

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

**ALFRED HITCHCOCK A TRAJA PÁTRAČI: ZÁHADA ZELENÉHO
STRAŠIDLA**

ILUSTROVANÁ KNIHA PRO STARŠÍ MLÁDEŽ V KOMBINACI S KOMIKSOVÝMI PRVKY

Andrea Bialková

Plzeň 2019

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra výtvarného umění

Studijní program Výtvarná umění
Studijní obor Ilustrace a grafika
Specializace Komiks a ilustrace pro děti

Bakalářská práce

**ALFRED HITCHCOCK A TRAJA PÁTRAČI: ZÁHADA ZELENÉHO
STRAŠIDLA**

ILUSTROVANÁ KNIHA PRO STARŠÍ MLÁDEŽ V KOMBINACI S KOMIKSOVÝMI PRVKY

Andrea Bialková

Vedoucí práce: Doc. M.A. Barbara Šalamounová
Katedra výtvarného umění
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2019

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Andrea BIALKOVÁ**
Osobní číslo: **D16B0134P**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Ilustrace a grafika, specializace Komiks a ilustrace pro děti**
Název tématu: **Ilustrovaná kniha pro starší mládež v kombinaci s komiksovými prvky**
Zadávací katedra: **Katedra výtvarného umění**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

- a) tvůrčí záměr: Zvolené téma je možnost, jak zhmotnit dětskou představivost v jedné knize za pomoci všech dosavadních znalostí.
- b) způsob: Realizace barevných ilustrací kombinovanou technikou s následnou grafickou úpravou a digitálním tiskem.
- c) cíle: Seznámit děti s detektivní a mysteriózní literaturou.
- d) předpokládaný charakter výstupu: Výstupem budou 3 tištěné knihy, minimálně 20 ilustrací v minimálním formátě A4.
- e) stanovení rozsahu průvodní zprávy: Výstup bude doprovázen průvodní zprávou o rozsahu sedmi normostran.

Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování BP**

Rozsah teoretické části: **min. 7 normostran textu**

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná**

Seznam odborné literatury:

<https://www.artstation.com/ionic>.

<https://www.artstation.com/jakubrozalski>.

HARRIS, Paul, AMBROSE Gavin, Typografie. Brno: Computer Press (CPress), 2010. ISBN 978-80-2512-967-8.

Arthur, Robert, Alfred Hitchcock a traja pátrači - Záhada zeleného strašidla, 1976, Mladé letá Bratislava. ISBN 80-06-00187-1.

MCCLOUD, Scott, Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

Vedoucí bakalářské práce: **Doc. M.A. Barbara Šalamounová**

Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: **27. září 2018**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2019**



Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.
vedoucí studijní a pedagogické záležitosti

Doc. akademický malíř Josef Mištera
děkan



Mgr. Jindřich Lukavský, Ph.D.
vedoucí katedry

V Plzni dne 24. října 2018

Prohlašuji, že jsem umělecké dílo vypracovala samostatně a nejedná se o plagiát.

Plzeň, duben 2019

.....
podpis autora

OBSAH

1	POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU VLASTNÍ TVORBY	
1.1	Rešerše zvoleného tématu	1
1.2	Reflexe a dokumentace procesu tvorby	5
2	POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA A JEHO VYUŽITÍ, ČI ADJUSTACE ...	8
3	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	12
4	RESUMÉ	13
5	SEZNAM PŘÍLOH	14

1 POPIS PŘÍPRAVY A REFLEXE PROCESU VLASTNÍ TVORBY

1.1 Rešerše zvoleného tématu

Už veľmi dlhú dobu mi v hlave ležala otázka, čo vlastne očakávam od svojej bakalárskej práce. Vedela som, že na rozdiel od svojich doterajších prác a projektov, chcem do tohto vložiť omnoho viac kreativity a úsilia. Hoci si to vravím pri každej semestrálnej práci či klauzurách. Avšak vždy pri mojom procese tvorenia príde na rad istý zlom, ktorý mi nedovolí dokončiť prácu tak ako chcem a v konečnom dôsledku s ňou veľmi spokojná nie som a presne vidím, čo by som urobila lepšie, čo si vyžadovalo väčšiu dôslednosť alebo nad čím by som mohla stráviť viac času. Možno to je tým, že vo všeobecnosti som veľmi netrpezlivý človek a hoci som bola pre prácu nadchnutá, na konci sa mi nejakým spôsobom sprotivila, čo bolo koniec koncov veľmi viditeľné. Tomuto som sa chcela pri tvorbe bakalárskej práce vyhnúť. Preto som si dala záležať na tom, čo bude mojou výslednou prácou. Kedysi dávno som mala v hlave ideu.

Vyrastala som na videohrách kde hlavná postava, najčastejšie dobrodruh, v mojom prípade Lara Croft a Indiana Jones, pátra po stratených pokladoch, objavuje nepreskúmané miesta, lúšti logické hádanky a odhaľuje záhady, ktoré boli niečo medzi nebom a zemou. Ďalej to boli dobrodružné knihy a filmy. To všetko mi predstavil môj otec a tak vo mne vzbudil túžbu po dobrodružstvách i keď zväčša tých digitálnych alebo tých na papieri. Keďže už ako malé dieťa, som pre tento žáner mala slabosť, časom vznikol prvotný nápad pre bakalársku prácu, ktorý nakoniec

ovplyvnil finálnu voľbu témy. Nápad vznikol, keď zmizol môj milovaný kocúr Eugen. Zhodou okolností sa v mojom okolí pár dní na to, našiel rovnako starý a rovnako sfarbený kocúr. Žiaľ nebol to on, no aj napriek tomu sme si ho adoptovali a do dnešného dňa je členom našej rodiny. Vtedy vo mne skrsol nápad na komiksový príbeh. Detektívne poviedky z prostredia vojny gangov v Írsku (kvôli ryšavému sfarbeniu konkrétneho kocúra a nejakému všeobecnému stereotypu, ktorý ľudia o Íroch majú), ktoré by boli založené na udalosti zmiznutia môjho kocúra. Príbeh by začal zmiznutím hlavného protagonistu, podstatnej osoby celého univerza. Následne by zaňho bol dosadený dvojník. V príbehu by sme mohli s novým protagonistom súcitiť a sledovali by sme ako bojuje so svojou novou úlohou, predstieraním a zároveň pátra po svojom stratenom dvojčati. Myšlienka to síce bola pekná, no nemohla som príbeh sceliť a dať mu jednotnú a pútavú pointu a hlavne originálny a prekvapivý záver. Pre tento príbeh som bola veľmi nadšená no sklamaná som nakoniec hľadala vhodné témy. Odjakživa som mala blízko ku komiksu a v mojej tvorbe som často používala nejaké komiksové prvky. Preto som si povedala, že tam chcem tento element ponechať. Stále som hľadala niečo, čo by bolo dobrou témou a mala by som k tomu aj blízky vzťah.

Premýšľala som napríklad nad vlastnou encyklopédiou, čo sa týka slovanských povestí a mýtov a spojiť to v bestiár, pretože je to téma, o ktorú sa zaujímam už veľmi dlhú dobu. Má v sebe prvky nadprirodzena ale aj reálny základ. Zároveň som vedela, že s témou starých povestí mám dobrú skúsenosť po klauzurách v prvom ročníku na univerzite. Časom som si uvedomila, že táto téma je v poslednej dobe veľmi populárna a skôr

pátram po niečom originálnejšom. Stále som sa držala bodov, ktoré boli podstatné a mne osobne blízke, to znamenalo vybrať niečo dobrodružné, záhadné, trochu nadprirodzené no nie kompletne nereálne. Niečo čo by dovolilo mojej predstavivosti aby sa zhmotnila. Dôležitá je pre mňa hlavne atmosféra, ktorá v príbehu je a ktorú by som mohla vyjadriť na papieri. Myslím, že to je práve najdôležitejším bodom.

Počas premýšľania nad detstvom a zdrojmi mojej inšpirácie som dostala nápad. Bol očividný a rovno pred mojimi očami. Medzi moje obľúbené knihy vždy patrila séria Troch pátračov. Od malička som prečítala snád' každú časť. Pamätám si, ako som počas letnej búrky svietila baterkou a trépla, kedy sa objaví duch či iná strašidelná bytosť. Pamätám si ten strach za každým slovom. Knihy som si požičiavala zo školskej knižnice, kde som bola veľmi často, lebo som sa nevedela dočkať ďalších dobrodružstiev troch pátračov. Tak trochu hrdým momentom pre mňa bolo, že knihy som nepožičiavala len pre seba, ale aj pre môjho otca, ktorý ich tiež čítaval ako malý chlapec. Najprv si ich prečítal on a potom ja. Jedna z kníh pre mňa bola špeciálna. Hoci som časom prešla na inú literatúru, vždy vo mne rezonoval príbeh zeleného strašidla. Pamätala som si útržky a dokonca aj keď som už nebola dieťa, povedala by som, že som sa miestami stále bála. Nikdy som na troch pátračov nezabudla.

Pri pohľade na knihy som sa vždy ocitala späť v detstve, počas letnej búrky a s baterkou v ruke. Čítanie Záhady zeleného strašidla počas letných večerov sa u mňa stalo akousi tradíciou. Voľba tak bola jasná. Záhada zeleného strašidla je štvrtá kniha a patrí medzi desať ďalších, ktoré napísal Robert Arthur. Vždy pre mňa boli zhmotnením všetkého, čo ma za tie roky

inšpirovalo. Bolo tam dobrodružstvo, záhady, hádanky, ktoré bolo treba rozlúštiť, nové miesta a samozrejme nadprirodzené javy. Taktiež majú tieto príbehy špeciálne miesto v mojich spomienkach, pretože sa mi spájajú s detstvom a otcom. To sú hodnoty, na ktorých tvorím každé svoje dielo a vlastne čokoľvek čo robím, robím ovplyvnená týmto. Čo som si zrejme uvedomila až pri tejto práci. Verím, že príbehy Jupitera, Petra a Boba boli za celé roky inšpiráciou pre mnohé malé dievčatá a chlapcov. Ukazujú hodnotnosť priateľstva, nečakané dobrodružstvá, silu spolupráce, víťazstvo dobra nad zlom a to, že chytrosťou a pozornosťou dokáže aj dieťa rozlúsknuť i tú najzložitejšiu záhadu. Ilustrácie z prvých vydání, ktoré vypracoval Jozef Cesnak sa mi vždy páčili, ale pre mňa osobne nezachycovali tú atmosféru, ktorú som z príbehu cítila. Preto som si už v detstve popri čítaní skicovala postavy a miesta z mojej predstavivosti. Aj preto som sa rozhodla spracovať príbeh zeleného strašidla. Je to v podstate zrealizovanie detského sna.

1.2 Reflexe a dokumentace procesu tvorby

Môj cieľ bol jasný. Vytvoriť atmosférické ilustrácie, do ktorých vložím všetko, čo som sa doteraz naučila. Časom som zistila, že aj keď ma komiks baví, nikdy to nie je ono a často sa cítim neisto pri spracovaní na rozdiel od ilustrácie kde sa cítim viac istejšia. Chcela som sa neistote vyhnúť, ale zároveň tam tento prvok ponechať. Preto som sa rozhodla vytvoriť ilustrovanú knihu s komiksovými prvkami, čo je dokonalý kompromis. Premýšľala som nad rôznymi technikami, od digitálnej maľby, cez linoryt až po maľbu akrylom. Každá z týchto techník má svoje čaro, no najbližší mi bol vždy akvarel a často pracujem s anilínovými farbami aj napriek tomu, že ich mnohí považujú za farby pre deti. Otázka bola, ako s ním budem pracovať a aký efekt od toho očakávam. Povedala som si, že keďže autor veľmi podrobne opisuje miesta kde sa príbeh odohráva, budem sa toho držať. Takže som sa viac sústredila na samotné prostredie, ako na postavy, ktoré v príbehu vystupujú. Čo sa týka postáv, som radšej, ak sa nechá čitateľovi voľnejšia ruka a priestor pre predstavivosť. Preto som sa radšej držala prostredia. Na začiatku knihy sa nám predstavuje Alfred Hitchcock, predstavuje nám pátračov a upozorňuje nás na dej, ktorý sa bude odohrávať na nasledujúcich stranách. Taktiež pokladá otázku, ktorá môže, ale nemusí byť dôležitá. Čím v čitateľovi vzbudí záujem a nechá ho v nevedomosti až do konca. Chcela som, aby sa v tomto záhadnom duchu niesla celá kniha. Kniha je určená pre deti a mládež, takže som uvažovala, čo som od ilustrácii v tomto veku čakala ja. Ako som chcela aby vyzerali

alebo čo popisovali. Podstatná bola pre mňa presnosť, čo sa týka zasadenia deja. Vedela som, že miesto kde sa všetko odohráva je iné ako prostredie, v ktorom som vyrastala. A skutočne som chcela, aby mi ho niekto ukázal práve cez ilustrácie. Toto moje pranie som sa snažila naplniť. Keďže sa príbeh odohráva v Kalifornii, čo sa geograficky a atmosféricky veľmi líši od stredoeurópskeho pásma, prezerala som si prostredie pomocou obrázkov a máp. Rocky Beach, mesto z ktorého pátrači pochádzajú, je síce vymyslené, ale je postavené na základe reálneho mesta. Takže som hľadala a študovala hlavne krajinu a architektúru. Ďalšou výzvou bolo, že príbeh sa odohráva na konci päťdesiatych až na začiatku šesťdesiatych rokov. Musela som tomu prispôbiť úplne všetko. Oblečenie postáv a ich účesy, tiež autá, architektúru a všetky prístroje, ktoré boli použité. V mojom prípade som hľadala policajné auto a uniformu kalifornskej polície v šesťdesiatych rokoch. Taktiež skrinku na náradie, baterky a magnetofón. Hlavne aby to bolo presné. Prvou ilustráciou, ktorú som vytvorila, bola tá s miestnosťou s mesačným svetlom. Inšpirovala som sa Markom Rothkom. Nanášala som viacero lazúrnych vrstiev tak, aby som vytvorila hĺbku, ktorú som chcela. Touto technikou som sa snažila o dosiahnutie tej správnej atmosféry, ktorá je pre príbeh podstatná. Možno podstatnejšia ako presnosť. Vo výsledku som s tým bola spokojná, pretože akvarel je niečo, s čím pracujem dlho, no takýmto vrstvením som si zároveň vyskúšala niečo nové, čo v konečnom dôsledku fungovalo. Túto techniku som si udržala po celý čas. Taktiež som využívala prácu so svetlom, keďže svetlom sa dá vyjadriť čokoľvek. Od krásneho slnečného svitu, ktorý pôsobí nádejne

a volá nás aby sme sa vydali po dobrodružnej ceste, až po ponuré a červené svetlo vyvolávajúce hrôzu. Myslím, že práve táto hra so svetlom tomu veľmi dopomohla. Práca mi zaberala množstvo času, ale stále viac som sa učila pracovať s technikou a nakoniec to šlo veľmi dobre. Vypracovala som aj otváraciu dvojstránku, ktorá je vlastne interiérom aj exteriérom a skrýva v sebe množstvo tzv. easter eggs tj. referencií na predchádzajúce knihy a len pozorný čitateľ si ich môže všimnúť. Na obálke som chcela ponechať prvok z vydania, ktoré som čítala ako dieťa kvôli nostalgii. Preto som zvolila čierno zelenú kombináciu na bielom pozadí. Uvedomila som si, že nejakým zázrakom nepocitujem k práci odpor a dokonca ani netrpezlivosť. Zvládala som to načas a pracovalo sa mi na tom veľmi dobre. Samozrejme, že sú veci, ktoré by možno potrebovali doladiť, ale celkovo som s výsledkom veľmi spokojná. Ku knihe som vyrobila kufrík, ktorý obsahuje všetko, čo by pátrač mohol potrebovať. Kufrík je vyrobený z kartónu a potiahnutý látkou. Snažila som sa aby vzbudzoval dojem ozajstného kufríka. Je tam žurnál s hlavnými postavami a miestami, ktorý pátračovi pomôže v orientácii v príbehu a môže si v ňom pripisovať ďalšie dôležité poznámky potrebné k vyriešeniu záhady. Je zviazaný ako takzvaný cestovateľský denník, takže si doň pátrač môže bez problému pridávať ďalšie stránky s novými záhadami. Kufrík tiež obsahuje fotografie, ktoré pátrači zachytili na rôznych miestach, taktiež kriedy na značenie cesty, no špeciálne znaky pátračov poznajú len oni a nikto iný netuší čo znamenajú. Ďalej tam nájdeme strašidelné perly a magnetofónové pásky s nahrávkami všetkého dôležitého čo sa stalo.

2 POPIS VÝSLEDNÉHO DÍLA A JEHO VYUŽITÍ, ČI ADJUSTACE

Zvolila som formát 21x23 centimetrov.

Prvá ilustrácia je predstavenie troch pátračov. Zľava vidíme Boba, Jupitera a Petra ako skrčení pri dverách uvažujú o ďalšom kroku. Použila som kombináciu červenej a modrej, kde dramatické svetlo vychádza spoza nich.

Druhá ilustrácia je miestnosť v zelenom panstve, ktoré je opustené. Vidíme tmavú miestnosť s jediným svetelným bodom, ktorým je mesiac. Do nej vchádzajú pátrači s ďalšími mužmi, aby zistili čo sa deje.

Na ilustrácii číslo tri prvý krát vidíme zelené strašidlo s podobou bývalého majiteľa domu. Stojí na schodisku zeleného panstva. Na stenách môžeme vidieť ako sa na nich podpísal čas. Strašidlo je veľmi markantné a doslova žiari.

Štvrtá ilustrácia má viac častí. Prvá časť, ktorú vidíme zvonku je starý obytný prives zahádzaný kusmi šrotu a podobne. Prives slúži ako takzvaný hlavný stan, čiže základňa pre pátračov. Keď otvoríme dvojstránku, vidíme interiér hlavného stanu spolu s pátračmi. Svetlo prichádza hlavne cez jedno odkryté okno. Napravo je zas krátky čiernobiely komiks. Príbeh o Mathiasovi Greenovi, ktorý si práve rozprávajú.

Piata ilustrácia nám ukazuje tajnú miestnosť, práve objavenú pátračmi. Svetlo prichádza z bateriek, ktoré držia v ruke. Osvetľujú tak kostru, ktorá má na sebe strašidelné perly.

Šiesta ilustrácia je len minimálna. Sú na nej kriedy, ktoré si traja pátrači pribalili so sebou na cestu do Verdant Valley.

Siedma ilustrácia nám ukazuje teplý západ slnka nad domom a vinicami vo Verdant Valley.

Ilustrácia číslo osem obsahuje komiksový prvok. Je rozdelená do troch častí. Ukazuje nám troch chlapcov, kráčajúcich pri mesačnom svetle rozsiahlou krajinou.

Deviata ilustrácia taktiež obsahuje komiksový element. Je to pohľad Jupitera, ktorý zbadá policajné auto. Neskôr vidí policajta, ktorý sa vykláňa z okna. Potom z vrečka vytiahne vizitku a podá ju policajtovi. Ilustrácia je rozdelená na hlavnú časť, teda auto a potom tri panely rozprávajúce príbeh.

Na desiatej ilustrácii vidíme chlapcov na koňoch, ako vyrážajú do údolia. Svetlo vychádza spoza vysokého kopca a môžeme vidieť, že je skoré ráno.

Jedenásta ilustrácia nám ukazuje skrinku na náradie položenú na sedadle auta. V nej sa okrem náradia nachádza aj baterka.

Dvanásta ilustrácia zobrazuje stenu starej bane osvietenú baterkou. Na stene sú kriedami nakreslené otázniky ukazujúce správny smer.

Na ilustrácii číslo trinásť sú chlapci lezúci cez úzky tunel bane. Piliere podopierajúce strop môžu symbolizovať panelové prepojenie. Zdrojom svetla sú tu dve baterky.

Štrnásť ilustrácia ukazuje vnútro lebky osla. V nej sú schované strašidelné perly. Svetlo dopadá smerom k divákovi a tak dostatočne osvetľuje lebku.

Päťnásť ilustrácia je zas rozdelená do panelov. V pozadí môžeme vidieť červený záves vyšívaný zlatom s rôznymi tradičnými čínskymi výjavmi, tak ako je popisovaný v príbehu. Na ňom sú tri panely. Prvý ukazuje chlapcov vchádzajúcich do veľkej okrúhlej miestnosti. Druhý bližší pohľad na chlapcov, Bob je naľavo a Čang napravo. V pozadí vidíme tmavú sediacu postavu. Posledný panel nám približuje postavu. Je to starý pán sediaci vo vyrezávanom kresle z tmavého dreva.

Ilustrácia číslo šesťnásť približuje ruku starca držiacu malú fľaštičku. Zvolená zeleno-červená kombinácia farieb nám ukazuje dramatické svetlo prichádzajúce sprava.

Sedemnásť ilustrácia obsahuje magnetofón ležiaci na stole a chladné rozptýlené svetlo.

Osemnásť ilustrácia ukazuje kúsok papiera s kostrbatým číslom 39. Papier je uväznený v suchom kríku. Svetlo je tu veľmi minimálne, ide o baterku svietiacu niekde v diaľke.

Deväťnásť ilustrácia zobrazuje zviazaných chlapcov sediacich pri vchode do baní. Vonku ich strážia dvaja muži. Zdrojom svetla je tu opäť mesiac.

Dvadsať ilustrácia ukazuje rozpor medzi Petrom a Jensenom, hlavným záporakom príbehu. Jensen tu hrozí Peterovi. Je tu minimum svetla.

Ilustrácia dvadsaťjeden je opäť vypätou situáciou. Tu nastáva interakcia, keď Jensen priloží k Peterovmu chrbtu nôž a vyhráža sa mu. Vo svetle vidíme odrážajúcu sa čepel noža.

Ilustrácia dvadsaťdva je poslednou ilustráciou príbehu. Vidíme zakončenie, kde traja pátrači navštívili Alfreda Kitchcocka. Ten sedí za stolom v zamyslenej póze. Na stole sú položené noviny s titulkami a ďalšie veci spojené s prípadom zeleného strašidla. Dôležitým prvkom je tu projektor v podobe baterky, ktorý bol použitý na vytvorenie strašidla.

Ako predsádzku som zvolila motív starej tapety vo veľmi tmavej farebnosti. Môžeme na nej pozorovať kvetinové vzory, na ktorých sa podpísal čas.

Obálku tvorí biele pozadie. Na ňom je výjav domu, v ktorom straší. Z okien a dverí vidíme prichádzať zelené svetlo. Ďalším zdrojom svetla je tu mesiac. To všetko je v tmavom prostredí v tvare hlavy, ktorá má pripomínať strašidlo. V tomto výjave je zakomponovaný text v zelenej farbe.

Kufrík, ktorý je súčasťou práce je potiahnutý modrou látkou. Vnútro obsahuje jeden žurnál v zelenej koži, fotografie, magnetofónovú pásku, kriedy a perly.

3 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

<https://www.artstation.com/ionic>

<https://www.artstation.com/jakubrozalski>

<https://www.artstation.com/akreon>

<https://www.artstation.com/yunling904>

HARRIS, Paul, AMBROSE Gavin, Typografie. Brno: Combuter Press (Cpress), 2010. ISBN 978-80-2512-967-8

Arthur, Robert, Alfred Hitchcock a traja pátrači – Záhada zeleného strašidla, 1976, Mladé letá Bratislava. ISBN 80-06-00187-1.

MCCLLOUD, Scott, Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008.

ISBN 978-80-7381-419-9.

4 RESUMÉ

The goal of my work was simple. I wanted to introduce children to detective and adventurous literature. I basically wanted people to know, what I was imagining as a child and that this book is my dream come true.

Storyline follows tree investigators solving another mystery. This time it's the green ghost. Through the story we can see them struggling with different situations and by the end nothing is what it seems.

I edited book by my own rules and fantasy. At the same time, I used every new skill I've acquired while working with technique I use since I remember. The most important thing for me was to create atmosphere I imagined. I love working with different and unique lightning. I also love expressing atmosphere with bold colors and color contrasts. That's why I tried to combine everything I know to create illustrations that make you feel something. Then I adjust typography to fit into the story. Finally, I made a suitcase for the young investigators that contains recorder tape, little journal with main characters and places, some chinks and of course six photos.

Stories of tree investigators are special, and I'd like to introduce them to more people and bring them back to life. They taught me important lessons about friendship and that there is nothing wrong with being smart or different although some people may think different. Books made me crave for adventures, so I wanted to share this idea. I'm personally satisfied with the result and I hope this book would give people as much joy as it gave to me.

5 SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1

Inšpirácia – Jakub Rozalski

Příloha 2

Inšpirácia – John Grello

Příloha 3

Inšpirácia - Anna Podedworna

Příloha 4

Inšpirácia – Yun Ling

Příloha 5

Prvotné návrhy a skice

Příloha 6

Náhľady 1

Príloha 7

Náhľady 2

Príloha 8

Náhľady 3

Príloha 9

Výsledné ilustrácie 1 – 3

Príloha 10

Ilustrácia prívesu

Príloha 11

Výsledné ilustrácie 5 – 8

Príloha 12

Výsledné ilustrácie 9 – 11

Príloha 13

Výsledné ilustrácie 12 – 15

Príloha 14

Výsledné ilustrácie 16 – 18

Príloha 15

Výsledné ilustrácie 19 – 21

Príloha 16

Výsledné ilustrácie 22 -24

Príloha 17

Obálka

Príloha 18

Predsádky

Príloha 19

Žurnál

Príloha 1

Inšpirácia – Jakub Rozalski



Príloha 2

Inšpirácia John Grello

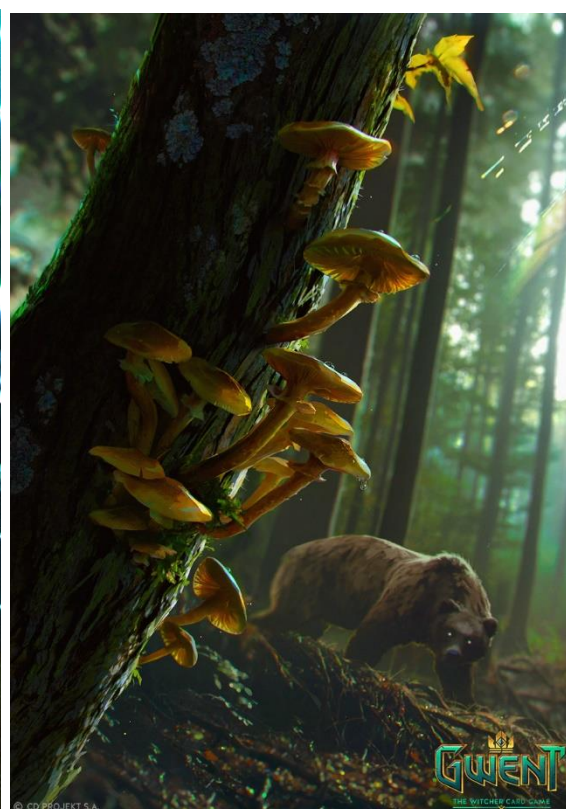
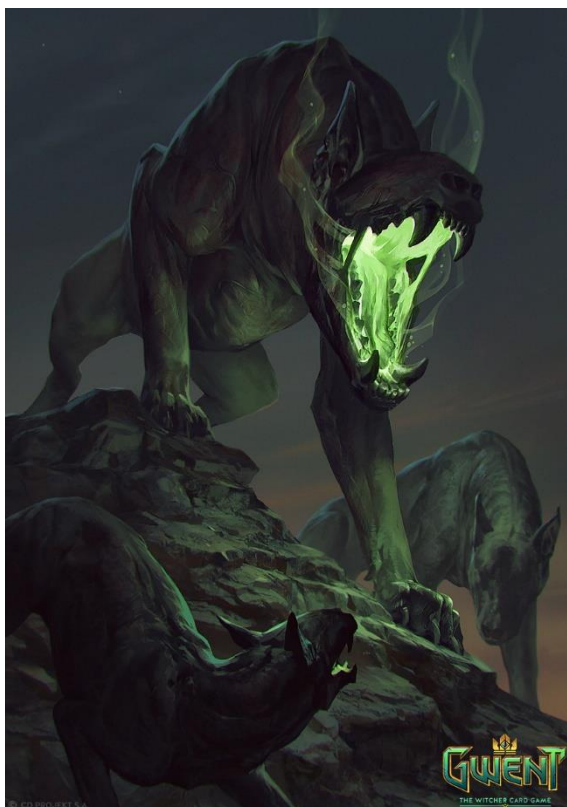


HEADS



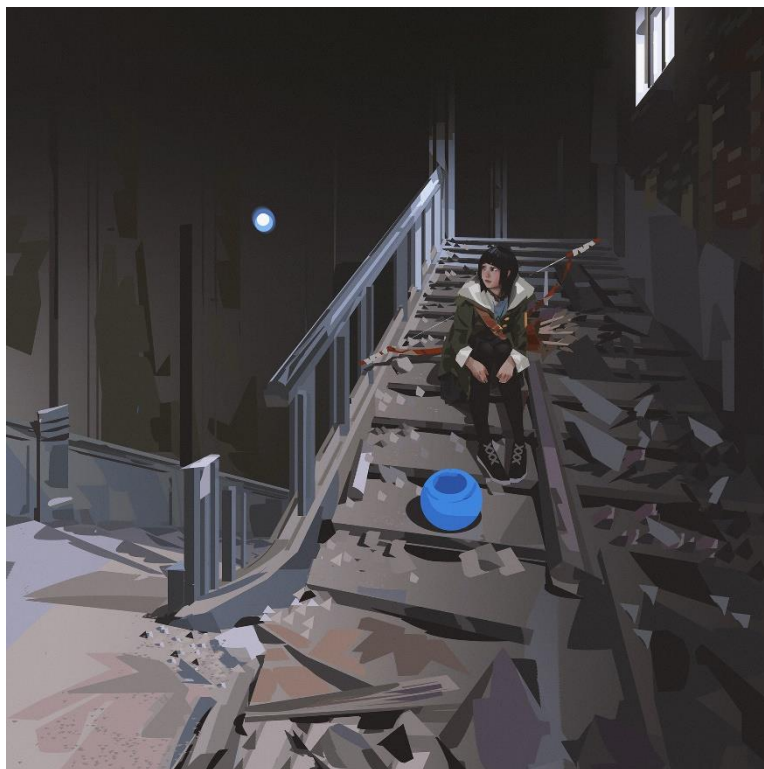
Príloha 3

Inšpirácia – Anna Podedworna



Příloha 4

Inšpirácia – Yun Ling



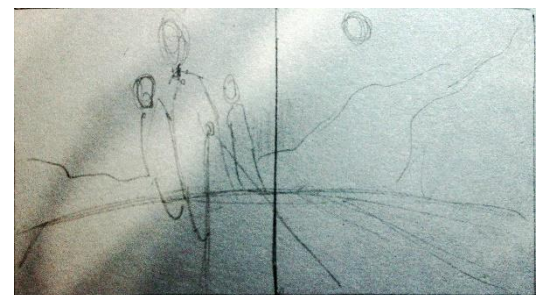
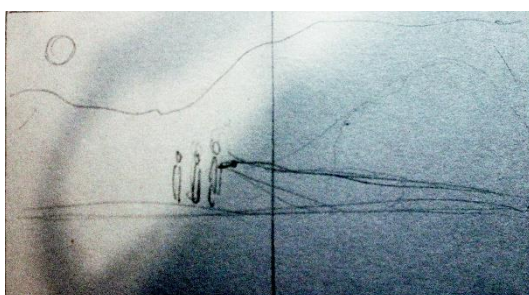
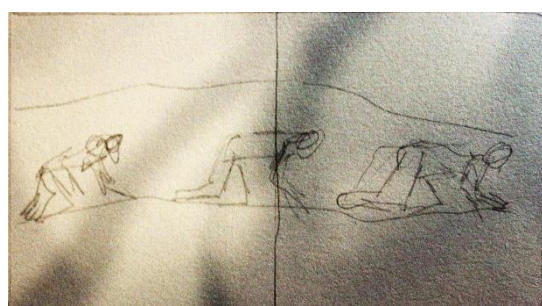
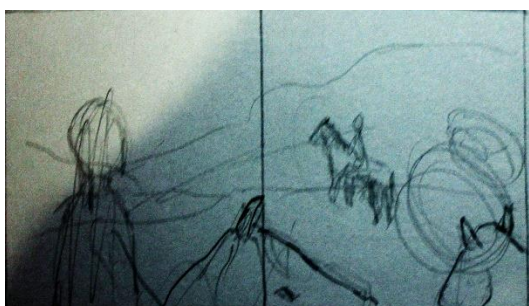
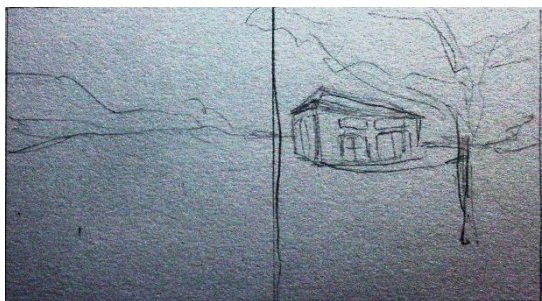
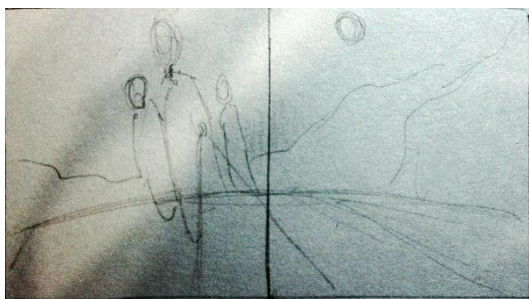
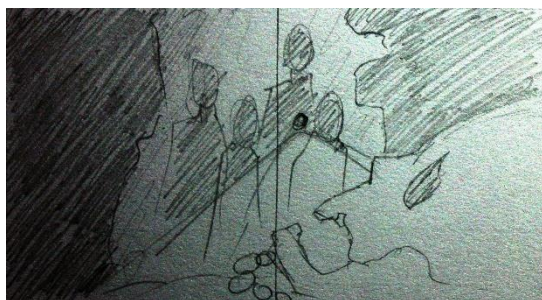
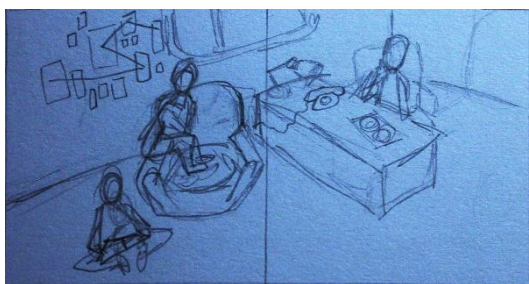
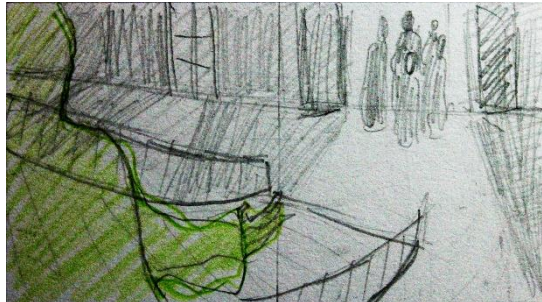
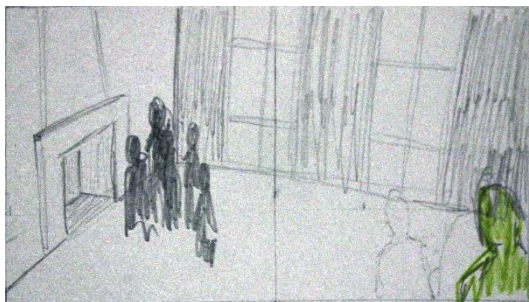
Příloha 5

Prvotné návrhy a skice



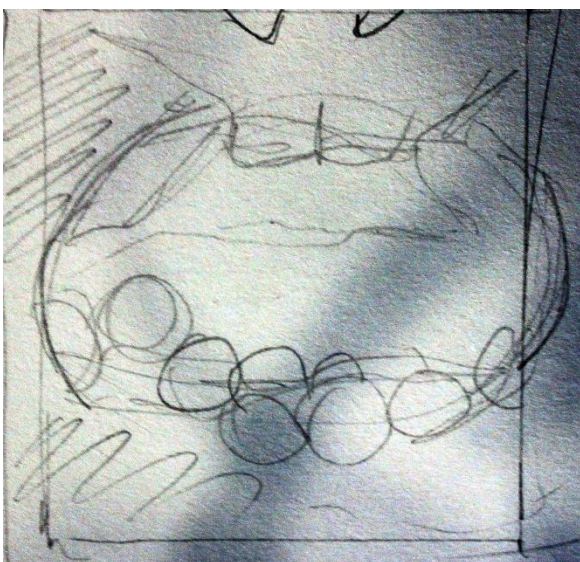
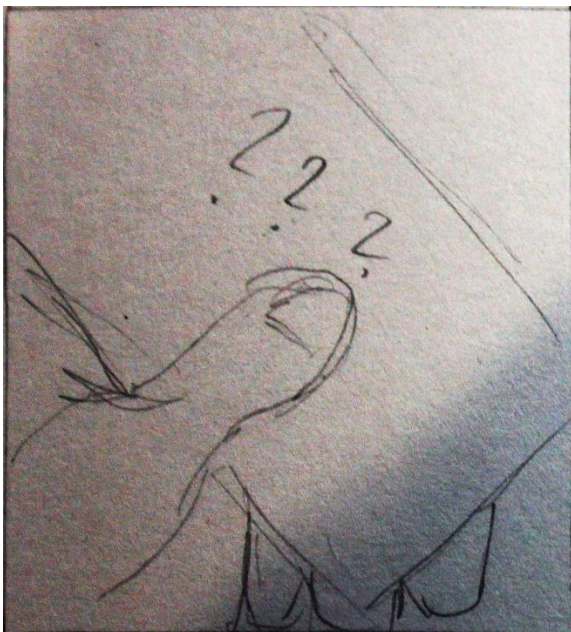
Príloha 6

Náhľady 1



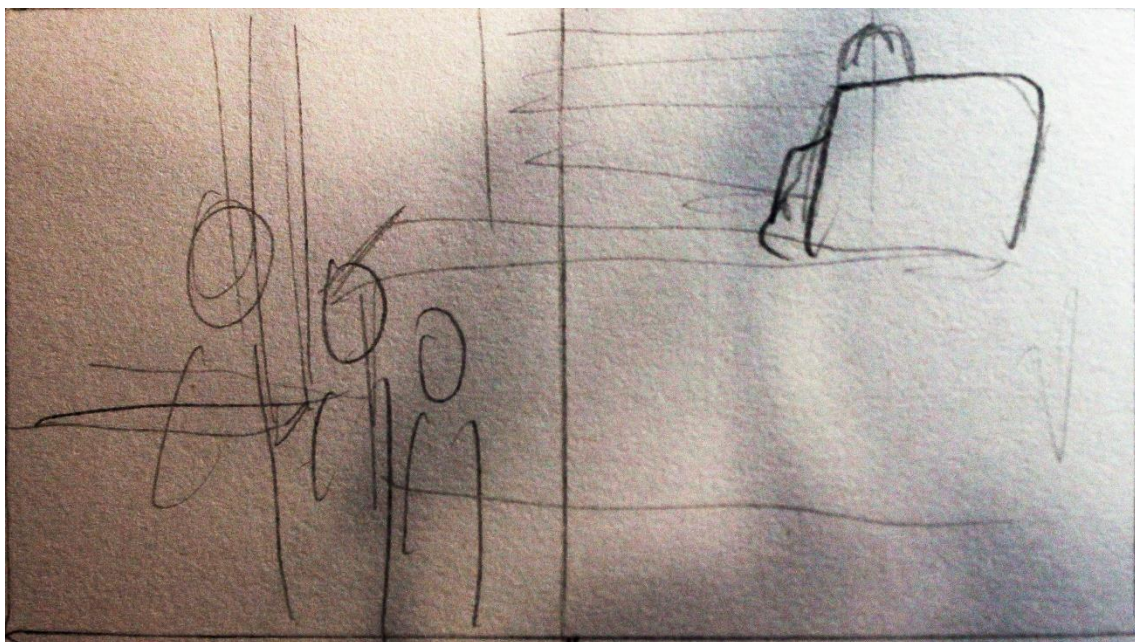
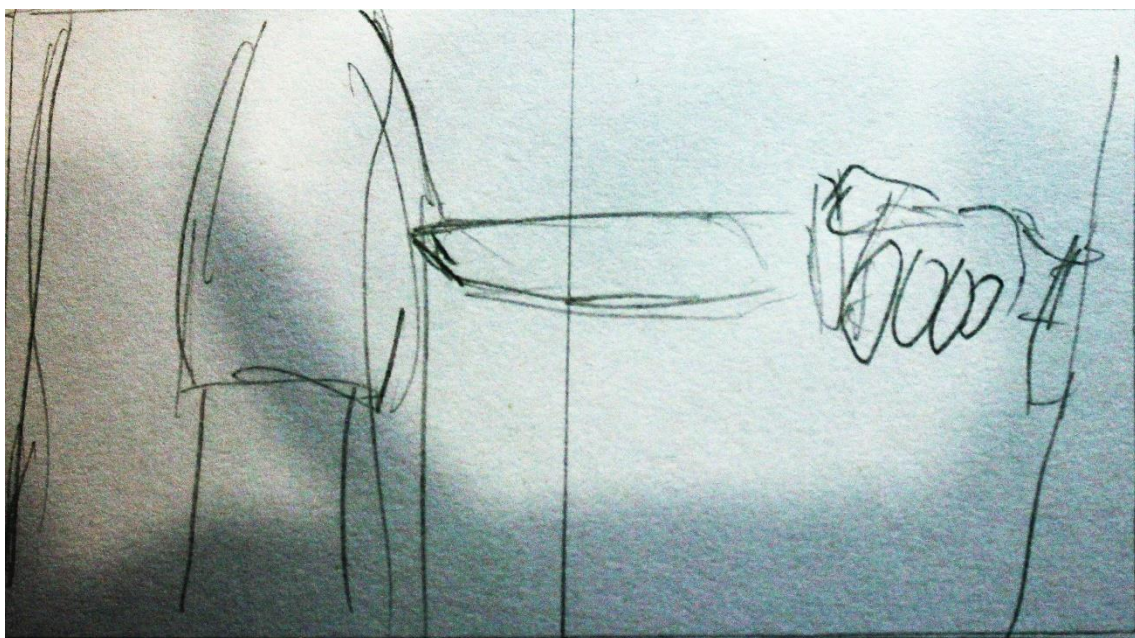
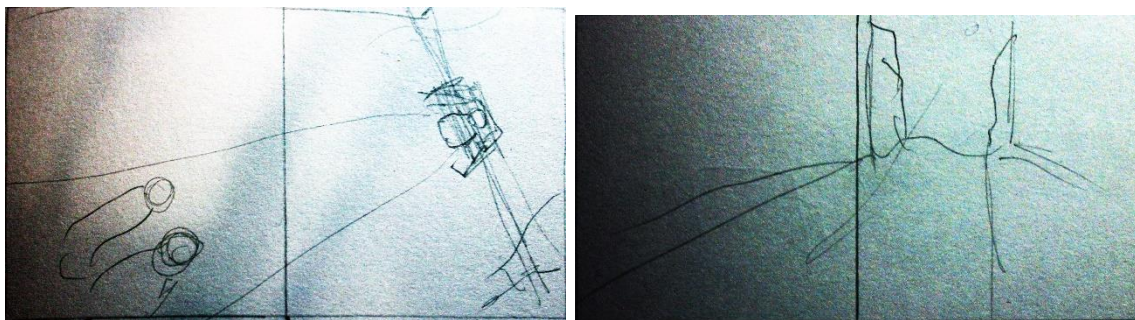
Príloha 7

Náhľady 2



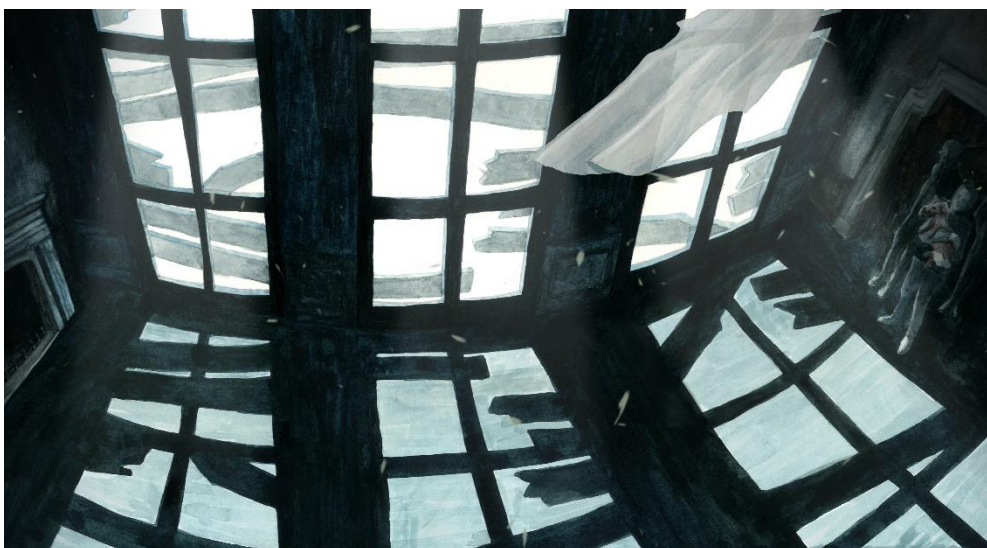
Príloha 8

Náhľady 3



Príloha 9

Výsledné ilustrácie 1-3



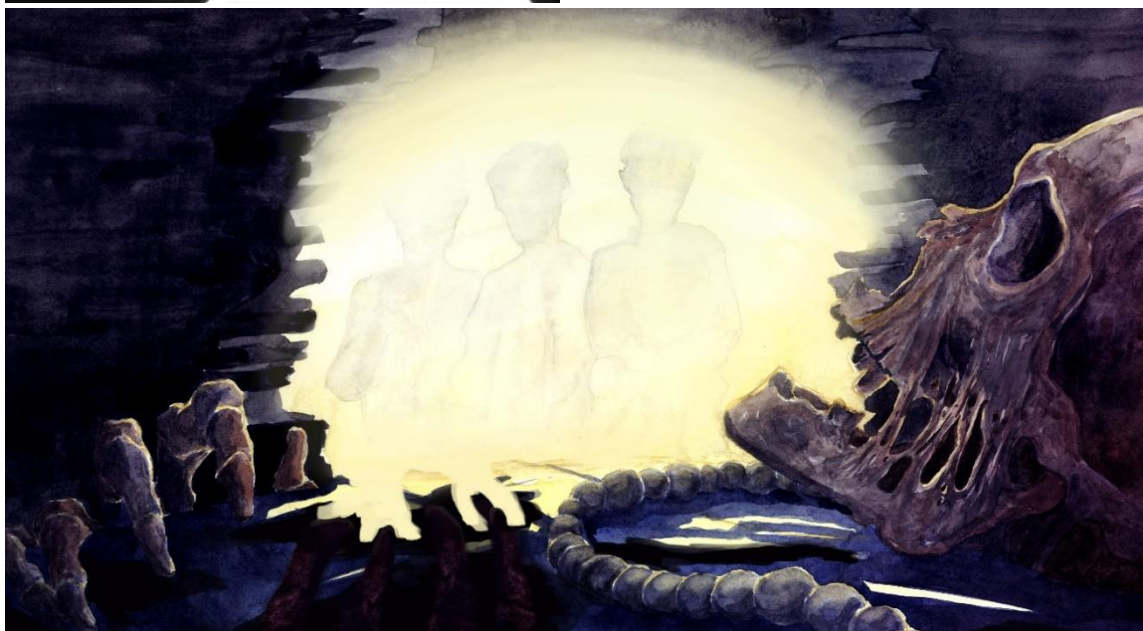
Príloha 10

Ilustrácia privesu



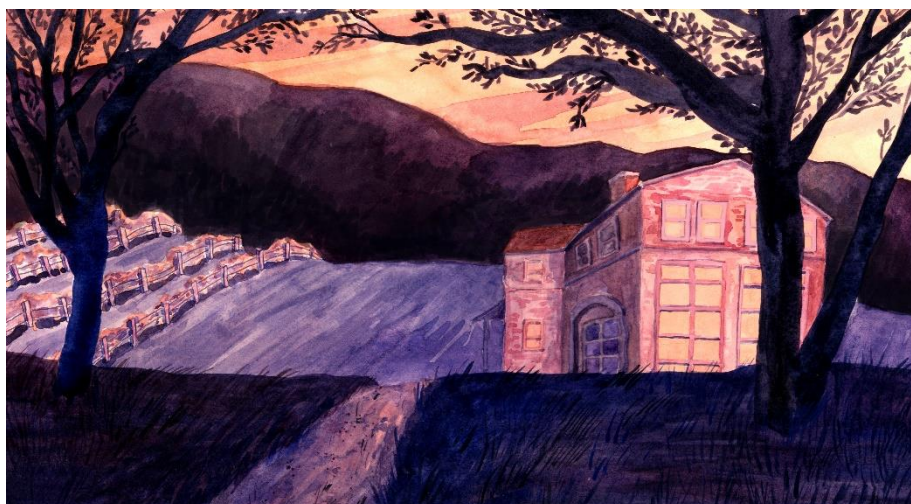
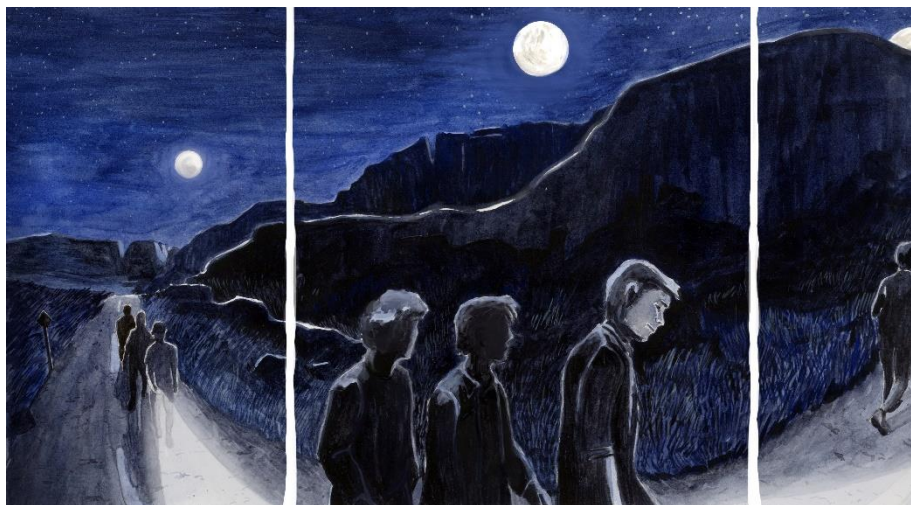
Príloha 11

Výsledné ilustrácie 5 - 8



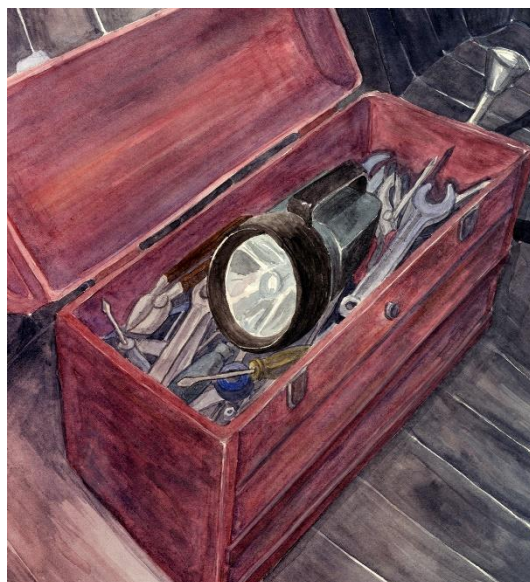
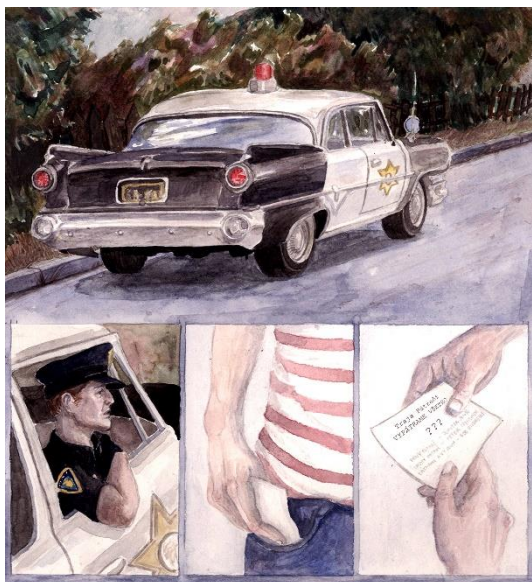
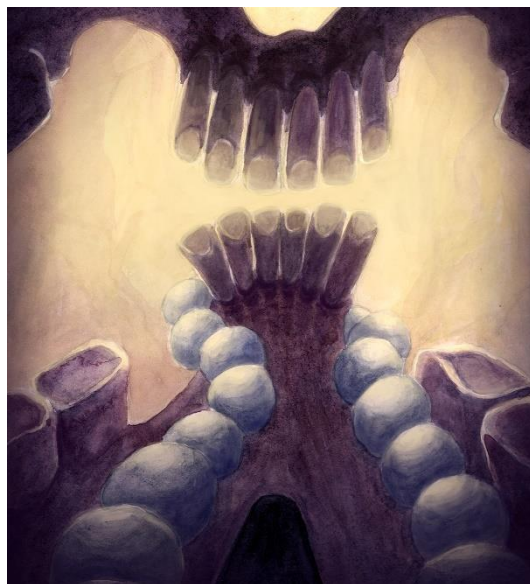
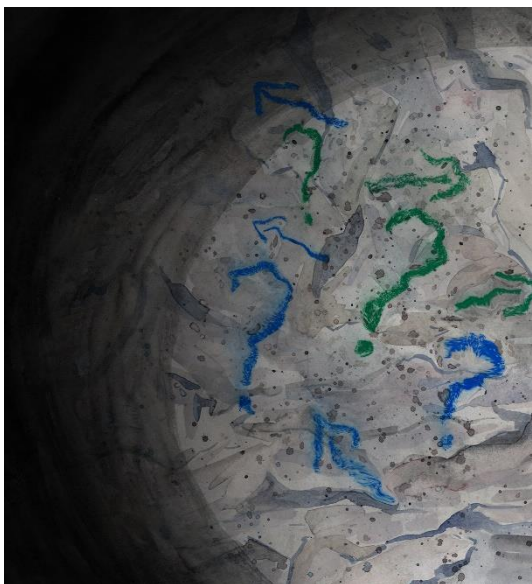
Príloha 12

Výsledné ilustrácie 9 – 11



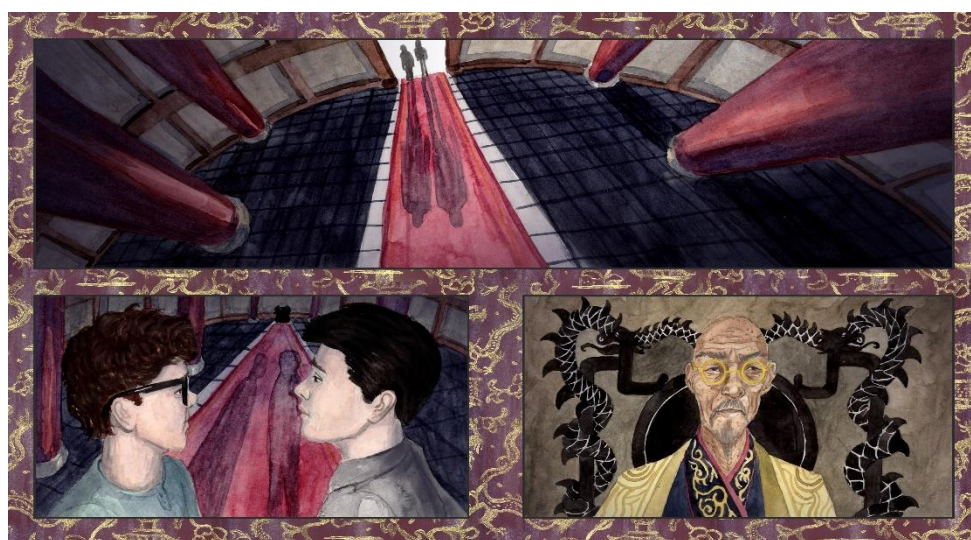
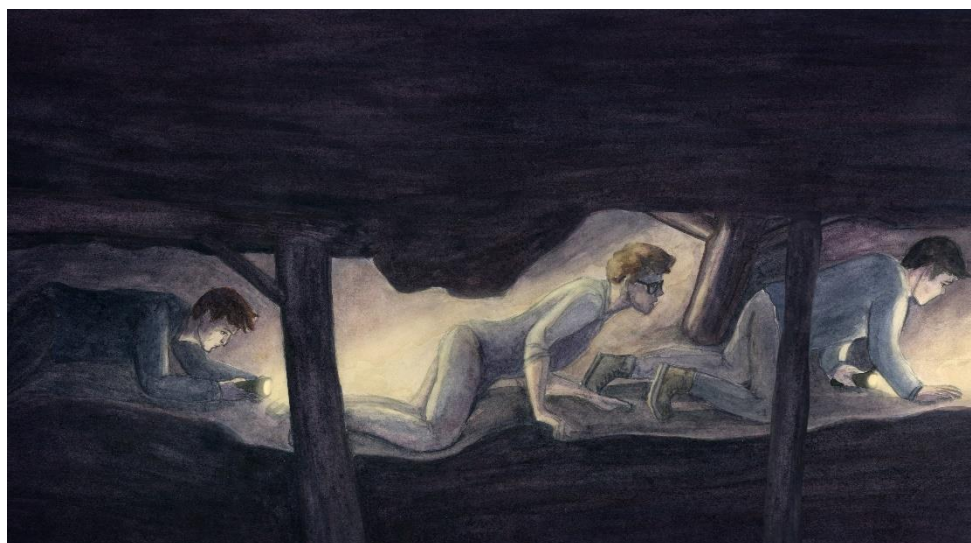
Príloha 13

Výsledné ilustrácie 12 - 15



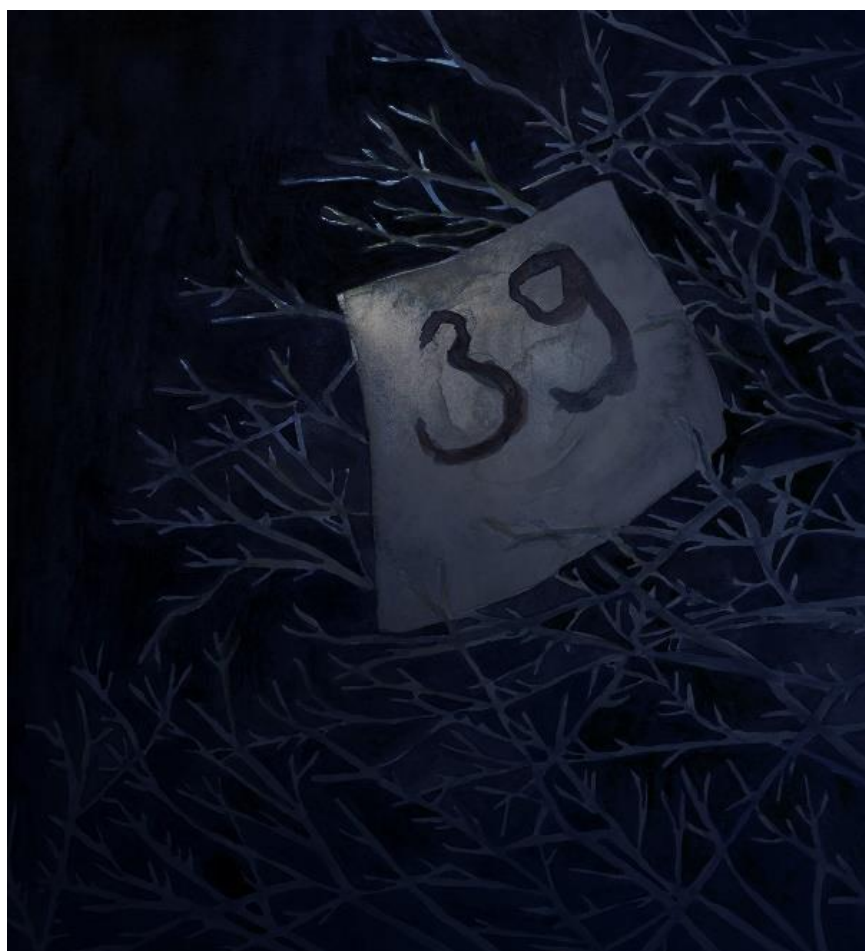
Príloha 14

Výsledné ilustrácie 16 - 18



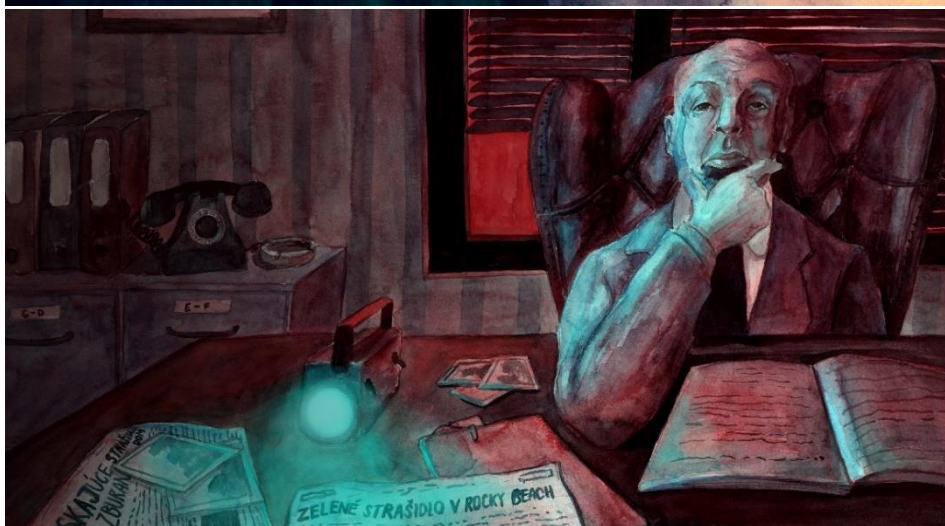
Príloha 15

Výsledné ilustrácie 19 - 21



Príloha 16

Výsledné ilustrácie 22 – 24



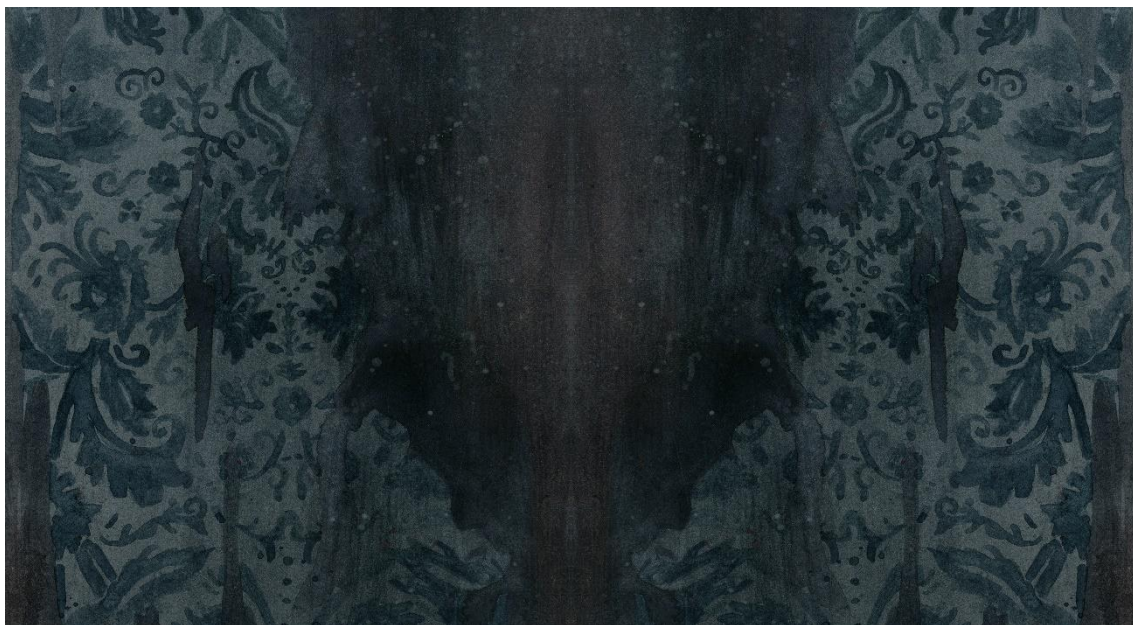
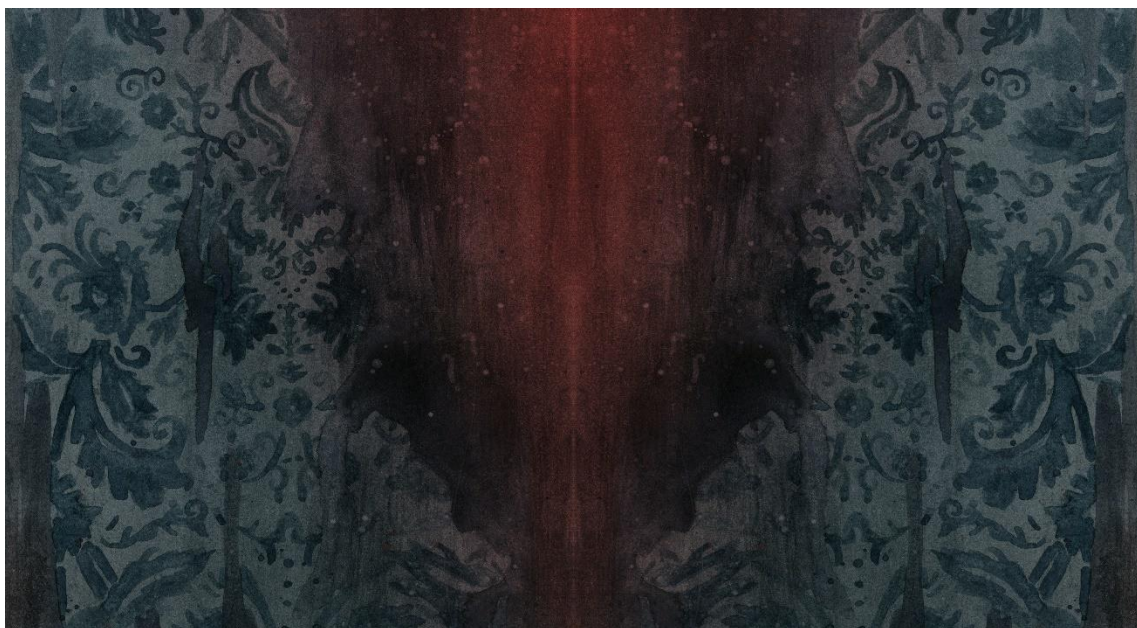
Príloha 17

Obálka



Príloha 18

Predsádky



Príloha 19

Žurnál

JENSEN
„silný muž s prenikavými očami“



**HAROLD
CARLSON**
advokát Lydie Greenovej



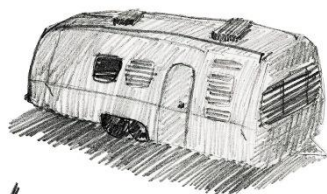
ZELENÉ PANSTVO

„hororilo sa o ňom, že to bol veľmi
nepoddaťný človek“



MATHIAS GREEN

Q metrový prives, je v ňom laboratórium,
tmavá komora a kancelária,
hromady odpadu upravia tak, aby ho
zvonku nebolo vidieť



HLAVNÝ STAN

HANS A KONRÁD



bratia z Davorska
pracujú v Jamesovom bazári
ako pomocníci