

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Diplomová práce

**CYKLUS KOMIKSOVÝCH STRIPŮ
S JEDNOTNOU TÉMATIKOU
(LIBOVOLNÉ TÉMA)**

BcA. Daniela Herodesová

Plzeň 2021

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Katedra designu

Studijní program Design
Studijní obor Ilustrace a grafický design
Specializace Ilustrace

Diplomová práce

**CYKLUS KOMIKSOVÝCH STRIPŮ
S JEDNOTNOU TÉMATIKOU
(LIBOVOLNÉ TÉMA)**

BcA. Daniela Herodesová

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

Plzeň 2021

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara
Akademický rok: 2019/2020

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Daniela HERODESOVÁ**
Osobní číslo: **D18N0006P**
Studijní program: **N8208 Design**
Studijní obor: **Ilustrace a grafický design, specializace Ilustrace**
Téma práce: **CYKLUS KOMIKSOVÝCH STRIPŮ S JEDNOTNOU TÉMATIKOU (LI-BOVOLNÉ TÉMA)**
Zadávající katedra: **Katedra designu**

Zásady pro vypracování

Rozsah práce:

Počet: minimálně 20 komiksových stripů

Formát: do A3

Průvodní zpráva: minimálně 3 normostrany

Popis realizace: Od prvních návrhů, přes výtvarné řešení po finální verzi.

Tvůrčí záměr: Zobrazit s nadsázkou jaké by to bylo, kdyby se některé historické události a momenty odehrály jinak.

Způsob realizace: Práci samotné bude předcházet shromažďování materiálů a studium zdrojů. Dále od kreslení skic a prvních kompozičních řešení po volbu nejvhodnějších variant ilustrací komiksových stripů k finální verzi.

Výsledná výtvarná technika vyplyne v průběhu realizace návrhů a konzultací s pedagogem.

Cíl: Vytvoření humorných komiksových stripů.

Výstup: Kompletně řešená kniha komiksových stripů vytištěná a svázaná ve třech samostatných exemplářích. Součástí bude i zpracovaná obálka s typografickým řešením.

Rozsah teoretické části: **min. 3 normostrany textu**
Rozsah praktické části: **vyplyne ze zpracování DP**
Forma zpracování diplomové práce: **tištěná**

Seznam doporučené literatury:

GROENSTEEN, Thierry. *Štauba komiksu*. Přeložila Barbora ANTONOVÁ.
Brno: Host, 2005. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0.
KOŘÍNEK, Pavel. FORET, Martin. JAREŠ, Michal. *V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015. ISBN 978-80-7470-113-9.
MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Los Angeles: Design Studio Press, 2010. ISBN 978-1933492957.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Ing. Václav Šlajch**
Katedra výtvarného umění

Oponent diplomové práce: **PhDr. Ondřej Kavalír**
Děkanát

Datum zadání diplomové práce: **29. května 2020**

Termín odevzdání diplomové práce: **30. dubna 2021**



L.S.

Doc. akademický malíř Josef Mištera v.r.
děkan

Doc. akademický malíř František Steker v.r.
vedoucí katedry

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

Plzeň, duben 2021

.....

podpis autora

OBSAH

1	MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE	6
2	TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY	10
3	CÍL PRÁCE	11
4	PROCES PŘÍPRAVY	12
5	PROCES TVORBY	13
6	POPIS DÍLA	15
7	TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA	17
8	PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR	19
9	SILNÉ STRÁNKY	20
10	SLABÉ STRÁNKY	21
11	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	22
	11.1 Knižní a periodická literatura	
12	RESUMÉ	23
13	SEZNAM PŘÍLOH	24

1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Po ukončení bakalářského studia se specializací na knižní tvorbu a vazbu knih na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara jsem se rozhodla jít cestou ilustrace. Během bakalářského studia jsem měla možnost vyzkoušet si tvorbu ilustrací, které byly součástí mých klauzurních prací. Ovšem obor jako takový na ilustraci vůbec zaměřený nebyl a cítila jsem nedostatky, které jsem chtěla vylepšit. Pro studium ilustrace jsem se rozhodla díky zahraničnímu studijnímu pobytu na Akademii umění v Sofii, který jsem absolvovala v posledním ročníku na bakalářském studiu. Jeden semestr jsem v Bulharsku studovala obor zaměřený výhradně na ilustraci. Poprvé jsem tvořila digitální ilustrace, které mě velice bavily. Díky tomu jsem pro navazující magisterské studium zvolila obor mediální ilustrace.

V ateliéru mediální ilustrace jsem měla skvělou příležitost osvojit si znalost digitální tvorby, a to už od prvního semestru. Všechny mé školní projekty obsahovaly ilustrace tvořené pomocí výtvarných programů a kreslířských tabletů. Zadání ke zpracování byly různé, díky tomu jsem si vyzkoušela spoustu odlišných témat a způsobů, jak nakládat s digitální ilustrací a na co vše je možné ji aplikovat.

Pro první klauzurní práci jsem si vybrala pohádku „Hrnečku, vař!“¹. Prozkoumávala jsem možnosti své tvorby a stylizace, které by mi sedly. Hledala jsem směr, jakým se vydat. V prvním ročníku jsem přišla poprvé do kontaktu s tvorbou komiksových stripů, které mě nadchly. Vytvořila jsem pět krátkých příběhů s hlavním hrdinou v podobě rohlíku².

¹ příloha č. 1.1

² příloha č. 1.2

V druhé části prvního ročníku jsem zpracovávala autorskou knihu zaměřenou na dodržování pořádku a správné chování v přírodě s názvem „Chovejme se v lese“³. Také jsem tvořila ilustrace na plakáty se zaměřením na Batmanovo výročí 80. narozenin⁴ a zároveň návrhy na bannery na téma 30 let svobody⁵. Přišla jsem do styku i s návrhy na nástěnné malby, kdy jsem navrhovala ilustrace na výmalbu prostor pro Depo2015⁶. Ve všech případech jsem dále pracovala na zlepšení ve stylizaci postav a celkovém pojetí ilustrace. Postupně jsem se ujistila v tom, že mě baví zaměřovat se spíše na figurativní ilustrace a ztvárňovat je nevšedním způsobem.

V druhém ročníku jsem se poprvé účastnila spolupráce na větším projektu, jímž byla tvorba komiksů na téma Japonsko⁷. S komiksy jako takovými jsem do té doby přišla do styku jen zřídka, takže se jednalo o můj první větší komiks. Příběh, který jsem zpracovávala, byl plný postav a jeho téma nebylo úplně vážné, proto jsem využila opět svou oblíbenou stylizaci, která celému příběhu dodala jistou hravost. Toto zadání jistě přispělo k mému nadšení pro tvorbu komiksů.

Druhý ročník byl opravdu plodný, jelikož jsem si vyzkoušela i práci na počítačové hře⁸. Byla to pro mě zcela nová zkušenost. V rámci ateliéru jsme vymysleli princip a zaměření hry a každý jsme navrhli několik postav a prostředí ve hře. Zde bylo nutné dodržet jednotný výtvarný styl, aby hra působila kompaktně. Při návrhu postav

³ příloha č. 1.3

⁴ příloha č. 1.4

⁵ příloha č. 1.5

⁶ příloha č. 1.6

⁷ příloha č. 1.7

⁸ příloha č. 1.8

jsem vycházela z lidí a zvířat, ovšem ztvárněním jsem jim vždy přidala něco netypického. Díky tomu mi vznikly nevšední postavy v pro ně běžném, ovšem i tak trochu neobyčejném, prostředí. Na úkolu se pokračovalo dále i ve třetím ročníku, kdy bylo potřeba do hry vytvořit příběhové a herní scény⁹.

Mimo to jsem si vyzkoušela i tvorbu filmového plakátu. Cílem bylo vytvořit parodický filmový plakát. Zvolila jsem událost, kdy Australané válčili s emuy a udělala jsem tak návrh na válečný plakát v humorném pojetí¹⁰.

V letním semestru druhého ročníku jsem pro svoji klauzurní práci zvolila krátký autorský komiks. Vycházela jsem z reálných událostí, které se staly v bytě mojí babičky v ukrajinském Mukačevu. Vznikl tak komický příběh zakládající se na pravdě s názvem „Oj, ti krtci!“¹¹. Mimo klauzurní práci jsem vytvořila plakát na téma robotí zákony¹², v kterém jsem ztvárnila roboty ve fabrice pracující ve stejných podmínkách jako lidé.

Na začátku třetího ročníku jsem se mohla opět podílet na tvorbě komiksových stripů, v nichž jsme se měli zaměřit na známé filmy nebo knihy a ukončit jejich příběh netradičním způsobem. Stripy nesou název „A konec!“¹³. Další prací byl návrh vlastní menší hry v programu RPG maker. Byla to pro mě opět nová zkušenost. Cílem bylo postavit v herním enginu vlastní prostředí, postavy a menší příběh. Vznikla mi tak hra „Vlasta na lovu“¹⁴, jejímž hlavním hrdinou je holub Vlasta, který

⁹ příloha č. 1.12

¹⁰ příloha č. 1.4

¹¹ příloha č. 1.9

¹² příloha č. 1.4

¹³ příloha č. 1.11

¹⁴ příloha č. 1.10

chodí po městské ulici a na střechách budov a hledá holubice, které by mohl pomocí vhodných frází sbalit.

Když se podívám zpětně na všechny své práce, které jsem vytvářela v průběhu uplynulých tří let během studia mediální ilustrace, vidím značný posun ve svém výtvarném vyjádření, v pojetí a přístupu k ilustracím. Pracovala jsem na velkém množství různých zadání, které mi rozšířily obzory a pomohly najít směr, jakým se jako ilustrátorka chci vydat. Měla jsem možnost účastnit se několika projektů, které šly i mimo školu a účastnila jsem se výstav v zahraničí. Všechny zkušenosti nasbírané během studia mají nenahraditelný podíl na mém vývoji.

2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Jako téma pro svou diplomovou práci jsem zvolila cyklus komiksových stripů s jednotnou tematikou na libovolné téma. Během studia mě bavilo vytvářet kratší příběhy, které jsou doplněné minimem textu a vše důležité se odehrává pouze v ilustracích. Z toho důvodu pro mě byla tvorba komiksových stripů jasnou volbou.

Téma bylo libovolné a jelikož mě baví pracovat s postavami a dávat je do netypických situací, zvolila jsem zaměření stripů na: „Co by bylo, kdyby se některé události odehrály jinak, než jak je známe.“

3 CÍL PRÁCE

Cílem mé práce bylo vytvořit autorskou knihu komiksových stripů s jednotnou tematikou. Ráda zpracovávám odlehčenější humorná témata, ve kterých je možné uplatnit stylizovanou formu výtvarného vyjádření. Z toho důvodu jsem se chtěla držet vtipného a odlehčenějšího pojetí i u své diplomové práce.

Svou prací chci čtenáře především pobavit, ukázat jim pohled na dané situace v alternativním pojetí světa. Věková kategorie čtenáře není nijak vymezená.

4 PROCES PŘÍPRAVY

Jako první jsem si musela jasně definovat, na jaké téma chci svůj cyklus komiksových stripů zaměřit. Raději zpracovávám originální díla, tedy bylo pro mě jasné, že náměty do diplomové práce budou muset být zcela nové. Tím mi vypadla možnost zpracovat již existující příběh. Nápad na výběr tématu „co by kdyby“ přišel zcela spontánně z běžné konverzace s mými blízkými. Ihned mě toto téma oslovilo a věděla jsem, že se dá pojmout velice široce a s humorem.

Po ujasnění směru práce, tedy že bych ráda, aby mi vznikla komická kniha pro pobavení, mi zbývalo vymyslet konkrétní témata na jednotlivé komiksové stripy. Vycházela jsem z několika historických událostí, které by se odehrály jinak, vymýšlela jsem věci nebo momenty, které by se děly naopak od skutečnosti a vycházela jsem ze situací, které jsou zcela nové. Šlo mi o širší tematický rozsah. Důležité pro mě bylo vyhnout se i jisté monotónnosti v námětech.

Dále bylo potřeba přijít i na vhodnou formu výtvarného zpracování. Zde jsem se distancovala od realistického pojetí a hledala jsem vhodnou stylizaci, která podtrhne jednotlivé motivy.

5 PROCES TVORBY

Začátek tvorby vyžadoval nespočet skic a návrhů¹⁵, jak dosáhnout vhodného výtvarného pojetí, které bude ladit s vybraným tématem. Tento proces zabral více času, než jsem čekala. Výsledkem několika návrhů byla ucelená výtvarná forma, která korespondovala s duchem celé práce. Povedlo se mi docílit vhodné a odlehčené stylizace.

Při tvorbě jednotlivých stripů jsem vždy začala skicou, která byla, stejně jako finální provedení, kreslena digitálně. Nejprve bylo nutné si rozvrhnout daný příběh do oken. Umístění na stránce a mezery mezi jednotlivými komiksovými panely jsem dodržovala vždy stejné, ovšem u každého příběhu se počet i velikost panelů liší. Díky již zmíněnému dodržení stejného formátu a rozestupu mezi okny tento fakt nijak nenarušuje celistvost práce. Každý strip vyžadoval určitou unikátní míru ilustrativního rozvinutí. Kvůli tomu bylo na začátku důležité zaměřit se na samotný příběh a zvážit, kolik oken pro něj bude potřeba. Výsledná délka jednoho komiksového stripu se tedy odvíjela od jednotlivých scén, které jsem si průběžně skicovala.

Po ujasnění délky příběhu jsem si udělala druhou důkladnější skicu, kdy jsem konkretizovala vyobrazení, případně jsem ještě mohla zasahovat do finálního rozvržení. Poté jsem měla přípravu hotovou a nic mi už nebránilo ve finálním zpracování.

Nejprve jsem podle skici kreslila a šrafovala pomocí digitální tužky a posléze aplikovala barevné plochy do pozadí. Díky barevnému pozadí je dobře zřetelné, kde panel končí.

Barevnost v celé mojí práci je vcelku rozmanitá, což byl zpočátku jeden z problémů, s kterým jsem se potýkala. Stripy spolu netvořily harmonický celek. Volila jsem totiž odlišné barvy i odstíny,

¹⁵ příloha č. 2.1

kvůli tomu práce působila překombinovaně. Z toho důvodu jsem ubrala na odstínech a použila jsem na všechny stripy stejný odstín jedné barvy. Množství barev i přesto zůstalo velké, ale díky dodržení stejných odstínů už cyklus působí kompaktně.

Po nakreslení všech komiksových stripů zbývalo vysázet text. Důkladně jsem vybírala vhodný font do bublin, aby se písmo hodilo ke stylu obrázků. Použila jsem volně psané písmo, které se k povaze a stylizaci mých ilustrací v příběhu hodí. Stejně tak bylo potřeba vybrat vhodný font pro sazbu textu na úvodní stránky knihy. Jelikož se nejedná o dlouhé nápisy, zvolila jsem bezpatkové písmo geometrické povahy, které kresebně doplňuje celé dílo.

Návrh obálky jsem si nechala na závěr celé práce. Mým cílem bylo vytvořit ilustraci, která není obsahem shodná s žádným motivem vyskytujícím se v knize. Zároveň mi šlo o to vytvořit obrázek, v kterém se něco odehrává a stylově odpovídá povaze díla. Proto jsem zvolila prase s křídélky na kolečkových bruslích, které tu jízdu úplně nezvládá. Přišlo mi to jako pěkný motiv odpovídající názvu knihy „Co by kdyby?“. Také bylo důležité zvolit barevnost ilustrace. Použila jsem tedy dominantnější barvy vyskytující se v jednotlivých stripech.

Poté jsem připravila data k tisku. V tiskárně jsem si nechala udělat kontrolní nátisky, jelikož vhodný výběr papíru je velice důležitý. Špatný papír může práci uškodit. Kromě kontrolních nátisků a výběru papíru jsem přemýšlela nad vhodnou barvou nitě, kterou je prošitý hřbet knihy. Jelikož je to další vizuální prvek na obálce, a navíc dosti výrazný, i tady jsem důkladně vážila svoji volbu.

6 POPIS DÍLA

Má diplomová práce obsahuje jednu knihu ve třech totožných výtiscích s názvem „Co by kdyby?“¹⁶. Tématem se zaměřuje na alternativní pojetí světa. Jedná se o cyklus 20 komiksových stripů¹⁷, kde je každý strip umístěn na jedné samostatné stránce. Okna jednotlivých příběhů jsou rozmístěna do předem vymezeného prostoru. Počet oken v jednotlivých stripech se liší dle potřeby příběhu. Součástí stránky je vždy i nápis doprovázející téma, například „Co kdyby přšelo ze země?“ s tím, že na začátku každého stripu je pouze nápis „Co kdyby (kdybychom)...“ a na konci příběhu například již zmíněné „... přšelo ze země?“.

Témata jednotlivých stripů se různí, některé vycházejí z historických událostí, jiné zas ukazují alternativní pojetí běžných situací. Příběhy nejsou v knize řazeny dle tematických celků, ale podle barevné palety tak, aby ve finále celá práce tvořila harmonický celek.

Součástí celého díla je i obálka zobrazující prase snažící se udržet se na kolečkových bruslích doplněná názvem knihy „Co by kdyby?“¹⁸. Na zadní straně obálky je kratší popis díla, který má čtenáře nalákat k ponoření do tajů alternativních realit obsažených v knize.

Výsledná kniha je ve hřbetu sešita nití. Na vazbu jsem zvolila oranžovou nit, a to z toho důvodu, jelikož kolečkové brusle, na kterých se prase snaží udržet balanc, jsou také oranžové a celkově se v knize

¹⁶ příloha č. 2.4

¹⁷ příloha č. 2.2

¹⁸ příloha č. 2.3

oranžová barva hojně vyskytuje. Obálka je z velké části bílá, z toho důvodu jsem chtěla i docílit výrazného kontrastu.

Základem výtvarného zpracování je kresba tužkou, která je podložena barevnými plochami. Výjimku zde tvoří pouze příběh „Co kdyby byl svět bezbarvý?“, kde se žádné barevné plochy nevyskytují. V průběhu celé knihy dominují růžová, modrá a oranžová barva.

7 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Výsledná kniha má formát 185x246 mm, je v sešitové vazbě V1 s oranžovou nití ve hřbetu. Pro tuto vazbu jsem se rozhodla z důvodu nižšího rozsahu. Vazbu V1 jsem tak shledala jako adekvátní i k povaze díla a zvolenému tématu. Při volbě této vazby bylo nutné dodržet potřebný počet stran, který si sešitová vazba žádá. Je nutné mít výsledný počet stran dělitelný 4. Z toho důvodu jsem vypustila patitul, který u této vazby ani není nutný. Kniha tak obsahuje signet, hlavní titul, autorskou tiráž a 20 komiksových stripů.

Na obsah knihy jsem vybrala lehce nažloutlý papír Munken s gramáží 150. Pro obálku jsem zvolila naprosto stejný typ papíru, ovšem s větší gramáží 300.

Při tvorbě komiksových stripů jsem se vydala cestou digitálních ilustrací. Pracovala jsem v programu Procreate na iPadu Pro s Apple Pencil. V programu jsem si nastavila o trochu větší formát, který jsem při finální sazbě musela na výšku zmenšit o cca 10 mm, aby mi vyšel výsledný formát 185x246 mm. Ke změně výšky formátu jsem se rozhodla z toho důvodu, jelikož text okolo stripů nebylo potřeba sázet nijak výrazně větším písmem a vzniklo mi tak velké množství prázdného prostoru, který byl pro finální vzhled díla nežádoucí. V programu Procreate jsem tedy kreslila na pracovní plochu o formátu 185x257 mm s rozlišením 600 dpi. Větší rozlišení jsem zvolila kvůli případnému zvětšování komiksových stripů například na plakát nebo kdybych se rozhodla výsledný formát o něco zvětšit, k čemuž však nedošlo.

Digitálně jsem tvořila jak skici, tak i výsledné ilustrace. Pro kresbu jsem si vybrala štětec ve formě tužky, konkrétně HB Pencil. Na aplikování barevného podkladu jsem využila štětec Gesinski Ink,

který má nádech fixy a dává tak ilustracím do pozadí lehkou texturu. Díky němu je v některých momentech v mé práci vidět překrývání tahů. Stejným štětcem jsem mimo vybarvování pozadí kreslila i bubliny.

Po nakreslení všech komiksových stripů jsem si jednotlivé stránky vyexportovala do datového formátu PSD a otevřela v programu Adobe Photoshop. Kvůli úspoře dat jsem zde sloučila všechny vrstvy, aby šlo s obrázky dál lépe pracovat. Všechny své stripy jsem kreslila v barevném rozhraní RGBs, tudíž se nabízelo převést barvy do režimu CMYK již v tomto bodě. Já se však rozhodla tento krok učinit až při finálním exportu do tiskového PDF, kdy jsem se snažila nastavit převod barev tak, aby odpovídal mému záměru.

Pro sazbu textu jsem zvolila program Adobe InDesign, jelikož mi svým rozhraním pro práci s textem vyhovuje mnohem více než Adobe Photoshop. Přeci jen, Adobe Photoshop k práci s textem není ani primárně určen. Připravené obrázky v datovém formátu PSD jsem si tedy vložila do nového dokumentu v Adobe InDesign, kde jsem určila pořadí jednotlivých komiksových stripů tak, aby výsledná kniha tvořila harmonický celek. Pro sazbu jsem zvolila vhodná písma vizuálně odpovídající povaze ilustrací. V bublinách je text vysázen písmem ImaginaryFriend BB v řezu Regular o velikosti 9 b s prokladem 10,5 b. Veškerý text v bublinách je zarovnán na střed a vysázen verzálkami. Co se týče textu mimo bubliny, použila jsem stejný typ písma, tedy ImaginaryFriend BB v řezu Regular, ovšem velikost jsem zvolila větší a to konkrétně 12 b. Pro textové pasáže mimo samotné komiksy jsem vybrala jiný typ písma, konkrétně písmo Dosis v řezu Medium o velikosti 12 b s prokladem 14,4 b. I tento text je vysázen verzálkami.

8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Jelikož jsem při tvorbě této práce vycházela z vlastních nápadů, jedná se o zcela novou knihu v originálním pojetí s netradičními motivy. Nesetkala jsem se s publikací v tomto směru, ani s publikací pojatou tímto stylem. Vznikl mi soubor komiksových stripů, který může oslovit větší množství čtenářů.

Pracovala jsem se stylizací a výtvarným pojetím, které není pro komiksy obecně zcela typické, tudíž jako přínos beru fakt, že komiksové příběhy, ať už delší nebo jen takto formou stripů mohou být pojaty odlišně a není nutné držet se tradičních komiksových stylizací.

9 SILNÉ STRÁNKY

Jako silnou stránku své diplomové práce vnímám pojetí a výtvarné zpracování. Povedlo se mi docílit jednoduchých a jasných výtvarných motivů, které odpovídají jednotlivým námětům. Jsem spokojená s volbou digitálních štětců, s kterými se mi dobře pracovalo a byla jsem díky nim schopná docílit požadovaných efektů. Nechtěla jsem, aby má práce působila až příliš digitálně a plošně, proto jsem ráda, že jsem využila možností štětců s texturou a docílila jsem tak přirozenějšího výsledku. Díky digitálnímu zpracování se mi jednotlivé motivy v příbězích dobře navrhovaly a přizpůsobovaly aktuálním požadavkům.

Určitě jsem díky této práci pokročila i v samotné kresbě, kdy jsem motivy vykreslovala tužkou a pomocí šrafování jsem modelovala jednotlivé obrazy. Domnívám se, že se výtvarné pojetí hodí ke zvoleným námětům.

10 SLABÉ STRÁNKY

Za slabou stránku mohu považovat některé náměty, které jsem do výsledné knihy zvolila. Ne všechna témata jsou zcela netradiční, jistě lze v knize najít pár „co kdyby“, která jsou běžná a postrádají hlubší význam nebo detailnější zpracování.

11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

11.1 Knižní a periodická literatura

1. DVOŘÁKOVÁ, Zdenka. *DTP a předtisková příprava*. Brno: Computer Press, a.s., 2008, ISBN 978-80-251-1881-8.
2. GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Přeložila Barbora ANTONOVÁ. Brno: Host, 2005. ISBN 80-7294-141-0.
3. KOŘÍNEK, Pavel. FORET, Martin. JAREŠ, Michal. *V panelech a bublinách. Kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015. ISBN 978-80-7470-113-9.
4. MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Los Angeles: Design Studio Press, 2010. ISBN 978-1933492957.

12 RESUMÉ

The theme of my diploma thesis is a cycle of comic strips with a single topic on any topic. The result is a book in three copies with a simple staple binding. Instead of using the staple I chose to use a thread for the binding to make the book more unusual.

The title of the book is “What if?”. It focuses on alternative realities portrayed through comic strips. Each story is placed on one separate page with a different number of frames varying according to the needs of the story.

It's the original work in content, because of the individual topics I've invented myself. I based my work on changed historical events, on the opposite functioning of reality and whole new set of situations. The main idea was to create a humorous book with fun moments that readers will enjoy.

Illustrations are created in a digital form using Procreate programme on iPad Pro. I was using a brush imitating pencils structure to create all objects, then I filled the background with colours using a marker brush.

The colour scale of my work is varied and it changes by topic. However to keep the work in a visual harmony I was using the same shades of colours across all stories.

To make the visual concept fit the humorous theme of the book I've created stylized illustrations that emphasize the idea of the work. My diploma thesis is the comic book containing twenty comic strips with a harmonic and humorous uniform style.

13 SEZNAM PŘÍLOH

- 1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace
 - 1.1 Klauzurní práce: Hrnečku, vař!
 - 1.2 Komiksové stripy s rohlíkem
 - 1.3 Klauzurní práce: Chovejme se v lese
 - 1.4 Plakáty k 80. výročí Batmana, parodický plakát na válečný film, plakát na téma robotí zákony
 - 1.5 Návrhy na bannery 30 let svobody
 - 1.6 Návrhy na výmalbu prostor Depo2015
 - 1.7 Klauzurní práce: komiks s japonskou tematikou
 - 1.8 Návrh postav a prostředí do hry Biom 51
 - 1.9 Klauzura: Oj, ti krtci!
 - 1.10 Vlastní hra v RPG Makeru s názvem Vlasta na lovu
 - 1.11 Komiksové stripy na téma A konec!
 - 1.12 Scény do hry Biom 51

- 2 Má závěrečná práce
 - 2.1 Návrhy a skici
 - 2.2 Finální komiksové stripy
 - 2.3 Finální obálka
 - 2.4 Kniha „Co by kdyby?“

- 3 CD

1 Mé dosavadní dílo v kontextu specializace

1.1 Klauzurní práce: Hrnečku, vař!



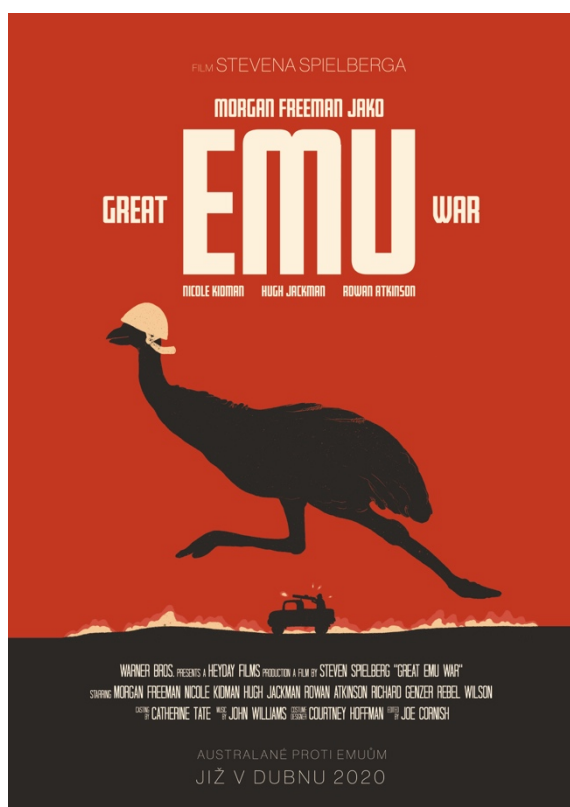
1.2 Komiksové stripy s rohlíkem



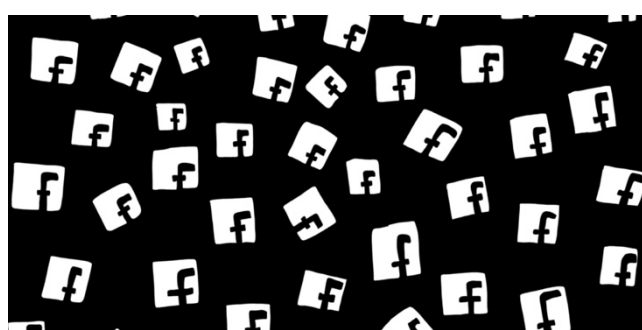
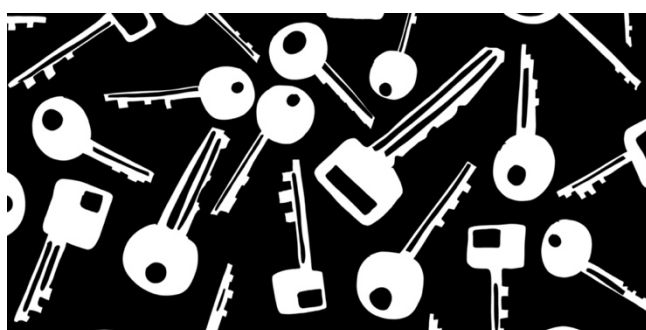
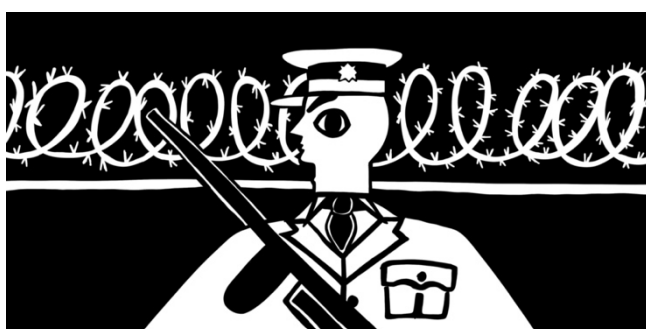
1.3 Klauzurní práce: Chovejme se v lese



1.4 Plakáty k 80. výročí Batmana, parodický plakát na válečný film, plakát na téma robotů zákony



1.5 Návrhy na bannery 30 let svobody

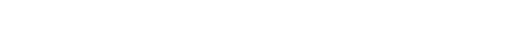
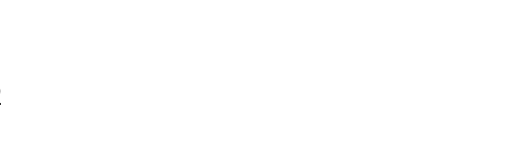
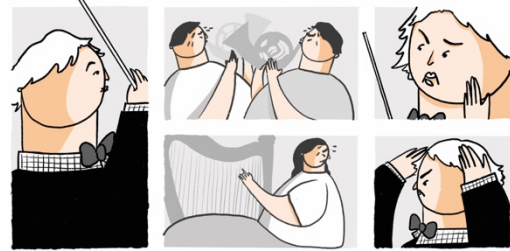
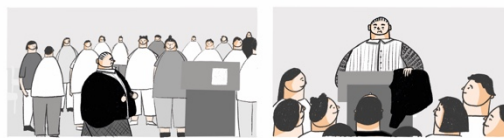
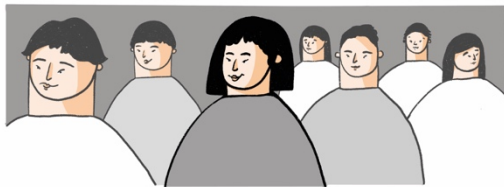


1.6 Návrhy na výmalbu prostor Depo2015



vlastní tvorba

1.7 Klauzurní práce: komiks s japonskou tematikou

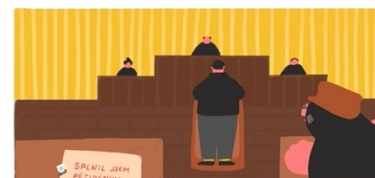
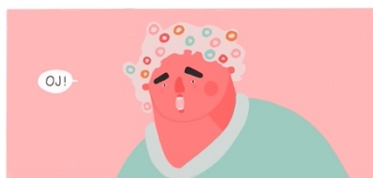
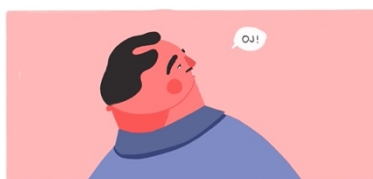
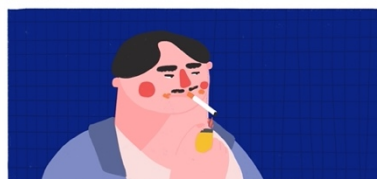
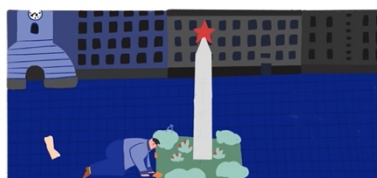
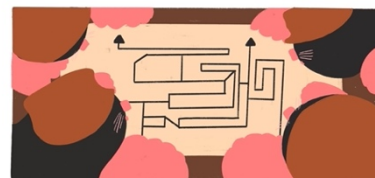


vlastní tvorba

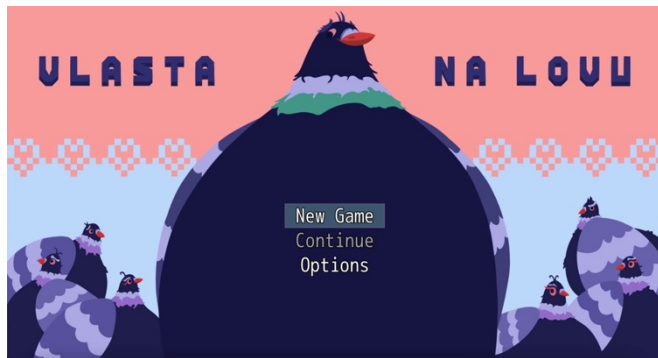
1.8 Návrh postav a prostředí do hry Biom 51



1.9 Klauzura: Oj, ti krtci!



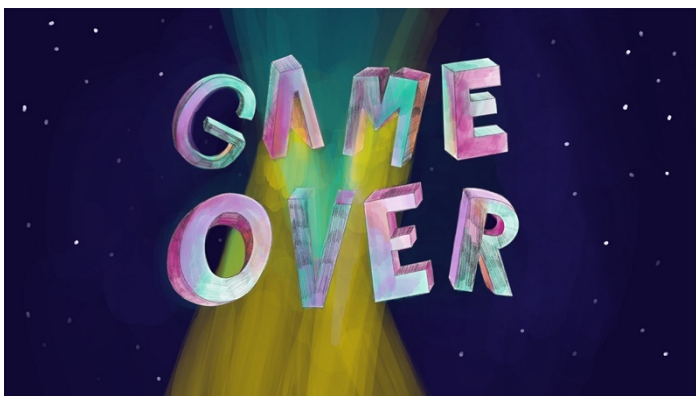
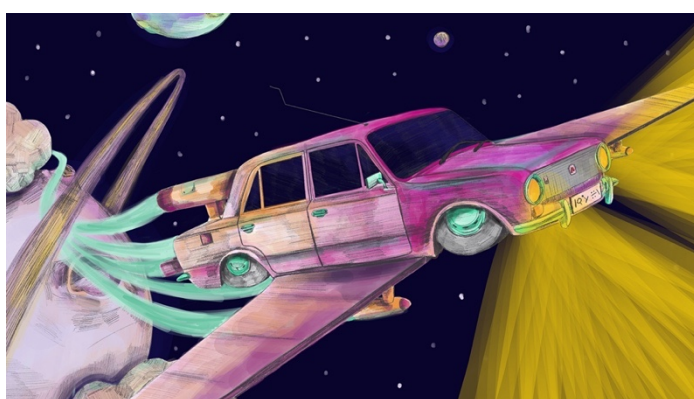
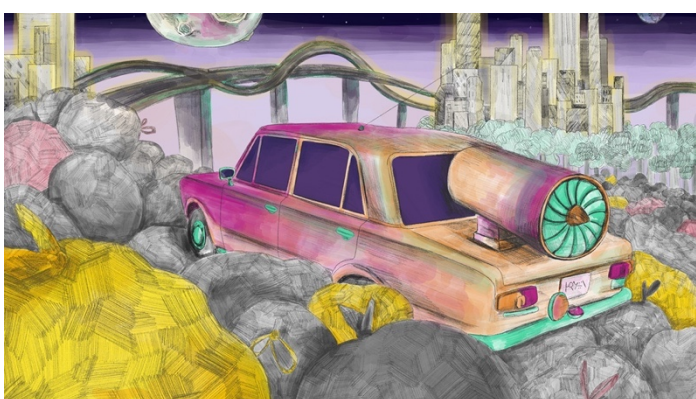
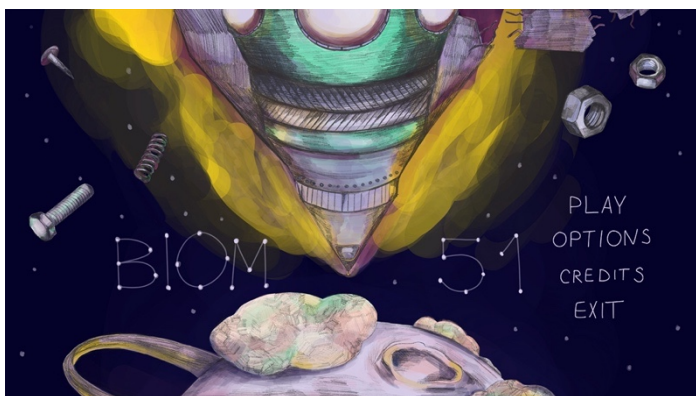
1.10 Vlastní hra v RPG Makeru s názvem Vlasta na lovu



1.11 Komiksové stripy na téma A konec!



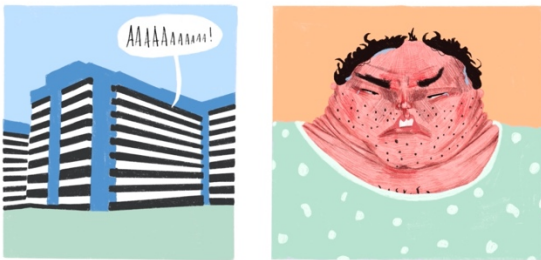
1.12 Scény do hry Biom 51



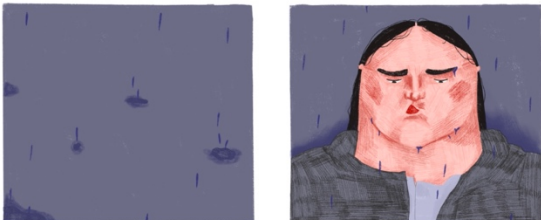
2 Má závěrečná práce

2.1 Návrhy a skici

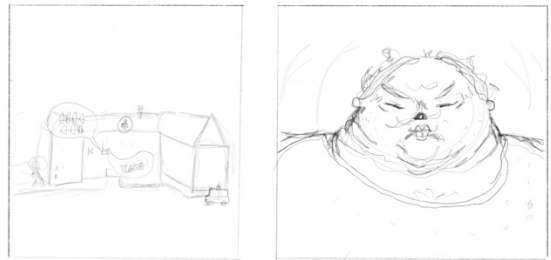
KDYBY RODILI MUŽI



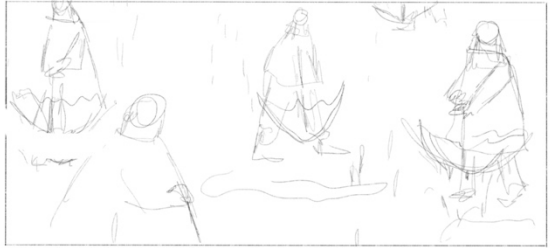
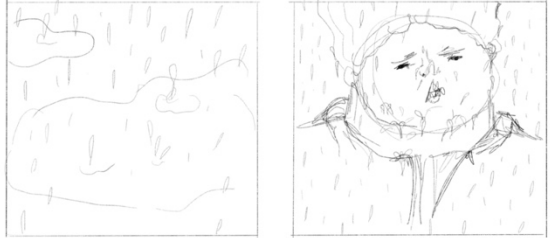
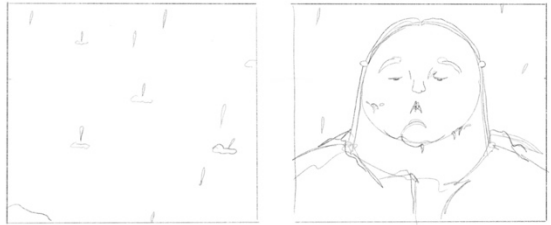
KDYBY PŘEŠLO ZE ZEMĚ



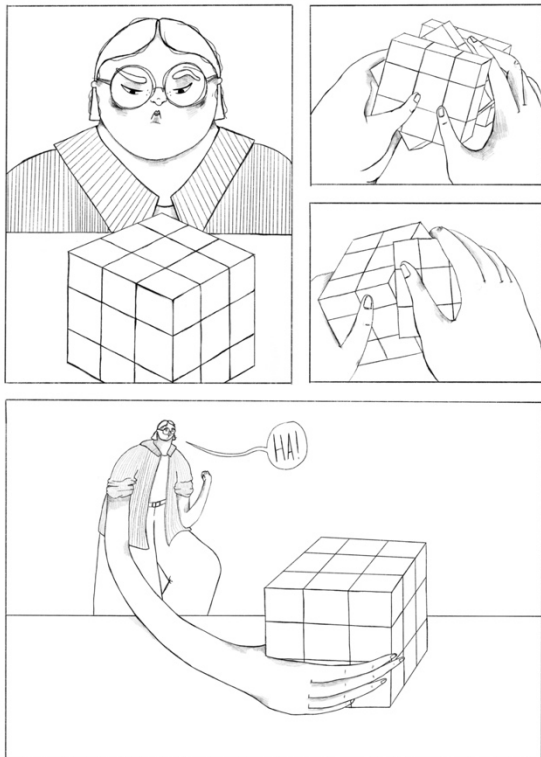
KDYBY RODILI MUŽI



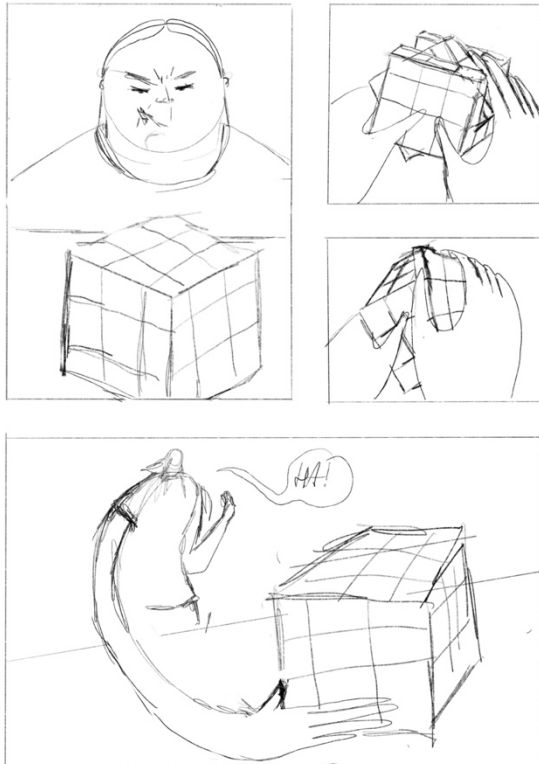
KDYBY PŘEŠLO ZE ZEMĚ



KDYBY BYL SVĚT BEZBARVÝ



KDYBY BYL SVĚT BEZBARVÝ



KDYBYCHOM BYLI Z CUKRU



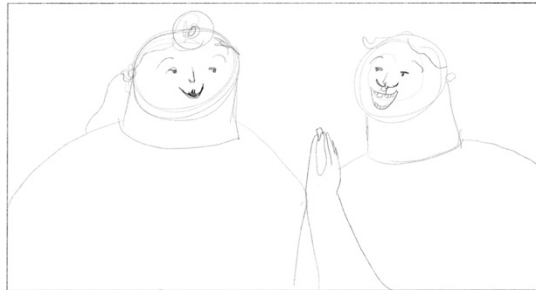
KDYBYCHOM BYLI Z CUKRU



KDYBYCHOM SŠ TĚTINU K ZUBAŘI

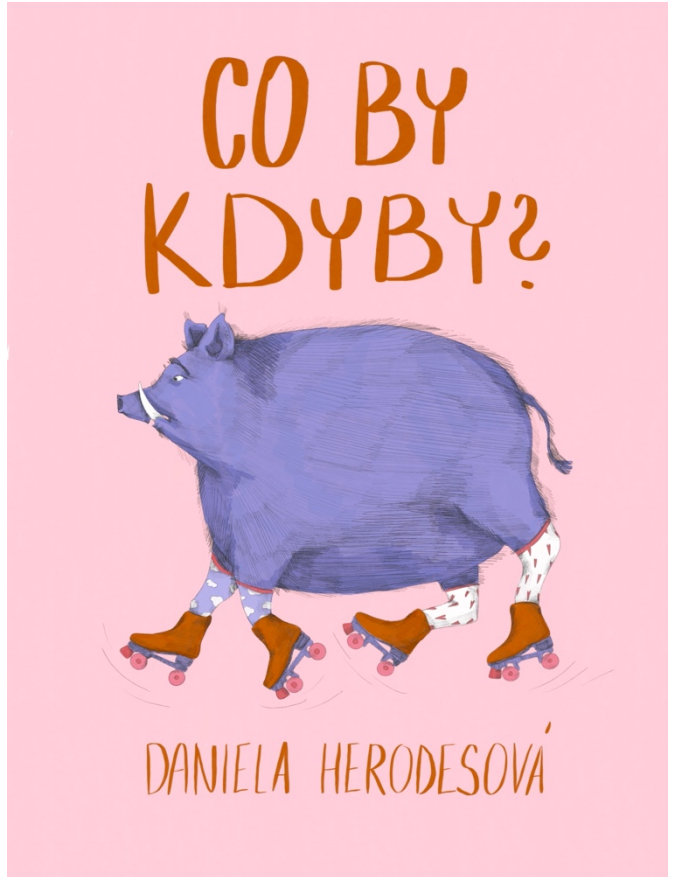
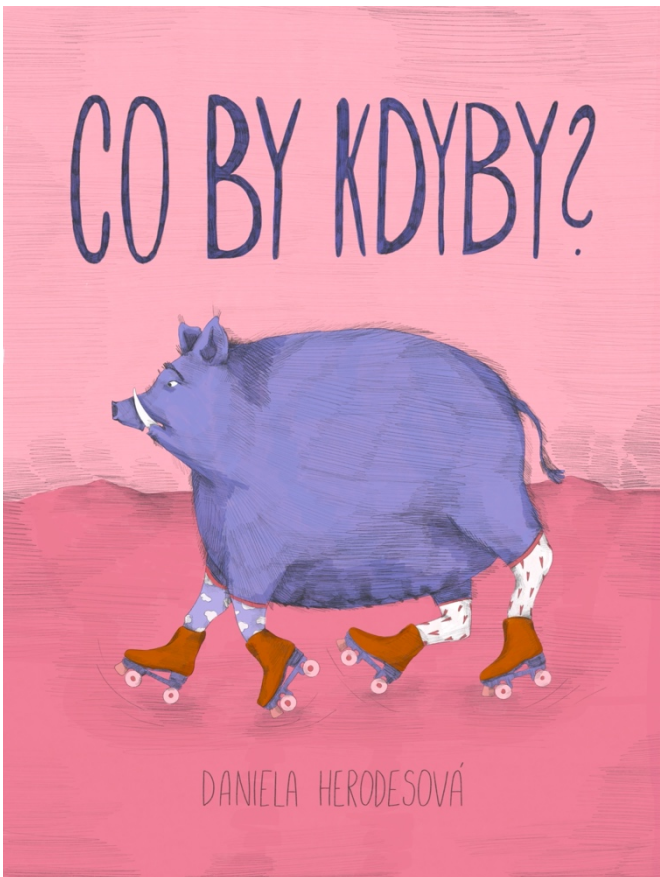
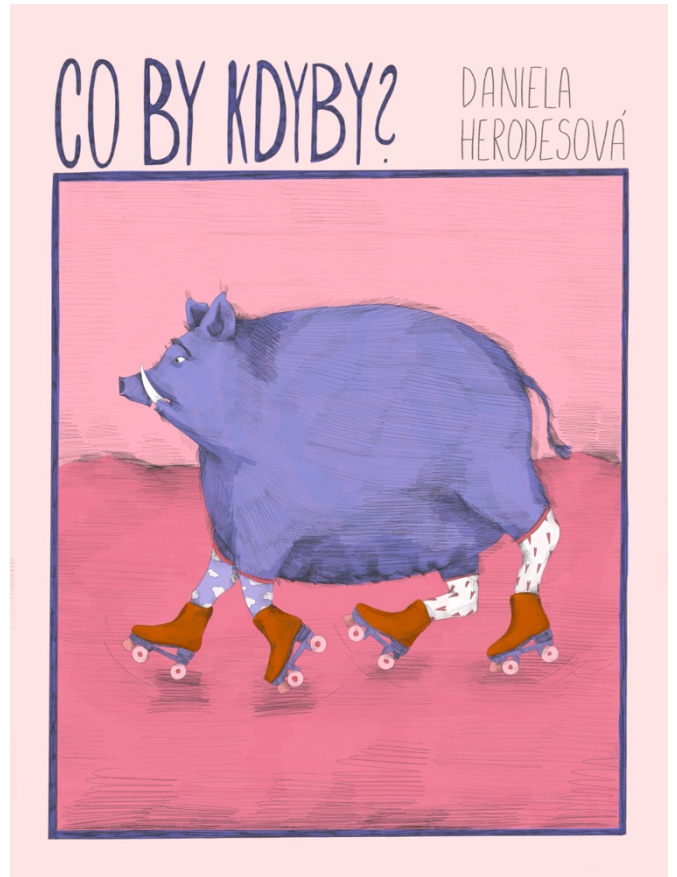
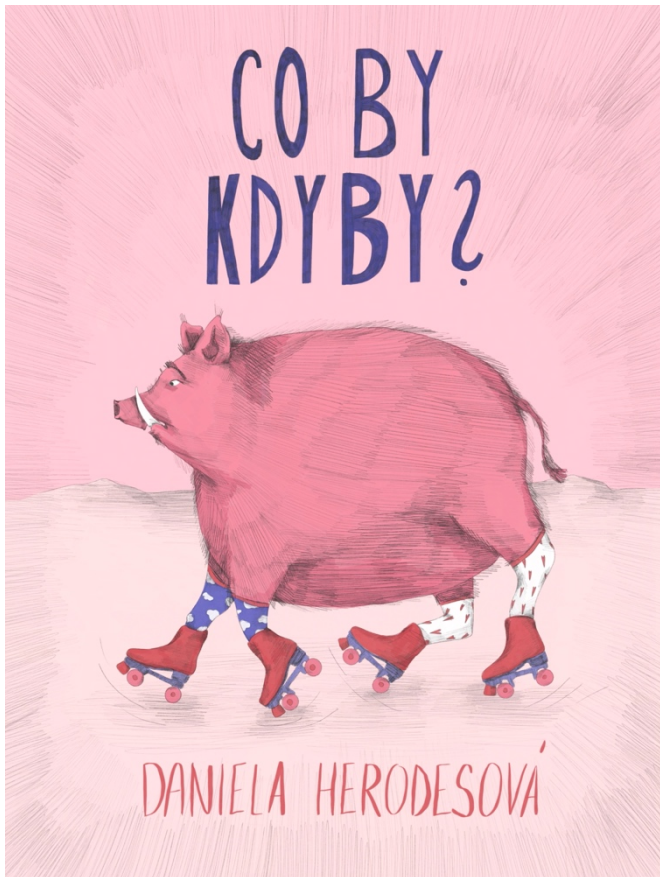


KDYBYCHOM SŠ TĚTINU K ZUBAŘI



KDYBY HITLERA PŘIJALI NA UMĚLECKOU





2.2 Finální komiksové stripy

CO KDYBYCHOM...



... SNÁŠELI VEJCE?

CO KDYBY ČEŠI VYHRÁLI MISTROVSTVÍ VE FOTBALE?



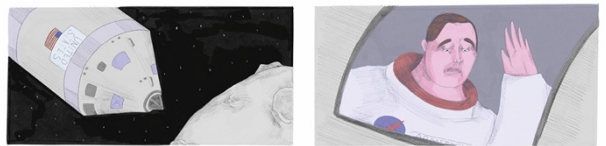
vlastní tvorba

CO KDYBY...



... RODILI MUŽI?

CO KDYBY...



... BYLI RUSOVÉ PRVNÍ NA MĚSÍCI?

CO KDYBY...



... PRŠELO ZE ZEMĚ?

CO KDYBYCHOM...



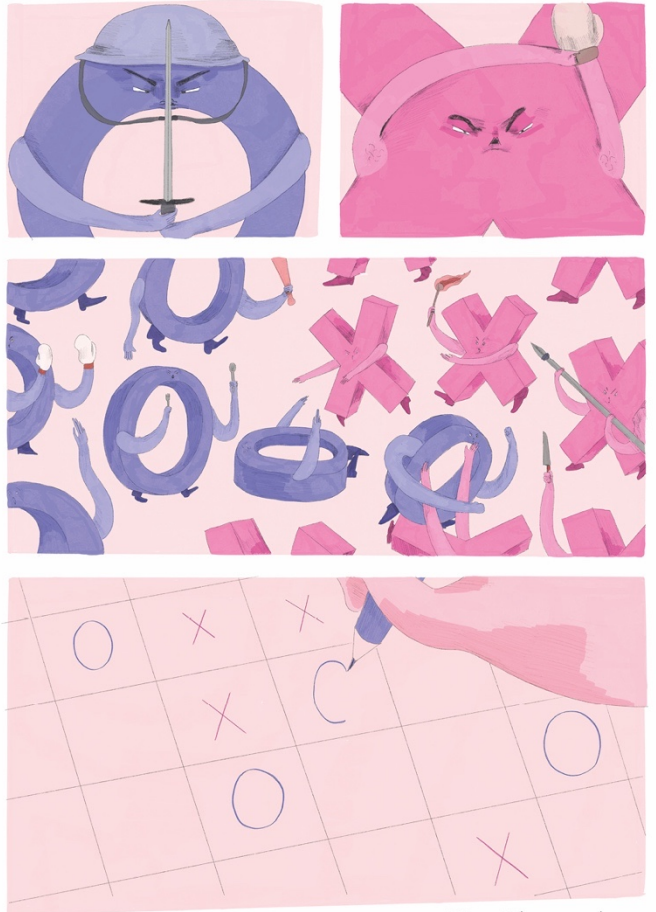
... SE TĚŠILI K ZUBAŘI?

CO KDYBYCHOM...



... BYLI Z CUKRU?

CO KDYBY...



... KRÍŽKY VÁLČILY S KOLEČKAMA?

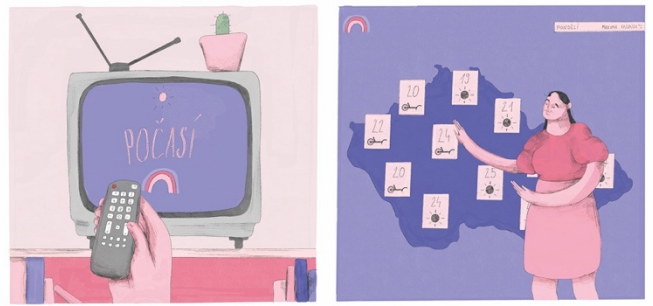
vlastní tvorba

CO KDYBYCHOM...



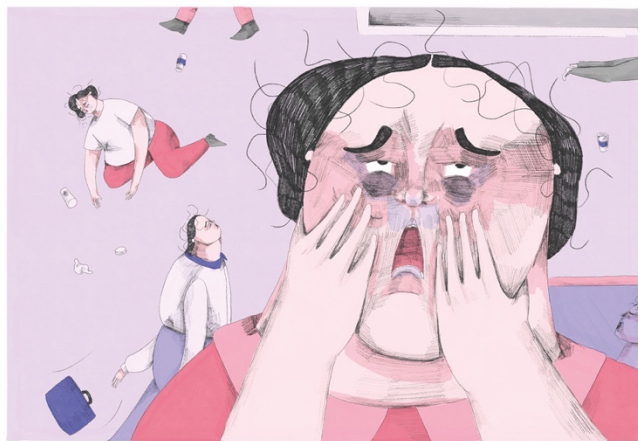
... MĚLI OČI VZADU NA HLAVĚ?

CO KDYBY...



... OPRAVDU PADALY?

CO KDYBY...



... DOŠLA KÁVA?

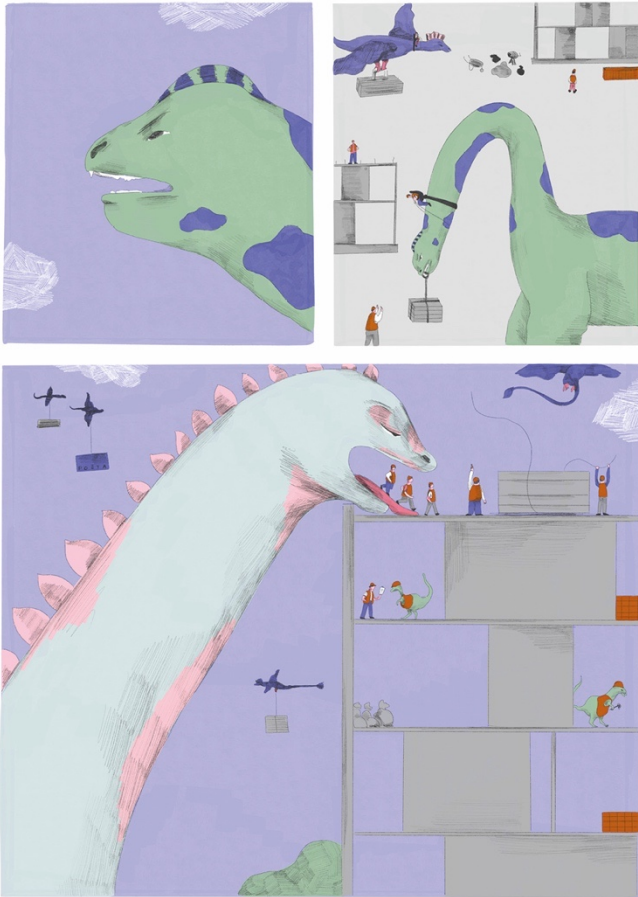
CO KDYBY...



... KRÁVY LÍTALY?

vlastní tvorba

CO KDYBY...



... NEVYMŘELI DINOSAURŮ?

CO KDYBY...



... BYL SNĚH ŽLUTÝ?

CO KDYBYCHOM...



... CHODILI PO RUKOU?

CO KDYBYCHOM...



... JEDLI ZMRZLINU OD KORNOUTKU?

vlastní tvorba

CO KDYBY...



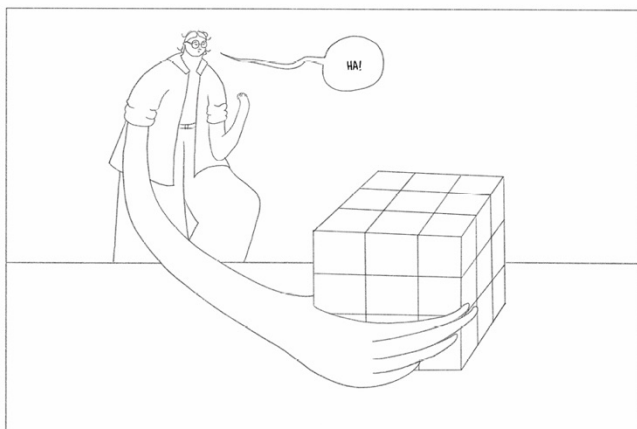
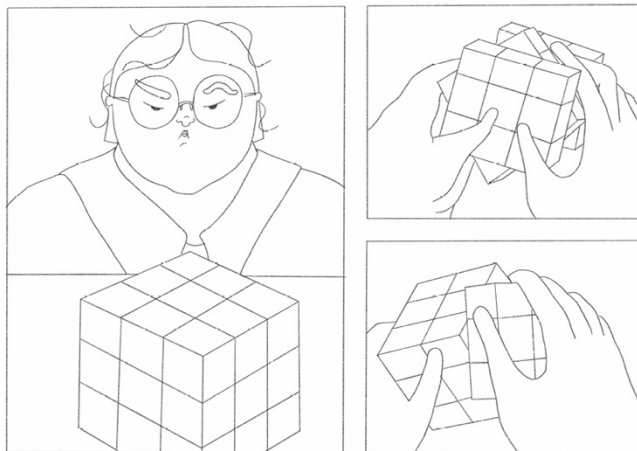
... ZVÍŘATA MLUVILA?

CO KDYBY...



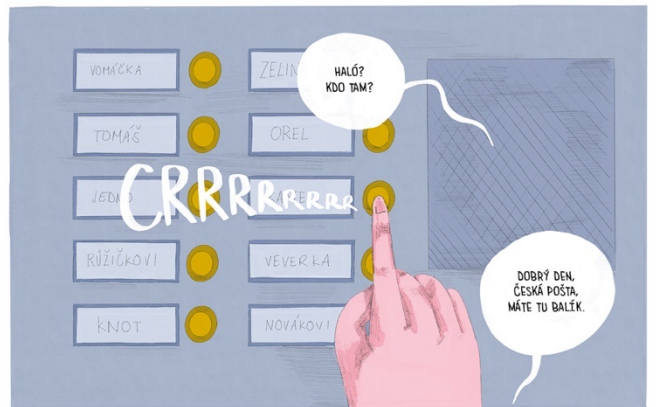
... HITLERA VZALI NA UMĚLECKOU?

CO KDYBY...



... BYL SVĚT BEZBARVÝ?

CO KDYBY...



... ČESKÁ POŠTA FUNGOVALA?

vlastní tvorba

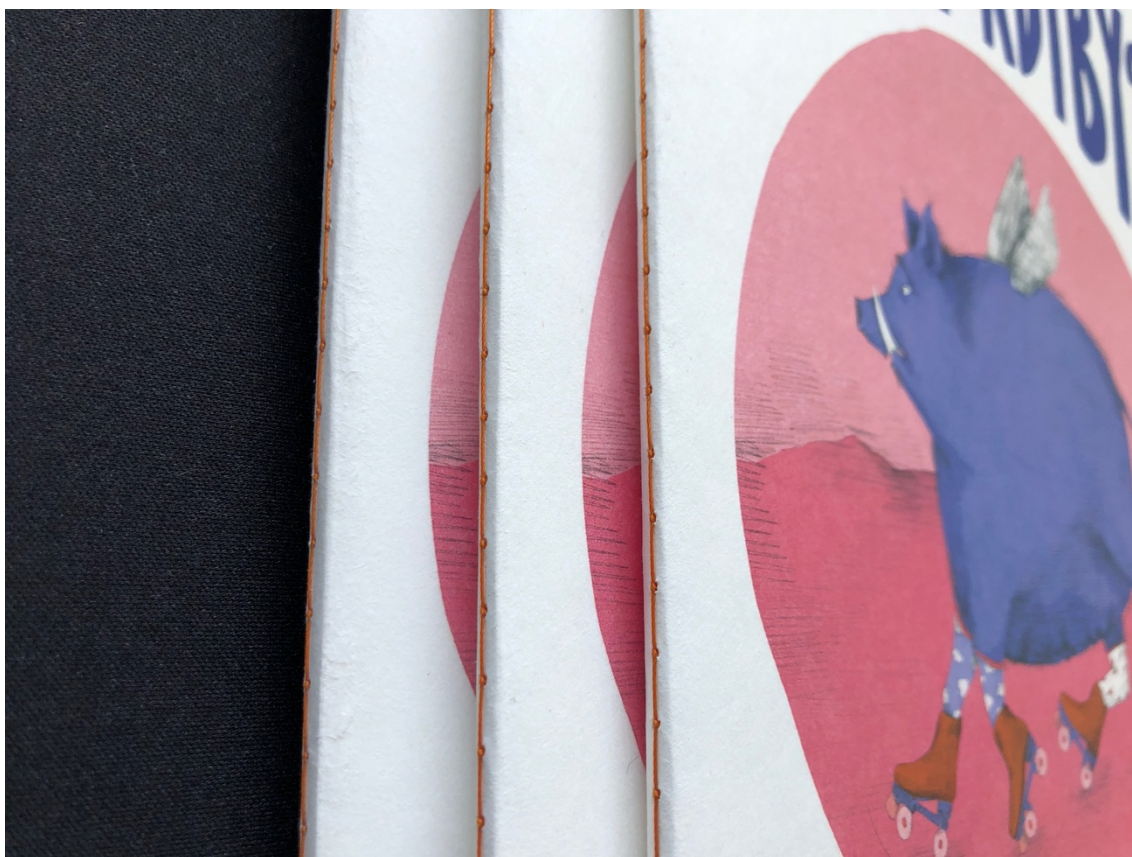
2.3 Finální obálka

CO BY KDYBY?



DANIELA
HERODESOVÁ

2.4 Kniha „Co by kdyby?“







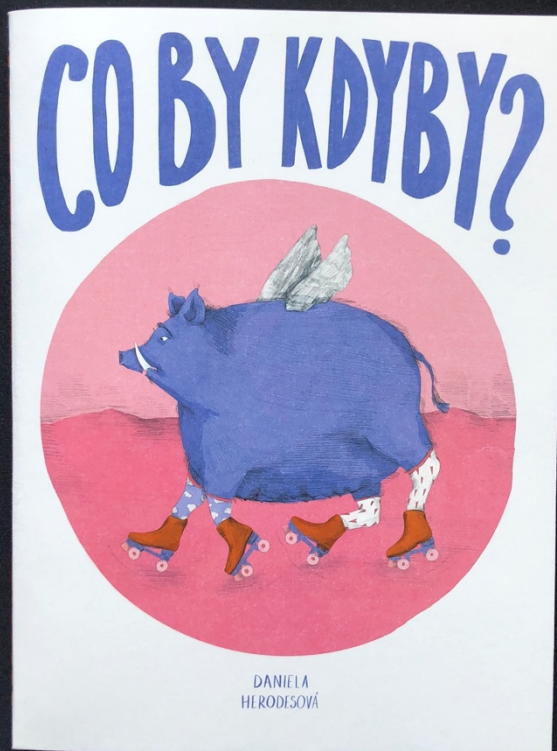






CO KDYBY ČEŠI VYHRÁLI MISTROVSTVÍ VE FOTBALE?





KNIHA OTEVÍRAJÍCÍ BRÁNY
ALTERNATIVNÍCH REALIT,
ZASVĚCUJÍCÍ ČTENÁŘE DO
TAJŮ NEPOZNANÉHO.