

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

**Bakalářská práce**

**AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**

**DRUHÁ STRANA**

**Ester Kuchynková**

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 Komiks a ilustrace pro děti**

**Bakalářská práce**  
**AUTORSKÁ KOMIKSOVÁ KNIHA**  
**DRUHÁ STRANA**  
**Ester Kuchynková**

Vedoucí práce: MgA. Ing. Václav Šlajch  
Katedra designu  
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara  
Západočeská univerzita v Plzni

Plzeň 2016

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

Plzeň, duben 2016

.....  
podpis autora

## OBSAH:

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	5
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	7
3. CÍL PRÁCE.....	8
4. PROCES PŘÍPRAVY.....	9
5. PROCES TVORBY.....	10
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	12
7. POPIS DÍLA.....	13
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	15
9. SILNÉ STRÁNKY.....	16
10. SLABÉ STRÁNKY.....	17
11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	18
12. RESUMÉ.....	19
13. SEZNAM PŘÍLOH.....	20

## 1. Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

Komiks mou tvorbu provází už od dětství. Z části za to vděčím své kamarádce Sáře Palmeové, s níž jsme na základní škole značný čas strávily kreslením příběhů o Morčátečku (krátké epizody o jedné straně A5) a vydáváním časopisů, které jsme, podobně jako Rychlé Šípy svůj TAM-TAM, rozšiřovaly ručním překreslováním.

Podstatný vliv na mne také v tomto období měly kreslené televizní seriály, které ve mně vzbuzovaly touhu vyprávět. Snila jsem o tom, že jednou uvidím příběhy svých postav i jinde, než ve vlastní hlavě. Tato touha mne opět dovedla ke komiksu - jedinému způsobu obrazového vyprávění dostatečně blízkému animaci. Mé dlouhodobé projekty mi však v té době nevydržely déle, než pár stránek. Byla jsem zklamaná svými nedostatečnými schopnostmi.

Na konci osmé třídy základní školy jsem byla už skálopevně přesvědčená, že stát se komiksovou autorkou, je pro mne jedinou myslitelnou cestou a o rok později jsem začala na blogu publikovat svůj první web komiks. Díky podpoře několika čtenářů se během čtyř měsíců dočkal pro mě rekordnímu rozsahu čtyřiceti tří stran, což je počet, který jsem překonala až letos se svojí bakalářskou prací.

Tehdy můj tvůrčí postup vypadal tak, že při kreslení prvního panelu jsem sotva věděla, co se stane na druhém. V důsledku toho komiks postrádal promyšlený příběh, a přestože jsem se snažila to časem napravit, nedokončila jsem ani první kapitolu.

V prvním ročníku na střední škole jsem nakreslila první kapitolu „Dětí Času“, podle krátké povídky („Neexistující čas“), kterou pro mne napsala předchozího roku má mladší sestra Sára. V tomto případě jsem si poprvé připravila kreslený scénář na celých dvacet stran předem. Bylo to už po druhé, co jsem danou povídku zpracovávala, tentokrát jsem ale děj rozšířila o spoustu věcí, které jsem si vymyslela sama.

Příběh byl o člověku, který hledá po světě děti se zvláštními schopnostmi, aby mu pomohly zastavit čas. Co se týče rozsahu, viděla jsem to na několik knížek. Vždycky jsem měla sklony k dlouhým příběhům, které dávají velký prostor k vývoji postav.

Asi bych v tom ještě nějaký čas pokračovala, kdybych se v té době nespřátelila s Aničkou Dvořáčkovou, která mě přivedla na myšlenku, že bych se nejdříve měla zdokonalit v kresbě a pak až se pustit do tvorby komiksů. Jestli to bylo dobře nebo ne už nedokážu posoudit. V následujících letech jsem se však víc věnovala ilustracím a studiím, popřípadě jednostránkovým kresleným scénkám.

Od tvorby příběhů jsem ale neupustila nikdy. Zkušenosti z předchozích neúspěšných projektů mne poučily v tom, jak je důležité nejprve

vybudovat stabilní svět a kostru příběhu, než se pustím do vyprávění.

Tehdy jsem začala se sbíráním nápadů a návrhů pro příběh o městě, o lékařské organizaci a o nemoci. Příběh, který považuji za svůj nejdůležitější osobní projekt, a který snad jednou uvidí světlo světa v komiksovém zpracování.

První další vícestránkový komiks jsem vytvořila pro portfolio k přijímacím zkouškám na tuto školu. Jmenoval se „Procitnutí“ a příběh trochu připomínal Andersenovo Děvčátko se sirkami.

V rámci předmětu Dramaturgie a scenáristika jsem, pod vedením paní Lucie Lomové, jako semestrální práci vytvořila komiks „Zlozvyk“.

Roku 2014 vyšel ve sborníku Vějíř, dvanácti stránkový komiks „Vyvolený“, který jsem kreslila podle scénáře mé kamarádky Kateřiny Zápotocké. Jednalo se o krátký příběh o zachraňování světa, který si dělá legraci z klišé ve fantasy žánrech.

V druhém ročníku bakalářského studia jsem v semestrální práci pod vedením paní doc. M. A. Barbary Šalamounové, vytvořila pro archeologickou výstavu v Techmánii „Příběh za lebkou“, za který jsem dostala ocenění rektora Západočeské univerzity v Plzni.

Téhož roku vyšel ve Vějíři komiks „Yongrui píše básně“, příběh o nevydařeném pokusu udělat dojem na dívku, z prostředí inspirovaného starověkou Čínou. Opět podle scénáře Kateřiny Zápotocké.

Pro výstavu nové generace komiksových autorů na KomiksFESTu 2015 jsem nakreslila komiks „Kamarádka“ - příběh o přátelství s prvky magického realismu.

Magickým realismem je též ovlivněn komiks „Procházka“, který vznikl jako má poslední semestrální práce pod vedením paní doc. M. A. Barbary Šalamounové a v soutěži CZ.KOMIKS.15 získal druhé místo.

## **2. Téma a důvod jeho volby**

Pro svoji bakalářskou práci jsem si zvolila téma Autorská komiksová kniha.

Dalo by se říci, že jsem měla zvoleno už v čase, kdy jsem se hlásila na FDU. Měla jsem v plánu dělat jako bakalářskou práci komiks. Byla to první příležitost získat dost času a motivace vytvořit delší ucelené dílo.

Dalším důvodem byla touha zdokonalit se ve svém oboru. Je velký rozdíl mezi tím, jestli kreslíte příběh o několika stránkách nebo několika desítkách stránek. A je to už dlouho, co jsem se pustila do něčeho, co překročilo počet dvanácti stran. Jedním z mých hlavních cílů tedy bylo poučit se z práce na tomto díle.

### 3. Cíl práce

Cílem práce bylo vytvořit jednoduchý komiksový příběh pro starší děti a teenagery.

Kniha by měla být publikovatelná jako samostatné dílo s možností pokračování.

Víc, než jednotlivé příběhy, je pro mne často důležitá tvorba světa a postav. Slyšela jsem, že děti z města prý často tíhnou k fantastické literatuře. Přijde mi to jako zajímavá myšlenka. Je to asi tím nedostatkem přírody. Lidé musí před civilizací utíkat do světů ve své vlastní hlavě.

Chtěla bych vytvořit svět, na jehož pozadí by se mohly odehrávat spousty příběhů. Propojovat jednotlivé osudy postav a hledat důvod, proč se věci dějí tak, jak se dějí.

Obdivuji v tom například Zeměplochu Terryho Pratchetta. Svět, který funguje s vlastními pravidly a přitom čerpá z naší skutečnosti, ve kterém se jeho obyvatelé setkávají jeden s druhým a postupně odhalují čtenáři různá místa a informace o realitě, ve které žijí.

Mám ráda příběhy, ve kterých není jen jeden hlavní hrdina. Ve skutečném světě totiž také žádný není a zároveň je každý hlavním hrdinou svého vlastního života.

Příběh mojí bakalářské práce by měl představovat jenom střípek, dílek skládačky, který ačkoli funguje i sám o sobě, když se spojí s dalšími, vytvoří větší část obrázku.



## 4. Proces přípravy

První volba, před kterou mé rozhodnutí vytvořit komiksovou knihu postavilo, se týkala otázky prostředí. Chtěla jsem použít jeden z nápadů na světy, které mi klíčí v hlavě už delší čas, protože jsem doufala, že mi to pomůže dodat dílu osobní význam.

Váhala jsem mezi městským magicko-realistickým příběhem a světem v němž pohádkové a mýtické bytosti v historii vyhladily lidstvo a teď žijí moderním způsobem života.

První zmiňovaný příběh vyprávěl o klukovi, který se léčí z podivné nemoci. Napsala jsem ho ve čtvrtém ročníku na střední škole, ale už tehdy mi připadal poněkud srdceryvný a zároveň jistým způsobem možná příliš osobní, což vedlo k tomu, že jsem jej zamítla i tentokrát.

Oproti tomu svět s pohádkovými bytostmi, pro který jsem se nakonec rozhodla, nebyl nic víc, než zrnko představy, které dlouho leželo zapomenuté na dně šuplíku s nápady.

Abych jej přivedla k životu, začala jsem se věnovat studiu knih o strašidlech a vyhledávala jsem ty, ve kterých se píše o jejich původu a zmínkách v historické literatuře.

Později jsem začala kreslit návrhy postav a prostředí (*viz. příloha 1*). Věnovala jsem se střídavě kreslení do skicáku a zapisování nápadů.

Ze začátku jsem měla jen velmi malou představu, o čem komiks nakonec bude, takže mi pod rukama vznikala změť náhodných motivů propojených navzájem občas postavami, občas dějovými principy.

Tvorba příběhů je něco neuchopitelného. Někdy máte pocit, že se vám už rýsuje před očima dějová linka, která čeká na zapsání, ale když se o to pokusíte, nenacházíte slova.

Musela jsem zároveň myslet na to, aby byl příběh srozumitelný i jiným lidem a na to, aby byl dostatečně jednoduchý, aby se vešel do čtyřiceti stránek.

Další věcí na kterou jsem si musela dávat pozor je skutečnost, že postavy musí mít důvod k tomu, jak se chovají. Při tvorbě příběhu je potřeba vymyslet spoustu věcí, o kterých se čtenář třeba ani nikdy nedoví, protože platí, že čím víc ví autor o minulosti a povaze postav, tím skutečněji působí.

## 5. Proces tvorby

Při tvorbě komiksu obvykle vytvářím dva psané scénáře. Postupovala jsem od hrubé osnovy, která v pár větách obsahovala, co se má stát v první a ve druhé části příběhu, k podrobnějšímu rozepsání jednotlivých scén. Hodně jsem myslela na to, aby se jednotlivé dějové úseky odehrávaly na dvoustranách a prostředí a čas se měnilo s otáčením stránek.

Následovalo psaní podrobnější verze scénáře, v kterém jsem jasně stanovila obsah stránek, od přímé řeči postav až po popis děje v jednotlivých panelech.

Když jsem měla příběh takto rozepsaný, mohla jsem začít s přípravou kresleného scénáře (*viz příloha 7*), ve kterém jasně definuji záběry kamer, kompozici, výrazy tváří a gestickou interakci mezi postavami.

Tuto část považuji za jednu z nejtěžejnějších fází celého tvůrčího procesu, a provádím v ní největší množství změn a úprav. Často některé stránky několikrát rozstříhám na jednotlivé panely a zkouším změny jejich pořadí, popřípadě nahrazuji některé obrázky.

Na scénáři se nepřímo podílel jeden z mých mladších bratrů, Filip, jehož komiks „Vrtáci“ (*viz příloha 6*), který nakreslil pro naše další sourozence Lukáše a Davida, inspiroval scénu na patnácté a šestnácté straně komiksu. Přímé řeči v dětské hře mladšího bratra hlavního hrdiny, jsou převzaty z onoho uměleckého díla.

Během tvorby scénáře se příběh ze zamýšlených čtyřiceti rozrostl na konečných padesát jedna stran.

Nejdelší čas jsem věnovala tvorbě finální verze komiksu, která spočívala v lineární kresbě tužkou (*viz příloha 8*), následném skenování a kolorování v počítači pomocí grafického tabletu (*viz. příloha 9*).

To jsem prováděla následovným způsobem. Nejprve bylo třeba strany vyčistit pomocí nástrojů kontrastu a úrovně a změnit nastavení vrstvy s linkami tak, aby bílé plochy propouštěly barvy z vrstev, které budou přidány pod ní. Potom jsem přidala vrstvu, která obsahovala bílý okraj a spáry mezi jednotlivými panely a dolů další pro barvy. Obvykle používám dvě hlavní vrstvy barev, jednu pro prostředí a druhou pro postavy.

Pro barvení jsem volila poměrně bohatou paletu, kterou jsem se snažila držet v příjemných a vzájemně ladících tónech. Soustředila jsem se na to, aby barvy dobře vypovídaly o denní době, místě a náladě dané scény.

Následoval lettering a domalovávání komiksových bublin. Když byla výtvarná práce na komiksu dokončena, vytvořila jsem

v InDesignu tiskový soubor, který jsem si následně nechala vyřadit pro vazbu V8 a vytisknout v Alfa tisku.

Jednou z posledních věcí, kterou jsem se zabývala, byla tvorba obálky (viz příloha 10), na které jsem pracovala až v čase, kdy jsem šila knižní bloky (viz příloha 11).

Už od začátku jsem byla rozhodnutá svázat si knížky sama. Považuji to za součást práce na knize a způsob, jak se zdokonalit v dalším oboru.

Mám za to, že studenti by se při vytváření svých děl měli naučit tolik nových věcí, kolik možností jim daná práce nabízí. Do této chvíle jsem vázala jen skicáky a na praxi v knihařské dílně, kde jsem byla ve třetím ročníku střední školy, jsem restaurovala staré knížky. Tohle byla první příležitost svázat si vlastní autorský tisk a já se rozhodla ji využít.

Nejprve jsem musela ručně ořezat všechny vytisknuté strany. Po té je vyskládat do složek, nalepit na přední a zadní stranu předsádky a ušít knižní blok a sklížit hřbet. Ořez knižních bloků jsem si na doporučení paní vedoucí ateliéru knižní vazby nechala udělat v Grand papíru. Dále jsem musela nalepit kapitálky, zalepit hřbet knihařskou gázou, vytvořit desky, zavěsit knižní blok do desek a vylisovat.

## 6. Technologická specifika

Jako výtvarnou techniku jsem zvolila kresbu tužkou, kolorovanou v počítači. Tuto techniku používám už řadu let. Líbí se mi, že kromě síly tahu se dá v tužce, na rozdíl od perokresby, pracovat i s jeho světlostí a dosáhnout tak daleko větší jemnosti. Pro kresbu jsem zvolila papír Canson Bristol 180 g/m<sup>2</sup>, jelikož nemá sám o sobě skoro žádnou texturu a díky tomu je snazší kresbu před barvením vyčistit. Vycházela jsem z formátu A4. Stránky jsem následně skenovala na 600 dpi, aby došlo k co nejmenším ztrátám.

Digitální barvení má výhodu v tom, že je daleko rychlejší, než jakákoli tradiční technika. Práce na komiksu je hodně časově náročná a proto je rychlost média velice cenou vlastností.

Zároveň toto médium dává daleko větší možnosti pro opravy a experimentování s různými barevnými schémata bez rizika, že si nenávratně poškodíte kresbu.

Paleta, kterou jsem budovala v průběhu práce na první části komiksu, vychází z teplých odstínů a převažuje v ní hnědá a zelená. Při volbě barev jsem se snažila dosáhnout příjemné, ucelené a plné barevnosti.

Pro lettering jsem zvolila CC Face Font, který jsem používala už u svých předchozích komiksů.

Komiks je tištěn na papír Munken 120 g/m<sup>2</sup>. Předsádky jsou z papíru Sirio Color (22 Fialová) 170 g/m<sup>2</sup>. Pro desky jsem použila 2mm širokou lepenku.

Knížky jsem ručně svázala typem vazby V8.

## 7. Popis díla

Pro ilustraci na obálce jsem zvolila motiv lesa, který je hlavním dějištěm příběhu. Mezi stromy prosvítá světlo, jehož zdrojem je vstup do chodby, která vede pode zdí, jež odděluje hranice státu, ve kterém žijí pohádkové bytosti. Zeď samotná je na ilustraci skryta a nad korunami stromů se rýsují siluety, které patří ruinám civilizace zapomenutým v lesích za hranicí.

Knihla o formátu A5 má 60 stran, z nichž 47 tvoří komiksové strany, 2 strany textu s ilustracemi a 2 strany oddělující první a druhou část příběhu.

Příběh uvozuje dvoustrana z knížky pověstí, která vypráví o válce pohádkových bytostí proti lidské rase, doplněná iniciálou a ilustrací.

Podle pověsti v dávných dobách žili lidé na planetě spolu s ostatními bytostmi v míru, ale postupem času jak rostl jejich počet a s ním i jejich společenská moc, začali se lidé považovat za pány tvorstva a po ostatních vyžadovat, aby jejich nadřazenost uznávali. Tento postoj spolu se skutečností, že pod lidskou vládou země začala rychle pustnout, vyprovokoval ostatní stvoření, aby se proti svým utlačitelům vzbouřila. A tak se rozpoutala válka. Přestože se zdálo, že je odpor beznadějný, protože lidé měli mnohonásobnou početní převahu, na straně bytostí bojovala příroda, která seslala na nepřátelská města déšť kamenů a smetla tak lidské pokolení z povrchu zemského.

To vše se ale stalo už velmi dávno a mnoho současných obyvatel vůbec nevěří, že kdy k takovým věcem došlo. Popis této události je považován za pouhou pohádku, příběh s ponaučením, že nemáme jednat bezohledně a sobecky a žádná rasa se nemá považovat za nadřazenou nad ostatní. Tak to také je, rozličné pohádkové bytosti spolu žijí ve vzájemném souladu.

Společnost je moderní, vzkvétá, za poslední roky se města rozšířila a vyrostly nové továrny. Nikdo nemá čas zabývat se pochybnou pravdivostí nějakých dětských povídaček. Nikdo nemá čas pokládat si otázku, jestli to teď nejsou oni všichni, kdo se chová tak, jako lidé v oné pověsti. Ze země už dávno zmizela kouzla a obyvatelé státu se stali obyčejnými smrtelníky, kteří se od vyhynulého člověka liší jen podobou těla.

Děj samotného komiksu vypráví o dvou bratrech, kteří přijeli k babičce na venkov. Starší bratr jménem Oliver, je našťvaný, že nemohl zůstat doma, přestože město zachvátily povodně. Zlobí se, že se musí starat o svého trochu hyperaktivního mladšího sourozence, kterému přezdívají Vlčku.

Chaloupka na samotě, kde jejich babička bydlí, se nachází neda-

leko hranice, vysoké zdi, která stojí mezi světem, ve kterém bytosti žijí civilizovaným životem, jehož úroveň je poměrně blízká té naší, a divokými kraji za zdí, o kterých kolují strašlivé zvěsti.

Bratři mají přísně zakázáno se k lesu být jen přiblížit, už kvůli tomu, že se tam kdysi ztratil jejich strýc. Oliver slibuje, že se od hranice budou držet v bezpečné vzdálenosti, okolnosti, které nastanou, ho však donutí svůj slib porušit.

## 8. Přínos práce pro daný obor

Nejsem si jistá, jestli by ode mne nebylo příliš troufalé považovat své dílo za nějaký velký přínos, nicméně situace na české komiksové scéně je stále taková, že ve srovnání se světem, vychází u nás autorských děl poměrně málo.

Myslím si, že komiksy v takovém rozsahu mohou kreslit jenom lidé s hluboko zakořeněnou touhou skrze vlastní ruce vyprávět příběhy, jelikož práce komiksového kreslíře je časově náročná, často duševně vyčerpávající a také ne příliš dobře finančně ohodnocená. Proto jsou komiksoví autoři poměrně ohroženým druhem na poli umění.

Přála bych si, aby u nás vznikalo víc komiksových autorských knížek s obsahem přístupným běžnému čtenáři a aby se tak komiksová scéna otevřela širší společnosti a vznikl větší zájem o toto médium jako takové.

## 9. Silné stránky

Za nejsilnější stránky této práce považuji barevné řešení, ve kterém jsem zaznamenala osobní pokrok vůči svým předchozím komiksům a také samotnou kresbu, nad kterou jsem strávila zdaleka nejvíce času.

Podařilo se mi poměrně zdárně vyřešit problém barev pohlcujících linky, se kterým jsem v předchozích letech bojovala. Toho jsem docílila tím, že jsem poprvé použila plošné barvy s ostrými stíny. Pro mou tvorbu je to objev, ze kterého mám velkou radost.

I se samotnou volbou odstínů barev jsem hodně spokojená, jelikož jsem ani nedoufala, že se mi natolik podaří přiblížit se k původní představě.

Kresebná část je popisná, detailní a má vypravěčskou hodnotu a obsahuje značnou míru velkých celků zobrazujících prostředí děje.



## 10. Slabé stránky

Slabou stránkou může být samotný příběh, který možná vyvolává víc otázek, než nakolik dává odpovědi. To byl částečně záměr, protože příběh počítá s možnostmi pokračování a sám o sobě vypráví jednoduchou uzavřenou dějovou linku, která má tajemství světa jen trochu poodhalovat. Záleží na názoru čtenáře, jestli je tato linka dostatečně nosná a jestli vzbudí jeho zájem o další pokračování. Já sama si však nejsem jistá, jestli najdu chuť se k danému tématu vracet, přestože jsem to měla prve v plánu.

## 11. Seznam použitých zdrojů

Knižní a periodická literatura:

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

KOŘÍNEK, P., PROKŮPEK, T. Signály z neznáma. Český komiks 1922-2012. Řevnice : Arbor vitae, 2012. 978-80-7467-012-1.

VEHLMANN, Fabien, Marie POMMEPUY, KERASCOËT a Helge DASCHER. Beautiful darkness. First hardcover edition. ISBN 9781770461291.

PEDROSA, Cyril. Tři stíny. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: Sýpka, 2010. ISBN 978-80-904234-4-2.

HILL, Joe. Zámek a klíč. 1. české vyd. Ilustrace Gabriel Rodriguez. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, c2011. ISBN 978-80-86839-55-4.

NIKKARIN. 130: Odysea. 2., doplněné a rozšířené vydání. V Praze: Labyrint, 2015. Komiks (Labyrint). ISBN 978-80-87260-27-2.

DÍAZ CANALES, Juan. Blacksad. V tomto souboru 1. vyd. Ilustrace Juanjo Guarnido. Praha: Crew, 2012. Světové komiksy česky. ISBN 978-80-7449-137-5.

PAVLŮSEK, Alois. Lexikon strašidel: průvodce světem nadpřirozených bytostí a démonů v našich zemích. V Praze: XYZ, 2012. ISBN 978-80-7388-599-1.

MCCALL, Gerrie. Monstra a jiná strašidla. 1. české vyd. Praha: Svojtka & Co., 2010. ISBN 978-80-256-0362-8.

PETIŠKA, Eduard. Staré řecké báje a pověsti. Vyd. 15., V Ottově nakl. 2. Ilustrace Václav Fiala. Praha: Ottovo nakladatelství, c2011. ISBN 978-80-7360-595-7.

## 12. Resumé

My goal was to create an original comic for young adults based on my own story. This comic is just one part of a larger fantasy world I am creating.

This world is very similar to ours except for the fact that there are no humans. Or so it seems...

It is inhabited by mythical, fairy-tale creatures living in a civilized society. The only mentions about mankind are hidden in old books of fairy tales. According to the legends, long ago there were beings called human, but they were exterminated by powers of nature because of their selfish and inconsiderate behaviour towards other living beings.

Today, most of creatures don't even believe the humans have ever actually existed.

Modern technologies are on the rise and society is growing. Centaurs, satyrs, fairies, watermen and a lot of other races live together peacefully in cities and towns of the state. But there's a giant wall lining the state borders – and no one knows why. In fact, no one seems to care.

Two young satyr brothers are on their way to visit their grandmother living in a remote area near the wall. This comic is about what they find in the woods on the other side.

One of the most important parts of the story is the relationship between the two main characters. Being an older sibling myself, I drew a lot of inspiration from my own experiences. Some of the scenes in my comic were influenced by comics drawn by my younger brother Filip.

The technique used for this comic was digitally colored pencil line-art.

## **13. Seznam příloh**

### **Příloha 1**

Hledání stylu a prvotní návrhy postav

### **Příloha 2**

Návrhy bytostí, které by se mohly objevit v dalších příbězích z tohoto světa

### **Příloha 3**

Finální návrhy postav

### **Příloha 4**

Barevné řešení postav

### **Příloha 5**

Návrhy prostředí

### **Příloha 6**

Ukázky z komiksu mého bratra Filipa

### **Příloha 7**

Ukázky z kresleného scénáře

### **Příloha 8**

Komiksové strany v tužce bez barvy

### **Příloha 9**

Finální komiksové strany

### **Příloha 10**

Ilustrace obálky knihy

### **Příloha 11**

Ukázky z procesu knižní vazby

### **Příloha 12**

Fotodokumentace knihy

### **Příloha 13**

CD s nahranou teoretickou a uměleckou prací

# Příloha 1

## Hledání stylu a prvotní návrhy postav

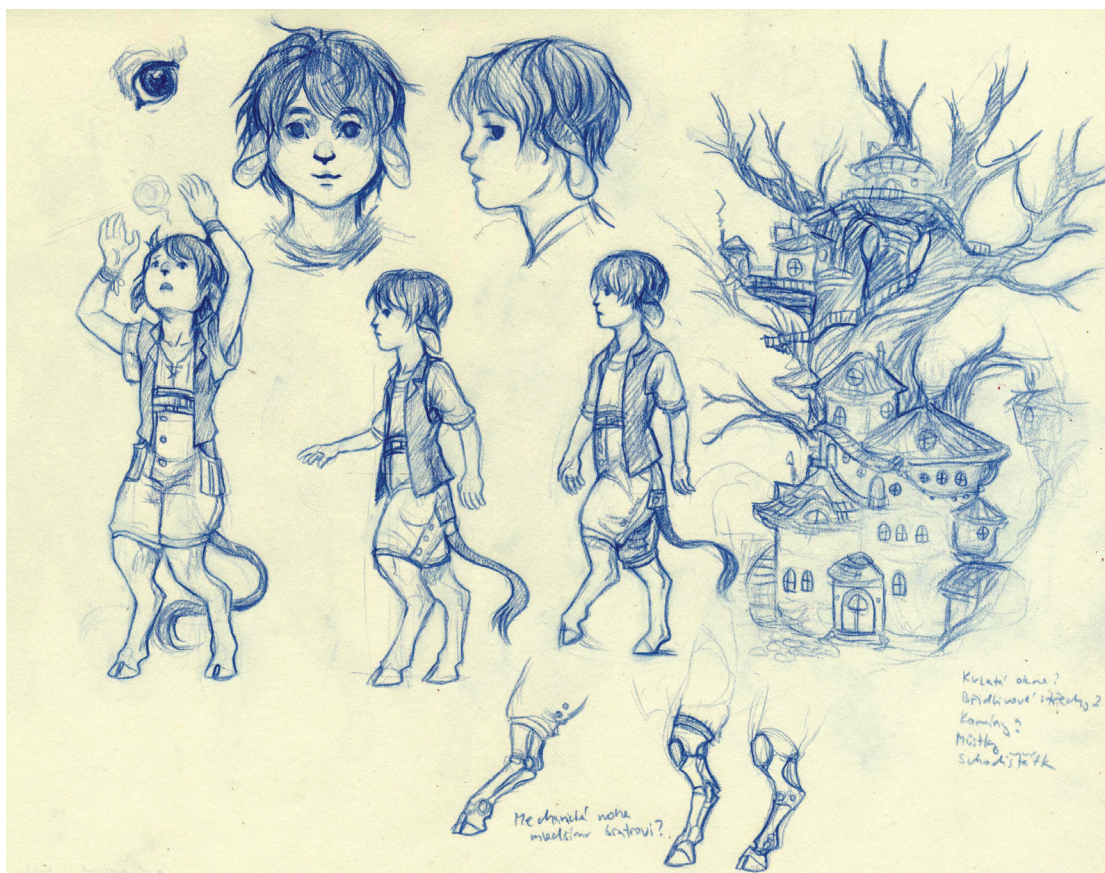


foto : vlastní



13. 2. 15.



foto : vlastní



foto : vlastní

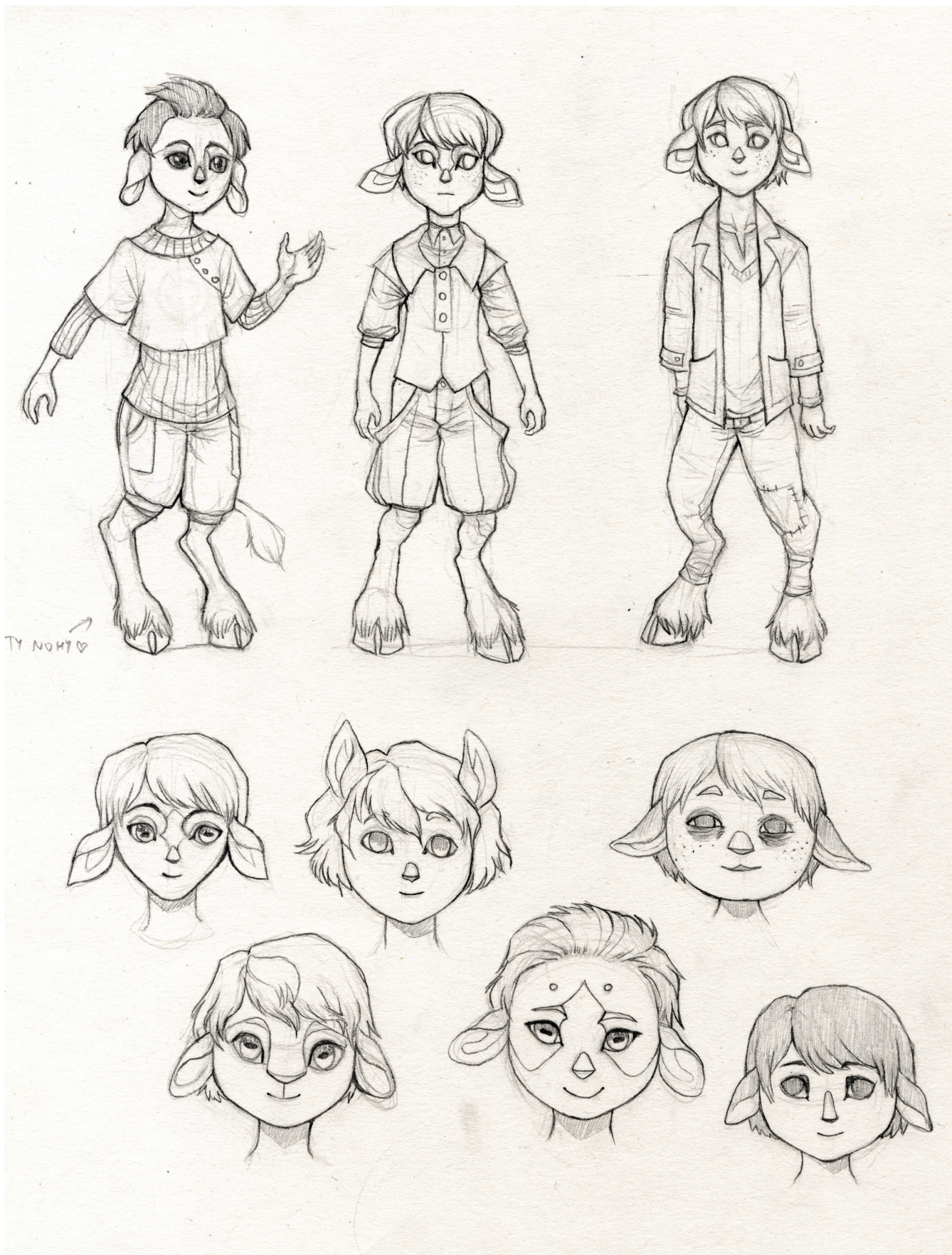


foto : vlastní





foto : vlastní

## Příloha 2

Návrhy bytostí, které by se mohly objevit v dalších příbězích z tohoto světa

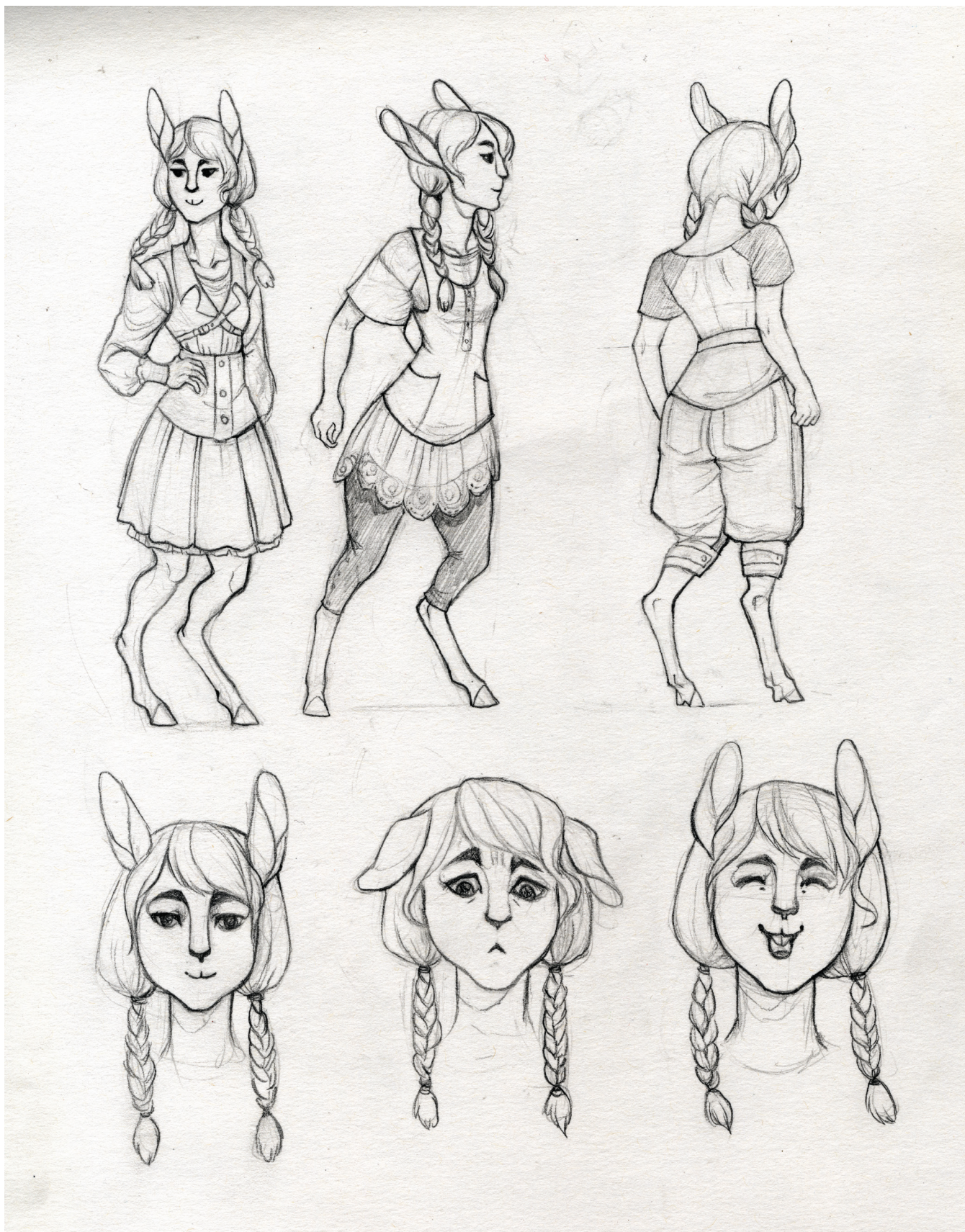


foto : vlastní



foto : vlastní

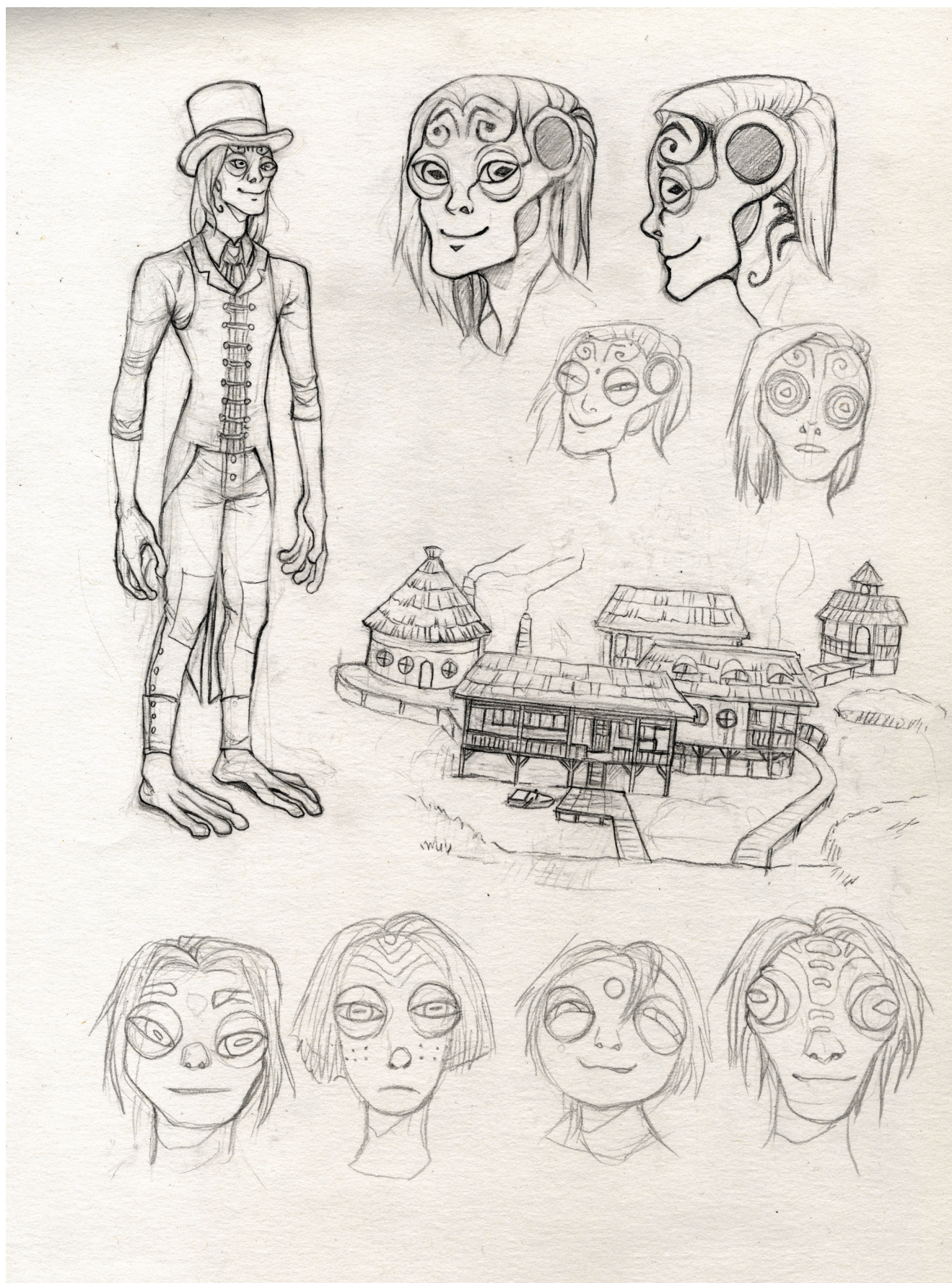
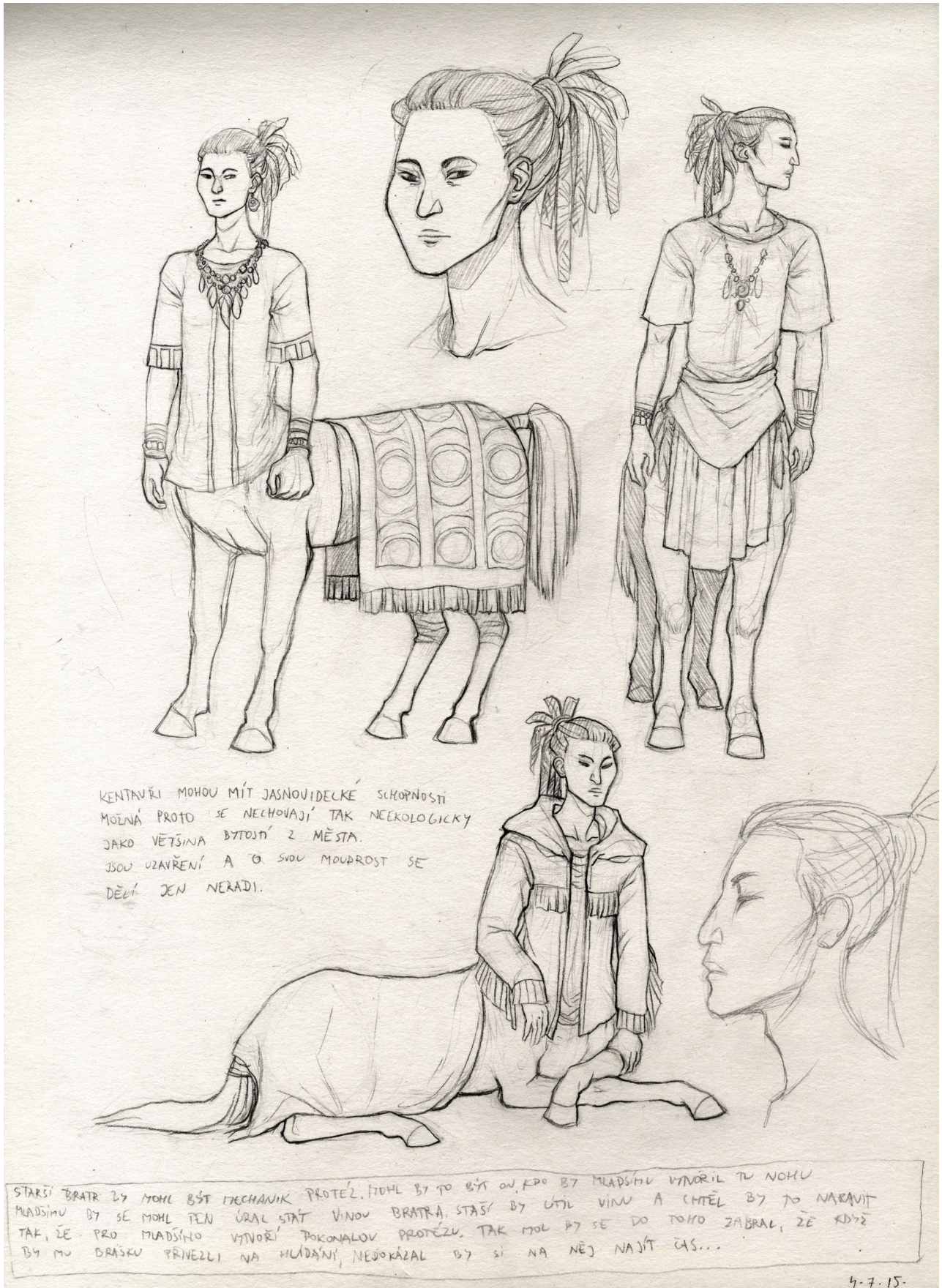


foto : vlastní



KENTAVŘI MOHOU MÍT JASNOVIDECKÉ SCHOPNOSTI  
 MOŽNÁ PROTO SE NECHOVAJÍ TAK NEKOLOGICKY  
 JAKO VĚTŠINA BYTOSTÍ Z MĚSTA.  
 JSOU UZAVŘENÍ A O SVOU MUDROST SE  
 DĚLÍ JEN NERADÍ.

STARŠÍ BRATR BY MOHL BÝT MECHANIK PROTĚZ. PŮHL BY TO BÝT ON, KDO BY MLADŠÍMU VYTVŮRIL TU NOHU  
 MLADŠÍMU BY SE MOHL TĚN ÚRAL STÁT VINOU BRATRA, STARŠÍ BY ŮTL VINU A CHTĚL BY TO NARAVIT  
 TAK, ŽE PRO MLADŠÍHO VYTVŮŘÍ POKONALOV PROTĚZU. TAK MŮL BY SE DO TOHO ZABRAL, ŽE KDYŽ  
 BY MU BRASKU PŘIVEZLI NA HLUBŠÍNÝ, NEDOKÁZAL BY SI NA NĚJ NAJÍT ČAS...

4.7.15.

foto : vlastní

### Příloha 3 Finální návrhy postav

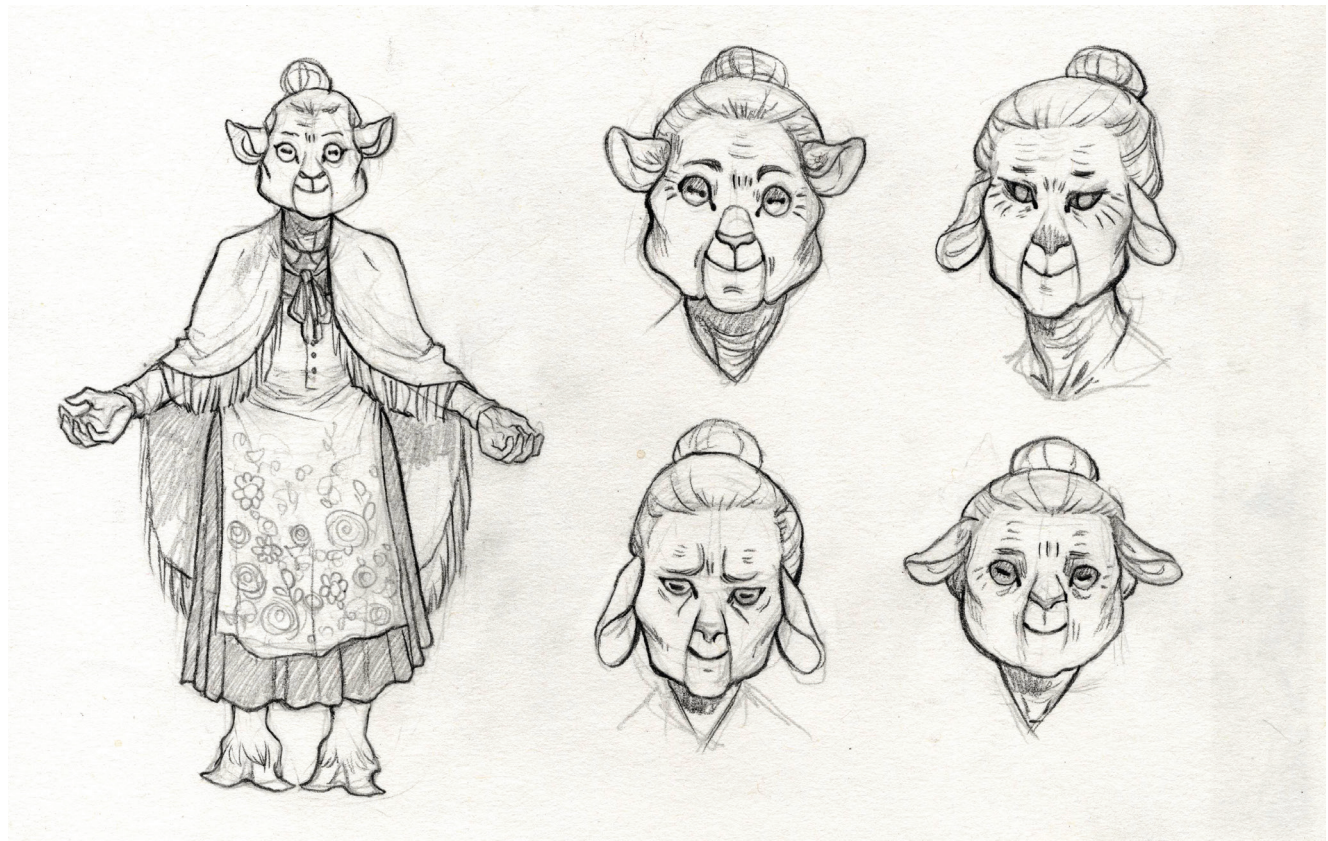
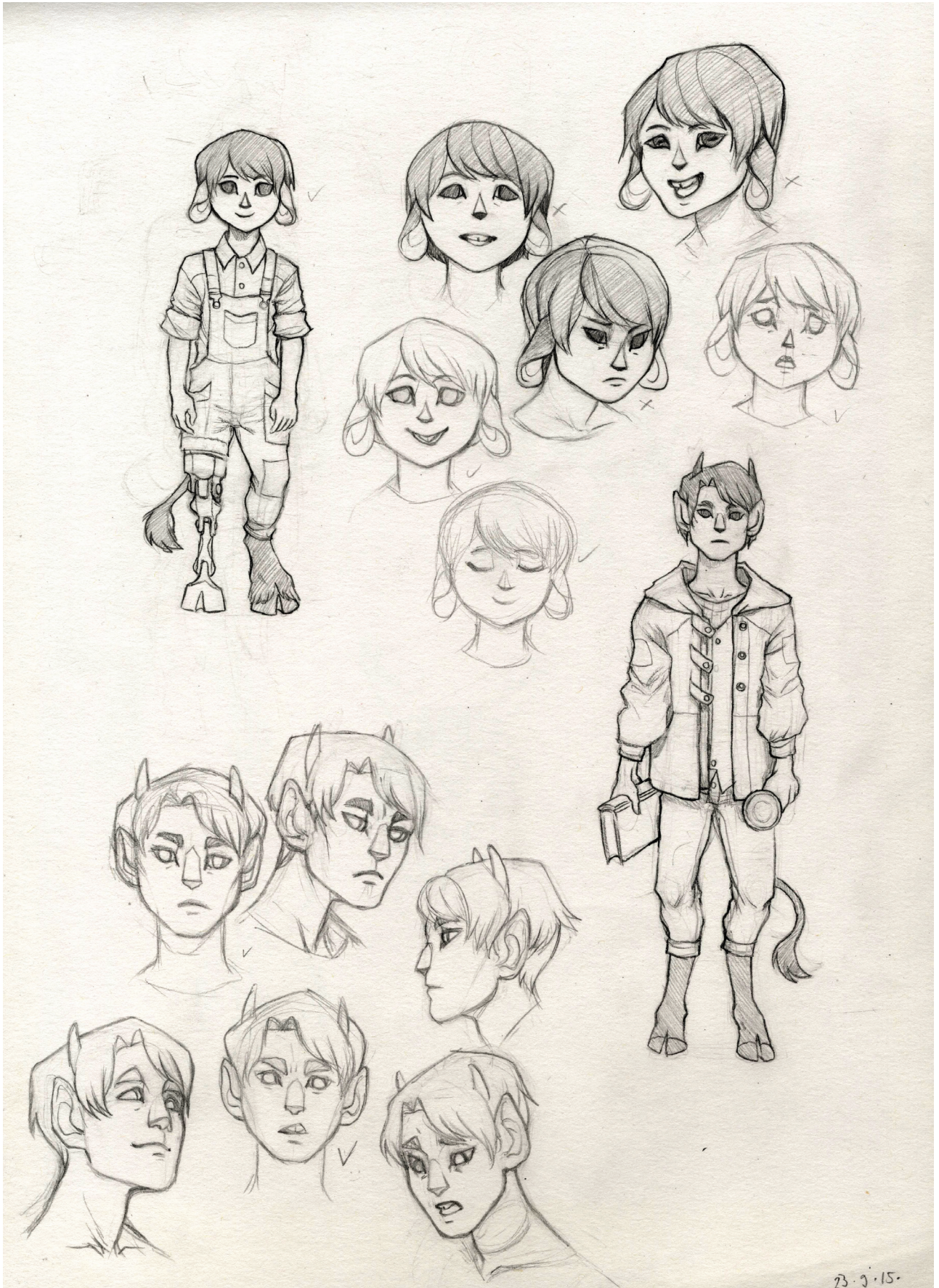


foto : vlastní



23. 3. 15.

foto : vlastní

Příloha 4  
Barevné řešení postav



foto : vlastní

23.3.15.



## Příloha 5

### Návrhy prostředí

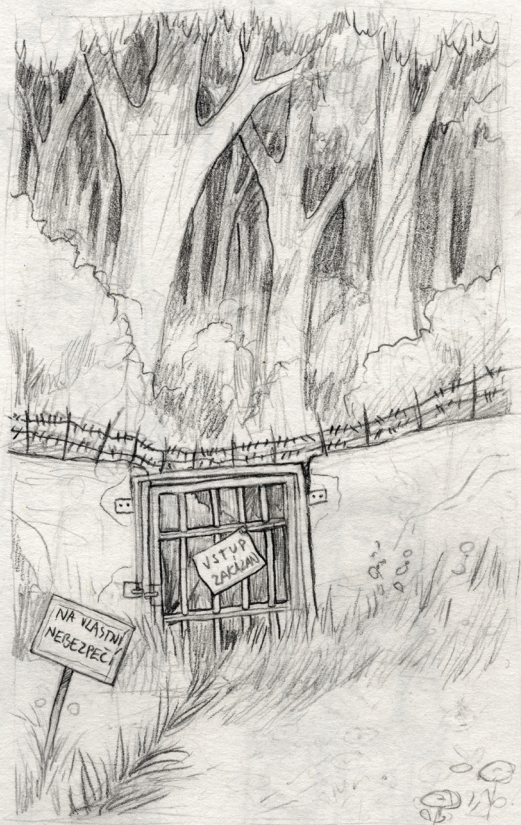


foto : vlastní



foto : vlastní

## Příloha 6

Ukázky z komiksu mého bratra Filipa, který inspiroval scénu na dvoustraně 15 - 16. (Viz. Příloha 9)



foto: Filip Kuchynka

## Příloha 7

### Ukázky z kresleného scénáře

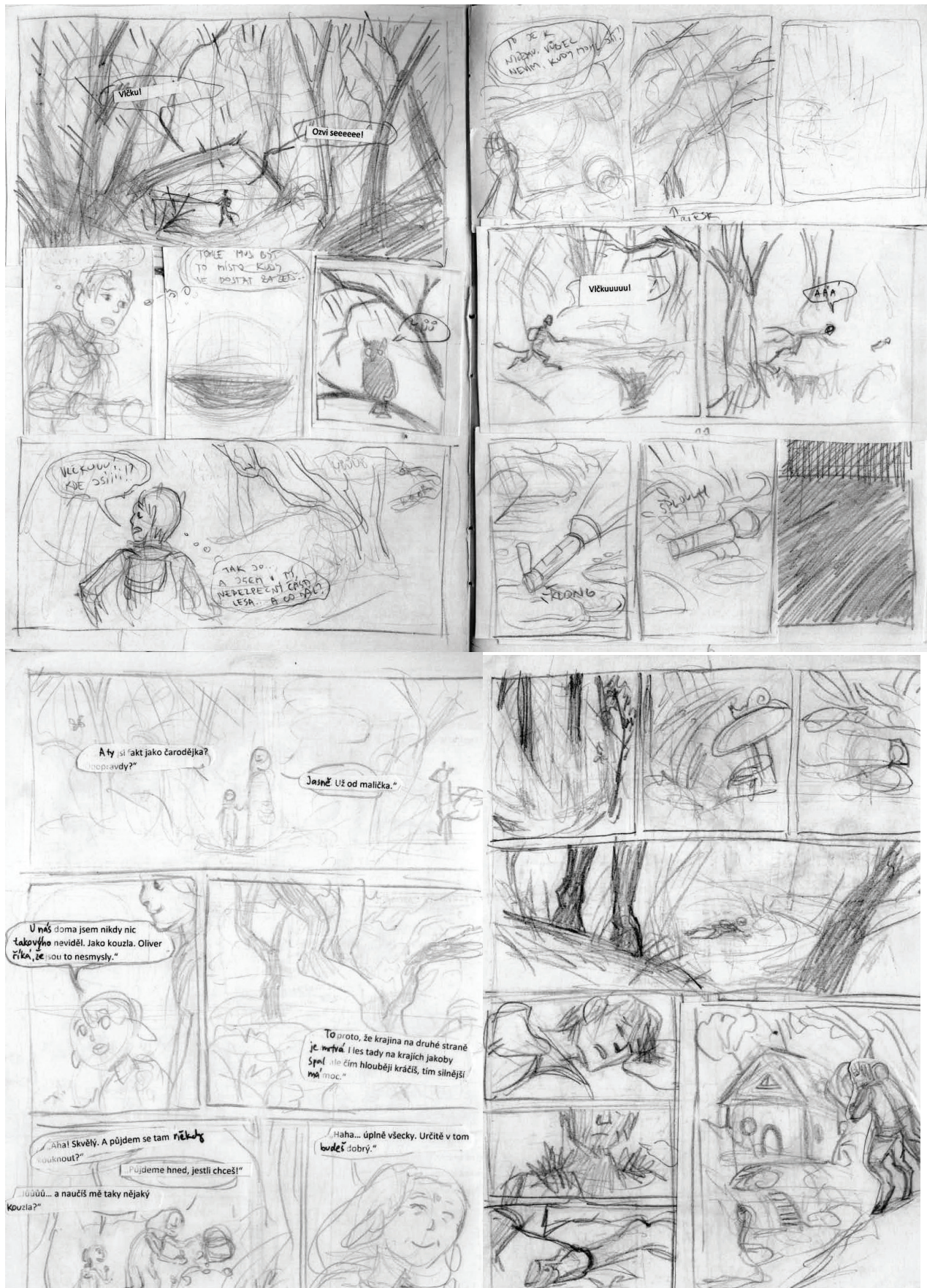


foto : vlastní

**Příloha 8**  
Komiksové strany v tužce bez barvy



foto : vlastní

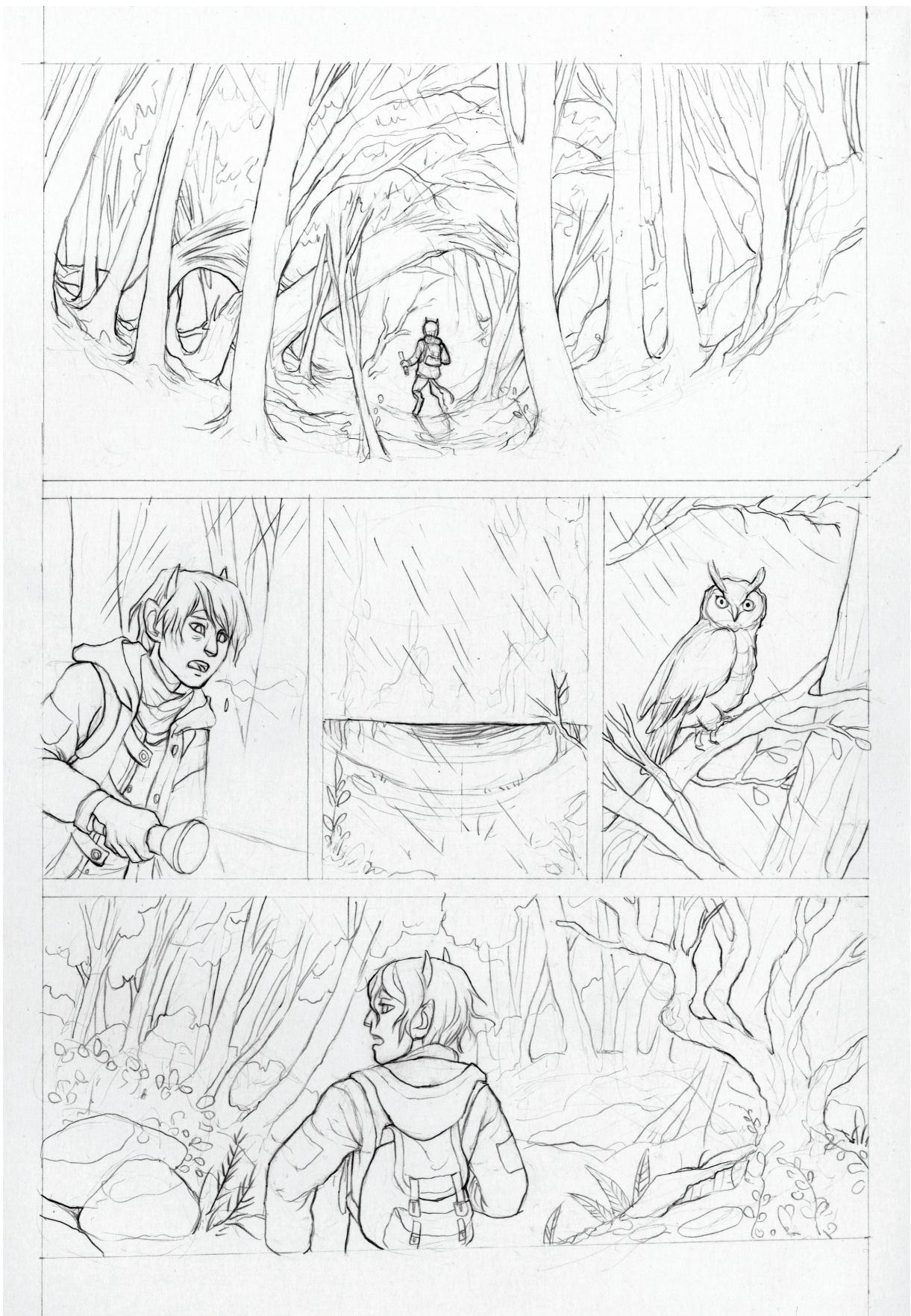


foto : vlastní

Příloha 9  
Finální komiksově strany



foto : vlastní



A ty jsi fakt jako čarodějka? Doopravdy?

Jasně. Už od malička.



U nás doma jsem nikdy nic takového neviděl. Jako kouzla.

Oliver říká, že jsou to nesmysly.



To proto, že krajina na druhé straně je mrtvá. I les tady na krajích jako by spal, ale čím hlouběji kráčíš, tím silnější má moc.



Aha! Skvělý! A půjdeme tam někdy kouknout?

Půjdeme hned, jestli chceš!

Júúú... a naučíš mě taky nějaký kouzla?



Haha... úplně všechny. Určitě v tom budeš dobrý.

foto : vlastní





foto : vlastní

**Příloha 10**  
Ilustrace obálky knihy

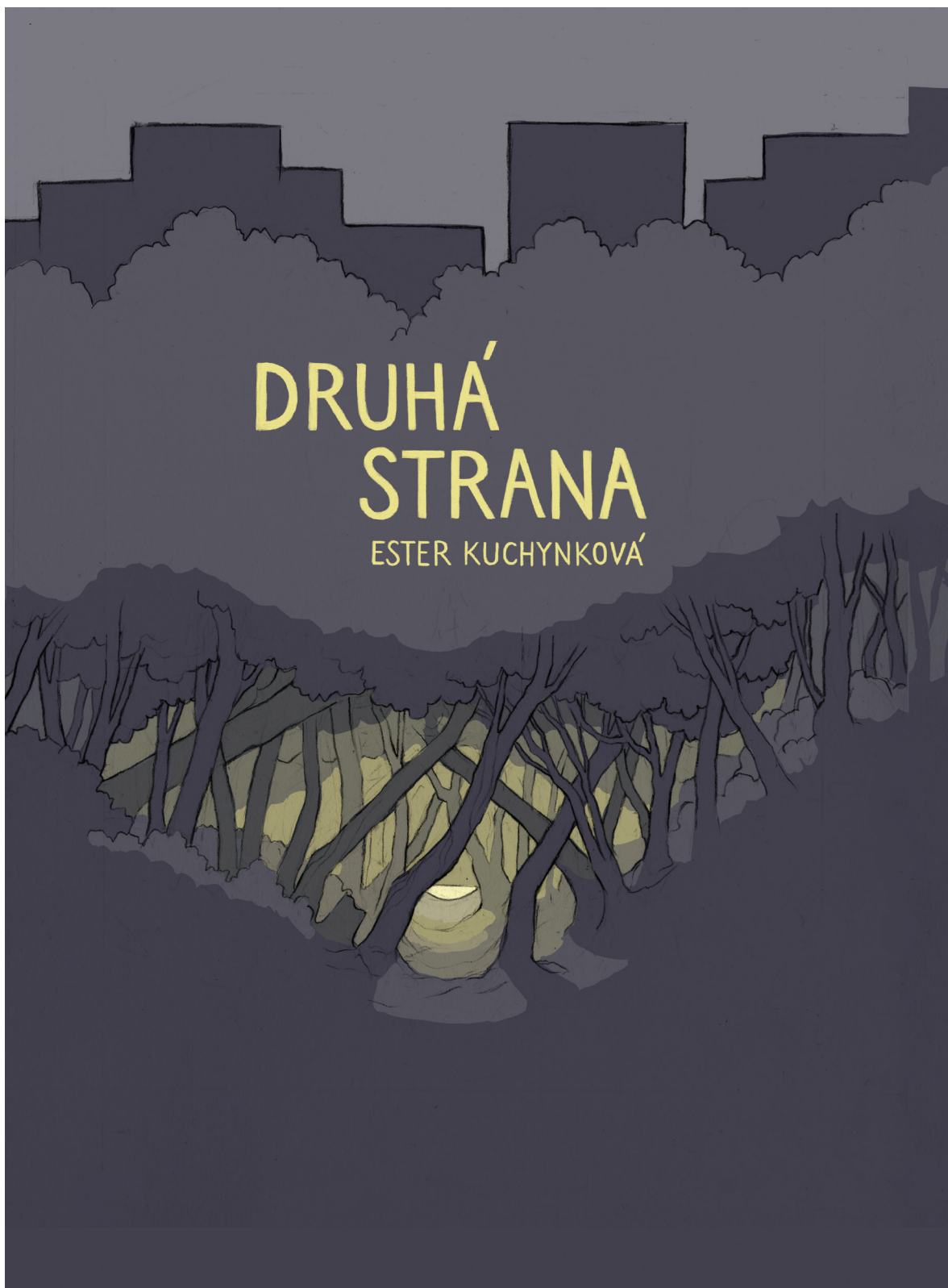


foto : vlastní

## Příloha 11

Ukázky z procesu knižní vazby



foto : vlastní

**Příloha 12**  
Fotodokumentace knihy

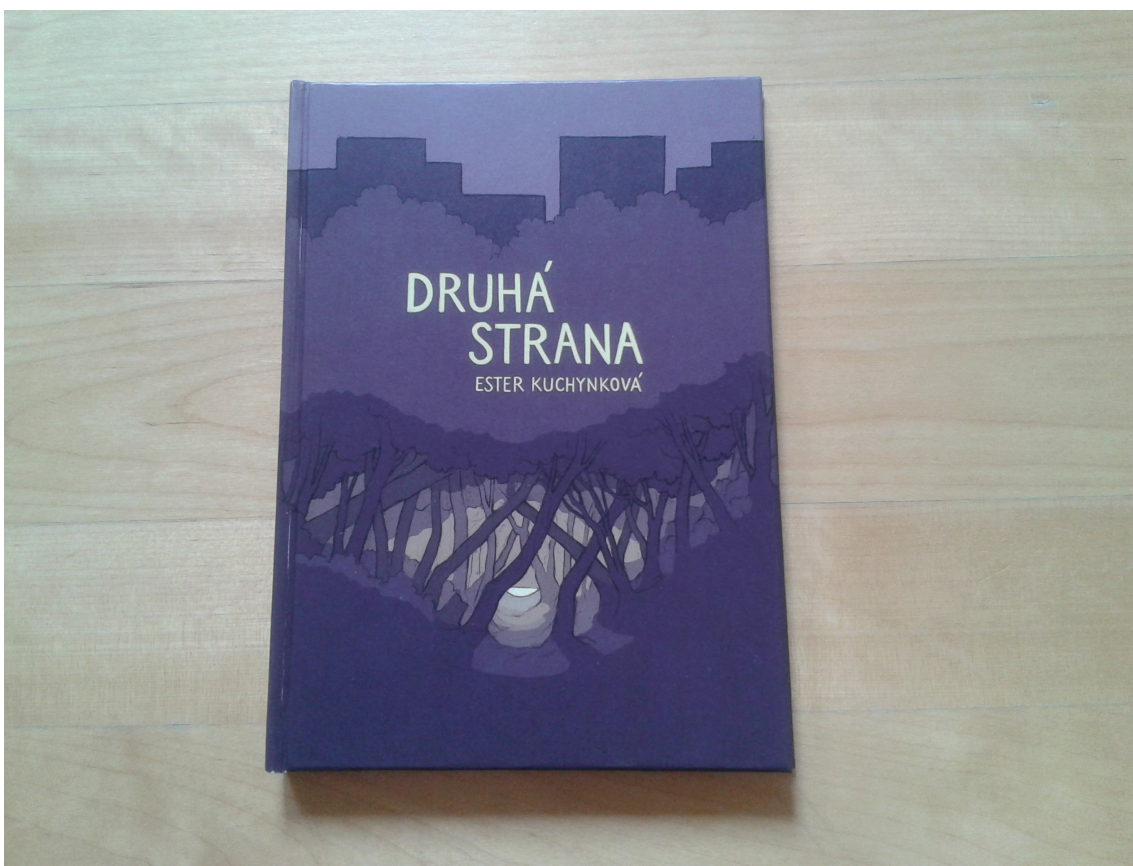


foto : vlastní



foto : vlastní