické stavby a nereálné rozměry. Moje záliba v kresbě dynamických pohybů dostala prostor skrze vesmírnou dopravu a akční prvky. Prostředí také svědčilo výrazné perspektivě, zkratkám, nadhledům a prostorovým hrám, což je další má vášeň.

3 Cíl práce

Jako svůj cíl jsem si zvolil vytvořit příběh okolo padesáti stran, během tvorby, kdy jsem příběh od samého začátku natahoval na více stránek, bylo už jen podle storyboardu patrné, že pokud bych chtěl zvládnout celý příběh nakreslit, vyšlo by mě to na sto stran minimálně. To ale nebylo prakticky reálné a tak jsem usoudil, že bude rozumný, rozvést příběh na pokračování, třeba jako motivace do případného navazujícího magisterského studia. Kromě tohoto faktoru s sebou toto rozhodnutí neslo další výhodu: svět, ve kterém se můj příběh odehrává, má vlastní pravidla a tato pravidla není od věci čtenáři srozumitelně vysvětlit, což (pokud bych se snažil příběh stlačit do malého objemu) by mohlo míti katastrofální následky a dopadlo by to jako přehršel faktů a pouček mezi které bych obtížně cpal uvolněnou kresbu. Právě ta však byla mým prvotním záměrem a chtěl jsem jí v komiksu věnovat maximum prostoru.

Kresba samotná je pro mě základním kamenem výtvarna jako takového a proto jsem se chtěl soustředit především na ni. Moje vize byla elegantní černobílá odlehčená linie v kontrastu s velkou plochou, se kterým jsem pracoval s jasnými inspiračními zdroji v secesi. Na pozadí velikých schematických siluet jsem rozvíjel detaily a figurální variace. Výrazná kresba a energická, lehká kompozice byly mými cíli číslo jedna a dvě, proto jsem se rozhodl jim obětovat celistvost příběhu, který jsem nechal takto otevřený.

Mým cílem však bylo mimo jiné když ne zcela otevřít, tak alepšpoň pootevřít dveře do nového světa představivosti a estetiky na pomezi scifi, braku a minimalismu, tedy do prostředí, kterým český čtenář nebloumá příliš často.

4 Proces přípravy

Od chvíle, kdy jsem se rozhodl, že mou závěrečnou bakalářskou prací bude komiksová kniha, jsem začal v tomto směru rozvíjet plány a sbírat inspiraci. Měl jsem (jako asi každý nevybitý prvoautor) potřebu ve své prvotině otisknout co nejvíce sám sebe a vyciselovat dílo k absolutní dokonalosti a spokojenosti. Začal jsem samozřejmě scénářem, ve kterém jsem refletoval všechny inspirační prvky, kterých se za časový úsek nashromáždilo věru požehnaně. Mou vizí bylo původně spojení dvou klasických žánrů: love story a scifi. Líbila se mi kombinace dvou různých estetik a měřítek, vizionářství a utopismu v kontrastu s jemnou strukturou mezilidských vztahů, které jsou vystaveny zkoušce a prohloubeny kritickou situací. Druhý
ze jmenovaných faktorů, tedy romantiku, jsem v prvním díle neměl bohužel prostor tolik rozvinout, protože jsem se soustředil na uvedení čtenáře do děje a nového světa.

Nicméně po skloubení těchto dvou vizí, které neproběhlo věru hladce, jsem začal přemýšlet jak nad celkovým estetickým pojetím, tak nad storyboardem. Nad rukopisem jsem příliš dlouho neváhal – černobílá energická linie je pro mě přirozeným způsobem vyjádření a případný monochromní doplněk jsem nakonec zavrhl, zůstal jsem tedy ve své stáji a bakalářku jsem pojal spíše jako shrnutí svých dosavadních snažení než jako průkopnickou práci. U storyboardu jsem volil spíše volnější pojetí panelů, chtěl jsem velkorysostí podtrhnout monumentální dojem z vesmírné architektury.

Architektura a její různé stylizace byly pro mě vůbec hlavním úhelným kamenem celé kresby. Zatímco s figurální kresbou mám bohaté zkušenosti, v poli detailních studií jsem o dost méně kovaný a hledal jsem rovnováhu v přístupu stylizačním a věrně popisným, který by v případě architektury byl nesmírně náročný a takřka nekoukatelný. Po nasbírání dostatku materiálu a podkladů pro kresby panoramat a s hotovým storyboardem jsem byl připraven začít kreslit, v čemž mělo spočívat těžiště mé práce.

5 Proces tvorby

Jak již zmíněno, velkou část procesu přípravy mi zabralo hlavně vymyšlení samotného scénáře. Měl jsem v hlavě spoustů nápadů, zápletek a materialních podob, které jsem do příběhu chtěl zasadit. De facto bych měl dva příběhy, které ale do sebe absolutně nepasovaly. Takže jsem po několika konzultacích s vedoucím bakalářské práce měnil a upravoval příběh, přizpůsoboval jeden příběh druhému a hledal společnou řeč obou, která by vykrystalizovala v údernou zápletku a ne v mišmaš.

Po uzavření náročné kapitoly tvorby scénáře jsem přešel k samotné kresbě: Po rozvržení formátů stránky na storyboardech jsem se dostal k tomu, co mě na komiksu baví a fascinuje nejvíce, a to k samotné kresbě. Nejvíce soustředění jsem věnoval figurální kresbě, která je mou vášní od začátku mé výtvarné dráhy. Kromě ní jsem kladl důraz především na architekturu v prostoru a černobílé stylizaci, hledal jsem novátorský způsob jak zachytit monumentální scenerie a vytvořit si tak vlastní výtvarný jazyk. Kromě figur a domů jsem se soustředil na práci s písmem, které mě též naplňuje a rád ho používám v kontextu kresby a scén.

Následně jsem všechny stránky nascanoval a v počítači upravil barevnost na čistě černobílou, kromě drobných retuší jsem však s obsahem nijak dále posprodukčně nehýbal, chtěl jsem totiž zachovat syrovou podobu komiksu jakou mám rád. Do černobílých stran jsem vsadil v programu Photoshop text písmem, které pro to považuji za vhodné a používám ho častěji, a to písmem Courier new. Po zkompletování jednotlivých stránek jsem začal sázet celkový finál v Indesignu, počítal jsem od začátku s měkkou vazbou, která je sice snazší na vyřazení a šití, sebere však v hřbetu minimálně centimetr nebo spíše dva. Takže jsem sázel na formát 196x250 mm plus spadávky. Po vytištění jsem svázal měkkou vazbou popsanou v technikáliích bloky a přelepil hřbety obálkou, kterou jsem zařízl na jejich formát.

6 - Technologická specifika

Výsledná kniha je formátu B5, tedy 176 x 250 mm, formátu typického pro komiksový žánr. Obsah sestává z 44 černobílých stran tištěných na běžný matný ofsetový papír gramáže 140g/m2. Z těchto je kromě titulu a tiráže prakticky sto procent pokryto čistě komiksovým příběhem, dále neděleným na kapitoly. Stejně jako formát odpovídá nejlepším tradicím i vazba a obálka – obálka či spíše přebal je z hrubšího papíru gramáže 300g/m2 zaříznutého přesně podle knižního bloku, takže bez přesahů. Na obálce je má specialita, kombinace komiksové typografie s ilustrací, a mimo nápisu The walking city je obálka překvapivě čistě bílá. V kontrastu k tomu funguje obsah bloku, který je výrazně laděn do černé včetně silnějších černých okrajů a spadávek.

Kresba samotná je provedené černým fixem a následně pouze kontrastovaná v počítači bez další posprodukce. Tento syrový styl se stal za tři roky tvorby komiksu mým axiomem. Nějakou dobu jsem váhal nad tím, jestli bych celý komiks neprotkal nití barevného akcentu, který by vyzdvihoval důležité detaily protože velkolepé scenerie v černobílé mohou ve svých radikálních stínech ukrýt přece jen značnou část podstatného obsahu. Nakonec jsem od této varianty upustil a držel se svého zaběhlého postupu, kterým jsem chtěl symbolicky završit tři roky studia.

Oříšek byla samozřejmě vazba. Všeobecný názor hlásá že nejlepší a nejsolidnější variantou je pevná vazba v tvrdých deskách, ale já považuji komiks za specifický žánr v rámci literatury a to i co se formální stránky týče, zvolil jsem proto typickou měkkou vazbu tvořenou jednou pevnou nití, která provazuje hřbet, následně stažený pruhem knihařského plátna, který znovu překrývá nabigovaná obálka. Výsledkem je poměně ortodoxní vizáž komiksového alba, která může leckomu připadat zpátečnická a málo novátorská, pro mě spíše symbolizuje zlatou klasiku. To samé platí pro nizkogramážní přebal a celkovou zdánlivou křehkost knížky.

7 Popis díla

Příběh komiksu vypráví o ďábelském plánu odpadlické komunity, která v atlantickém oceánu má ostrov zvaný Chodící město. Vzhledem k tomu, že jejich domov, který volně putuje nad mořskou hladinou, chátrá a rozpadá se, hlavní záporný hrdina se rozhodne unést architekta, který by celý komplex dal do pořádku a zpět ho zprovoznil. Za tímto účelem vyšle jednotku do Evropy, kde jejím úkolem je zajistit nějakého renomovaného stavitele a dopravit ho na ostrov. Jednotka však místo toho sebere náhodného chlápka, který se v masce známého obličeje vydá
na maškarní bál. Po probuzení z kocoviny nic netušící hrdina pomalu zjišťuje, do čeho byl zatažen a na ostrově potká svou dávnou lásku, jejíž let do Ameriky svého času ztroskotal a hlavní padouch ji vylovil z moře se záměrem pojmout ji za svou ženu.

Hrdina nemá jinou možnost, než začít kreslit plány na přestavbu města a uloží si podmínku: originály nákresů si bude po svém propuštění moci vzít s sebou. V sídle nic netušícího záporáka začne tetovat půdorysy na tělo své milované Emmy a doufá, že touto lstí zachrání oba. Tím dochází k závěrečnému konfliktu mezi dobrem a zlem. První díl celku, který předkládám jako svou bakalářskou práci, končí shledáním obou kladných hrdinů v nepřátelském prostředí a dostává se do fáze řešení nastalé situace.

Komiks pracuje, jak je pro mě typické, s úspornou kresbou, kde minimem prostředků zkouším dosáhnout především dynamiky a živelnou hrou s prostorem komponuji stránky často odvážně: velkou část jich zabírá plocha či rastr a děj se odehrává na pozadí těchto monumentálních kulis. Důraz je kladen na zkratku figury v prostoru, radikální používání perspektivy a záměrné vynechávání podružných detailů, čtenáři tak předkládám “jen to důležité”.

Kromě titulu a tiráže vyplňuje komiksová kresba všech 44 stran alba, nepředchází jí žádný úvod do děje ani prolog. Obálka i titul je pojednán vícemoně typograficky, i když na přebalu doplňuje písmo i poloabstraktní ilustrace města. Kromě bílé obálky je kniha celá vedená v tmavé estetice a většinu plochy stran zabírají černá pole, komponovaná ale citlivě a ne prvoplánově.

8 Přínos díla pro daný obor

Je pro mě těžké psát o přínosu díla pro daný obor, protože se pořád považuji za začátečníka v komiksové tvorbě. Můj přínos pro obor by měli spíše posoudit ostatní, ať už to můj vedoucí ateliéru, nebo samotní studenti. Stále ještě stojím na prahu u vchodu do komiksového světa a jsem připraven poznávat nové cesty.

Co bych označil jako přínosné na své práci je nepochybně fakt, že jsem knihu vytvořil v prostředí této školy a mohl jsem její existencí ovlivnit další případné komiksové autory. Tím spíše, že na fakultě nejsou zrovna zástupy lidí, kteří mají komiks jako hlavní záběr, je má práce a můj rukopis mezi nimi výrazný a vyzdvihuje kvality undergroundu, radikální kresby rezignující na líbivost. Také striktně černobílý kolorit, kterým se víceméně do značné míry definuji, není v této podobě příliš častý jak na fakultě, tak obecně v tuzemsku. V tom by tedy mohla tkvět kvalita, která obohatí ostatní členy scény. Svým způsobem se jedná o rozvedení stylu Xeroxu na rozsáhlejší formát, což je důležitý krok v posouvání naší práce dál.

Kromě tohoto bodu lze za přínos označit několik dílčích znaků mé práce: sebevědomá práce s figurální kresbou a stylizací, používání písma přímo v panelech jako součásti výjevů a výrazná kompozice na formátu. Všechny tyto jevy mě do jisté míry vyčleňují z české scény a mohou ze mě dělat úkaz, který by celku při správné percepci mohl být přínosný.

9 Silné stránky

Výsledná kniha je formátu B5, tedy 176 x 250 mm, formátu typického pro komiksový žánr. Obsah sestává z 44 černobílých stran tištěných na běžný matný ofsetový papír gramáže 140g/m2. Z těchto je kromě titulu a tiráže prakticky sto procent pokryto čistě komiksovým příběhem, dále neděleným na kapitoly. Stejně jako formát odpovídá nejlepším tradicím i vazba a obálka – obálka či spíše přebal je z hrubšího papíru gramáže 300g/m2 zaříznutého přesně podle knižního bloku, takže bez přesahů. Na obálce je má specialita, kombinace komiksové typografie s ilustrací, a mimo nápisu The walking city je obálka překvapivě čistě bílá. V kontrastu k tomu funguje obsah bloku, který je výrazně laděn do černé včetně silnějších černých okrajů a spadávek.

Kresba samotná je provedené černým fixem a následně pouze kontrastovaná v počítači bez další posprodukce. Tento syrový styl se stal za tři roky tvorby komiksu mým axiomem. Nějakou dobu jsem váhal nad tím, jestli bych celý komiks neprotkal nití barevného akcentu, který by vyzdvihoval důležité detaily protože velkolepé scenerie v černobílé mohou ve svých radikálních stínech ukrýt přece jen značnou část podstatného obsahu. Nakonec jsem od této varianty upustil a držel se svého zaběhlého postupu, kterým jsem chtěl symbolicky završit tři roky studia.

Oříšek byla samozřejmě vazba. Všeobecný názor hlásá že nejlepší a nejsolidnější variantou je pevná vazba v tvrdých deskách, ale já považuji komiks za specifický žánr v rámci literatury a to i co se formální stránky týče, zvolil jsem proto typickou měkkou vazbu tvořenou jednou pevnou nití, která provazuje hřbet, následně stažený pruhem knihařského plátna, který znovu překrývá nabigovaná obálka. Výsledkem je poměně ortodoxní vizáž komiksového alba, která může leckomu připadat zpátečnická a málo novátorská, pro mě spíše symbolizuje zlatou klasiku. To samé platí pro nizkogramážní přebal a celkovou zdánlivou křehkost knížky.

10 Slabé stránky

Svou slabou stránku vidím v první řadě práci se storyboardem, vím že je důležitý a od něj se vyvýjí celý výsledek komiksu. Nejraději bych ale vždy kreslil hned už na ostro. Mám v hlavě už vizi, jak dané stránky budou vypadat a to ve mě vyvolává jistý pocit nedočkavosti a při přípravné práci na sotryboardu se nedokážu soustředit a klidně, s rozumem si rozvrhnout panely. Tím potom může trpět celková kompozice, která je tak trochu ala prima energicky a spontánně nasekaná. Nese to s sebou však i jistá pozitiva, nespoutanost, energičnost a náboj. Je to energie zkoušení, nevykalkulovaného postupu, nadšení z práce.

Kromě toho si uvědomuji své rezervy v čisté estetice. Dosud mám trochu problém zachovat v divoké spleti čar, která je pro mou kresbu charakteristická, v některých místech odlehčenou a méně stylizovanou linii, která lépe vystihuje například ladné tvary a elegantní rysy obličeje. I když můj příběh vyžadoval spíše syrové pojetí, minimálně jedna hlavní ženská postava by si byla zasloužila být kreslena s větší jemností a citlivostí, aby vyniklo její mládí a přitažlivost. Nejen z časových důvodů jsem tutu postavu bohužel nestihl nakreslit přesně podle svých představ a cítění jejího charakteru a podoby. Nicméně i tak je v kontrastu k ostatním persónám stále nesmírně nežná a krásná.

11 – Seznam použitých zrdojů

Knižní a periodická literatura:

Kaplický, Jan. *Album*. Praha: Labirint, 2010. ISBN 978-808-726-0142.

MARGOLIUS, I., ROGES, R. *Jan Kaplický výkresy.* Velká Britanie: Kaplicky Centre, 2015. ISBN 978-80-260.7524-0.

GLANCEY, Jonathan. *Moderní architektura*: nejvýznamnější světové stavby 20. století. Praha: Albartos, 2004. ISBN 80-00-01304-5.

Internetové zdroje:

100 mostly small but expressive interjections. Online ke dni 25.4. Dostupné z www.dailywritingtips.com

Drawing architecture. Online ke dni 25.4. Dostupné z drawingarchitecture.tumblr.com

12 Resumé

After three years of studies of arts, the choice for my final work was no big question for me – the author's comics book, the supreme discipline of my beloved genre of comics, was a clear solution. Almost one year with professional leading was a great oportunity I did not want to lose and i created my very own first comics album by my own script. The comics (or, to express myself clear, the first part of it, since I have divided the entire work into more parts) tells a bizzare story of villains trying to build a monstourous machine described as „the walking city", and therefore coming to europe and kidnapping who they assume is the famous architect. The first plot twist comes, when the main character puts down his mask while going to the toilet and the reader finds out, he is just a normal guy, who went to carnival in the costume of the architect. On the villains island in the middle of the sea he meets Emma, his friend from past.

The style of how I have created the pages themselves is typical for me in the context of my entire work. After few sketches of storyborads and compositions, I have drawn the final pencil scheme on the A4 format and then outlined with thin black liner. In the second step, I have filled most of the areas with black to give the drawing more dynamics and noir feeling. This whole going is my most natural way of expressing myself in drawing and, besides other things, it might be taken as a hommage to my most favourite comics author, Frank Miller.
The whole book consists of 44 black-white pages of raw drawing, plentifully used interjections and figural variations, silhouettes and stylised architecture, which was my favourite part of the whole process. The lettering was proceeded with my classics – the type „Courier new" which was very helpful in many of my past works.
For the binding I've chosen for the subtle and typical way – a soft bound using just a string and a stripe of booker's canvas. It feels appropriate for the extent of 22 sheets of the paper weight 140g/m2.

I actually enjoyed the process of working on a extensive work and the only fault was that I technically couldn't finish the whole book which would definitelly reach the border of 150 pages. Therefore I hope that I'll be allowed to keep on studying in master's in order to continue in my diploma work.

13 – Seznam příloh

Příloha 1: Návrhy postav

Příloha 2: Ukázka storyboardu

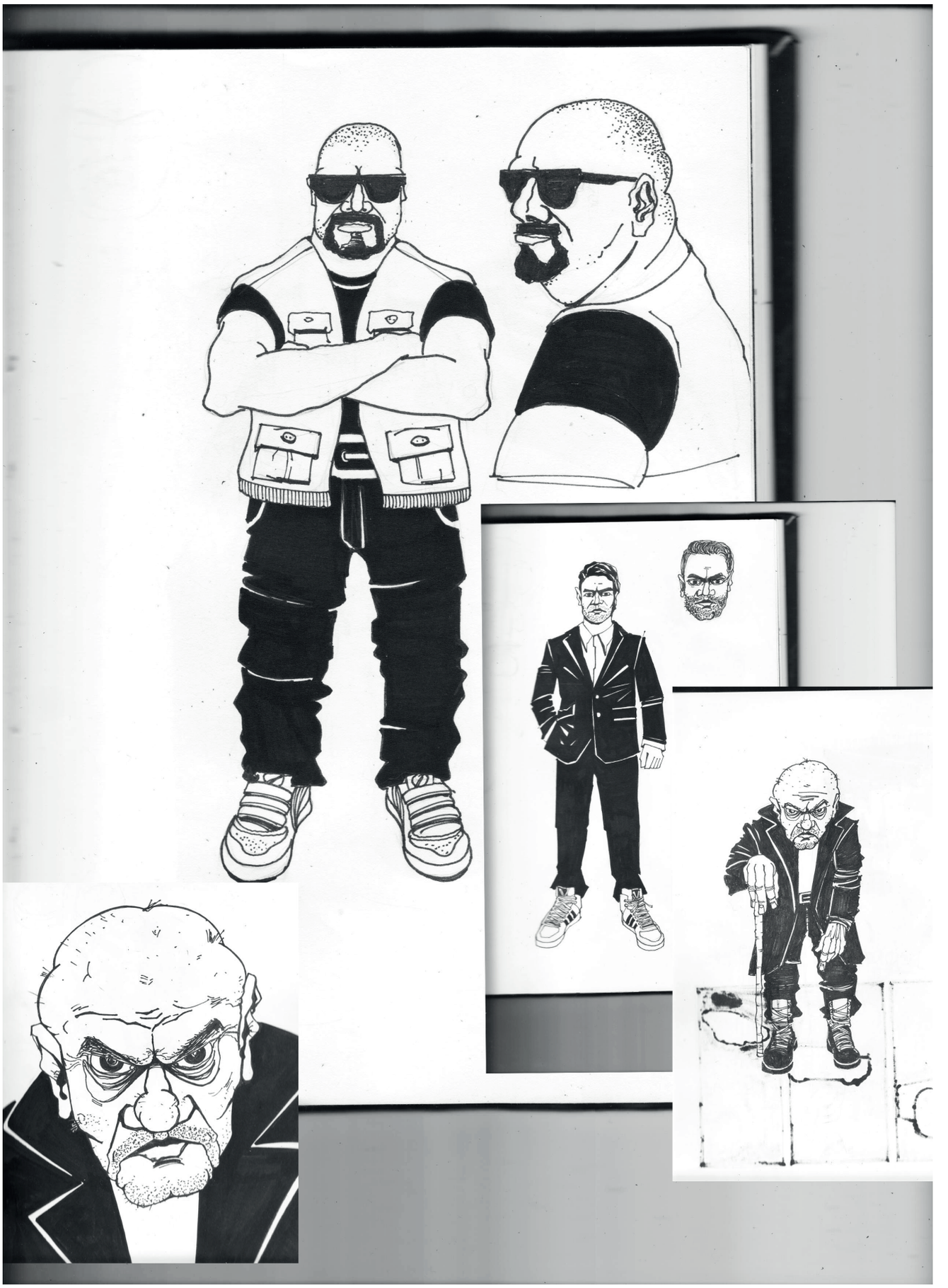
Příloha 3: Proces tvorby

Příloha 4: Ukázky stran

Příloha 5: Finální podoba knihy

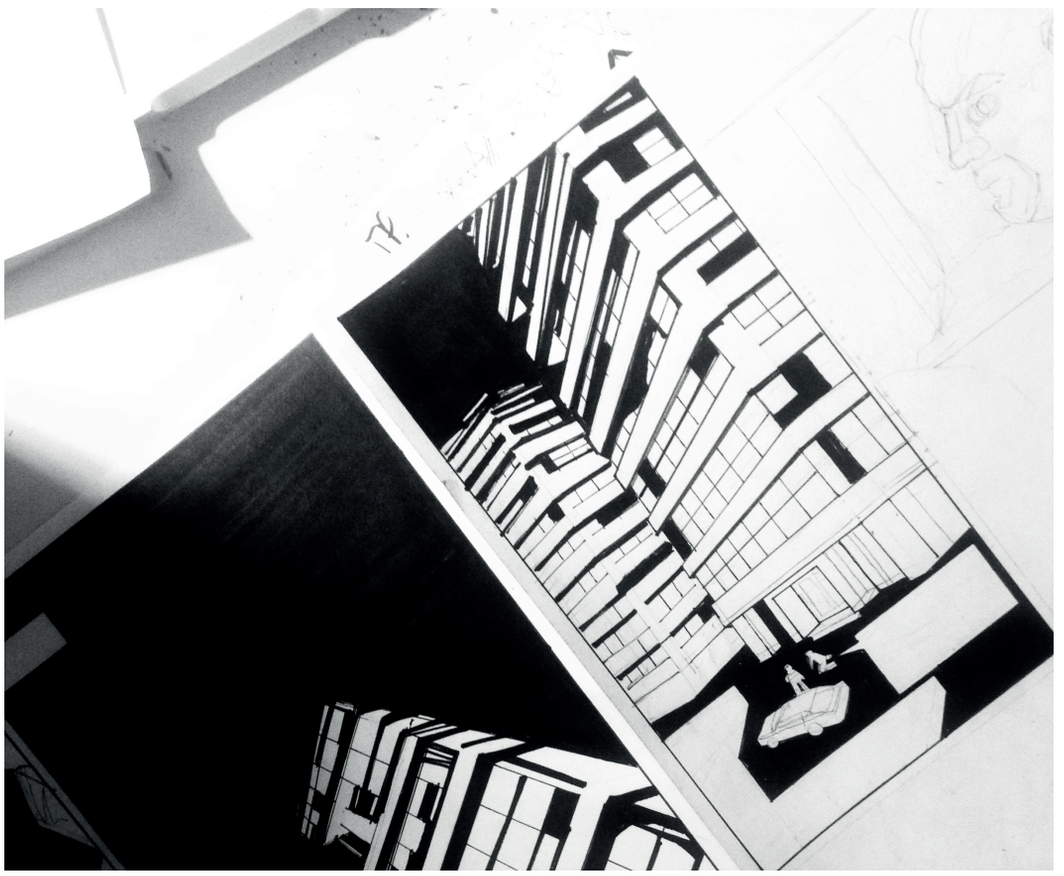
Příloha 6: CD

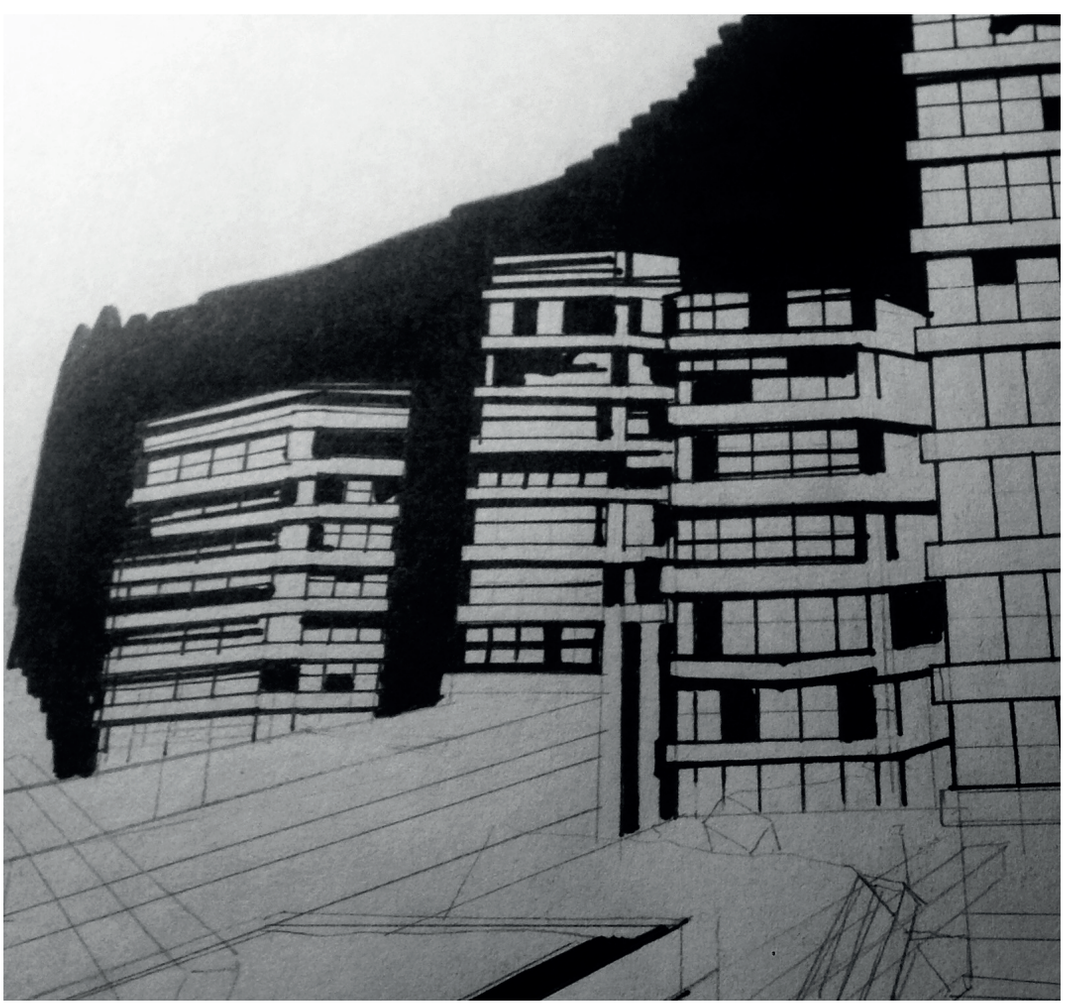
Příloha 1 - Návrhy postav



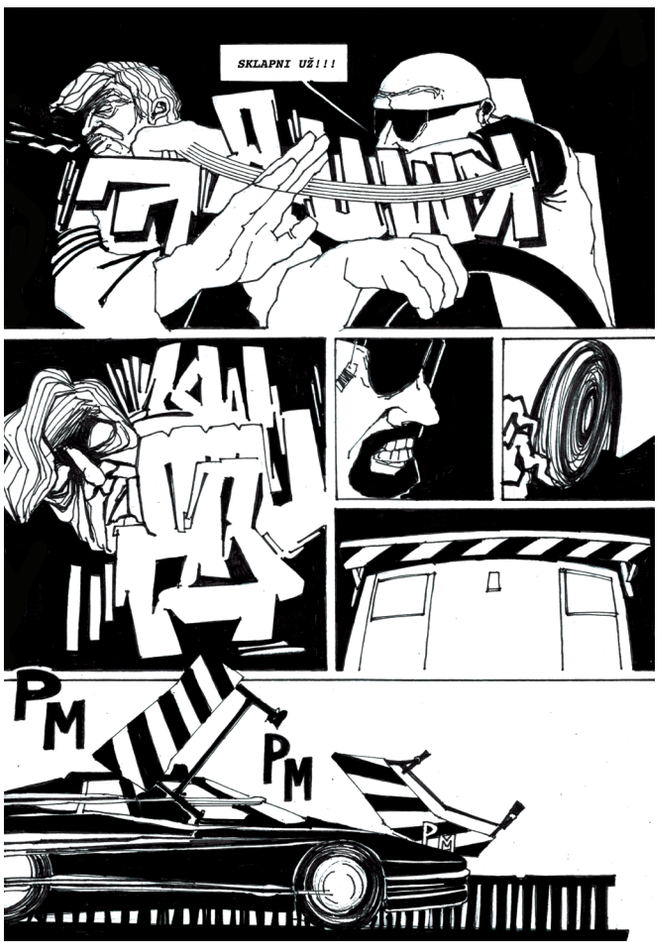
Příloha 2 - Ukázka storyboardu.

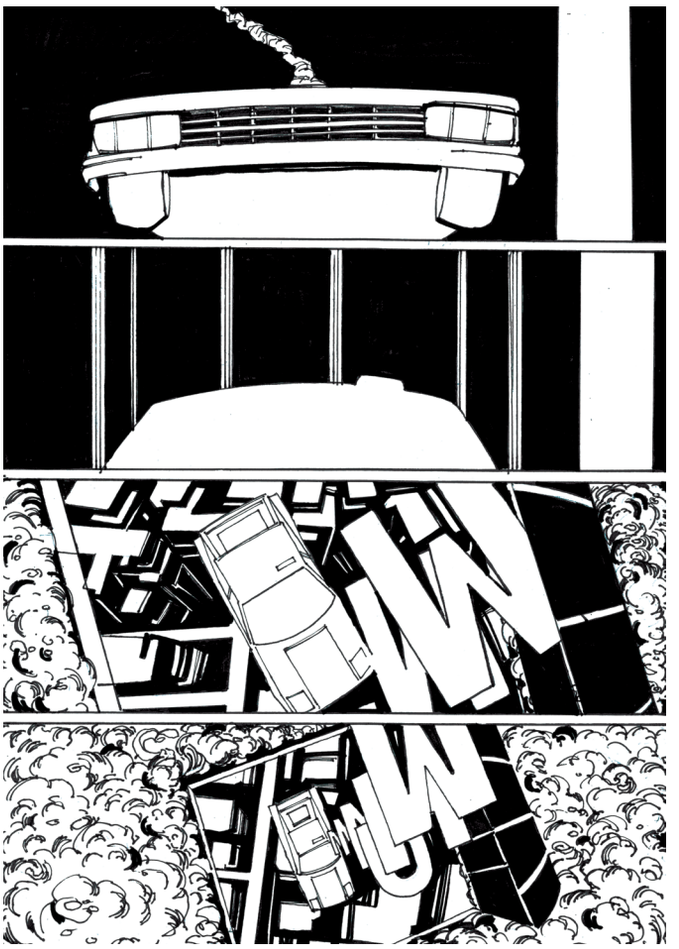
Příloha 3 - Proces tvorby

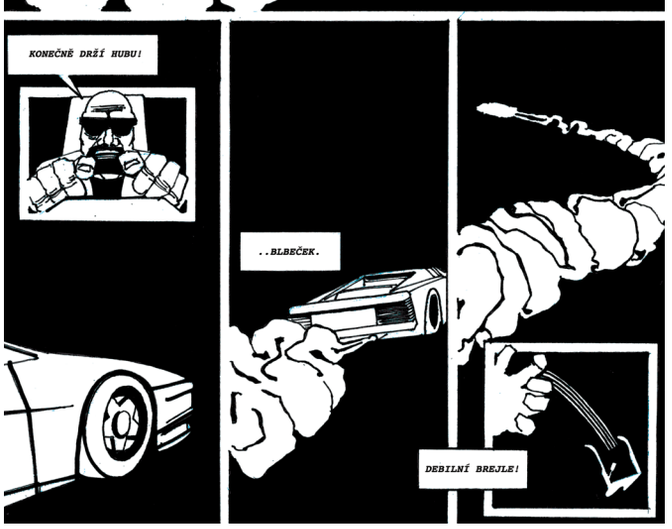
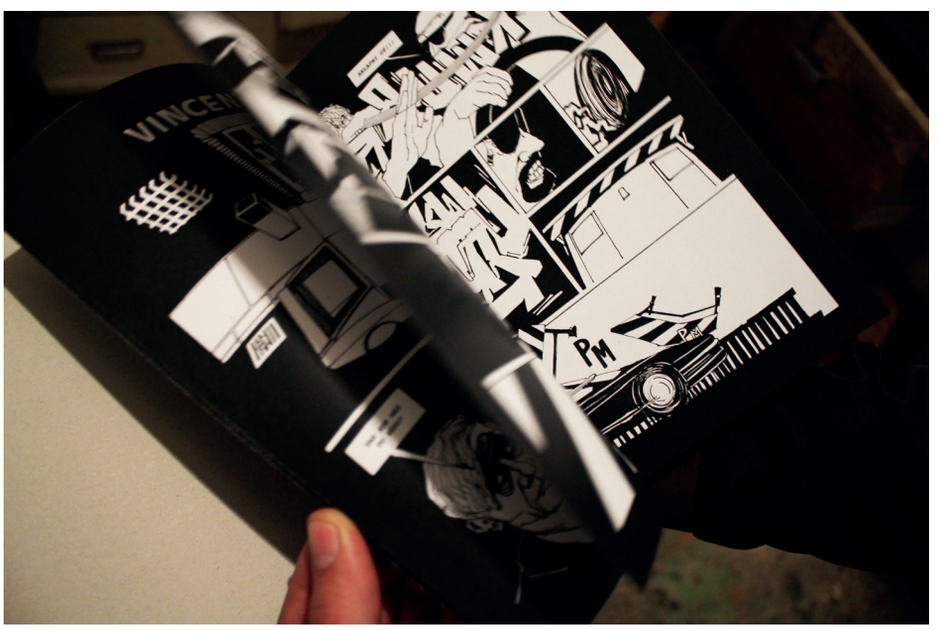




Příloha 4 - Ukázky stran







Příloha 5 - Finální podoba knihy