

a

The Heroes (Hrdinové)

BcA. Ondřej Konupčík

Diplomová práce
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav designu oděvu a obuvi

akademický rok: 2009/2010

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Ondřej KONUPČÍK**

Studijní program: **N 8206 Výtvarná umění**

Studijní obor: **Multimedia a design – Design oděvů**

Téma práce: **Hrdinové**

Zásady pro vypracování:

Výtvarné zpracování a realizace vybraných finálních, cca 7 ks modelů. Technická a teoretická příprava projektu, sběr potřebných informací a vyhotovení práce dle zadaných parametrů. Celou práci také odevzdat na CD-rom v elektronický podobě. Prostudování a analýza dostupných materiálů a informací, vlastní závěry. Odevzdejte ve 3 stejnopisech v pevné vazbě.


Rozsah práce: viz zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

Scott McCloud: Understanding Comics – komiksový průvodce historií a teorií komiksu
Moore Alan : V jako Vendeta, Z pekla, Liga výjimečných, Watchmen
Internet, časopisy

Vedoucí diplomové práce: ak. mal. Šárka Šišková
Ústav designu oděvu a obuvi
Datum zadání diplomové práce: 11. ledna 2010
Termín odevzdání diplomové práce: 17. května 2010

Ve Zlíně dne 11. ledna 2010


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




doc. Mgr. Ivan Titor
ředitel ústavu

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlině právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlině, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlině na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlině nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlině 6. 5. 2010

.....
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídně k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

V této diplomové práci se zabývám světem komiksu a jeho historií, který mě inspiroval k vytvoření oděvní kolekce na téma Hrdinové. Práce je rozdělena do dvou částí.

První teoretická část je zaměřena na základní charakteristiku komiksu a historii vývoje komiksu ve světě. Také něco o komiksově kresbě a scénáři, kulturní odlišnosti ve světovém komiksu a propojení s dnešním filmovým průmyslem.

Druhá praktická část se stala průvodní zprávou a popisem k praktickému úkolu - vytvoření kolekce. Samozřejmě je popis vlastní kolekce a komiksově charakterů postav - modelů.

Klíčová slova: Komiks, Manga, Anime, kolekce, oděv, design.

ABSTRACT

In this diploma thesis deals with the world of comics and its history, which inspired me to create a fashion collection on the theme of Heroes. The work is divided into two parts.

The first theoretical part focuses on the basic characteristics and comics history and development in the world. Something about the comic artwork and scenario, cultural diversity in the world of comics and links to today's film industries.

The second practical part has become the accompanying message and a description of the practical part-creating the collection. Of course there is the description of the collection and of the comic book characters - models.

Keywords: Comics, Manga, Anime, Collection, clothing, design.

Tímto chci poděkovat vedoucímu této diplomové práce paní akad. Malířce Šárce Šiškové za hodnotné připomínky a vedení, celé skupině spolupracovníků a konzultantů v oblasti technickém zpracování textilu a návrhů. Velmi si vážím konzultací se slečnou Lenkou Rypákovou z VŠVU Bratislava.

Poděkovat bych chtěl především spolužákům z oděvní tvorby Anně Cieslarové, Janě Častkové za technické zpracování mých návrhů. Z designu obuvi si velice cením konzultací s Davidem Frkalem a Jurajem Šuškou z www.walkyra.com. Za foto-dokumentaci pak klukům z www.boysplaynice.com. Zvláštní a speciální poděkování pro pana Martina Cílečka a Františka Chytrého za nezištnou a obětavou pomoc, podporu, podněty a nevyčerpatelný entuziasmus.

OBSAH

ÚVOD	8
I TEORETICKÁ ČÁST	9
1 KOMIKS [OBEČNÁ DEFINICE A VYMEZENÍ POJMU SAMOTNÉHO]	10
1.1 PREHISTORIE KOMIKSU	10
1.2 KOMIKSOVÁ KRESBA.....	15
1.3 KOLOROVÁNÍ, LETTERING A INKEROVÁNÍ	17
1.4 KOMIKSOVÝ SCÉNÁŘ.....	19
2 JAPONSKO – MANGA	23
2.1 ANIME.....	27
II PRAKTICKÁ ČÁST	29
3 „HRDINOVÉ“	30
3.1 ZROD KOLEKCE	31
3.2 PRVNÍ TROJICE –AVENGERS	32
3.2.1 Druhá trojice – TRIumph	44
ZÁVĚR	51
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	52
SEZNAM OBRÁZKŮ	53
SEZNAM PŘÍLOH	54

ÚVOD

Obsah této diplomové práce odráží můj vlastní pohled na oděvní design a jeho úlohu jako vizuální obraz mé představy o komiksovém podobenství dneška. Osobně mám ke komiksu velmi blízký vztah, který se formuje od prvního čtyřlístku co jsem držel v ruce až po nynější poslední přečtený kousek „ Z pekla “ od Alana Moora. Moje výtvarná osobnost se vyvíjela spolu s příběhy hrdinů z různých kulturních kategorií a galaxií, ke kterým jsem měl možnost se dostat na našich prodejnách. Nemohl jsem tedy pro zadání své diplomové práce zvolit lepší téma než právě komiks. Tahle práce je i mou vlastní sebereflexí na poli oděvní tvorby, které jsem věnoval poslední dva roky mého magisterského studia a života.

Celá diplomová práce je rozdělena do dvou částí a doplněna o přílohu v podobě fotografií od Jakuba Skokana a Martina Thumy z www.boysplaynice.com. Focení proběhlo v Louckém klášteře na Znojemsku, který je pro veřejnost jinak zavřený. Atmosféra pro fotografování byla dech beroucí i díky mimořádně příznivému duchovnímu klimatu v prostorách kláštera. Fotky pak působí jako kompaktní celek komiksové atmosféry, který se nám podařilo vybičovat v omezených podmínkách skromného rozpočtu na jeho maximum.

V první teoretické části práce najdeme základní charakteristiku komiksu a historii vývoje komiksu ve světě. Také něco o komiksové kresbě a scénáři, kulturní odlišnosti ve světovém komiksu a propojení s dnešním filmovým průmyslem, který čerpá z fantazie ilustrovaného světa super hrdinů a jejich rivalů .

Druhá část obsahuje zamyšlení nad komiksem a jeho přínosem pro moji práci oděvního designéra a člověka. V neposlední řadě se stala průvodní zprávou k praktickému úkolu. Samozřejmostí je popis vlastní kolekce a komiksové charaktery jednotlivých postav doplněné o návrhy, ze kterých jsem vycházel a jejich následná výroba .

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 KOMIKS [OBEČNÁ DEFINICE A VYMEZENÍ POJMU SAMOTNÉHO]

To, že všechno na světě nelze s jistotou a jasnou přesností a určitostí definovat, platí u komiksu více než stonásobně. Je to otázka hlubšího charakteru a je neustále otevřena. Záměrně nepíši nejasná, protože komiks sám o sobě nabízí množství charakteristik definic a variant. Není nutné přesně vymezit pojem komiksu v základních pojmech. Jistě, jedná se o uměleckou formu, která je odlišná od ostatních medií uměleckého zpracování (např. film, výtvarné umění, divadlo, literatura).

Obecně lze říct, že komiks je medium, které je tvořeno sekvencí nejméně dvou obrázků. K upřesnění nám pak slouží pojmy a definice jako,..."sekvenční umění", "sekvenční vizuální umění" juxtaponované sekvenční umění", "juxtaponované sekvenční statické obrazy", "juxtaponované statické obrazy v záměrném pořadí" a konečně snad s určitostí nejvyčerpávající definice charakterizuje komiks jako "juxtaponované statické obrazy v záměrném pořadí, jejichž funkci je zprostředkovávat informace a nebo vytvářet (u příjemce) estetickou odezvu" [citace Scott McCloud: Jak rozumět komiksu Praha: BB art, 2008, orig. Understanding Comics (1993), přel. Podaný Richard, 224 stran] [1]

Z konstrukční stránky komiksu, tedy základních vyjadřovacích prostředků komiksu, jsou nejvýraznější a nejdůležitější grafické ztvárnění komiksu (kresba) a jazyk komiksu (slova, asociační obrazy a další ikony).

Společné spojení těchto prvků pak vytváří principy fungování komiksu jako media v podobě, v jaké ho známe dnes.

1.1 PreHistorie Komiksu

I když k naplnění pojmu komiks, tak, jak ho známe a vnímáme dnes, došlo až v průběhu 20. století, jeho finální podoba odráží dlouhý vývoj a vlivy, jejichž kořeny sahají až do starověku.

Základní myšlenka a cíl komiksu je vyprávět (zprostředkovávat příběh), ať už reálný nebo smyšlený, pomocí kresby a doprovodného textu.

Nalézáme nástěnné malby a fresky ve starověkém Egyptě, které pocházejí ze 2. tisíciletí př.n.l. Podobné kresby byly nalezeny i v kulturách předkolumbovské Ameriky, zejména v kulturách Aztéků a Inků. Příběh, který je zobrazen na Trajanově sloupu v Římě naplňuje svým pojetím strukturu komiksu.



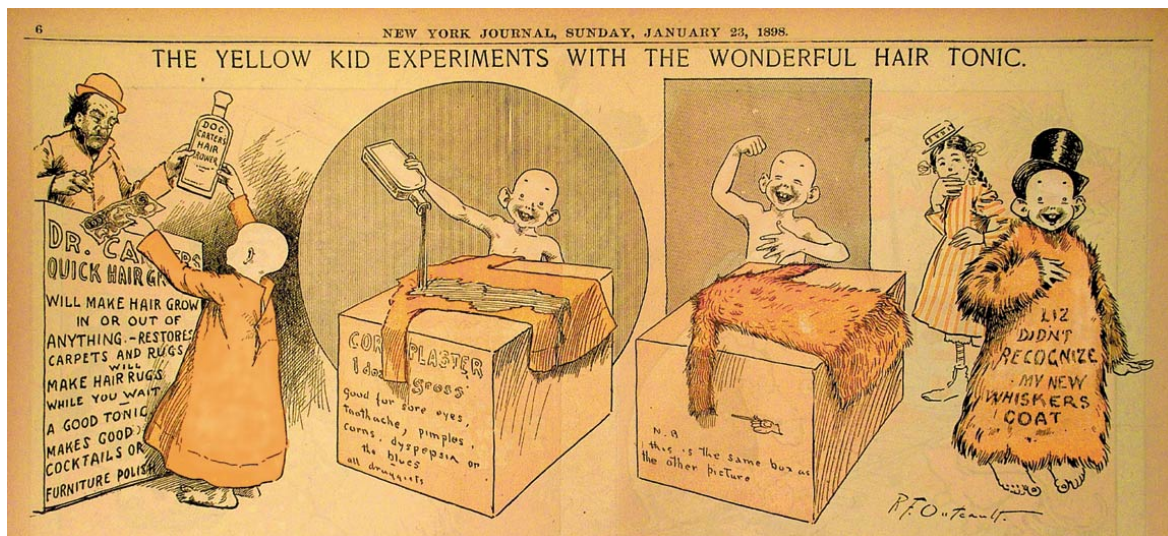
Obr.č.1 Aztécký Huitzilopochtli

Obrázkové příběhy často křesťanského charakteru nacházíme také ve středověké Evropě. Výrazné prvky komiksu pak nese tapisérie z Bayeux, kde je zobrazen v časovém sledu příběh dobytí Británie Normany z roku 1066 n.l.

S vynálezem knihtisku nastal i rozvoj a masovější rozšíření kreslených příběhů. V průběhu 15. století vychází kreslené vydání Utrpení svatého Erasma, které bylo ve své době velmi oblíbené a to zejména svým silně naturalistickým a syrovým pojetím kresby a příběhu. Další úspěšná série byla např. komiksy Dráha prostitutky a Dráha zhýralce ze 17. století. Byly z dílny Williama Hogarda a ve své době patřily k nejoblíbenějším a nejrozšířenějším.

V polovině 19.století se vytvořilo spojení obrazu a textu tak, jak jej už známe z dnešní podoby komiksu. Vznikla forma stripu tj. proužků, kde je ve třech, nebo maximálně v pěti obrazech ve zkrácené a zhuštěné formě vyprávěn příběh nebo situace s doplněným textovým doprovodem. [2]

První moderní komiks vznikl v roce 1896, když Richard F. Outcault publikoval v časopise New York World svůj strip Yellow Kid (Žluté dítě). O rok později už byly příběhy Žlutého dítěte vydávány samostatně jako příloha Sunday Journal.



Obr. č. 2 The Yellow kid

Dnem 16.2.1896 je proto vnímán jako „Den, kdy došlo ke zrození komiksu“.

V tomto oddíle se budeme věnovat historii komiksu v jeho pro nás nejznámější a nejcharakterističtější podobě, které se začíná formovat a objevovat v průběhu 20. století.

Komiks je jedním z nejvýznamnějších kulturních a společenských fenoménů několika posledních desetiletí. Svou povahou a vlivem se zařadil mezi společenské faktory, které nejvíce ovlivňují a formují myšlení, chování a životy mnoha milionů lidí, kteří jsou jeho pravidelnými čtenáři, nebo jsou jenom okouzlení a fascinováni příběhy, postavami a prostředím, které svět komiksu vytváří. Komiks je jako brána do jiného světa, dává křídla, průchod fantazii, stává se klíčem k nezapomenutelnému. [3]

V jistém slova smyslu se stal novým náboženstvím a opiem lidstva.

V Americe na počátku 20. století se stripová forma komiksu začala stále častěji a pravidelněji vyskytovat v novinách a byla vnímána jako pevná a neoddělitelná část těchto tiskovin.

Prvním moderním komiksovým albem byl až v 30. letech útlý sešitek série Action Comics s hlavním hrdinou Supermanem, který odstartoval Zlatý věk komiksu a spustil poptávku po superhrdinských komiksech.

Poprvé byl publikován v roce 1938 pod hlavičkou Detective comics nazvaném prostě Action comics No.1. Příběh Supermana Clarka Kenta je všem velmi dobře známý.

Ve stručnosti ale zopakujme, že Superman je jediný svého druhu, kterého zachránili vlastní rodiče, když ho vyslali v záchranném modulu do vesmíru předtím, než jejich domovská planeta Krypton byla zničena výbuchem.



Obr.č.3 první číslo Supermana no.1

Superman se pak objevuje na zemi, kde vyrůstá u svých adoptivních rodičů, kteří jej našli jako dítě nebe a hvězd. Díky svému mimozemskému původu vládne nadpřirozenými a nadlidskými schopnostmi a dobrovolně se staví na stranu zákona a spravedlnosti, aby se stal samozvaným a neúnavným obráncem a zastáncem práv a svobod obyčejných lidí v běžném životě. Tento veskrze pozitivní a loajální přístup ke společnosti a "American way of life" měl obrovský psychologický a morální dopad na svědomí a psychiku běžných Američanů, kteří s obavami sledovali vývoj válečné situace v Evropě. A jak je obecně známo, lidé v takových dobách potřebují víru, naději a hrdiny, kteří jim svým přístupem dávají příklad. Superman se takto stal idolem a ztělesněným ideálem pro Američany.

Po obrovském úspěchu a přijetí Supermana se začali objevovat i další a další hrdinové, jako např. Batman, Spiderman a stejně tak se začala objevovat nová komiksová nakladatelství (Marvel Comics, B.B. Art,Crew, Mot).

Marvel comics reprezentují třeba super hrdinské týmy jako jsou Avangers (Iron man, Thor, Captain America a další), X-Men (Wolverine, Cyclops, Storm, profesor Xavier a další), Fantastic Four, dále Daredevil, Punisher, Hulk a spousta a spousta dalších. V průběhu 50tých let poptávka a komiksová kultura klesala, ale 60. léta znamenala opět nárůst jejich obliby a zasloužený comeback.



Obr.č.4 The art of MARVEL

V 21. století začíná hlavně rozmach filmů na komiksech založených - svého filmového zpracování se dočkali mimo jiné X-Men, Spider-Man, Hellboy, Ghost Rider, Fantastic Four, Sin City, 300 (komiks), Z pekla, Liga výjimečných., které patří mezi komerčně nejúspěšnější produkty filmového průmyslu a staly se základem vlny "komiksového šílení".



Obr.č.5 Hellboy

1.2 Komiksová kresba

Komiksová kresba je podstatou a esencí komiksu samotného a je jeho hlavním a nejdůležitějším prvkem. Protože komiks je primárně obrazové médium. Kresba tvoří víc jak 90% podstaty příběhu komiksu a vizuálního kontaktu se čtenářem.

Technické možnosti komiksu, tedy používání formy "story boardu", dávají na jednu stranu autorovi omezený prostor na vyjádření myšlenky, pocitu, protože ten je jako takový limitován velikostí jednoho panelu či okna, ale zároveň dává umělci možnost maximálně expresivního vyjádření a zhuštění, tj. osekání všech ostatních a zbytečných elementů na čistou esenci a podstatu. Jsou používány různé techniky kresby, většinou barevné nebo čistě černobílé (používané v drtivé většině v japonském Manga komiksu). Tímto zpracováním se umožňuje a zvýrazňuje výsledný efekt kresby. Obrazová podoba je doplněna také o verbální stránku komiksu tzv. bubliny, které jsou ovšem také zredukované na nejpodstatnější výrazy a často je použito pouze jednotlivých slov, citoslovcí, onomapotoií anebo velmi krátkých a jednoduchých vět.

Tento princip vyjadřování a zachycování reality samozřejmě známé např. z fotografie, tj. zachycení maximálnosti okamžiku, momentu, chvíle, pocitu, doslova vdechnutí života jednomu okamžiku, který se tímto aktem stává nesmrtelným a nezapomenutelným.

Stejně tak jako u komiksu, toto umění zkráceného pohledu vnímání reality odráží náš vnitřní svět a námi vnímanou realitu světa, ve kterém žijeme.

Je zajímavé sledovat a uvědomovat si paralely mezi fotografií, komiksovou kresbou a japonskou poezií typu Haiku, protože všechny tyto techniky pracují na stejném principu, tj. maximální vyjádření okamžiku a jeho zachycení prostřednictvím těchto medií.

Zvláště pozoruhodné je uvědomit si, že mezi těmito jednotlivými formami umění je rozdíl mnoha let a století.

Práce komiks kreslířů se v současnosti používají jako promo materiály u filmu, v hudebním průmyslu, v reklamě. Škála a variabilita nezná hranic.

Komiksový strip se stal už běžnou součástí denního tisku.

Komix je studnicí inspirace i třeba pro streetart umělce, nejvýrazněji se projevuje např. v Grafity a StreetArtu.



Obr.č.6 Banksy

1.3 Kolorování, Lettering a Inkerování

Nedílnou součástí komiksu a jeho celkového vyznění jsou tři elementy - kolorování, lettering a inkerování.

Kolorování (vybarvování) dokáže několikanásobně zvednout úroveň i u jinak průměrně nakreslených komiksů a s kvalitním inkerem (viz. níže) se tak může dostat do úplně jiné dimenze.

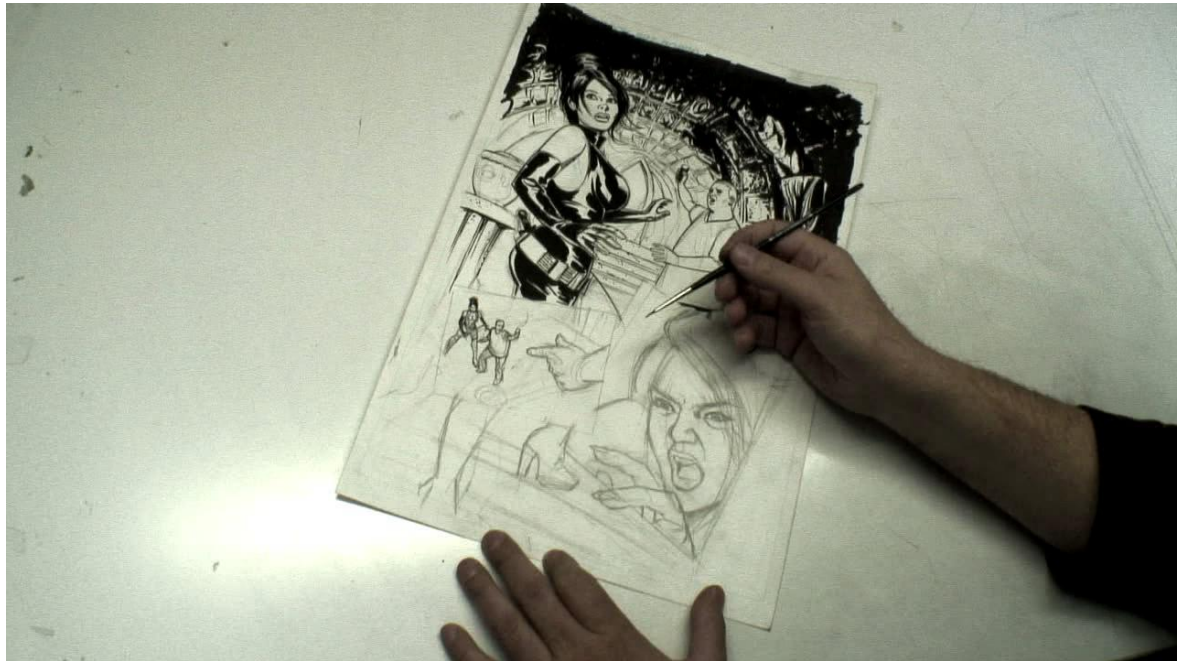
Vybarvování komiksu nemá jasně dané pravidla a je naprosto běžné vybarvovat celý komiks digitálně stejně tak jako ručně.



Obr.č.7 kolorování

Inkerování (finální obtažení kresby, která je inkerovi dodávána jako kresba tužkou) dodá obrázku hloubku a další rozměr.

Inker je ten, kdo mění vyznění celé kresby, třeba volbou stínování a tloušťkou kontur, zaměřením se na detaily atd.



Obr.č.8 Inkerování

Lettering (psaní textu do bublin) se dělá buď ručně a nebo vpisováním textu přes textový editor. Lettering je důležitý i pro vnímání celého příběhu, kdy se například používá odlišné vybarvení bubliny, jiný tvar nebo použitý font. Dnes už je běžným jevem že bublina samotná identifikuje postavu. Odlišné ztvárnění bublin také pomáhá snadněji se v příběhu orientovat. Poznáme tak, co si hrdina jenom myslí, co říká vypravěč a tak dále. [4]



Obr.č.9 komiksové bubliny

1.4 Komiksový scénář

Příběh (scénář) a zpracování (kresba) se navzájem doplňují a tvoří pevné semknutou dvojici, která je základem pro komiks.

Původně máme pojem scénář spojený spíše s filmovou tvorbou, ale pojetí a koncept scénáře u komiksu se v podstatě neliší od toho filmového. Pomocí scénáře je vytvářen a interpretován příběh, který nese klasické prvky komiksové tvorby, jako postavy Hrdinů/Ochránců, svět zločinu a násilí, Fantasy, Sci-fi příběhy a spoustu dalších. Klasická je zápletka boje Dobra a Zla mezi sebou.

Jedním z důležitých aspektů tohoto boje je vyzdvižení sociální a společenské stránky komiksu, kdy je formou kresleného příběhu ztvárněna situace, čas, doba a děj příběhu pak odhaluje a poukazuje na různé společenské nemoci, důsledky špatného a nevhodného chování, tresty, a tímto obsahuje a šíří jisté morální poselství a hodnoty. Nejde tedy plánovitě jenom o bezduchou zábavu beze smyslu.

Tak jako svět filmového plátna má své Hvězdy a špičkové scénáristy, tak svět komiksu nabízí také mnoho zajímavých jmen a hvězd ze svého nebe.

Neil Gaiman, který má na svědomí komiksy vycházející pod hlavičkou Vertigo, jenž patří pod DC a vydává art a pro "dospělé" (ne pornografie!!) komixy. Díla jako Sandman, Nikdykde, Koralina a další jsou střípky z mozaiky spisovatele, který má na svědomí knihy jako Američtí bohové a Hvězdný prach a spolupráce na scénáři filmu Beowulf.



Obr.č.10 Logo DC

J.M.Straczynský by si zasloužil vlastní rozsáhlou práci. Jako scenárista si vymyslel

svět seriálu Babylon 5, napsal scénář k epizodě To je vražda, napsala, Jake a tlust'och k filmům Ninja Assassin atd.

Na poli komixu vdechl novou sílu Spidermanovi, stojí za sérií Midnight nation, dokonalý Silver Surfer:Requiem, Supreme power v řadě Marvel MAX a tak by se dalo pokračovat.

Bezesporu další zajímavá persona je Angličan Alan Moore.Upoutá pozornost už svojí vizáží, kterou připomíná postavu čaroděje Čáryfuka a temného okultistu v jedné osobě. Tento několikanásobný držitel Will Eisner award je autorem klasických děl jako From hell, ve kterém na skoro šestistech stranách nabízí svůj v pravdě originální pohled na původ whitechapelského vraha známého jako "Jack Rozparovač". Dokonalý mix překopaného historického románu a fikce podtrhnutý černobílou kresbou Eddie Campbella.Výlet do viktoriánské Anglie nebyl nikdy tak sugestivní. Román byl předlohou pro stejnojmenný film s Johnny Deppem v roli inspektora Freda Abberlinea.

Další jeho práce, která stojí za pozornost je „masterpiece“ jménem Watchmen. Na pozadí blížícího se konečného střetu v období Studené války nám Moore nabízí pohled na skupinu superhrdinů, kteří se stali figurkami na šachovnici neznámého vraha. Detektivní thriller s neuvěřitelnou gradací a morálním poselstvím, které je aktuální v každé době. To jsou Watchmen, komiks zařazený v roce 2005 do Time magazine Top 100 knih všech dob jako jediný zástupce komixů. [5]



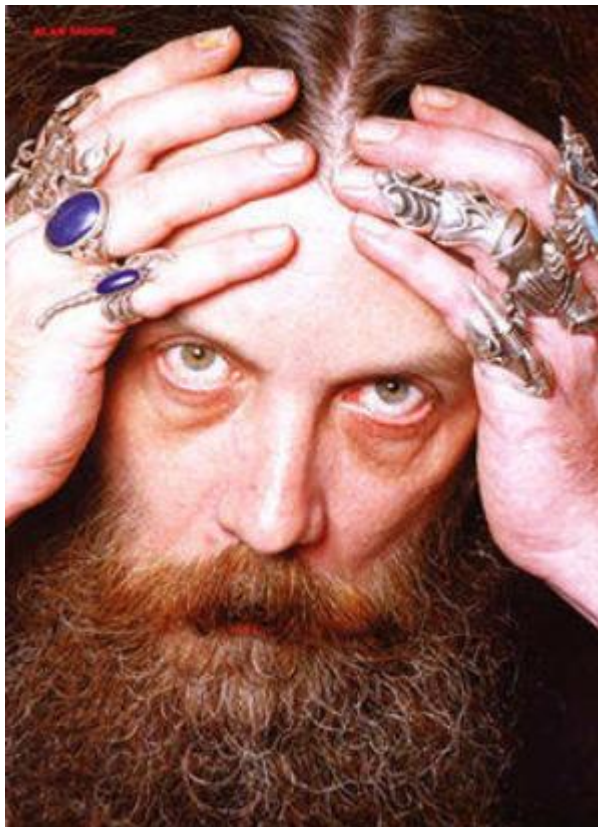
Obr.č The Watchman-Strážci

Komiks, je zatím jediný v historii, který získal prestižní literární cenu "Hugo".

Převedení tohoto opusu na plátno dopadlo na výbornou a naprosto detailně se po-

dobá tištěné podobě. Autor komixu Alan Moore prohlásil o Snyderových Watchmen, že se „na ten zkurvený film v životě nepodívá“, už skoro tradičně nechal vymazat své jméno z titulků a veškeré zisky přenechal spoluautorovi Daveu Gibbonsovi.

Ani ostatní díla nejsou nezajímavá, V jako vendetta, Liga vyjmečných, Bažináč a tak by se dalo pokračovat. Zajímavostí na závěr je i jeho sympatie s anarchistickým hnutím.



Obr.č.11 Alan Moore

Posledním mnou zmíněným pojítkem mezi filmem a komixem bude Frank Miller. Tento muž je podepsaný pod sérií Sin City, spartskou řezničinou "300" a třeba také Batmanem, Daredevilem, Roninem a dalšími.

Jako jeden z mála si sám své scénáře i kreslí a jeho hra s černou a bílou v Sin City je magická a depresivní zároveň. Příběh "300" byl vyveden v barvách, ale nečekejte moderní do očí bijící multi-barevnou show. Barvy jsou temné a jakoby záměrně odbarvené. Obě díla byla revolučním způsobem zfilmována a patří právem ke špičce podle komixu natočených spektaklů.



Obr.č.12 film „300“

Tohle byl stručný výčet komiksových scénáristů u filmu, ale funguje to i obráceně.

Třeba Kevin Smith, velký to fanoušek komiksu (vlastní v New Jersey obchod s komiksy) a herec, režisér a scenárista filmů Dogma, Hledám Amy, Clerks I,II, Flákači a další, psal scénáře ke komiksům jako je Batman, Bullseye, Green arrow.

Damon Lindelof, který stojí za fenomenálním seriálem Lost si stříhnul u komixu mini sérii Wolverine vs. Hulk.



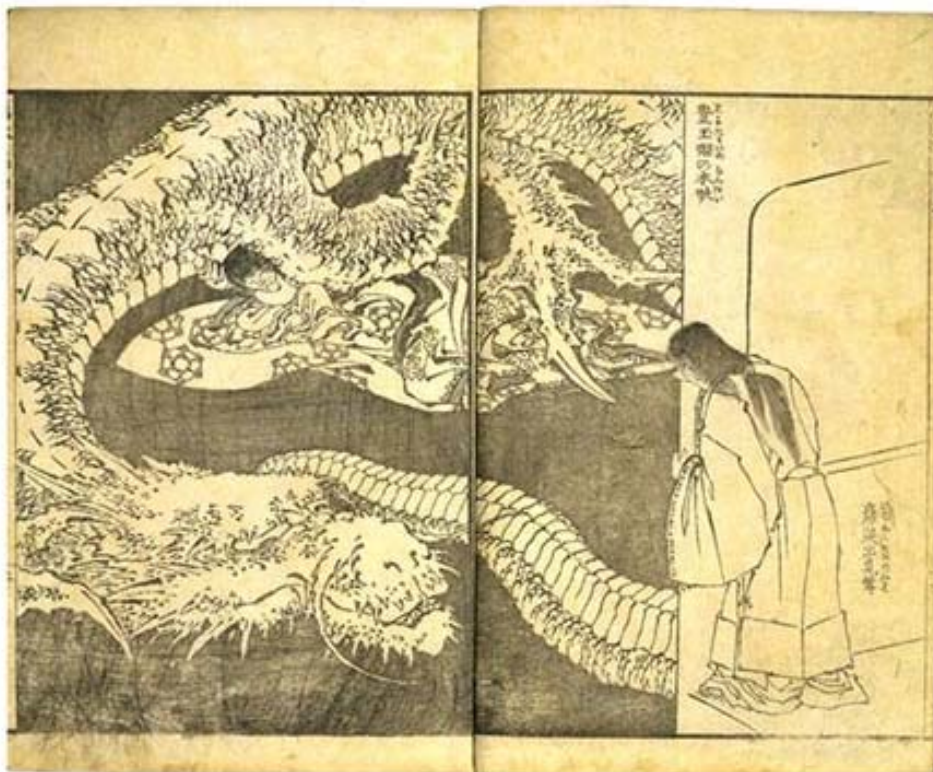
Obr.č.13 The Wolverine

2 JAPONSKO – MANGA

Zatímco v západní kultuře byl vývoj a směr už víceméně přesně a jasně definovaný, na opačném konci světa, konkrétně nejvíc v Japonsku, se vyvinula zcela specifická a unikátní forma komiksu a kultury s ní spojené.

Převzala klasické prvky komiksu jako takového, ale odlišná životní filozofie, názory, postoje, náboženství a tradice daly v podmínkách Východního komiksu další rozměr a možnosti, které se posléze projevily v přístupu a zpracování témat a postav, které se objevují v Manga komiksech.

Manga je japonské synonymum a výraz pro komiks jako takový. Je to nejznámější a nejvíce používaný výraz, ale můžeme se setkat i s dalšími výrazy jako Gekija, Tobae nebo Komikkusu. Z hlediska historie, první Manga, která v podstatě vyhovuje pojetí komiksu, tak jak jej známe a vnímáme dnes, pocházejí z 11. až 13. století, kdy se na dlouhé svitky kreslily humorné situace, příběhy a postavy, které sloužily k pobavení šlechty a císařského dvora, protože v té době bylo vzdělání výsadou pouze pro bohaté a urozené.



Obr. 14. První manga na svitkách 13. st.

Výraz Manga je složeninou dvou znaků: 1. znak vyjadřuje "Proti své vůli, Nedbaly" a 2. znak znamená "Obraz", takže volně přeloženo, znamená to zábavný, k pobavení určený obrázek. Je to narážka na údajnou kvalitu a umělecké zpracování Manga v porovnání se seriózním a vážným uměním malby tuší nebo klasickým malířským uměním, zpracovávajícím náboženské a historické náměty a postavy.

V průběhu kulturní revoluce v 18. st. začala Manga vycházet poprvé knižně. Opět slouží hlavně k pobavení a odreagování a stává se společensky dostupnější, protože už není pouze pro vyšší vrstvy. Obrovský vzestup Manga, ve formě a zpracování tak jak je známe dnes, nastal po 2. světové válce, kdy USA okupovaly Japonsko a veškerá jiná literatura byla zakázána.

Za dnešní podobu a zpracování Manga vdčíme mistru Osamu Tezuka, který v podstatě definoval pojetí, techniku a styl Manga jako takové.



Obr.č.15 Osamu Tezuka

Osamu Tezuka inspirovaný filmovou technikou, metodou stříhu, 3D zpracováním, technikou kresby určil jasný a budoucí směr Manga. Byl také jeden z prvních, který došel k závěru, že příběh nemusí nutně končit "happy endem“

Druhů Manga existuje široké spektrum, které se liší tématicky i obsahově,....rámec přesahuje témata od historických až k současným, zahrnuje akční, humorné, hororové, dobrodružnou manga, romantickou, dětskou, erotickou, pornografickou atd.

Mezi zvláštnosti Manga patří i to, že obecně se Manga dělí na dvě hlavní skupiny a to je ženská a mužská Manga.

Jsou Manga speciálně určené pro ženy (tématicky a obsahově) a to samé platí i u mužské Manga, přičemž obě skupiny samozřejmě čtou oba druhy, ale třeba u mužů, je to tajné, protože v klasické modelu japonské společnosti má muž pořád ještě výrazné dominantní postavení a tento druh vášně by se v případě odhalení nebo veřejného prozrazení rovnal společenské diskreditaci a ztrátě postavení. V Japonsku čtou Manga všichni, muži, ženy, děti, všechny společenské vrstvy, což je zase v kontrastu se západní civilizací, kde jsou čtenáři komiksu většinou děti a puberťáci spíš výjimka, když někdo Manga nečte.

Ostatně o vlivu a důležitosti Manga v běžném životě Japonců svědčí i fakt, že Manga tvoří 40% veškeré tištěné produkce v Japonsku.

Pro typického čtenáře Manga se ustálil výraz Otaku, což v běžné japonštině znamená (blázen do něčeho), být zblázněný do, ale v kontextu Manga je to synonymum pro člověka, který je Manga posedlý a pro kterého se stala životem, vášní, posedlostí a vlastním světem.



Obr.č.16 představitel proudu otaka

Z hlediska techniky kresby a výrazových prostředků je Manga charakteristická v drtivé většině černobílou kresbou, věty v bublinách se čtou zprava doleva, velmi oblíbené, časté a užívané je používání onomatopoií a citoslovce (jedno z nejpoužívanějších je "Moe" doslova přeloženo "roztomilé k nesnesení", "nesnesitelně roztomilé", "kvetoucí", "v rozpu-ku), které v kontextu postav s velkýma, výraznýma očima, špičatým, malým nosem, fantastními účesy a kostýmy, celkovou náladou a laděním, které evokují dokonalost, bezchybnost, perfekcionismus, působí jako vyznání lásky.



Obr.č.17 manga postava tzv. Moe

Hlavní hrdinové Manga jsou různí. Nepřevažují zde vysloveně kladné nebo záporné postavy, opět se zde projevil vliv východních kultur, kdy v kontrastu se západním pojetím, který se víceméně vymezuje na dospělé hrdiny a zločince. V Manga se objevují i dětské postavy, ženy, dívky a staří lidé. Kdyby jsme mluvili o hrdinovy jako takovém, bývá to většinou typ mstitele, který neúnavně pátrá a ničí, zabíjí ty, kteří mu, buď přímo nebo nepřímo ublížili. Tady je zjevně navazování na tradici Samurajů, pro které pomsta jako taková znamenala duchovní útěchu a očistu. Byla to otázka cti a dodržení slibu, který dal samuraj jak svému pánovi, u kterého sloužil, tak kodexu bushido, který ho zavazoval k takovému jednání. Ostatně ztráta osobní cti je pro Japonce nejhorší věc, která se může člověku v životě stát.

Z tohoto hlediska je proto typicky mstitel (Hikimori, Hiki) člověk, který opustil společenský a sociální život a hledá většinou absolutní izolaci a klid, aby se plně mohl soustředit na svůj cíl a poslání, dokud nedojde naplnění osudu.

Často se stává, že autor, který vydá první sešit, se stává úspěšný a pak nastupuje série Manga a podle ní se natáčí filmy, seriály, inspirované tematikou a stylem Manga, jako jsou Anime. [6]

2.1 ANIME

Anime (z anglického animation) a Dorama (z anglického drama). Mezi nejúspěšnější Anime všech dob, a to nejenom v Japonsku, jsou Pokémoni a Digimoni, Král samanu, Naruto a další.

K nejvýznamnějším autorům Anime patří Hayao Miyazaki, autor který v podstatě definoval styl a směr Anime jako takového. Svým neuvěřitelným zpracováním námětu a témat, originálním vypravěčským stylem a pojetím si vysloužil přezdívku "japonský Walt Disney".



Obr.č.18 Hayao Miyazaki

Jeho Anime filmy jsou jak pro dětské diváky, tak i pro dospělé, protože pokrývá široké spektrum pocitů, nálad, úvah, filozofických otázkách, i o nejzákladnějších lidských pocitech a citech, jako je láska, smutek, trápení a dávají tak divákovi prostor k zamyšlení a k fantazii. Mezi jeho nejznámější díla patří bezesporu Princezna Mononoke a Cesta do Fantazie. [7]

Vliv Manga je celospolečenský fenomén, který zasahuje do všech oblastí v životě Japonců, přes oděvní průmysl, zábavní, výrobu „merch“ produktů, hraček, módních trendů, kultury, atd.



Obr.č.19 vliv mangy na módní trendy

Manga se stala neoddělitelnou součástí japonské kultury a je jedním z nejvýznamnějších produktů východu a její vliv je celosvětový.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 „HRDINOVÉ“

Zadáním mojí diplomové práce byla kolekce oděvu inspirovaná komiksovou tématikou, proto jsem celý projekt od začátku vedl pod pracovním názvem „Hrdinové“

The "Heroes collection"(Hrdinové) je koncipována jako skupina super hrdinů, jsou tu dvě trojice na první pohled tzv. kladných a záporných hrdinů, symbolizující světlé, ale i ty temnější stránky lidské osobnosti a sedmý model je nezařaditelný kvůli jeho vrtkavé povaze. Při bližším seznámení s jejich charaktery se pocity o jednoznačném zařazení velice rozcházejí. Otázkou je, jak se nositelé nově nabitých super schopností vyrovnají s novou identitou. Co v nich převládne za pocity? Zda budou bezzištně a ochotně pomáhat, nebo se obohacovat a ubližovat těm slabším, případně se chovat tak, jak se zrovna cítí a přemýšlí.

Mé pojetí komiksových postav je ovlivněno spíše evropsko-anglickým stylem, plným ne zrovna korektních situací a charakterů postav. Nejde v žádném případě o nějaké dvourozměrné „klad’asy“ a „záporáky“, ale o postavy, které jsou velmi rafinované, nedospělé a ze všeho nejvíc nevyrovnané v porovnání s pohledem na americký patos dvou nepřátelých barikád. Vytvářím prostor, kde u každé postavy není jednoznačné charakterové určení typu „záporák“, ale postupně se ukazují i jejich povahové klady, bez toho, aniž by opustili své původní, negativní vlastnosti a poslání.

Mou inspirací je věčný zápas lidské odvahy s její temnější polovinou Zbabělostí. Vycházím z toho, že každý člověk se může stát hrdinou, stejně tak i zločincem, tzv. "klad’asem" či "záporákem". Mezi těmito dvěma rozdílnými stranami je velmi tenká hranice a její překročení je snadnější, než většina tuší.

„K odvaze mě nutí strach.“ Ovidius

3.1 Zrod kolekce

Ve své práci ovlivněné kulturou komiksu vycházím z letní kolekce tří modelů, které vznikli ve spolupráci s Annou Cieslarovou z ateliéru oděvu na FMK. Modely této kolekce jsou kostýmového charakteru a představují ucelenou trojici pod pracovním názvem "TRIumph".

Byly použity materiály jako černá lesklé koženka v kombinaci s podšívkami v zelené a červené barvě. Pro umocnění záporného pocitu byl zvolen střih složený z malých trojúhelníků. Celý útvar pak připomíná japonské modely skládané z papíru (origami), které jsem zvolil pro jejich zjevnou komplikovanost, jako odkaz na osobnosti mých „hrdinů“. Jako kontrast a důraz i na pozitivní stránky této záporné trojice jsou podšívky, kde jsem užil čistých, jasných barev.

Druhá trojice, které vedu pod názvem "Avengers", pak symbolizuje tzv. mstitele, kteří z určitého pohledu mohou působit jako kladné postavy, ale často si nezadají se zákeřností záporáků. Modely vznikaly za technického dozoru Jany Častkové z UTB a odborné konzultace s Lenkou Rypákovou z VŠVU Bratislava.

V materiálech jsem nakonec zvolil podobné odstíny černé a koženky jako u první trojice. Při tvorbě jsem se nechal inspirovat autorem komixu *The Crow* - J. O'Barrem. Příběhem, podle staré legendy, kde vrána odnáší duše zemřelých do říše mrtvých. Pokud se ovšem zesnulému přihodilo něco velmi zlého a jeho duše nemůže najít klid, může jej vrána přivést zpět na tento svět, aby naplnil svůj osud a ukončil své prokletí.

3.2 První trojice –Avengers

Název modelu: PRINCESS OF NIGHT



Obr.č.20 skica modelu Princess of night

Sarah Daniels je svědomitá členka policejního sboru města New York [N*Y*P*D*]. Pokračuje v duchu rodinné tradice, kde byl otec policistou, dědeček policistou, stejně tak jako její bratr Will. Díky svým ambicím a tvrdé dřině se brzy stala z obyčejné pochůzkářky detektivem na oddělení vražd.

Její bratr Will je černá ovce rodiny a práce u policie je pro něj dobrý způsob, jak se dostat rychle k penězům anebo k informacím, které následně prodává jakékoliv straně. Není typický prohnílý a zkorumpovaný, ale rád sází a dluží velké částky peněz špatným lidem. Sarah ví o jeho problémech, ale zařekla se, že mu nepomůže, dokud sám nepřijde s prosbou o pomoc. O těchto jeho problémech kromě ní nikdo neví.

Na začátku svých kariér spolu pracovali ve stejné vyšetřovací skupině, ale Sarah se už nechtělo dívat stranou, když Will řešil svoje problémy způsobem, který mohl přivést do potíží i jí. Nikdo by ji nevěřil, že ona je ta za všech okolností poctivá, když vlastní bratr

bere peníze od dealerů, anebo si nechává platit od pasáků nebo mafiánských ranařů za občasné předání citlivých informací. Willův problém byl hlavně v jeho mylném přesvědčení, že odznak a policejní průkaz mu zajistí nedotknutelnost a bezpečí.

Jenže tančit s ďáblem nejde moc dlouho a potom nechtít zaplatit kapelu a zmizet zadním vchodem, to se prostě nesluší, zvláště mezi přáteli. Will si ukousnul větší sousto, než na které měl a to jej doslova zadusilo. Našli ho v parku s uříznutou rukou zaraženou hluboko do krku, což v řeči podsvětí znamená, že ta ruka, kterou pořád jenom bral, ho poslala do pekel. Jeho sestra se rozhodla pomstít vrahům. Přes den bojovala proti zločinu ve službách takzvané Spravedlnosti a pod rouškou noci doručovala svoji verzi Spravedlnosti všem vrahům, násilníkům a zlodějům.

Začala si říkat Princess of night (Princezna noci), protože jí tma postraních uliček dávala výhodu v boji a umožnila jí se ztratit stejně tak rychle a překvapivě jako se objevit v zádech svých obětí. Není superhrdinka v kostýmu plném technických vymožeností, ani nemá sílu dvaceti mužů a rychlost letící kulky, ale má tvrdou školu ulice a výcvik mimo normy policejního sboru. Sama se již před kariérou ve sboru věnovala bojovým uměním a tréninku se zbraněmi. To všechno spolu v kombinaci s touhou po pomstě z ní udělalo přízrak noci ve městě, které nikdy nespí a noční mŕu všech gaunerů a mafiánů na všech úrovních.



Obr.č.21 model Princess of night

Popis výrobku:

Atypické dámské šaty, zhotovené z kontrastních polovin odrážející osobnost ženy. Jsou bojovné a zároveň křehké. Kontrast je zdůrazněn, jak použitými materiály, tak konstrukčním zpracováním výrobku. Lesklá koženka a vytkávaný satén, na první pohled nelslučitelné kombinace materiálů, dotváří potřebný efekt odlišnosti.

Saténová polovina je v trupové části složena z korzetu, vyztuženého kosticemi, a na něj napojujícího hladce všitého dvojitého sedla v oblasti hrudníku. Rukáv je do dílu začleněn jako vysokoklínový. Hlavice rukávu je vytvořena ozdobnými přehyby, podmiňující romantičtější vzhled. V předloktí se rukáv zužuje, čímž podtrhává nabíranou rukávovou hlavici. Průkrčník je zapraven vyztuženým vysokým stojáčkem, který je jednotlívým prvkem oděvu. Spodní část opět zdůrazňuje romantičtější pojetí šatů a to vytvořením balonového efektu za pomoci protizáhybů a zúžení dolního kraje vůči sedové části. Jednotlivé díly jsou v krajích zajištěné VLV.

Přední i zadní díly v koženkové části oděvu jsou po celé délce členěny průběžnými švy. Členící švy na předním dílu prochází z náramenice přes prsní hrot kolmo k dolnímu kraji. V zadním dílu bylo k umístění členícího švu využito lopatkového výběru, odkud šev pokračuje kolmo k dolnímu kraji. V oblasti hrudníku jsou jednotlivé díly sešity na hladko. Od pasu níže jsou do členících švů vloženy volnostní protizáhyby z černého saténu. Kraje mezních švů jsou vyztuženy kosticemi. Protizáhyby vytvářejí stejný efekt jako saténová část oděvu. K přednímu dílu je přinechána fazóna, na kterou navazuje v průkrčníkové části stojáček. Fazóna je dominantním prvkem v této části šatů. Rukáv je středněhlavicový, přiléhavý, délka rukávu dosahuje po loket. Tato část modelu je celoplošně podlepená VLV.

Poloviny jsou po celé délce středových švů spojeny zdrhovadlem, které je kryto vrchovými materiály. Šaty jsou nepodšité. Členící a mezní švy jsou prošité 0,5 cm od kraje. Přední i zadní středové švy jsou zapravené krajovými podsádkami, spojenými v náramenicích. Krajové podsádky jsou v saténové části celoplošně podlepené. Dolní kraj je začištěn podehnutým vrchovým materiálem.

Konstrukce stříhových šablon:

Ke konstrukci šatů byla použita základní konstrukce pro dámskou přiléhavou halenku. Modelové úpravy odpovídají výše zmíněnému popisu.

Vzhledem k atypickému řešení rukávu v saténové části šatů, byl vložen do rukávo-
vé hlavice volnostní díl, díky kterému bylo dosaženo ozdobných skladů. V zájmu zacho-
vání čistého zpracování byly veškeré výběry přeneseny buď do členících švů, nebo byly
modelově upraveny.

Název modelu: **SWEET VENGEANCE** (sladká msta)



Obr.č.22 skica modelu Sweet Vengeance

Patricia od útlého věku zbožňovala módu, krásné šaty, prostředí modelek a návr-
hářů, které ji fascinovalo a motivovalo. Její matka byla módní návrhářka, která byla velmi
úspěšná a její modely provázely vždy ovace. Otec byl s módním světem také úzce spojený,
protože jako úspěšný manager vlastnil většinové akcie téměř všech modelingových agen-
tur ve francii. Francie dala světu mnoho módních ikon a rodina Patricie Ethiene patřila

ke špičce.

Oba věděli že svět módního průmyslu je „business“ jako každý jiný a že mu vládnou peníze, vliv, korupce a faleš.

To byl důvod, proč nikdy nechtěli, aby jejich dcera hledala možnost seberealizace v tak zkažené společnosti. Nakonec ona byla jediným důvodem, proč stále proplouvali tou stokou přetvářky, aby udrželi její standart a mohli jí zaplatit vzdělání a cestování, které ji ukáže jiný, skutečný svět.

Patricia ráda studovala a poznávala nové kultury. Měla také výjimečný talent na jazyky a v deseti letech mluvila, kromě své rodné francouzštiny, plynně anglicky, italsky, německy a rusky. Od útlého mládí začala pracovat v rodinné společnosti jako ředitelka pro vnější komunikaci. Jejich rodinné impérium rostlo a jeho aktivity se rozrůstaly i mimo oděvní průmysl.

Patricia a její rodiče měli smysl pro charitu a značné finanční prostředky věnovali do rozvoje komunitních center pro opuštěné děti po celém světě. Chtěli, aby děti bez rodin měli přístup ke vzdělání a zdravotní péči, netrpěli hlady a neumírali na choroby, které se dají léčit jinde volně dostupnými léky.

Celá rodina pravidelně jezdila na návštěvy center, která byla pod jejich patronátem a těšili se s kontaktu s vděčnými dětmi, pro které se stali v mnoha směrech jediným světlym bodem jejich života.

Při jedné z návštěv v odlehle části východní Evropy, v zemích bývalého sovětského bloku, se stalo něco, co změnilo Patricii život. Při svých osamělých toulkách po okolí, které vždy patřili k jejímu osobnímu rituálu, kdy toužila prostřednictvím svých smyslů uvidět a nasát skutečnou podstatu místa. Během poslední toulky však narazila na skupinu praktikující zvláštní druh bílé magie. Nikdy předtím o tom neslyšela a byla tím natolik uchváena, že se ihned po návratu do Paříže ponořila do studia okultních věd a nauk.

Bádání ji natolik pohltilo, že se víc a víc přestávala zajímat o chod rodinného impéria a dostávala se tak častěji a častěji do sporu s rodinou.

Patricia se postupně seznámila i s černou magií a to byl začátek experimentování, které mělo od základů změnit její život.

Díky svému talentu a jazykovému nadání, dokázala sama rozluštit knihu temné magie, kterou si přivezla z Rumunska. Odstěhovala se z rodinného sídla na okraji Paříže a koupila si malou, odlehlou usedlost na venkove v jižní části Anglie. Jednou, když se vracela pozdě v noci z návštěvy knihovny, se náhodně stala svědkem brutálního přepadení a pokusu o znásilnění. Nevěděla, jak se má zachovat, ale než se stačila rozhodnout, tak byla skupinou útočníků napadena a odvezena do dodávky a odvezena neznámo kam.

Během několika dalších dnů byla týrána, bita a znásilňována. Po celou tu dobu, všechnu svou mysl koncentrovala jenom na nenávisť a na touhu přežít, aby se později mohla vrátit a pomstít. Násilníci udělali osudnou chybu, když Patricii odvezli jednoho rána zpět k městu a tam nechali vyčerpanou a zmučenou, pod stromy aleje. Osud jí byl však nakloněn. Když ji polomrtvou a totálně vyčerpanou náhodně našel muž, který byl na procházce se svým psem.

Útěchu a pomoc našla u své rodiny, která o ní pečovala s neutuchající pečlivostí a něžností, a tak vyplňovala tento těžký čas a tišila pocity nezměrné bolesti a utrpení, které jí celou dobu pronásledovaly a trápily. Fyzická zranění se jí léčila rychle, ale její mysl byla jako váza rozmetána na miliony střepů. Uzavřela se do sebe a veškerou svou snahu a naději věnovala módnímu návrhářství. Nikdo neměl tušení, že její modely jsou ve skutečnosti černou uniformou, která bude znamenat symbol bolesti a smrti pro ty, co jí zničili život. Rodina byla ráda, že Patricia našla nový směr a náplň svého života. Obzvláště, když si vlastně původně vybrala jinou dráhu. To, že si osvojila za předešlé období sílu té nejtemnější z temné magie, dokázala šikovně skrývat a vybrousila své schopnosti do vražedných hrotů.

Vědomosti z rumunského grimoáru jí dali sílu a schopnost transformovat své temné myšlenky do živých i neživých předmětů a bytostí. Nemohla je použít pro konání dobra, reagovali jenom na zlobu a vztek a nenávisť a čím víc tyhle zlé emoce plály, o to větší sílu nechávali proudit skrze její mysl ven a dotekem vytvářela vraždící a týrající demony. Chtěla svých schopností využít a konat i na pomoc jiných obětí násilí, ale právě tady ztrácela svoji sílu, protože temná moc vycítila, že by její konání mělo být někomu ku prospěchu a přestala proudit její myslí. Postupem času, ale dokázala Patricia obelstít temnotu a naučila se předem zbavit na moment útoku světlých myšlenek a naopak vypustit zhmotněnou nenávisť. Nakonec si navrhla kostým, který plnil její černé myšlenky a stal se jedním z nástrojů její „sladké“ pomsty.



Obr.č.23 model Sweet Vengeance

Popis výrobku:

Speciální kalhotové šaty bez živůtku, jejichž dominantním prvkem je ozdobná mašle v zadní části oděvu. Použitý materiál, v zájmu zachování celistvosti kolekce, částečně navazuje na předchozí model. Jde opět o lesklou koženku a zelené plátno, na které je nanesen zlatý dezén dodávající modelu na nevšednosti. Pro lepší orientaci v popisu výrobku rozdělíme oděv na kalhotovou a prsní část.

Kalhotová část dosahuje od kotníku až k podprsnímu obvodu hrudníku. Od podprsní části až po úroveň pasu jsou kalhoty přiléhavé. V oblasti sedu se rozšiřují, čímž vytváří potřebný balonový efekt. Tato volnost plynule přechází do přiléhavé nohavicové části v oblasti lýtek. Balonový efekt umocňuje snížený sed.

Pro vyhotovení kalhotové části bylo využito stříhu rozčleněného na jednotlivé pásy. V hrudní části jsou pásy sešité nahladko, členící švy jsou po obou stranách prošité ve vzdálenosti 0,5 cm od hrany švu. Od pasové linie až po kolenní linii jsou mezi tyto pásy všité ozdobné saténové protizáhyby dodávající oděvu potřebnou volnost v sedové části. Pásy s volnostními protizáhyby pozvolně přechází ve snížený sed a v kolenní linii hladce navazují na lýtkovou část nohavic.

Díl zahalující prsní část je vyhotoven ze tří kusů pásu o šíři 11 cm a délce 420 cm. Lícni strana pásu je vyhotovena z lesklé koženky, rubní strana z potištěného plátna, jako u volnostních záhybů. Prsní pás navazuje na kalhotový díl spojovacím švem po celé šíři zadního dílu. Princip dotvoření prsního dílu spočívá v překřížení pásů na předním díle, následně pásy pokračují do zadního dílu, kde je propletením přes záchytný ozdobný tunel vytvořena ozdobná mašle. Ozdobná mašle je dotvořena dalšími dvěma pásy. Části pásu, tvořící ozdobnou mašli, jsou v krajích vyztuženy kosticemi.

Zdrhovadlo je umístěno v levém bočním švu. Kalhotové šaty jsou nepodšité. Koženková část je celoplošně podlepená VLV.

Konstrukce stříhových šablon :

Přestože se na první pohled jedná o poměrně složitý model, bylo použito jednoduchých konstrukčních principů. Pro konstrukci stříhových šablon kalhotové části posloužil základní střih polopřiléhavých kalhotových dámských šatů, který byl vymodelován podle návrhu. Vypasování v oblasti hrudníku. Rozčlenění, přidání volností a dotvarování sníženého sedu. Nejtěžším rozhodnutím bylo správné zvolení šíře volnostních záhybů, aby stříhy fungovaly ve prospěch návrhu. Co se týče konstrukce prsní části, šlo pouze o správné určení úhlu napojení a naznačení místa všití ozdobného pásu do kalhotového dílu.



Obr.č.24 model Sweet Vengeance

Název modelu: FEATHER (pírko)



Obr.č.25 skica modelu Feather

Vlastním jménem Jessica Peters vyrůstala jenom s otcem, který jí ovšem nedokázal věnovat natolik, aby předešel událostem, které mají brzy protnout jejich společné osudy. Po smrti matky si Jessica s otcem nerozuměla a oba se jeden druhému vzájemně odcižovali. Jessica svou matku milovala a vnímala ji jako svou nejlepší a jedinou skutečnou přítelkyni. O to víc jí matka chyběla, když zemřela. Malá Jessica se cítila tak osamělá a opuštěná. Caroline Peters, matka malé Jessici, trpěla nevléčitelnou formou rakoviny bez naděje na uzdravení. Jako citlivá a vnímavá dívka nesla boj své matky se zákeřnou chorobou velmi těžce.

Otec, Karl Peters, se snažil být ženě oporou a chtěl udržet spojení se svou dcerou, ale sám se utápěl v depresích a obavami z neisté budoucnosti. Jessica od mládí milovala ptáky a ve svých fantaziích si představovala kam všude by se mohla podívat mít tak jejich volnost a svobodu.

Po smrti Caroline se Karl víc uzavřel do sebe a věnoval se jenom své práci ve výzkumném ústavu pro genetické inženýrství. Pracoval při výzkumu s ptactvem a to bylo jediné téma, o kterém se s Jessicou bavil a ona měla oči dokořán a hltala každé otcovo slovo. Čas od času přišla za otcem do zaměstnaní a tiše jej pozorovala celé hodiny. Jednou

došlo v laboratoři k nehodě a havran, se kterým dělal Karl pokus, se vymkl kontrole a po aplikaci neznámé látky napadl Jay. Nezpůsobil jí závažná zranění, ale infikoval její krev a imunitní systém. Havran po útoku padl v křečích na podlahu a na místě zemřel. Jessica dostala z jeho smrti panický záchvat a zhroutila se.

Otec ji udělal běžná vyšetření a neobjevil nic, co by naznačovalo nějakou změnu. Neuměl si však vysvětlit její náhlý kolaps jinak než psychického rázu.

Karl nikdy neřekl Jessice pravdu o tom, proč byl pokus s havranem tak důležitý a co zapříčinilo jeho smrt. Když dělal Jay pravidelně jednou týdně krevní testy, a jak ji sám říkal, nechtěl nic podcenit a zanedbat.

Ve skutečnosti byla do havrana aplikována mimozemská DNA z havárie UFO v Roswellu. Se vzorky se prováděli výzkumy ve všech oblastech vědy. Když Jessica dospívala, všímala si změn svého smyslového vnímání. Otcí se o tom nikdy nepsvěřila, protože v té době už spolu neměli vzájemný kontakt. Karl se úplně uzavřel a stal se otrokem své práce a Jessica se věnovala vlastnímu studiu ptačí říše.

Stala se nejrespektovanější osobou v oboru ornitologie na světě a ve svých třiačtyřiceti letech přednášela a publikovala jednu studii za druhou. Odborná veřejnost byla z jejích výsledků naprosto fascinována. Díky oné nehodě v laboratoři se Jessica stala něčím, pro co by bylo asi nejvhodnější označení mutant.

Její smysly se přetvořily na vnímání ptáků a jediné co neovládala, byla schopnost létání. S ptactvem ve svém okolí komunikuje pomocí telepatie a v případě nutnosti může vyslat signál i na druhý konec světa. Ptáky používá v boji jako svou armádu, která se na protivníky vrhá střemhlav jako piloti kamikadze.

Nejvíce ceněnou schopností je použití ptačího zraku. Jakoby se na krátkou dobu napojila do systému městských bezpečnostních kamer, a tak může vidět to, co ptáci v okruhu dvou kilometrů a může si sama určovat směr, kterým se bude pták dívat a jak se v danou chvíli bude chovat. Svým způsobem takto přebírá absolutní kontrolu nad svou ptačí armádou.

Časté používání pokročilých „funkcí“ si vybralo svou daň a Jessica se postupně stávala více ptákem, než lidskou bytostí a přestává si s lidmi rozumět. Jednou se stalo, že při přednášce na univerzitě propadla záchvatu amoku po roztržce s profesorem, který hájil regulaci ptactva ve městech. Před zraky všech se rozpoutalo peklo, když ptáci v nejbližším

okolí vycítili že je Jessica v nebezpečí a skrze zavřená okna proletěli k ní a část hejna ji obklopila jako štít a zbytek ukloval profesora k smrti. Jessica se potom jenom smála jako smyslů zbavená a smích potom přešel v hysterické krákání.

Skončila v ústavu pro duševně choré, kde si ji poté převzala armáda a začlenila jí do programu nazvaném Heroism.

Po letech se opět setkala s otcem, nechtěným stvořitelem Feather, psychicky nevyrovnané super hrdinky, která se stala na omezenou dobu zbraní USA proti vnitřním i vnějším nepřátelům.



Obr.č.26 model Feather

Popis výrobku:

Model koncipovaný pro horní část těla je složen z přiléhavého body, polokošile a spojovacích „křidel“. Tento model je vyhotoven z černého saténu, šifonů a lesklé koženky, jako u předchozích modelů. Trupová část oděvu je celoplošně podšitá.

Přiléhavé body dosahuje až po nadprsni obvod. Tvoří hlavní nosný prvek celého modelu. V členících švech je vyztužen kosticemi, pro které je vytvořen tunýlek ze švových

záložek prošitím 0,75 cm z lícni strany směrem do dílu. Zdrhovadlo je umístěno levém bočním švu a je z líce kryte vrchovým materiálem.

Na body navazují saténová křídla, která vychází z bočních švů body a navazují na saténový polorukáv (návlek). Křídla jsou ozdobena prošitými sklady, horní kraje jsou zapraveny výpustkovým pruhem z lesklé koženky o šíři cca 0,5 cm. Výpustkový pruh je přezhelený do vnitřní strany modelu a zapravený obnitkováním. Dolní kraje křídel jsou zapraveny na pětinitném obnitkovacím stroji. Pro ucelenost modelu je použito saténových rukavic navazujících na rukávy. Velikost křídel odpovídá úhlu mezi tělem a upaženou rukou.

Šifónová polokošile je samostatný díl modelu avšak navazuje na horní část body. Polokošile je vyhotovena s nízkohlavicovým rukávem s volnostními sklady. Dolní kraj rukávu je zapraven výpustkovým pruhem z lesklé koženky. Výpustkový pruh je cca 0,5 cm široký, k vrchovému materiálu je přišitý na pětinitném obnitkovacím stroji. Mezní šev je přezhelen směrem do rukávu, čímž je začištění dolního kraje kompletní. Přední díl košile je střižen v jednom kuse, zapínání se nachází na zadním díle. Průkrčník polokošile je zapraven vysokým stojáčkem. Kraj stojáčku je zakončen 0,5 cm širokým výpustkem vytvořeným z lesklé koženky. Výpustek je prošitý v kraji z líce. Z vnitřní strany je výpustkový pruh zapraven opět na pětinitném obnitkovacím stroji. V zadním středovém švu je umístěné zapínání na dva druky. První se nachází u horního kraje stojáčku, druhý u spojovacího švu dílu a stojáčku. Nízkohlavicové rukávy polokošile dosahují délky do úrovně podpaží, kde navazují na saténový přiléhavý rukáv. Dolní kraj polokošile je zapraven podehnutým švem tvořící tunýlek pro navlečení pruženky, která zajišťuje přilnavost. Spojovací švy polokošile jsou zhotoveny na pětinitném obnitkovacím stroji, čímž jsou začištěny okraje modelu.

Podšívkové díly tvarově odpovídají vrchovým dílům.

Konstrukce stříhových šablon :

Pro konstrukci tohoto modelu bylo použito výchozích stříhu pro dámské body a dámské polo-přiléhavé košile. U košile byly vymodelovány nízko hlavicové rukávy.

Přestože křídla vypadají jako jednoduchý doplňující prvek modelu, bylo třeba promyslet způsob vstří do jednotlivých částí modelů, což vyžadovalo i přesné zakreslení stříhovových šablon a jejich návaznost.



Obr.č.27 model Feather

3.2.1 Druhá trojice – TRIumph

Možná, že ani označení "Team superhrdinů" není na místě.

Sami se nazývají "TRIumph".

Usadili se na Zemi po tom co jejich rodnou planetu Elodea zničila občanská válka, která byla rozpoutána mezi jejími obyvateli a vládou. Vláda tvořena královskou rodinou byla obdařena schopnostmi, které dostali darem od již mrtvých bohů. Moc jim byla předána za předpokladu, že budou vždy a bez výhrad konat ve prospěch svého lidu. Tak tomu bylo až do doby, kdy se královská rodina chtěla vzdát svých privilegií a začala hledat nového nástupce. O moc tehdy soupeřily skupiny s rozdílnými politickými názory, které se neslučovaly na vzájemném smíru.

Opulentia je silná a nezlomná.

Celeris je rychlá jako světlo.

Venustus ovládá síly elementů.

Ta jména pocházejí z latiny a daly si je sami, protože stejně tak jako latina je mrtvý a ušlechtilý jazyk tak i ony jsou poslední ze svého rodu. Jejich věk se nedá měřit časem podle pozemských měřítek. Jsou nezměrné, nekonečné a nezlomné.

Osud a život se pro ně řídí logikou, na kterou by obyčejný smrtelník potřeboval pět životů, než by narušil byť jenom jejich skořápku. Nedělí to, co vidí, slyší a cítí na dobré a špatné nebo černé a bílé. Když my považujeme někoho, kdo myslí na dva tahy dopředu za člověka hodného obdivu, ony jsou o sto tahů dál a vidí souvislosti, které z jejich konání a zásahů ovlivní běh událostí následujících generací.

Celeris byla tichým svědkem chvil, hýbajících dějinami a už tehdy viděla v hloubi svého nitra jejich dopad. Věděla, že všechno, co vládci podsvětí ve své nadutosti a pýše páchají přinese jenom zkázu, bolest a utrpení nevinných.

Podstatou jejich bytí je ochrana života pro budoucnost a budoucnosti pro život.

Opulentia je prostřední, nevlastní setra Celeris a Venustus. Její krev není čistá v pohledu vládnoucí linie. Otcem byl voják a matkou byla dcera králů, kteří vládli od počátku věků. Opulentia nikdy nebyla vystavena tlakům skrze svůj původ a sestry jí byli vždy pevnou oporou, ale nikdo neměl tušení o její rozpolcenosti a vnitřní rozervanosti. Žije se svou kletbou, aniž by někdo měl o tom sebemenší tušení. Právě díky genům svého otce dokáže tuto formu destruktivní schizofrenie skrýt i před svými sestrami. Sama se někdy ztrácí ve vlastní temné studni své duše a probouzí, byť nevědomky, démony, kteří jsou noční můrou naší doby. Války, přírodní katastrofy, pandemie, nenávist a nekontrolovanou agresi. Její vliv je stejný jako když múza políbí umělce a on vytvoří zásadní, přelomové dílo.

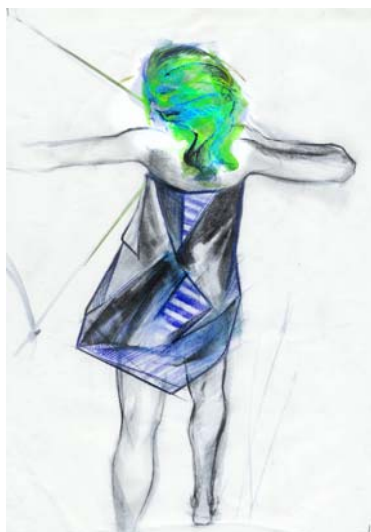
Bohužel její "polibek" je cítit jedem a nezměrnou nenávistí, která spaluje všechno dobré a zanechává otevřenou ránu, ve které bují zlo jako zhoubný nádor. Vede mocné za ruku a ukazuje co můžou mít jenom za menší oběť, která je ve skutečnosti například kataklysmatem druhé světové války a stamilióny nevinných obět

Venustus, ačkoli nejmladší, je stále starší než lidstvo samo. Její schopnosti dalece přesahují schopnosti ostatních sester, ale pouze v rámci magie a vlády nad všemi živly. Je zranitelnější, ale pokud je nutné bojovat, tak je vždy uprostřed formace, aby byla chráněná

fyzicky silnějšími sestrami. Není možné jí zabít, ale její, pro jiné fatální zranění se hojí pomaleji než třeba u Opulentie, která je absolutně imunní. Častokráte je také živým štítem a zpoza jejích zad jsou vedeny útoky.

Magie, kterou Venustus vládne, je o síle přírody a souznění s čistotou eko systému, jenž je stále více oslabován vlivem člověka. Funguje jako katalyzátor a pokouší se přírodu chránit a obnovovat.

Název modelu: **Celeris**



Obr.č.28 skica modelu Celeris

Popis výrobku:

Oděv pro horní část těla. Atypické dámské šaty jsou hrou geometrických tvarů. Výchozím konstrukčním prvkem šatů jsou různé velikosti trojúhelníků.

Šaty jsou zhotoveny ze tří vrstev a to základní vrchový díl, trojúhelníkové aplikace a poslední vrstvu tvoří podšívka. Základní, první, vrstva je tvarovaná do siluety „A“. Jedná se o hladce sešité trojúhelníkové díly kopírující tuto siluetu s akceptováním dámské postavy. Horní kraj modelu je zapraven krajovou podsádkou z vrchového materiálu. Dolní část modelu je začištěna podehnutím vrchového materiálu do tvaru kopírující trojúhelníkové díly. Oba kraje hladce navazují na podšívkový díl. Poslední vrstva je složená z trojúhelníkových aplikací, které jsou z lící strany tvořeny lesklou koženkou, z rubní strany potištěným plátnem. Tyto aplikace jsou na model přišité ručně skrytým zapošivacím stehem. V určitých partiích jsou aplikace přeložené do rubní strany. Zdrhovadlo je umístěné v pravém bočním švu a je z líce kryte vrchovým materiálem.



Obr.č.29 model Celeris

Konstrukce stříhových šablon:

Velikosti a tvary trojúhelníkových dílů jsou stanoveny v návaznosti na konstrukci dámských volných šatů (silueta A). Díly dotvářející prostorové efekty, byly vyhotoveny přímo při realizaci modelu.

Název modelu: **Opulentia**



Obr.č.30 skica modelu Opulentia

Popis výrobku:

Dámská kombinéza bez živůtku s krátkými nohavicemi zdobená pruhy a čtvercovými aplikacemi. Základ tohoto modelu tvoří přiléhavá plátěná kombinéza sloužící jako

nosný prvek pro ozdobné aplikace. Ozdobné pruhy i čtverce, oboje s trojúhelníkovým zakončením stran, jsou zhotovené z lesklé koženky a zeleného plátna.

Základní nosná plátěná konstrukce je klasicky sešita a vypasovaná, dle potřeb. Horní kraj je začištěn krajovou podsádkou o šíři cca 5cm. Okraje podsádky a jednotlivých dílů jsou zapravené na pětinitném obnitkovacím stroji. Díky přinechaným krajovým podsádkám v dolním kraji nohaviček je docíleno čistého zapravení tohoto kraje. V zadním středovém švu je umístěné skryté zdrhovadlo. Model je ozdoben pruhy kopírující tělo modelky. Dotváří dojem masivního vzhledu.

V oblasti předního středového švu jsou v prostoru mezi pásy umístěny ozdobné čtverce. Čtverce jsou otočeny rubní stranou (zelenou) do líce. K plátěně kombinéze jsou přišity z líce v hranách čtverců (šití po koženke) nití do barvy vrchového materiálu modelu.



Obr.č.31 model Opulentia

Konstrukce stříhových šablon:

V případě tohoto modelu byl použitý kombinovaný stříh. Stříh přiléhavého topu a uplých dámských kalhot.

Modelování stříhu spočívalo v napojení jednotlivých dílů a vyrovnání pasových výběrů. Model je velmi pracný a náročný na přesnost. Tvar a velikost každého pruhu odpovídá svému umístění na modelu, kopíruje tvary stříhových šablon.

Název modelu: Venustus



Obr.č.32 skica modelu Venustus

Popis výrobku:

Dámské přiléhavé body doplněné o ozdobnou nohavici. Základní zdobící prvky opět podléhají principům trojúhelníku, čímž navazují na předchozí modely.

Model je zhotoven z černé lesklé koženky a potištěného plátna. Body je členěno průběžnými členícími švy v úrovni umístění pasových výběrů. V pravém bočním švu je všité zdrhovadlo, z líce kryté vrchovým materiálem. Prsní košíčky jsou vytvořeny pomocí trojúhelníků. Lící i rubní strana košíčků je pokryta vrchovým materiálem. Hroty trojúhelníku směřují k prsnímu hrotu. V oblasti předního středového švu jsou umístěny tři ozdobné čtverce, jejichž strany jsou zakončeny trojúhelníky směřujícími opět do středu čtverce. Čtverce jsou zhotoveny z černé lesklé koženky a z fialového či černého plátna. Na přední díl jsou tyto ozdobné prvky našité z líce v hranách čtverců, nití do barvy. Jelikož jsou ozdobné čtverce umístěny na díl jako kosočtverce, vzniká mezi nimi trojúhelníkový prostor, který vyplňují další trojúhelníky. Tyto doplňující trojúhelníky jsou součástí dílu, který překrývá základní vrstvu body na přední, i zadní části. V zadní části je tento díl podšitý ozdobným plátnem. Jelikož je zadní díl této vrstvy větší, je přeložen a tvoří ozdobné „krovky“. Doplňující díl je k základnímu přichycen ručním šitím, bodově na stěžejních místech. Body je celoplošně podšité včetně prsních košíčků.



Obr.č.33 model Venustus

Ozdobná, pravá, nohavice je přiléhavá. V horní části nohavice je aplikován ozdobný prvek, opět evokující trojúhelník. Tentokrát je za vrchový materiál použité potištěné plátno, které bylo použito na předchozích modelech. Rubní strana je ve vrchní části podšitá lesklou koženkou, ve spodní části je nohavice zapravena podehnutím švové záložky a přichycena skrytým zapošivacím stehem. Nohavice je snadno oblékatelná, proto nevyžaduje použití zdrhovadla, k body je přichycena opět bodovým ručním šitím.

Konstrukce stříhových šablon:

Vycházíme opět ze základního střihu pro dámské body, na kterém byly upraveny pasové výběry do členicích průběžných švů. Více modelování vyžadovala prsní část a to převedení kulatinového tvaru podprsenky na trojúhelníkový.

Konstrukce nohavice vychází z dámských přiléhavých kalhot. Vrchní část nohavice byla vymodelována do potřebného tvaru tak, aby napojovala na zakončení body na předním i zadním díle. Ozdobný trojúhelník je vytvořen z dílu, který původně dosahoval ke kyčelnímu trnu. Strany toho dílu byly upraveny pro potřeby návrhu.

ZÁVĚR

Celá kolekce je má vlastní retrospektiva o odvaze, o strachu a vlastním morálním kodexu. Jen v nejkrajnějších životních situacích se prokáže náš skutečný charakter. Při tvorbě kostýmu pro mé superhrdiny jsem měl dostatek času přemýšlet i o jejich povaze a životním příběhu.

Nevidím svět černobíle, ale snažím se utvářet vlastní úsudek o pojetí dobra a zla, který odrazím v jednotlivých postavách.

„Hrdina umírá jednou, zbabělec tisíckrát.“ (Robespierre Maximalian)

Chtěl bych ještě jednou poděkovat všem, kteří mi pomohli při tvorbě a studiu designu oděvu. Jsem velmi vděčný, že jsem si mohl vytvořit vlastní kolekci komiksáků. Motivovalo mě to natolik, že jsem se rozhodl vytvořit vlastní komiks, kde jejich osudy rozvinu.

Půjde o kombinaci kresby s módní fotografií doplněné o texty příběhu. Na konci své diplomové práce se tak nemohu zbavit pocitu, že tohle je jen začátek.

Pokračování příště...

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Scott McCloud: Understanding Comics - komiksový průvodce historií a teorií komiksu, český překlad vyšel v časopisu Crew č. 21/2002 ISSN 1211-6548
- [2] *Definice Komiksu [online]. Dostupné z WWW: < <http://worldcomics.webgarden.cz>>*
- [3] Historie Komiksu [online]. Dostupné z WWW: < <http://anime-centrum.beta.blog.cz/1003/historie-komiksu>>
- [4] Thierry Groensteen : Stavba komiksu - průvodce teorií komiksu
- [5] *Strážci [online]. Dostupné z WWW: <http://www.fantasyplanet.cz/clanek.asp?id=3315>*
- [6] Schodt, Frederik L. 1986. Manga! Manga! The World of Japanese Comics. Tokyo: Kodansha. ISBN 978-0870117527.
- [7] Anime [online]. Dostupné z WWW :< <http://www.manga.cz>>

SEZNAM OBRÁZKŮ

- Obr.č.1 Aztécký Huitzilopochtli
- Obr.č.2 The Yellow kid
- Obr.č.3 první číslo Supermana no.1
- Obr.č.4 The art of MARVEL
- Obr.č.5 Hellboy
- Obr.č.6 Banksy
- Obr.č.7 kolorování
- Obr.č.8 Inkerování
- Obr.č.9 komiksové bubliny
- Obr.č.10 Logo DC
- Obr.č.11 Alan Moore
- Obr.č.12 film „300“
- Obr.č.13 The Wolverine
- Obr.č.14 první manga na svítkách 13 st.
- Obr.č.15 Osamu Tezuka
- Obr.č.16 představitel proudu otaka
- Obr.č.17 manga postava tzv. Moe
- Obr.č.18 Hayao Miyazaki
- Obr.č.19 vliv mangy na módní trendy
- Obr.č.20 skicka modelu Princess of night
- Obr.č.21 model Princess of night
- Obr.č.22 skica modelu Sweet Vengeance
- Obr.č.23 model Sweet Vengeance
- Obr.č.24 model Sweet Vengeance
- Obr.č.25 skicka modelu Feather
- Obr.č.26 model Feather
- Obr.č.27 model Feather
- Obr.č.28 skica modelu Celeris
- Obr.č.29 model Celeris
- Obr.č.30 skica modelu Opulentia
- Obr.č.31 model Opulentia
- Obr.č.32 skica modelu Venustus
- Obr.č.33 model Venustus

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P 1: Skica modelu Princess of Night /Avengers team

Příloha P 2: Skica modelu Sweet Vengeance /Avengers team

Příloha P 3: Skica modelu Feather /Avengers team

Příloha P 4: Skica modelu Celeris / TRIumph

Příloha P 5: Skica modelu Opulentia / TRIumph

Příloha P 6: Skica modelu Venustus / TRIumph

Příloha P 7: Fotografie modelů

PŘÍLOHA P I: SKICA MODELU PRINCESS OF NIGHT / AVENGERS TEAM



Příloha P 2: Skica modelu Sweet Vengeance /Avengers team



Příloha P 3: Skica modelu Feather /Avengers team



Příloha P 4: Skica modelu Celeris / TRIumph



Příloha P 5: Skica modelu Opułentia / Triumph



Příloha P 6: Skica modelu Venustus / TRIumph

