

Univerzita Hradec Králové
Pedagogická fakulta
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Autorský komiks – Avanthi
Bakalářská práce

Autor: Klára Uhlířová
Studijní program: Grafická a intermediální tvorba
Vedoucí práce: MgA. Eva Horská
Oponent práce: MgA. Jakub Horský

Zadání bakalářské práce

Autor:	Klára Uhlířová
Studium:	P20P0703
Studijní program:	B0114A310003 Grafická a intermediální tvorba
Studijní obor:	Grafická a intermediální tvorba
Název bakalářské práce:	Autorský komiks-Avanthi
Název bakalářské práce AJ:	Autorhs comic-Avanthi

Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce bude pojednávat o stručné historii komiksu v Českoslovenku ve 20.století až do současnosti a vlivech zahraniční tvorby. Praktická část práce bude tvořit dokumentaci autorského komiksu od prvních skic až po zhotovený produkt v podobě svázaného komiksu.

CLAIR, René a Jaroslav TICHÝ. *Comics*. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1967, 60 s. Blok.

PROKŮPEK, Tomáš. *Příběhy československého komiksu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum pro studia komiksu Ústavu pro českou literaturu AV ČR, v.v.i., a Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, 2015, 390 s. Studia komiksu. ISBN 978-80-244-4596-0.

PROKŮPEK, Tomáš. *Příběhy československého komiksu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum pro studia komiksu Ústavu pro českou literaturu AV ČR, v.v.i., a Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, 2016, 421 s. Studia komiksu. ISBN 978-80-244-5235-7.

PROKŮPEK, Tomáš. *Dějiny československého komiksu 20. století*. Praha: Akropolis, 2014, 3 sv. (996, 87 s.). ISBN 978-80-7470-061-3.

GONICK, Larry. *Komiksová historie světa*. Přeložil Tomáš JENÍK. Praha: BB art, c2003. ISBN 80-7341-137-7.

Zadávací pracoviště:	Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby, Pedagogická fakulta
Vedoucí práce:	MgA. Eva Horská
Oponent:	MgA. Jakub Horský
Datum zadání závěrečné práce:	5.10.2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci Autorský komiks – Avanthi vypracoval(a) pod vedením vedoucí(ho) závěrečné práce samostatně a uvedl(a) jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

Anotace

UHLÍŘOVÁ, Klára. *Autorský komiks – Avanthi*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2023. 75s. Bakalářská práce.

Cílem bakalářské práce je vytvoření autorského komiksu Avanthi a seznámení s historií komiksu na našem území v minulém století. Teoretická část se věnuje převážně milníkům v historii komiksu minulého století v jednotlivých dekáдах až po současnost komiksového průmyslu, vlivech zahraniční tvorby, jeho digitalizace a celosvětové oblíbenosti. Cílem je stručně seznámit s historií, které je velmi obsáhlá. Představení několika současných autorů, jak českých, tak zahraničních. Součástí je i rozhovor s autorem komiksů a ilustrátorem Filipem Zatloukalem. Praktická část práce obsahuje celkový postup mojí práce od prvních skic postav a vývoje jejich designu ve spolupráci s Barborou Počekajlovou, která vytvořila design jedné z postav, prvotní skici archů komiksu, skládání příběhu do chronologické linie, až po konečný výsledek v podobě tištěného komiksu s vlastnoruční vazbou.

Klíčová slova: Komiks, kresba, fantasy, historie, digitální umění

Annotation

UHLÍŘOVÁ, Klára. *Autors comiks – Avanthi*. Hradec Králové: Faculty of education, University of Hradec Králové, 2023. 75s. Bachelor thesis.

The aim of the bachelor's thesis is to create an author's comic book *Avanthi* and to get acquainted with the history of comics in our country in the last century. The theoretical part is mainly devoted to milestones in the history of comics of the last century in individual decades up to the present day of the comics industry, the influence of foreign comics industry, its digitization and worldwide popularity. The goal is to briefly introduce the history, which is very comprehensive. Presentation of several contemporary authors, both Czech and foreign. It also includes an interview with comics author and illustrator Filip Zatloukal. The practical part of the work contains the overall progress of my work from the first sketches of the characters and the development of their design in collaboration with Barbora Počekajlová, who made design of one character. the initial sketches of the comic sheets, composing the story into a chronological line, up to the final result in the form of a printed comic book with hand binding.

Keywords: Comics, drawing, fanatsy, history, digital art

Prohlášení

Prohlašuji, že bakalářská práce je uložena v souladu s rektorským výnosem č. 13/2022 (Řád pro nakládání s bakalářskými, diplomovými, rigorózními, dizertačními a habilitačními pracemi na UHK).

Datum:.....

Student:.....

Podpis

Obsah

Úvod.....	9
1 Co je to komiks?.....	9
2 Komiks v Československu 2.poloviny 20.století	10
2.1 Gustav Krum a jeho tvorba	12
2.2 Kája Saudek – debut.....	13
2.3 Generace 89.....	18
2.4 Český underground	19
2.5 Konec století.....	20
3 Nové milénium	22
3.1 Nový český komiks	23
3.2 Platforma Webtoon	24
4 Stručná terminologie	27
4.2 Kdo tvoří komiks?.....	30
5 Barvy	31
5.1 Barevné harmonie	31
5.2 Chromatický kruh.....	31
5.3 Druhy kontrastů.....	31
6 Současní čeští a světový autoři.....	32
6.1 Petr Čech	33
6.2 Branko Jelinek.....	34
6.3 Václav Šlajch	35
6.4 Filip Zatloukal.....	36
6.5 Alice Oseman	38
6.6 Tite Kubo	39
6.7 Kako	41
6.8 Rosemary Valero-O’Conell	42
7 Dungeon and dragons	43
7.1 Definice	43
7.2 Pravidla	43
7.3 Historie hry na hrdiny	44
7.4 Co je potřeba pro hru?.....	44
8 Komiksové festivaly.....	45
8.1 FRAME Prague Comic Art Festival	45
8.2 Comic con Prague	45

8.3	Animefest	46
9	Komiksové ceny	46
9.1	Zlatá stuha	46
9.2	Muriel.....	47
10	Komiksové soutěže	47
10.1	Arnal.....	47
10.2	V bublinách	48
10.3	Vykoumej komiks	48
11	Výběr tématu.....	49
12	inspirační zdroje.....	49
12.1	Hunter Severn Bonyun.....	49
12.2	Rebecca Rea Sugar.....	51
12.3	Tricky Wagon.....	52
12.4	Vivienne Maree Medrano	53
13	Příběh	53
14	Proces tvorby	54
14.1	Design postav	54
14.2	Scénář.....	57
14.3	Stylizace	57
14.4	Digitální zpracování	58
14.5	Přední strana.....	59
14.6	Technika.....	62
15	Tisk	62
15.1	Vazba.....	62
15.2	Font	64
	Závěr	65
	Internetové zdroje	66
	Seznam použité literatury	68
	Seznam obrázků.....	69

Úvod

Pro svou bakalářskou práci jsem si zvolila autorskou tvorbu komiksu s názvem Avanthi. Inspirací mi byl herní svět Dungeons and Dragons, kde si hráč tvoří vlastní postavy a jejich příběhy. Tento herní svět se za poslední roky stal velmi oblíbeným mezi mladými lidmi. Sama tvořím postavy a příběhy, proto se staly mojí inspirací a námětem mého komiksu. Tento námět se za posledních několik let začal promítat jak do filmové tvorby, tak do komiksové a spoustu nezávislých kreslířů tvoří vlastní komiksové sešity nebo webové komiksy o svých vlastních světech a postavách z tohoto herního systému.

Moje práce pojedná o vývoji komiksu v Československu minulého století až po současnost a vliv zahraniční tvorby. Seznámení s komiksem jako médiem a jeho terminologií. Představení také několika zahraničních současných autorů, kteří značně ovlivnili tvorbu mého vlastního komiksu a byli mi jako zdroj inspirace.

1 Co je to komiks?

„Vyprávět s pomocí obrázků, vhodným seskupením jednotlivých situací vyjádřit postup určité série událostí.“

DUDEK, Dalibor. Komiks - 1. díl – Co je komiks. In: *Čtenářská gramotnost a projektové vyučování* [online]. 24.9.2010 [cit. 7.4.2023]. Dostupné z: <http://www.ctenarska-gramotnost.cz/medialni-vychova/mv-casopisy/komiks-1>

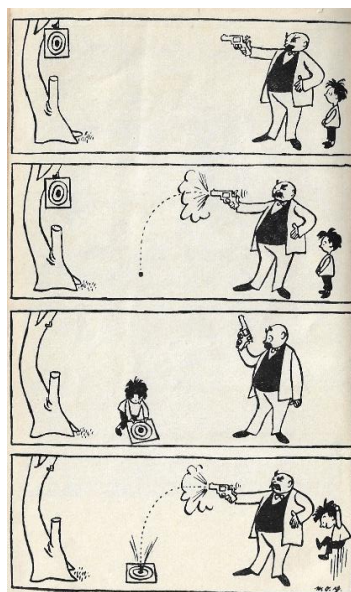
(Tichý 1967, s.14)

Mluvíme o estetické funkci jako o obecném prvku, protože komiks má velký rozsah do všech možných oblastí a ve čtenářích vyvolává všemožné pocity. Dokáže ho rozesmát či překvapit a mnoho dalšího.

Vytvořit jednotnou definici na základě informací od jednotlivých autorů by bylo velmi těžké kvůli různorodému pojetí. Abychom lépe pochopily význam toho, co je komiks, zmínila bych další definici z jiného úhlu pohledu. Jsou zde čtyři prvky, co najdete v každém komiksu, jak je definoval Daniel Kuzela. Jak jdou za sebou jednotlivé viněty, obraz je vždy na prvním místě a text až na druhém. Příběh komiksu je podle reálného světa či imaginárního. Jenže Thierry Groensteen oponuje proti tomuto tvrzení

o produkci komiksu v médiích, pouze si Kunzle potvrzuje fakt, že si vybral vynález knihtisku jako východisko. Také vyvrátil fakta o definici komiksu, kdy se jedná o začlenění textu do obrazu a o naprostou přítomnost hlavní postavy v každém obraze bez výjimky. Sice jsou tyto prvky k nalezení ve většině komiksů ale najde se i spousta výjimek.

Existovaly takzvané němé komiksy, kde příběh byl vyprávěn pouze obrazem.



Obr. č. 1: Němý komiks Otec a syn

Vše poukazuje na to, že definice je opravdu velmi nejednoznačná ale veškeré definice spojují určité prvky. Dominantní obraz vyprávějící příběh v jednotlivých vinětách.

2 Komiks v Československu 2. poloviny 20. století

Historii komiksu výrazným způsobem poznamenala druhá světová válka a následný komunistický převrat. Během okupace Československa byli v Protektorátu Čechy a Morava likvidovány české noviny a časopisy, v nichž byli publikovány kreslené příběhy, pro které byli někteří autoři pronásledováni nacistickým režimem.

Po osvobození Československa a jeho následném obnovení byli stále demokratické principy viditelně osekány. V Čechách vznikli restrikce a dalo se vydávat

jen v rámci periodik, neobnovila se spousta časopisů a novin, jež byli hlavním zdrojem některých komiksů.

Komunistický režim viděl komiksy jako produkt americké kultury a bral jí jako ideologickou zátěž. Během 40.let se tvůrci museli se všemi restrikcemi vyrovnat po své vlastní ose.

František Voborský spolupracoval s režimem a díky jeho propagaci mohl vydávat svoji tvorbu, poté byl ale na několik let ve vězení. Ondřej Sekora po roce 1945 začal tvořit pod vlivem komunismu a jeho práce obsahovala propagandistický obsah.

Spousta autorů se k tvorbě už bohužel nedostala z politických důvodů nebo neodpovídala umělecké hodnotě dané doby. Našli se i tací autoři, kteří si dokázali najít způsob, aby mohli tvořit bez vlivů a restrikcí režimu. Patřili mezi ně i tito tři autoři, Jan Fischer, Miloš Novák a Jozef Babušek. Nebyli výtvarně vzdělaní na akademické úrovni, ale jejich schopnost kresby byla velmi pestrá a na velmi dobré úrovni. Velkou inspirací jim byla zahraniční tvorba a podněcovala je v jejich práci. Inspirovali se i každý prací toho druhého mezi sebou. Vznikl i žánr klubáckého komiksu jehož zakladatelem byl i Jan Fischer, v 60. letech v tisku pro mládež v tomto žánru Novák a Babušek pokračovali. V 70. a 80. letech se Babušek stal nejproduktivnějším kreslířem vědeckofantastických komiksů. Všem se jim poštěstilo spolupracovat i s velmi významným scénáristou 2. poloviny 20. století, Svatoplukem Hrnčířem.

S postupným vývojem a změnami režimu se jejich cesty v tvorbě rozdělili. Jan Fischer se vrátil k tvorbě komiksu po osvobození, během komunismu ale s tvorbou byl nucen přestat kvůli své víře, zaměření tvorby na západ a jeho pozice v tvorbě *rychlých šípů*. Miloš Novák se se svojí tvorbou odmlčel za doby třetí republiky, v 50. letech se dokázal přizpůsobit a dalších deset let se postupně vrátil k tvorbě komisků až na profesionální úroveň. Jozef Babušek byl vzat do vazby kvůli svým názorům proti režimu. Koncem 50. let se znovu vrátil ke své tvorbě až na vysokou pozici na slovenské scéně tvorby komiksu.

(Prokúpek 2016, s11,12)

„Jestliže o 50.letech bylo možné prohlásit, že se tehdy komiks v celosvětovém kontextu potýkal s nejspíše největší krizí svých dosavadních dějin, o konci 60.let a počátku sedmé dekády lze s úspěchem tvrdit takřka opačné.“

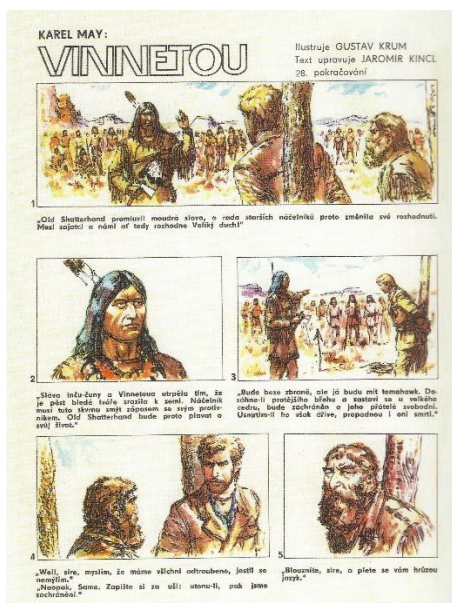
PROKŮPEK, Tomáš, Pavel KOŘÍNEK, Martin FORET a Michal JAREŠ. *Dějiny československého komiksu 20. století*. Praha: Akropolis, 2014. ISBN 978-80-7470-061-3. s. 449

2.1 Gustav Krum a jeho tvorba

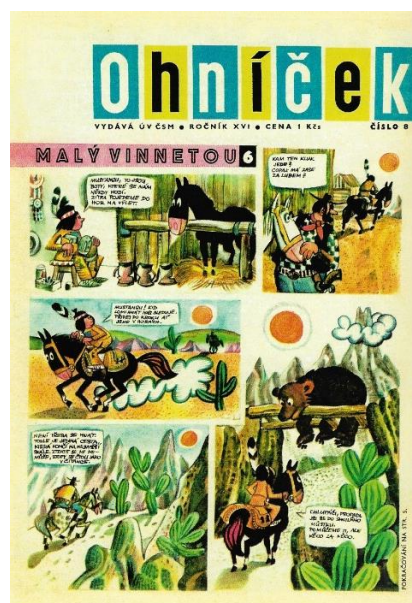
Díky periodikům pro dospělé čtenáře došlo k významnému vývoji komiksů na domácí scéně, podpořili je i mimo komiskové události se kterými byli provázány. *Státní nakladatelství dětské knihy* (SNDK) podpořilo obnovení románu Karla Maye a na konci 50. let premiérou filmu *Poklad na Stříbrném jezeře*, která proběhla v Československu dne 22. května 1964 a jehož úspěch výrazně urychlil úsilí SNDK. V těchto letech vypukla takzvaná vinnetouovská mánie, o filmech Karla Maye a hlavních představitelích se psalo v mládežnických časopisech a stali se tématem celé společnosti. V této situaci se redakce *Zápisníku*, časopisu především pro vojáky hlavní politické správy ČSLA, rozhodla nechat vytvořit seriál na základě románu *Vinnetou* od Karla Maye. Prvním za možností pro jeho tvorbu byl Zdeněk Burian, ten ale na své místo doporučil Gustava Kruma a ten místo přijal. Měsíc před premiérou *Vinnetua* v *Zápisníku* se však Krum představil se sérií obrázků na stránkách *Ohníčku*, dětského časopisu, kde ilustroval k textu Jiřího Binka k příběhu *Nervy jako špagáty*. I když kvůli velkému obsahu se výtvarník nedal považovat za komiks, stalo se velmi typickým pro jeho tvorbu. Tři až čtyři řádky textu společně s až sedmi panelů na jedné straně, text působí čistě komiksově, jelikož se jedná o přímou řeč postav namísto promluvy vypravěče.

Příběh z časopisu *Ohníček* měl určitou podobnost se seriálem *Vinnetou*, ale měl o podstatné změny, každá strana obsahoval pět až šest panelů najednou, vždy se stejnou výškou.

(Prokůpek 2014, s 453)



Obr. č. 2: Vinnetou



Obr. č. 3: Ohníček z roku 1966

2.2 Kája Saudek – debut

Film *Poklad na stříbrném jezeře* ovlivnil komiksovou scénu, ale o dva roky déle do kin vstoupil film *Kdo chce zabít Jessii?* v režii Václava Vorlíčka a scénářem Miloše Macourka, který měl premiéru 26. srpna 1966. Tvůrci komiksů, filmaři a další autoři dostali výhodu v takzvané taktické hře, kterou vedli s příslušnými orgány, díky projektu Macourka a Vorlíčka. Západní popkultura byla nedostupná, ale přitahovala Československé tvůrce, nebylo pro ně možné tvořit stejnými postupy, ale byli nabízeny práce s těmito atributy jakožto parodie. Ve filmu *Kdo chce zabít Jessii?* se tyto atributy posunuly z druhého plánu do prvního, ve snu hlavního hrdiny, jakožto samotná Jessie. Nechybělo žádné zesměšňování, karikatury ani varování před škodlivostí čtení západních komiksů.

Kája Saudek se podílel na tomto snímku jako kreslíř, dodal komiksový náboj filmu. Jeho úkolem bylo nakreslit fiktivní komiks, který četl hlavní protagonista a propagační plakát. Měl podstatný vliv na podobu snímku, než se může zdát, byl inspirací a motivací pro použití motivů z amerických komiksů, podle slov Miloše Macourka.

Saudek pocházel z movité rodiny intelektuálů, což po převzetí moci komunisty znamenalo určité nevýhody – po základní škole nesměl pokračovat ve studiu a přes umělecké nadání se musel živit manuální prací. Několik let tvořil komiksová torza,

ve volném čase bez vidiny jakékoliv publikace. V 60. letech došlo k oslabení režimu, setkal se s Milošem Macourkem což mělo za příčinu jeho první profesionální zakázku, již byl zmíněný snímek, *Kdo chce zabít Jessii?*

Změny ve společnosti pokračovaly a zájem o západní popkulturu a styl tvorby se stále zvětšoval a dařilo se ho dostat do médií. Saudek ve svých jednatřiceti letech dostal příležitost stát se profesionálním kreslířem. Jeho tvorba byla velmi inspirována západním stylem s přidáním lehké parodie. Tato ambivalence však pravděpodobně nebyla jen pokusem skrýt skutečnou ambici jeho díla, ale jeho záliba v přátelské ironii mohla být vyvolána dřívějším vystavením nepřátelskému politickému systému, který ho možná naučil zachovávat určitý pevný princip. sebeochranný odstup i od věcí, které ho přitahovaly.

Časopis *Student*, který je určen pro vysokoškolské studenty, nabídl možnost otisknout komiksy Káji Saudka. Otiskl celkem čtyři své práce, jednalo se o pokračování námětu jeho starší tvorby, kterou nikdy nepublikoval a jež byli reakcí na literární díla.

Agent Nr. 00-WC (č. 31-34/1966) zraněný bojovník se setkává s dívkou-ironicky obměnil téma, které se objevilo v jeho neoficiálních dílech minimálně od 60. let.

Svědomitý censor Svoboda (č. 51-52/1966) lze mu porozumět jako Saudkovu odplatu za léta kdy nemohl vydávat svoji tvorbu. Inspirací mu byla povídka z roku 1911 od Jaroslava Haška. Celkový výsledek působil zhuštěně, osmnáct polí s velkým množstvím textu na formátu A3, jednotlivé kresby textu spíše sekundovali. Zájem o písmo je z jeho díla velmi patrný.

Konec budoucnosti (27-30/1967) pro tento dvoustránkový komiks mu byl inspirací strip **Terry and the pirates** od Milтона Caniffa. Tento námět lze v jeho tvorbě vidět až do začátku 50.let. Jeho poměrně nesmyslná zápleтка přinesla akční děj a velmi atraktivní hrdiny, jež se stali typickými pro jeho tvorbu.

V zámku a nadzámčí (31-34/1967) tímto dílem ukončil spolupráci s časopisem *Student*. Odkazoval na Kafkův román *Zámek* a nakreslil dvoustránkový komiks podle scénáře od Karla Steigerwalda. V tomto parodickém kousku se autor mimo jiné posmíval některým kulturním vůdcům a karikaturista postavil Jessii, z výše zmíněného filmu, do role Frídy – dívky, která po krátkém románku opustila zeměměřiče K. a která byla také milenkou Klamma z nepřístupného Zámku.

V novém časopise *Pop Music Expres* dostal Saudek velkou šanci, stal se jejich grafikem v roce 1968. Představil zde své postavy, které zatím nezveřejnil. **Honza Hrom** (č.1-7/1968,7x) dělník a jeho spolupracovník Karel Kanál. Vyšel už v prvním vydání v rozměru 30,5x43cm. Jednalo se o krátké anekdoty, poté Saudek vytvořil delší příběh, kde Golem byl rivalem Honzy Hroma. Autor přešel na odvážnou kompozici lichoběžníkových panelů, zachycujících jednotlivé scény s mimořádnou vizuální dynamikou a originálními perspektivními zkratkami. V druhém plánu se objevuje spousta humorných frází a hříček, které doplňují scénu s polonahou ženou, jež se dostala do probíhajícího konfliktu. Závěrečná kapitola, jež měla být vytisknuta v osmém vydání časopisu *Pop Music Expres* nebyla vydána z důvodů obav problémů s příslušnými orgány. Důvodem byl Saudkův prorežimní humor. Tento incident měl za následek další podobné problémy a zákazy, jež se staly na několik let překážkou.

V roce 1969 se připojil k měsíčníku *Lucie a Petr*. V prvním čísle bylo možné si přečíst výtisk jeho Jednostranného komiksu **Diversanti**, kde zdůraznil atmosféru před rokem 1950. Díky této spolupráci začal kreslit na formát A4, *Diversanti* obsahovali dvacet dva panelů v tomto formátu a působil značně kondenzovaně. Saudkova tvorba se posunula o další stupeň, začal tvořit barevná díla. V druhém vydání časopisu vyšel krátký příběh **Vagon**. Následně výtisk **Kolotoč** (č.4-5/1969,2x), který byl značně dynamičtější. Jednalo se o noční scenérii zábavního parku, kde na kolotoči visela mrtvá těla. Bohužel k otisku páté a šesté strany nikdy nedošlo, odůvodnění nikdy nebylo dáno, a tak se konec tohoto příběhu nikdy nedozvíme. V následujícím čísle Saudek začal vydávat komiks **Věčný návrat**.

Na konci 60. let vycházelo několik časopisů a bylo logické, že nejnázve se s nimi Saudkovi pracovalo, protože byli nové na této scéně, také bohužel neměl žádné kontakty na redakce zavedených časopisů. Během práce pro *Lucii a Petra* částečně vydával i v měsíčníku *Čtení pod lavicí*, kde začal psát scénář ke komiksu **Pepík Hipík** (č.1-4/1969,4x). Hlavní hrdina, kterého Kája Saudek nazval v titulku na titulní straně „mladším bratrem Honzy Hroma“, byl v podstatě idealizovaným obrazem vzorného čtenáře časopisu – zvědavého mladíka se středně dlouhými vlasy, který se pravidelně věnuje nevhodným aktivitám. Samozřejmě nakonec zajistil, aby byly v každém příběhu napraveni, aniž by autorům šlo především o moralizování sdělení. Libreto bylo napsáno s velkou nadsázkou a jednoznačně směřovalo především k zábavě. Atmosféra doznívajícího Pražského jara se promítla do několika politických referencí, takže cyklus

byl již ve třetí části pod cenzurou – ruská umělkyně musela být v textu změněna na Čínanku. Časopis byl navíc po vydání pozastaven, takže hotový pátý díl nebyl využit. Pro kreslíře však tento cyklus znamenal novou zkušenost – každý díl se skládal ze šesti až devíti stránek, takže se kreslíř poprvé pokusil napsat příběh na větší blok stránek.

Rok 1969 však Saudkovi nabídl další významnou příležitost. Kromě jednostránkové detektivní hádanky **Sherlock Holmes zasahuje** (s. J. Janda - J. Kroupa, *Hudba a zvuk* no. 4/1969) představil čtenářům ukázkou svého nejambicióznějšího projektu, na kterém spolupracoval se scénáristou Milošem Macourkem. *Mladý svět* číslo 31/1969 vyšel černobíle s 29 zmenšenými stranami z více než stostránkového barevného alba **Muriel a andělé**. Hlavní postavy příběhu, doktorka Muriel a okřídlený muž Ro, se společně snaží překazit plány generála Xerona.

V Československu, kde komiksy vycházely prakticky jen jako epizody, v časopisech určených k dotisku seriálů a kde samostatné komiksové publikace vznikaly (až na drobné výjimky) až společným vydáváním těchto sérií, bylo v plánu vydávat **Muriel a andělé** nepředstavoval nic neznámého. Uvážíme-li i to, že Saudek pracoval v nestandardním čtvercovém formátu a alba musela tvořit druhou, pravděpodobně dvanáctidílnou řadu, lze i mezi současnou produkcí zahraničí těžko hledat profesionálně velkoryse naplánovaný projekt, rozvíjel komiksovou kulturu směrem na západ od českých hranic. Nápad na knižní sérii samozřejmě nevznikl z ničeho nic a z Macourkova scénáře je jasné, že se inspiroval erotickým kresleným komiksem Jeana-Clauda Foresta o nebojácné astronautce **Barbarelle** (časopis 1962, soubor 1964, ve slovenském jazyce 1968). V roce 1970 Miloš Macourek věřil, že brzy vyjde **Muriel a andělé** a následné album **Muriel a oranžová smrt**, které Saudek také stihl dokončit (Macourek 1970: 10). Počáteční normalizace to však již nedovolila.

Dalším časopisem, se kterým Saudek začal spolupracovat v roce 1969, byla *Veronika* – i pro ten nový časopis to byl produkt uvolněné atmosféry konce 60. let a zároveň „dívčí“ reakci na převážně chlapeckou publikaci *Karavana*. Soudkův černobílý komiks **Superdívka** (číslo 11-13, 1969-1970, 3x) o problémech Lindy Lee s Karen Blair parodicky mísil superhrdinské komiksové motivy s důkazy a postupy Červené knihovny; jednotlivé sekvence se skládaly z dvoustránek.

Saudek však v té době stále více cítil, že jeho budoucí vyhlídky na komiksovou spolupráci s českými časopisy nevypadají příliš optimisticky, a začal se poohlížet

po publikačních příležitostech v zahraničí. Pro obecný kontext práce sestavovatele je tedy nutné uvést jeho práci v západoněmeckém měsíčníku Quo Vadimus. Tento časopis byl určen pro návštěvníky turistické destinace Baltského moře, ostrova Sylt, a tak kreslený komiks **Sylterella** (č.1-8/1970, 8x) vypráví příběh o dívce Sylvii a její noční koupeli a jejím setkání s Atlant'ankou. Naráží zde na Barbarellu, což lze poznat už ze samotného názvu. Saudek se v otázce ženské nahoty posunul o něco dále, než pro něj bylo možné za socialismu. Časopisová redakce ale odmítla tisk zaplatit Saudek se zdržel dalších pokusů prosadit se v západním komiksovém průmyslu.

Jako symbolickou tečku za první, relativně volnější fází Saudkovy tvorby lze vnímat jako druhé (a poslední) zapojení autora do dlouhé přípravy filmu. Pro film *Čtyři vraždy stačí Drahoušku* (1971) scenáristy Miloše Macourka a režiséra Oldřicha Lipského vytvořil sérii obálek a vnitřních stránek fiktivních komiksů, které čtou hrdinové filmu, sérii kreseb, které občas předávají děj, titulky a plakát. Vrátil se například k námětu zraněného střelce u postele spící dívky nebo asijského piráta bojujícího s ponorkou a v mnoha případech čerpal i skladby z Murieliny série, protože už znal její publikace a věděl, že k jejímu otisku už nedojde.

(Prokůpek 2014, s.467-472)



Obr. č. 4: Honza Hrom 1968



Obr. č. 5: Muriel a Andělé, Mladý svět 1969

2.3 Generace 89

Druhá polovina 80.let byla opět charakterizována velmi pozvolným uklidňováním vnitropolitické situace. „Perestrojka“ a „glasnost“ šířené ze Sovětského svazu se opožděně začaly projevovat i v Československu a prosadit se snažila nová generace kreslířů, již ne tak aktivní, aby zachytila svobodnější dobu konce 60. A 70.let. Typický představitel této vlny, pro kterou později vznikl výraz Generace 89, se narodil v 50.či 60.letech a jeho umělecké vzdělání skončilo na střední škole – projevoval sice výtvarný talent, ale vysoké školy nepodporovali tento obor práce, o který měl zájem. Zasáhly jej Rychlé šípy, miloval Zdeňka Buriana, a nakonec se potkal s tvorbou Káji Saudka nebo Josefa Babuška, oddal se obrázkovým příběhům. Expozice západnímu komiksu stále zprostředkovával především časopis *Pif Gadget*, slovenské autory ovlivnila maďarská komiksová tvorba, která se překládala výrazně více ve východní části federace než v Československé. Tvůrci této generace se také vyznačovali bohatou „šuplíkovou“ tvorbou – komiksům se chtěli aktivně věnovat a v oficiálních časopisech pro ně dlouho nebylo místo. Často proto publikovali v samizdatu – ať už sami, nebo pod hlavičkou sci-fi klubů vytvořených koncem 70.let. Na Slovensku byli možnosti publikování mírně odlišné a pravděpodobnost, že se dostanete do drahých časopisů, byla o něco vyšší – pravděpodobně za tím byl částečně slabší ideologický tlak na redaktory a částečně menší konkurence starých autorů. Zlom každopádně nastal až v roce 1989, kdy se zhroutil komunistický režim a najednou už nebyl nikdo, kdo by nadvládě kreslených filmů zabránil.

Kometa, nejvýznamnější komiksový magazín své doby, začal vycházet v dubnu 1989, v Česku se k ní brzy přidaly *Aréna kreslených příběhů*, *Stopa* či *Robison* a na Slovensku *Bublinky K.O.mix*, *Jupíiik* nebo *Mixcomics*. Zároveň byla snaha o vydání samostatných komiksů a téměř každý časopis najednou chtěl vlastní komiksovou sérii. Tvůrcům Generace 89 se najednou otevřely zcela nepředstavitelné možnosti, vydavatelství a každý z nich se je snažila využít. Doba kreslené exploze se bohužel rychle vypařila – po sametové revoluci komiksů zmizelo původní kouzlo zakázaného ovoce, objevila se konkurence v podobě levných licencovaných sérií a dalších méně aktivně sledovaných médií, změnila se ekonomika, neodborně vedené časopisy nereagovaly na měnící se ekonomické prostřední a zkrachovaly, zhroutil se celostátní distribuce časopisů a knih a následně i samotné Československo. Svou roli sehrála i nezkušenost tuzemských spisovatelů, kteří se najednou museli naučit oslovovat své publikum, jehož

vkus a preference se v bouřlivých 90. letech rychle měnily. Vlna spisovatelů, kteří dostali krátkou šanci, brzy opět přišla o svého vydavatele a po roce 1993 se český a slovenský komiks rázem opět ocitl na okraji zájmu tuzemských čtenářů. Všichni autoři až na dva nebo tři opustili komiksy a našli útočiště v reklamě, filmové tvorbě nebo jiných, často méně kreativních povoláních, bohužel se mezi nimi nenašel nikdo, kdo by se dokázal prosadit v zahraničí a za jediný skutečně úspěšný tuzemský projekt této generace lze označit satirický kreslený film **Zelený Raoul**, jehož autorem je Štěpán Mareš (*1972) v týdeníku *Reflex*.

Zjevné oživení české a slovenské scény v novém tisíciletí vedlo k vlně dotisků starých komiksů a také k novému prostoru pro tvůrce Generace 89. Jak moc toho ale dokážou a chtějí využít ukáží další roky. Navzdory všemu lze Generaci 89 označit za první skutečně silnou moderní vlnu českých a slovenských spisovatelů, která i přes ne zcela příznivé historické okolnosti zanechala nezaměnitelnou stopu a v mnohém připravila půdu pro českou tvůrčí generaci na scéně po nich.

(Prokúpek 2016, s. 223,224)



Obr. č. 6: Obálky časopisu Kometa 1992

2.4 Český underground

Označovat slovo „Underground“ v českém prostředí jinak než komunitou spojenou s disentem a originální činností od počátku normalizace je poněkud zavádějící. Český Underground (neboli „alternativní kultura“) odkazuje především k prostředí

hudebních kolektivů, ale také k subkulturám umělců a jejich skupin nebo spisovatelských kolektivů spojených po srpnovém disentu a samizdatu.

V obecném smyslu slova se kreslený Underground v Československu – stejně jako v jiných částech světa – zrodil v rámci nemainstreamových hudebních a obecně kulturních aktivit již mezi 60. a 70. lety. Jeho základní definicí bylo být proti mainstreamu. Paradoxem je, že ani v tomto více méně produktivním období československé prostředí prakticky nemělo vlastní mainstream jako takový a hlavní myšlenka byly převzata spíše ze zahraničí. Undergroundový komiks, známý také jako „comix“, se pozná dle volnějšího zobrazení sexuality s cíleným humorem, často pevně zachyceným v kontextu subkultury, ve které vznikal a také kreativním experimentováním s užíváním drog (ačkoli v českém prostředí byl tradičnější alkohol než marihuana a lehké drogy). Navíc české jazykové prostředí vnášelo do undergroundového komiksu většinou politický rozměr.

Český a slovenský undergroundový komiks je stavěn paralelně se zahraniční tvorbou. Soudkova tvorba komiksu **Honza Hrom** v časopise *Pop Music Expres* a jeho plakáty k různým hudebním akcím rezonovaly u čtenářů a posluchačů na stejné úrovni jako západní tvorba či psychedelické plakáty v časopise jako *It* nebo *OZ*. Kvůli situaci po roce 1968 měla stále více antiestablishmentová undergroundová scéna hudebníků a umělců omezené možnosti existovat, natož růst. Vznikající komunity byly vytlačeny z mizejících klubů, s postupující standardizací zmizeli možnosti publikování, ztratily se výstavní prostory a hudebníci nemohli veřejně vystupovat bez souhlasu příslušných úřadů. Jak se formální prostor zmenšuje, hledá se jiný druh exilu, uvnitř či venku.

(Prokůpek 2014, s. 611,612)

2.5 Konec století

Začátkem 90. let byl komiks v oficiální nemilosti ale několika autorům se podařilo uspět díky podpultovému prodeji, tímto způsobem došlo k prodeji i až 10 000 kusů. V této době mezi nejvíce známé patřili časopis *ABC* a komiksy *Čtyřlístek*. V této době se k nim přidali další, kteří tvořili své komiksové speciály, a to časopis *Aréna* (1990) a *Kometa* (1989). Jejich záměr byl oslovit dětské a dospívající publikum. Podařilo se zde zviditelnit některá známá jména jako Vladimír Hanuš, Bohumil Fenel, Karel Zeman, Jan Štěpánek.

Velkým překladatelem komiksů pro nejmenší bylo nakladatelství Egmont s příběhy Mickeyho Mouse, pro náctileté zde byl Semic Slovart, který vydával překlady pro Spider-mana, Barbara Conana nebo Tarzana.

(Prokúpek2014, s. 449)

Po pádu Generace 89 nastal na přelomu let 1993 a 1994 poslední krátké období absolutního nezájmu o komiks. Po něm se ale zrodila první generace a poprvé v historii se nebojím, že by byl její vývoj přerušen, ať už kvůli zásahům „shora“, nebo kvůli komerčnímu tlaku.

Hlavní postavou se stal časopis a později vydavatelství *Crew*. Časopis byl založen v roce 1997 pod hlavičkou tzv. vtipné brutality, krvavá akce a drsný humor obsažené v slavných anglo-amerických komiksových postavách, jako jsou *Lobo*, *Batman*, *Soudce Dredd* nebo hrdinové *Sin City*. Ceny práv klesaly oproti cenám drahých časopisů, a protože samotní vydavatelé byli neziskovými fandý, podařilo se jim najít fungující marketingový model a přivést světovou kvalitní tvorbu na svůj domovský trh. Ve stejné době kolovaly v novinách první karikatury v čele s *Peanutsem*, *Dilbertem* a *Calvinem a Hobbesem*. Přes několik následných neúspěchů se vždy našel jiný vydavatel, jako fanouškovští Mot nebo etablovaní BB Art, kteří celý trh nakrmili novými sériemi, hrdiny a tituly. Původně byli zaměřeni především na fanoušky komiksů. Kousek po kousku se však čtenost zvyšuje a každý rok se na trh dostávají stovky komiksů pro dospělé z komiksových velmocí Spojených států, Francie a Japonska s žánrovým výběrem, který uspokojí vkus každého čtenáře, ale některé jsou stále dominantní. Kromě široce populárních komiksů (*Garfiled*) je to tvrdý proud popkulturní akce a la Pulp Fiction (*Preacher*) a moderní příběhy o superhrdinech (*Daredevil*) pro vysokoškoláky a teenagery. Vedle toho existují intelektuální komunitou obdivované autorské komiksy, které pokrývají velmi široké pole od autobiografických studií (David B.: *Padoucnice*), reportáže (Joe Sacco: *Gaza*) až po mezilidské vztahy (Frederik Peeters: *Modré pilulky*).

Aktuálně však komiks vychází primárně fanouškovskou prací a z velké části postrádá čistě komerční kalkul. Jeho cesta jako spotřebního produktu teprve začíná. Třeba proto, že první generace, která to postupně přijme jako běžnou součást svého života, už dosáhla volebního věku.

(Fantová, Kopáč 2012, s.9)

3 Nové milénium

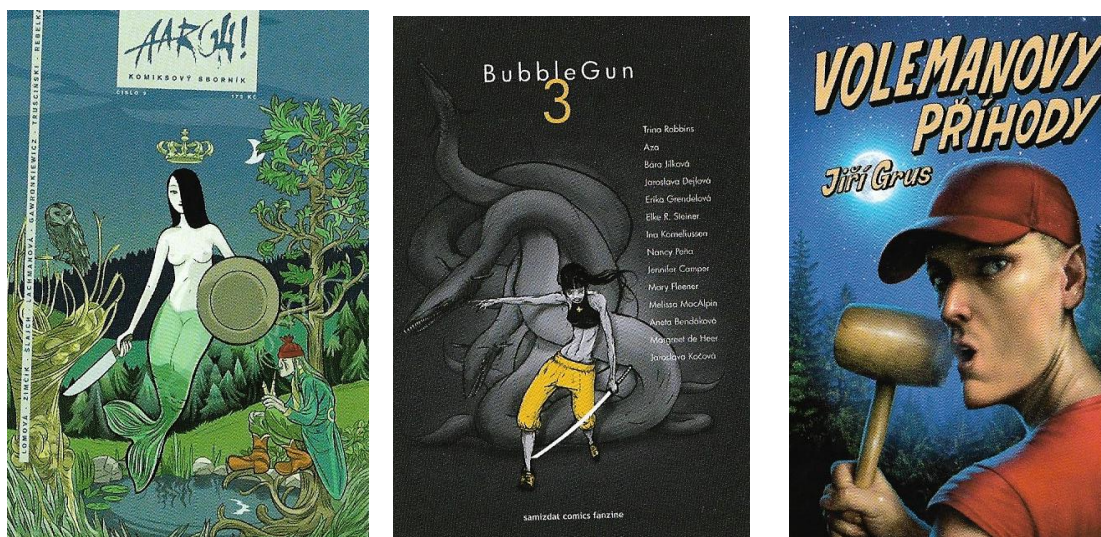
Za vznikem moderního českého komiksu stojí dva milníky. V roce 1999 vypsali, převážně překladatelský časopis *Crew*, soutěž v kreslení „Zemřít znamená nežít“ a zavedl pravidelný kreslířský workshop. Další impuls dal časopis *Aargh!* který byl dokončen o rok později, ten se však více zaměřil na domácí autory a jejich tvorbu. Odtud název Generace nula, díky vzniku kolem roku 2000 a nutnosti začít znovu od začátku od nuly. Ve svém zaměření je tato generace vnímána především jako avantgarda založená na emotivních experimentálních příbězích. Přesto se v roce 2001 zrodil temně humorný, příběhově orientovaný fanzin *Sorrel*. Dnes se fanoušci komerčně zaměřených komiksů obracejí na stránky fanzinu *Bubblegun*. Autory spojuje fakt, že jejich kořeny již nesahají do domácí produkce (*ABC*, *Kometa* a *Kája Saudek*), ale do současných trendů po celém světě.

Japonské kreslené komiksy (manga) jsou novou, tiše všudypřítomnou silou, která svým množstvím a rozsahem v zemi původu přesahuje i produkci vyspělých trhů Spojených států a Francie. V každoročních antropologiích *Vějíř* a *Comics a manga book* se prezentuje řada kvalitních domácích kreslířů, a především manga umělkyně.

Trilogie *Alois Nebel* byla první, která otevřela cestu k vydání komiksů, na který později navázaly divadelní a filmové verze. Za tím úspěchem stojí známost autorů Jaroslava Rudiše a Jaromíra 99, kteří byli tehdy již proslulí na poli literárním a hudebním. V posledních letech se objevují i další velké projekty, např. existenciální trilogie *Monstrkabaret Freda Brunolda*, díla na pomezí komerce a mírné avantgardy (*Oskar Ed*, *Chyba*, *Egypt'an*, dva díly série *130*) nebo historické příběhy (*Divoši*). Jsou tací, kteří se nechtějí vázat omezeními a vydávají si sami (série *Voleman* a *Pán času*).

Čeští karikaturisté se živí především ilustrací a designem a mnozí z nich mají pokročilé umělecké vzdělání.

(Čepelák, Kopáč 2012, s.9)



Obr. č. 7-9: Aargh! BubbleGun 3, Volemanovy příhody

3.1 Nový český komiks

V roce 2007 vyšel nejen *Bublifuk – antologie severočeského komiksu* Jaroslava Balvína, která dala najevo, že v kulturním prostoru české komiksy stále zůstávají a našem území. Převážně v undergroundu, který byl pro komiks vhodným místem hlavně během 90.let– stejně jako první z „manifestů“ Generace Nula. Publikace výstavy se stejným názvem probíhala v Brně a později také v Praze a zahraničí s podtitulem „Nová vlna českého a slovenského komiksu“. A asi čtyřiceti výtvarníkům a scénáristům bylo vystaveno ukázky z jejich děl, z nichž některé vyšly současně nebo později jako knihy: *Šifra mistra Hanky* (2007) od Grusova další *Voleman* (2007), Tomáše Matějčíka a Karla Jerieho či *Pán času* (2012), zprostředkované Janem Bažantem a Filipem Novákem.

Druhý „Manifest“ generace na sebe nechal tři roky čekat, vyšel pod záštitou nakladatelství Plus a editor Prokůpek, obsahoval 27 příběhů převážně od autorů narozených na přelomu 70. a 80. let 20. století: Zuzana Andělová, Džian Baban, Jan Bažant a mnoho dalších známých jmen. Jejich společným jmenovatelem je příbuzná historická zkušenost, jak ukázal Prokůpek, a rozdílným jmenovatelem rozmanitost a variabilita výtvarných stylů a zvolených předmětů a způsobů zpracování.

Vrchol Generace Nula lze posoudit dvěma metodami: velmi ostrým posouzením v médiích a překladem do cizích jazyků. Na vrchol se dostala dvojice autorů Jaroslav Rudiš a Jaromír 99, kteří v roce 2003 vydala první díl trilogie s Aloisem Nebelem v hlavní roli (porevoluční zkušenost s aspekty 2. světové války). Trilogie (*Bílý potok*, *Hlavní*

nádraží, Zlaté Hory, 2003-2005) se zabývá aktuálními momenty v podobě krátkých komiksů vytisknutých v týdeníkú *Reflex* a *Respekt* (vychází v roce 2008 pod názvem *Na trati*). Ojedinelé divadelní představení, a hlavně filmová adaptace, postavu nádražáka s vědomostmi jeho a národní historie, jež je lehce excentrický, doslova vyvezla do celého světa a samotný komiks je v anglické, německé a polské verzi.

S nástupem Rudiše a Jaromíra 99 se však otevřelo mnohem více nových českých komiksů. Dá se říci, že jejich vydavatel Joachim Dvořák pojal komiks jako vlastní médium kvůli úspěšné trilogii *Nebel*. začal se věnovat nejen vydavatelské činnosti (alba Nikkarin, Petr Korunka a Lucie Lomová, projekt *Brutto 1* a 2.), ale také jako podněcovatel několika podobných projektů a organizátor mezinárodního festivalu KomiksFest! (který v Praze působil od roku 2006 a v rámci kterého se mimo jiné vyhlašovali komiksové ceny Muriel. Po stejnojmenném časopise, který vycházel od roku 2008).

Dodejme, že bolestné ztráty utrpěly i nové české komiksy, v roce 2009 zemřeli ilustrátor a spisovatel Matěj Němeček a Tomáš "Hibi" Matějčíček, zakladatel několika tuzemských komiksů či společností, které se zabývají jejich propagací v zahraničí. Ztrátou je i deficit motivace spousty autorů, pro které komiksová média ztratila nadhled. Jiří Gurss říká: „Je skvělé, že se někdo v tak příšerných podmínkách komiksu vůbec věnuje. [...] jinak to, co je u nás špička, je v cizině samozřejmostí. Je to asi úplně jiné prostředí, když se snažíte kreslit někde, kde jsou autorů komiksů stovky, jako třeba ve Francii. V současné době j v Čechách pár talentovaných kreslířů, kteří to s komiksem myslí asi vážně, a ti mají šanci uspět-když vydrží a budou mít silné téma.”

FANTOVÁ, Jana, Radim KOPÁČ, Vojtěch ČEPELÁK a Helena DIESING. *Nový český komiks (2000-2012): New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012. ISBN 978-80-87546-06-2. s. 26

Dle jeho slov to nejlepší v českém komiksu teprve přijde.

(Čepelák, Kopáč 2012, s.21-26)

3.2 Platforma Webtoon

Jedná se o internetovou platformu, kde si lidé mohou volně číst komiksy od různých autorů z celého světa. Jde o vertikální komiksy, kde divák scroluje dolů a čte

jednotlivé kapitoly. Jde o všude dostupnou platformu bez jakýchkoliv poplatků za její užívání.

Webtoon vznikl v Jižní Koreji během finanční krize roku 1997, známé také jako „The IMF crisis“. Lidé si v té době nemohli dovolit kupovat knihy, a tak vznikaly obchody speciálně pouze pro vypůjčení knih za mnohem nižší cenu. Koupení takového komiksu mohlo stát až 3 800 wonů (61 českých korun), pouhé vypůjčení stálo 500 wonů (8 českých korun). Pro další fungování komiksového průmyslu v Koreji nebylo dobré, když v roce 1998 byla zrušena cenzura pro japonský trh s komiksy, a tak se staly velmi smrtelným rivalem pro korejskou tvorbu komiksů.

Před samotnou finanční krizí se vydalo až 200 000 korejských komiksů (Manhwa) a více jak 80% bylo prodáno. Bohužel během krize toto číslo upadlo na pouhých 20 000 kusů a prodala se jich pouze polovina. Ve stejné době se do Koreji dostal rychlý internet a fanoušci komiksu mohli skenovat, překládat a zveřejňovat veškerý obsah na internetu zadarmo. To vedlo k zavření obchodů s komiksy na půjčení.

Na přelomu století je korejský komiksový průmysl na spadnutí, ale v tu chvíli se rozmohla síla internetu. S nástupem startupových technologií jako jsou N4 nebo Comic+. Čtení komiksů bylo dostupné na internetu, ale vidina internetového nakupování a čtení online byla tou dobou v plenkách.

Samotný název Webtoon byl poprvé použit v jednom z prvních korejských vyhledávačů *Cheollian*. Jedná se o spojení dvou anglických slov web(internet) a Cartoon (kreslená pohádka). Jde o nový typ komiksu, který je digitální a čte se vertikálně.

Publikování samotných komiksů na webtoon je v současné době spíše hobby pro jednotlivé autory na volné noze. Jedni s nejvíce populárních korejských autorů na komiksově scéně byli Kang full, Snowcat a Marine Blues

V roce 2004 přišel ale zvrat a na internetu se objevil další portál pro čtení internetových komiksů a to Daum. Daum byl velmi populární a dostal se až na vrchol. O rok později se na scénu ale přidá samotná stránka Webtoon a odstartuje velkou éru internetových komiksů.

Mezi lety 2009 a 2013 začali být velmi honosně používány smartphony. V Koreji se začal prodávat Iphone model 3GS. Tím se dostupnost internetových komiksů značně zvětšila i pro mobilní uživatele. V roce 2013 Webtoon zavádí PPS (page profit share),

neboli podíl z profitu stránky. Umožňuje tak tvůrcům dostat podíl z profitu Webtoon pomocí reklamy. Daum učinil pro svůj profit několik kroků a stal se tak, na rozdíl od Webtoon, placenou platformou. (Ve stejném roce vznikla i další placená platforma, a to Lezhin comics.)

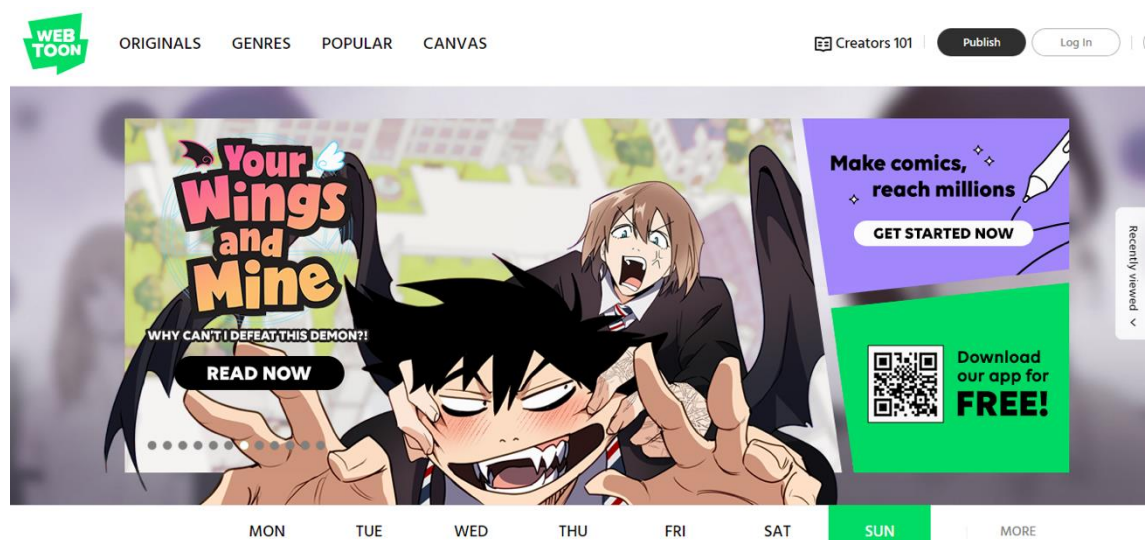
Rivalita těchto komiksových platform stoupla v době, kdy vydali své mobilní aplikace. Do této doby byly tyto platformy dostupné pouze pro asijské publikum. V roce 2014 se webtoon rozhodl expandovat do zahraničí, a proto spustil server i na území USA.

Poprvé za své fungování, používání chytrých telefonů přesáhlo použití počítačů, příčinou tomu bylo, že spousta autorů přizpůsobily svoji tvorbu užším a menším obrazovkám. Během všech těchto let se spousta autorů dostalo na vrchol a jejich tvorba byla zfilmována do podoby filmů či seriálů a staly se tak v Koreji ještě více populárními.

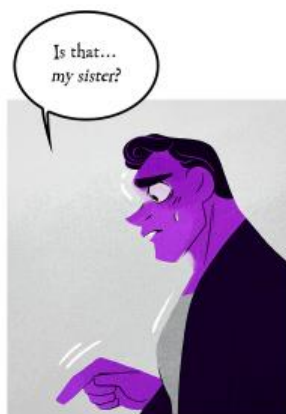
Po roce 2018 se Webtoon stal globálním a byl dostupný ve všech zemích světa. Různorodé platformy pro autory komiksů a spisovatelů se rozhodli spolupracovat. Webtoon se spojil se spisovatelskou platformou Wattpad a vydělali společně 60 milionů dolarů. Spousta těchto komiksů oslovila i velké streamovací a filmové společnosti jako je Netflix nebo Crunchroll.

V současnosti jsou internetové komiksy velmi populární a jejich aplikace jsou velmi pokročilé. Bez jakéhokoliv problému si můžete komiksy číst kdekoliv a kdykoliv na svém mobilním telefonu.

(V&A 2023)



Obr. č. 10: Hlavní stránka Webtoon



Obr. č. 11: Ukázka - Lore Olympus



Obr. č. 12: Ukázka -Castel swimmer

4 Stručná terminologie

4.1.1 Album

Jedná se o několik archů spojených do knihy, takzvaného listového multirámce. Nejčastější formát je A4 a 62 stran (v Čechách 64) v současnosti, ale nalezneme ale i album s počtem stran 46 (48) nebo 54(56). Termín album se používá hlavně ve frankofonním prostředí, ne úplně přesné názvy se používají u nás a znázorňují spíše estetickou a vizuální podstatu. Grafický román, grafická novela nebo komiksový román.

4.1.2 Arch

Z francouzského slova *planche*, v překladu celostránková ilustrace, viněty či stripy zobrazené hromadně na jedné straně (multirámec). Tvoří celek sdělení a stává

se objektem složeným z dvojic vinět. V českém prostředí je arch nazýván poněkud prostěji, stránka. Poněkud odbornějším výrazem je označení *panel*.

4.1.3 Bublina

Ve francouzštině *phylactère*, lze označit také jako obláček, jde o ovál či oválný tvar, který tvoří prostor pro text, který říká dané postavy. Různé tvary vyjadřují různé emoce nebo myšlenky. Obyčejný ovál značí normální přímou řeč, zatímco obláček myšlenky, špičaté okraje křik a spoustu dalších.



Obr. č.13: Bublina z komiksu Mickey mouse

4.1.4 Dvoustrana

Největší možný rámeček, který čtenář dokáže vizuálně přijmout najednou. Spousta autorů využívá dvoustranu pro zrcadlový efekt.

4.1.5 Multirámeček

Více vinět v jednom systému, kterými mohou být dvoustrany, arch nebo album. Prostý multirámeček tvoří už i jen strip nebo půlka archu. Celé archy tvoří několik multirámečků najednou a tím tvoří až listový multirámeček.

4.1.6 Postava

Hlavním prvkem každého komiksu je postava, která je pevně dán od začátku až do konce. Existují, ale výjimky, kdy lidská postava je pouze pasivně v pozadí a hlavním prvkem se stávají neživé objekty. Nemusí se dát ani identifikovat nebo může být, jakkoliv jinak přetvořena. S každou další vinětou se postava objevuje znovu a znovu dokola.

4.1.7 Scénář

Každý scénář je tvořen na základech vize, jakým směrem se daný komiks povede a jaké od něj máme požadavky. Pouze abstraktní představy či spekulace nestačí na vytvoření kloudného scénáře.

4.1.8 Storyboard

Jde o rychlé skici rozložení samotného multirámce a celkovou konkretizaci rastru daného archu.



Obr. č.14: rozvržení archu Káji Saudka

4.1.9 Strip

Multirámec je na základní úrovni složený z vinět. Z pravidla jde o horizontální pás. Obsahuje 3 až 4 viněty tvořících samostatný uzavřený děj.

4.1.10 Viněta

Viněta je komiksový obraz tvořící základní složku. Jsou součástí velkého systému, samostatně netvoří daný příběh, V určitých skupinách mají viněty pět druhů. Všechny se určují na vizuálním spektru. (*globální vlastnost, superordinace, koordinace, subordinace a preordinace.*)

4.2 Kdo tvoří komiks?

Autorem komiksu může být i jediný člověk, který se ubírá více směry mezi komikse a karikaturou. Kdysi oblíbený model dvojice scénárista a kreslíř je nyní nahrazována většími týmy, z nichž každý se věnuje svému danému úkolu. Například v moderním americkém komiksovém prostředí je přebal dán jinému umělci, než je samotný komiks.

4.2.1 Scénárista

Jeho prací je napsat příběh, jak bude prezentován v jednotlivých záběrech.

4.2.2 Kreslíř

Na základě připraveného scénáře kreslíř ve větším měřítku rozvrhne pozici jednotlivých vinět. Větší formát je daný pro lepší manipulaci a práci s vinětami.

4.2.3 Maketista

S podklady od kreslíře vše sází do tiskového formátu a upravuje veškeré sazbové nedokonalosti.

4.2.4 Inker

S tímto formátem dále pracuje a zakresluje jednotlivé linie a čáry a vyzdvihuje samotné detaily určené samotným autorem.

4.2.5 Kolorista

Podle daných požadavků vybarvuje jednotlivé viněty a tvoří tak vizuální barevný styl komiksu.

4.2.6 Letrážista

Jeho úkolem je zpracovat veškeré texty použité v komiksu. Do toho patří text zasazený do obrazu v bublinách nebo také narativní text nacházející se v recitativích.

(Groensteen 1999, s. 195-199)

5 Barvy

5.1 Barevné harmonie

Veškeré zákony a kombinace vycházejí z přírody ale také ze základních a doplňkových barev. Už v minulosti si spousta umělců všimla, jak na sebe barvy mají vliv a nejsou izolované jedna od druhé. Veškeré používání barev bylo spíše intuitivní, veškeré zákonitosti byli dány až vědou.

5.2 Chromatický kruh

Jedná se o základní systém pro kombinování barev. První navrhl už Isaac Newton roku 1666. V průběhu let vzniklo několik variací tohoto systému a dodnes vznikají diskuze o jednotnosti tohoto systému.

Tento systém obsahuje tři skupiny barev. Primární, sekundární a terciální. Do primárních patří červená, modrá a žlutá. Do sekundárních fialová, oranžová a zelená. Do terciálních patří kombinace dvou předešlých a to fialovou-modrá, zeleno-žlutá a další.

5.3 Druhy kontrastů

Barvy nikdy nefungují samostatně, vždy jsou ve dvojici či ve více barvách a vytváří mezi sebou určitý vztah, kontrast. Existuje celá řada kontrastů, jde o uspořádání barev a jejich skladebných principů.

5.3.1 Komplementární kontrast

Jedná se o barvy protilehlé v chromatickém kruhu. Jsou v největším kontrastu, dvojice barev jako červená-zelená, modrá-oranžová, žlutá-fialová. Když tyto barvy dáme vedle sebe tak se navzájem zvýrazňují a celkový vizuální pohled je velmi ostrý. Kdybychom tyto barvy smíchali dojde ke vzniku zašedlé barvy.

5.3.2 Simultánní kontrast

Jedním z fyziologických jevů je i to, že oko k barvám simultánně vyhledá i komplementární barvu. Pokud ji ale nemá vytvoří si ji samo v sítnici. Tím barva vizuálně zabarvuje okolí barvou komplementární. (Příklad: šedý čtverec na červeném pozadí se jeví více zelený). Tento úkaz je nazýván **simultánní kontrast**.

5.3.3 Světlostní kontrast

Světlo a tma jsou protějšky v jednom ze základních kontrastů. Nejvíce je vnímám mezi černou a bílou. Pokud máme světlou barvu vedle tmavé, světlá se jeví více světlejší a tmavá více tmavší. Ve výtvarném umění je tento kontrast hojně používán pro zvýraznění prostoru a modelaci.

5.3.4 Teplotní kontrast

Na chromatickém kruhu lze rozlišit skupiny barev. Jde o barvy teplé a barvy studené. Mezi nimi vzniká tento kontrast. Opticky teplé barvy vystupují dopředu a studené naopak ustupují do pozadí. Tohoto se využívá při vytváření prostoru a jeho hloubky. (Barevná perspektiva)

5.3.5 Sytostní kontrast

Sytostí nazýváme, jak moc je barva čistá a intenzivní. Jde o protiklad barev sytých, svítivých a tupých a lomených. Lomené odstíny dávají vyniknout sytých čistým barvám.

5.3.6 Kvantitativní kontrast

Barevné plochy a jejich poměr či velikost jsou stejně důležité jako výběr barev. Tento kontrast pozměňuje a zvětšuje vliv ostatních kontrastů. Jde o poměr barev u sebe, velký obsah jedné barvy je vždy doplněn druhou v malém množství. Může jít o světlou i tmavou, teplou či studeno nebo základní a doplňkovou. Kdy bychom použili velkou plochu šedé barvy a malou plochu červené, dojde k tomu, že červená vytvoří takzvaný akcent (3-5% obsahu veškeré barvy). Jde o proporční vztahy jednotlivých barev. Čím více sytější barva tím menší plochu potřebuje kvůli své výraznosti, dojde k vyvážení.

(Technologie grafiky)



Obr.č.15: ittenův kruh

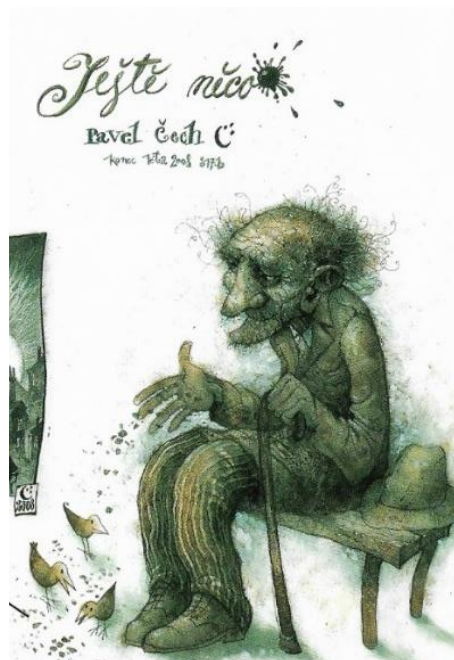
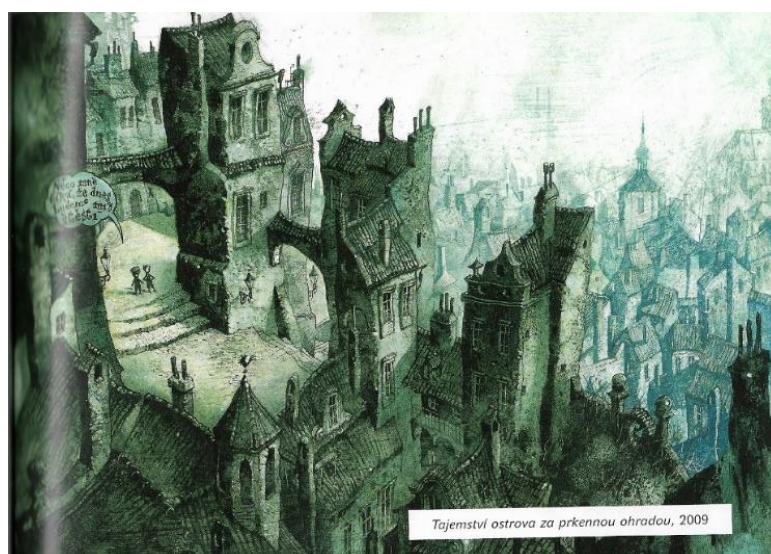
6 Současní čeští a světový autoři

Seznam autorů jsem vybrala na základě, jak mě jejich tvorba inspiruje k mé vlastní práci.

6.1 Petr Čech

kreslíř, malíř, scenárista. Původem z Brna, kde se narodil roku 1968. Vyučil se zámečnickem, poté pracoval ve strojírně v Králově poli a poté i jako hasič, od roku 2004 je OSVČ. Napsal a nakreslil sedm autorských knih pro děti a mládež. Patří mezi ně *Dědečkové* (2011), *Tajemství ostrova za prkennou ohradou* (2009), *O klíči* (2007) a *O zahradě* (2005) se specializuje na knižní ilustraci. Je držitelem komiksové ceny Muriel za rok 2011 (Nejlepší kresba), 2010 (Nelepší původní český komiks). Předloženo na www.pavelcech.cz

(Kopáč 2012, s.82)

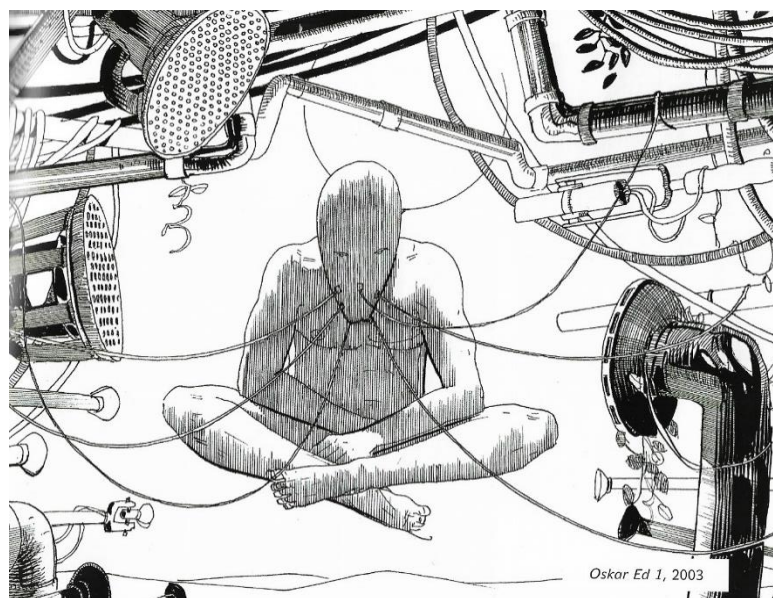


Obr. č. 16-17: *Tajemství ostrova za prkennou ohradou* 2009, *Dědečkové* 2010

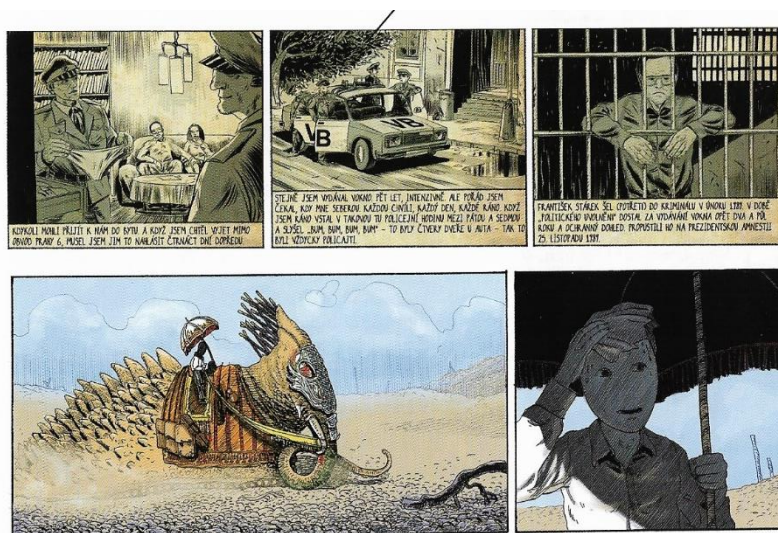
6.2 Branko Jelinek

Je scénáristou a kreslířem. Pochází z Banské Štiavici kde se narodil roku 1978. Studoval na výtvarné škole v Košicích obor výtvarnictví a poté na vysoké škole v Bratislavě obor grafika a ilustrace. Mezi jeho tvorbu patří trilogie komiksu *Oskar Ed* (2003, 2004, 2006). Lze jeho tvorbu najít v publikacích *Generace nula*, *Ještě jsme ve válce*.

(Kopáč 2012, s.124)



Obr. č. 18: Oskar Ed 2003



Obr. č. 19: Oskar Ed 2010

6.3 Václav Šlajch

Autor pohybuující se v oboru scenáristiky a kreslířství. Narodil se v Plzni v roce 1980. Na univerzitě vystudoval ilustraci a elektroenergetiku. Mezi jeho zájem patří i ilustrace. Lze jeho tvorbu najít v publikacích *O (ne)mrtvých jen dobré* (2005), *CZekomiks* (2006), *Generace Nula* (2010). Za nejlepší krátký příběh získal v roce 2010 cenu Muriel. Propaguje se na svých stránkách www.absurd.cz

(Kopáč 2012, s. 186)



Obr. č.20: Vůně čarovných květů 2010

6.4 Filip Zatloukal

Jedná se o současného autora narozeného roku 1995. Je nezávislým umělcem a ilustrátorem. Je autorem komiksu *Mezitah: Jádru pudla* a *Anthropos*. Podařilo se mi s tímto autorem spojit a udělat krátký rozhovor o jeho tvorbě.

O: Řekni mi něco o sobě. Odkud jsi? Čím se zabýváš? Pracuješ nebo studuješ?

O: *„Vyrůstal jsem za Prahou. Pak jsem studoval v Ústeckém kraji, a nakonec studoval i v Praze. Školu jsem končil během lockdownů covidu.“*

O: Jak jsi se dostal k umělecké kariéře?

O: *„Po škole to bylo takové přirozené, ještě jsem měl brigádu v kavárně a k tomu dělal zakázky. Tím, že jsem navázal i stabilní spolupráci ohledně ilustrací a grafiky a dostal jsem nabídku na vydání komiksové trilogie *Mezitah* (kterou stále ještě tvořím), tak jsem měl možnost žít se svými kreativními věcmi.“*

O: Jak jsi se dostal k nakreslení komiksu *Mezitah*? Pověz nám něco o něm.

O: *„Nejprve jsem zkoušel kreslit i psát komiks sám. Se scénářem se mi nedařilo podle představ. Na základě konceptů se pak připojil Albert Maršík a udělali jsme scénář od znovu na základě mého námětu. Nyní se chystají překlady prvního dílu do angličtiny a polštiny. Vznikla také epizoda *Mezitahu* (uzavřený krátký příběh s hlavními postavami). Ta vznikla pro cestu do Paříže ve francouzštině a potom na další cesty v angličtině.“*

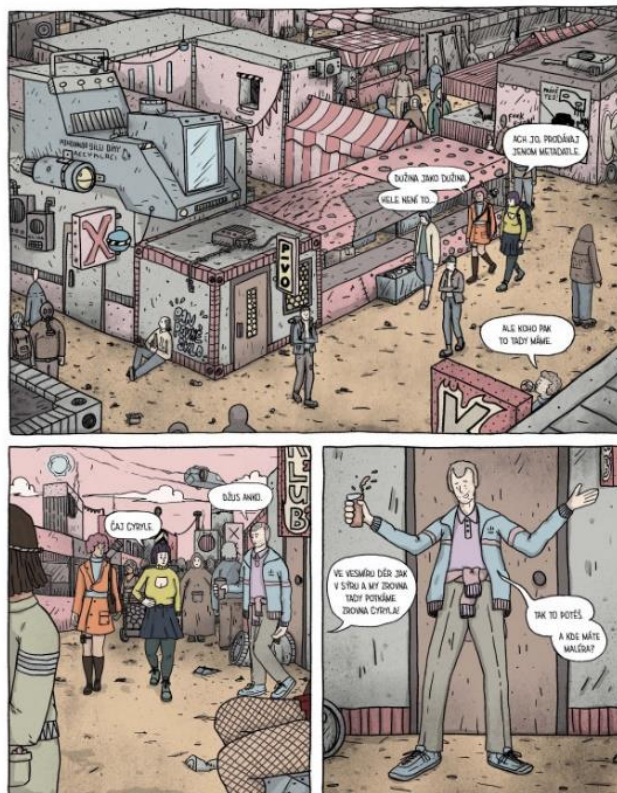
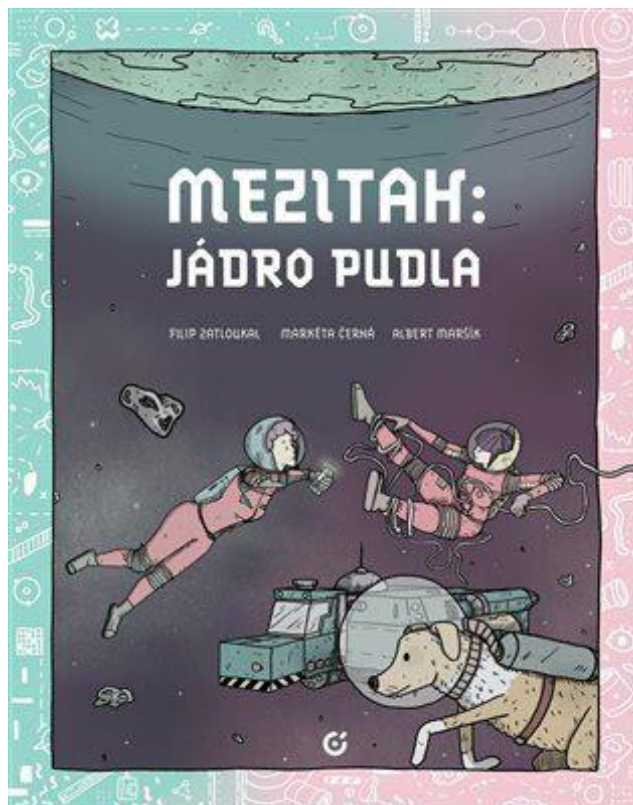
O: Kdo je tvá největší inspirace?

O: *„S inspirací je to těžké jmenovat. Pohybují se v kreativní komunitě a setkávám se se současnými umělci, ale je to spíš nepřímá nevědomá inspirace. Pro tvorbu mě hlavně inspirují místa a věci. Hodně mě zajímá, co každý za den používá, myslím, že to pak definuje nějaké charakterové rysy. A pak hodně místa. Zajímá mě brutalistická architektura, opuštěná nebo zanedbaná místa nebo další zajímavé prvky.“*

O: Kdybys měl neomezené množství peněz, co bys vytvořil?

O: *„Často si takovou otázku kladu. Ale myslím, že bych si vytvořil lepší zázemí (ateliér, bydlení) a pak bych chtěl co nejvíc pokračovat v tvorbě knih, komiksů a ilustrací. Možná bych pak víc cestoval se svou tvorbou a vystavoval.“*

(Zdroj vlastní)



37

Obr. č. 21-22: Mezitah 2022

6.5 Alice Oseman

Alice Oseman je oceněná autorka, ilustrátorka a scénárista, narodila se roku 1994 v anglickém Kentu. Napsala čtyři romány o teenagerech a jejich momentálních životních překážkách. *The card*, *Radio silence*, *I was born for this* a *Loveless*. Je také autorkou světoznámého webového komiksu *Srdcerváči*, který patří do kategorie LGBTQ YA, nyní vychází i. Tiskové podobě v nakladatelství *Hachette Childrens Group*. Na základě tohoto populárního komiksu vznikla i stejnojmenná seriálová adaptace na mezinárodní platformě *Netflix*.

Svoji první knihu s názvem *Solitaire* napsala už ve svých 19 letech a byla nominována na několik cen v kategorii young adult.

Společně se psaním a kreslením patří mezi její zájmy hraní na piáno, hraní video her a jak o sobě říká, kupování spousty bot značky *convers*. Spoustu o její tvorbě lze také najít na Twitteru či instagramu pod jménem [@AliceOseman](#).

(Alice Oseman. 2023)



Obr. č. 23-24: Srdcerváči 2 2022

6.6 Tite Kubo

Je japonský autor původem z Hirošimy narozený 26. června 1977. jde o tvůrce japonských komiksů manga. Tite vystudoval místní střední školu. V roce 1996 byla jeho první manga strip, „Ultra *Unholy Hearted Machine*“ publikována v *Shueisha's Weekly Shonen Jump Special*. Ve věku 18 let vytvořil svůj první koncept pro *Zombiepowder* a po několika zamítnutích byl nakonec v roce 1999 přijat do *Shonen Jump* a do roku 2000 vyšel ve čtyřech svazcích.

V roce 2001 jeho další manga série *Bleach* debutovala v *Shonen Jump* a skončila 4. listopadu 2016. (V současnosti je překládána do češtiny a stále vychází a je aktuálním pro českou scénu). K prosinci 2015 bylo ve *Weekly Shonen Jump* publikováno přes 600 kapitol *Bleach* a byly sestaveny do více než 70 svazků. Manga dostala ocenění *Shogakukan Manga Award* v roce 2005.

V roce 2004 se v Japonsku začala vysílat anime adaptace *Bleach*, která běžela více než sedm let a měla celkem 366 epizod. Tite se podílel na designu postav anime. 26. července 2008 Kubo poprvé navštívil Spojené státy a vystoupil na San Diego Comic-Con International.

6.6.1 Styl tvorby

Tite přiznává, že jeho výtvarný styl se na začátku hodně změnil a zesílil až poté, co vyšlo anime. Říká, že je také ovlivněn designérem anime postav Masashim Kudo. Kdysi kreslil vlasy za ušima, ale Masashi ne, takže Tite si uvědomil, že lidé nemají vlasy za ušima a přizpůsobil se tvorbě Masashiho. Tite uvedl, že často zdůrazňuje náladu postav a že pozadí je méně důležité, nechce kreslit pozadí, když je postava v centru pozornosti, a často nechává pozadí prázdné, když se objeví nová postava, protože chce, aby čtenář cítil atmosféru vytvořenou postavou.

Kubo prohlásil, že když tvořil *Bleach*, chtěl, aby to bylo něco, co by se dalo udělat pouze jako manga, a nechtěl, aby to byl hraný film. Když dělal bojové scény, Kubo komentoval, že si představuje souboje s prázdným pozadím a pak se snaží najít pro to nejlepší úhel. Poté se snaží, aby rány byly velmi realistické, aby čtenáři cítili bolest postavy.

(Aoki 2018)



Obr. č. 25: Bleach 2013

6.7 Kako

Kako je umělec působící v Sao Paolo v Brazílii, jde především o ilustrátora a grafického designéra. V posledních dvou dekadách se jeho umění objevilo ve spoustě publikací jako *Communication Arts* nebo *Society of illustrators* a mnoho dalších. Získal spousty ocenění jakožto zlatého lva na festivalu v Cannes.

Nedávno byl jmenován jedním z neúspěšnějších a nejvýznamnějších ilustrátorů současnosti, v knize *100 ilustrátorů* Stevena Hellera a Julia Wiedemanna vydané nakladatelstvím Taschen. Mezi jeho klienty patří Nike, Sony, Samsung, Heineken a velká spousta dalších.

V roce 2018 se Kako připojil k Immersive Experiences jako produktový designér a kreativní ředitel a úzce spolupracoval s mnoha talentovanými profesionály, jako jsou The Line a Pixel Ripped 1995. V roce 2020 Kako režíroval svou první hru, *YUKI, roguelite bullet hell*. YUKI nejenže dosáhla neuvěřitelného skóre 82 v Metacritic, ale také vyhrála cenu BEST VR Game 2021 na festivalu Raindance.

(Heller 2013, s.378)



Obr. č.26: Kit kat limitovaná edice



obr. č.27: osso rosso

6.8 Rosemary Valero-O'Connell

Rosemary Valero-O'Connell se narodila v Minneapolis a vyrostla v Zaragoze jako karikaturistka a ilustrátorka s titulem v oboru komiksově umění na Minneapolis College of Art and Design. Pracovala pro DC Comics (*Gotham Academy*, *Vertigo Quarterly*), BOOM! Studios (*Lumberjanes*, *Steven Universe*). Její práce byly vystaveny v galeriích na místní i mezinárodní úrovni. Pracovala na grafickém románu s oceňovanou autorkou Mariko Tamaki s názvem *Laura Dean Keeps Breaking Up With Me*, který vyšel v roce 2019. Je hrdou členkou kolektivu Out Of Step Arts.

(InkWell Management Literary Agency 2023)



11

Obr. č. 28: Laura Deanová mě už zase nechala 2021

7 Dungeon and dragons

Samotná hra se stala fenoménem poslední dekády. Jde o hru z Ameriky, a proto by se u nás hra dala spíše najít pod pojmem Hra na hrdiny. A jak název říká, hlavní náplní této hry je, že jste hrdinou příběhu, rozhodujete se za něj a tvoříte příběh celé hry, často odehrávající se ve středověkém fantastickém světě.

7.1 Definice

Definice je poněkud složitá a není úplně jednoznačné, jak na ni odpovědět. Existuje ale spousta knih a příruček kde je vše vysvětleno. (Dračí doupe, Shadowrun, Players handbook, Gamemaster guide,) Celkově by se princip této hry dal přirovnat k vyprávění příběhu, příběh se dá vyprávět stokrát jinak a občas sami máme pocit, že bychom něco v daném příběhu udělali jinak. Hra na hrdiny tuto možnost má, vy jste jedna postava z příběhu a vy můžete ovlivnit kam se daná linie děje bude ubírat. Vypravěč vás jako hrdinu tímto příběhem vede, každé vaše rozhodnutí má vliv na okolní dění, a to vše je v moci vypravěče.

Většinou se hraje v kruhu vašich přátel, jediné potřeby pro hru jsou papír, tužka a kostky. Hraje dosti teatrální a hráči předvádí a hrají jednotlivé situace. Hlavní věcí je se pobavit, někdy to je sice opomenuto ale přeci jen, i dospělý si někdy potřebují hrát.

7.2 Pravidla

Jako každá hra i tato má svá pravidla. Jelikož jde o velký rozsah pravidel, existuje několik knih s postupy, pro tvorbu postav, jak posoudit rozhodnutí co se má stát a co ne, či samotné fungování světa. Toto herní odvětví je velmi rozsáhlé a lze si vybrat z velkého množství typů těchto her podle vlastního vkusu.

I když se ale jedná o psaná pravidla, není podmínkou je vždy využít. Když se například jedná o herní skupiny tvořené dětmi, nebudou číst několika set stránkové knihy a chtějí po nich, aby je chápali stejně jako dospělý člověk je nereálné, proto je zde jasné, že hra jde hrát bez psaných pravidel. I pro dospělého hráče je logika pravidel v určitých chvílích neuchopitelná. Hlavní účel je se ale bavit a pokud to hra splňuje není zde o čem debatovat.

7.3 Historie hry na hrdiny

Tento typ her má poměrně dlouhou historii a sahá až do roku 1974, první vydání bylo Dungeons and Dragons od autorů Garyho Gygaxe a Davea Andersona. V té době bylo fanoušky dnd spousta počítačových nadšenců a přetvořili hru i do digitální podoby. V roce 1978 vznikl právě Multi User Dungeon, kde se příběh tvořil psanou formou, jeho autory byli Roy Trubshaw a Richard Bartle. Roku 1996 vznikl nový žánr her a to MMORPG (massive multiplayer online role play game) jednalo se pouze o psaní příběhu a co vaše postava dělá, jelikož vše probíhalo online, hráči se fyzicky necházeli. I když velký boom programátorů tvořil další a další hry, spousta hráčů zůstalo věrných papíru a fyzickému se scházení.



Obr. č.29: dungeons and dragons mapa

7.4 Co je potřeba pro hru?

K úplně jednoduchosti stačí tužka, papír a trocha fantazie. Samozřejmě taky nějaká ta pravidla, která jsme již zmínili výše. Pravidla dodají hře prvek náhody a rozhodování osudu, a to díky kostkám. Používají se zde různé kostky. Hlavní kostkou je ale dvacetistěnná kostka. Jednička může znamenat neúspěch, zatímco dvacítko úspěch.

Aby hra mohla proběhnout musí mít aspoň dva hráče (vypravěč a hrdina), vypravěč je vždy pouze jeden, zatímco hrdinů může být více.

Někteří hráči využívají i velkých map se čtvercovou sítí, které určuje vzdálenost a také malé postavičky znázorňující vašeho hrdinu. často se používají při prozkoumávání jeskyní nebo bojových akcích.

(Lengyel 2016, s. 25-29)

8 Komiksové festivaly

V Česku i na Slovensku probíhá spousta festivalů zaměřených na komiksy či s komiksy spojenými.

8.1 FRAME Prague Comic Art Festival

Jedná se o dvoudenní festival, kde se prezentují současní autoři a dává prostor samo vydavatelům. Smyslem festivalu je spojovat místní i globální komunitu spisovatelů, nakladatelů a čtenářů, vytvářet nové mezinárodní projekty spolupráce a prezentovat současný komiks. Součástí festivalu jsou vzdělávací přednášky a panelové diskuze s domácími i zahraničními hosty, výstavy, prezentace nových publikací, workshopy s profesionály, živá kresba a v neposlední řadě komiksový trh.

Tento festival se pořádá každý rok na podzim a vstup na něj je zcela zdarma. Pravidelně na něm lze potkat i zahraniční autory, nakladatele a navázat tak spoustu nové spolupráce. Mají také profily na sociálních sítích jako jsou Instagram nebo Facebook, kde dávají příspěvky také o různých jiných akcích spojených s komiksem.

(Frame 2023)

8.2 Comic con Prague

Jde o poměrně nový festival, ale jde o největší festival v Čechách. Třídenní festival popkultury. Na festivalu lze najít i mnoho dalšího než jen komiksy ale i filmy a seriály. Pro pořádání tohoto festivalu vznikl Comic-noc Prague s.r.o. založená Václavem Pravdou, bylo nutné založit tuto společnost, aby festival zde mohl vzniknout a být pořádán.

Comic-noc Prague tvoří dohromady západní styl conů, potkáte zde spousty slavných osobností a firem, a východní styl conů kde je program hlavně pro fanoušky. Nabízí vše z těchto dvou stylů dohromady a tím je jedinečný. Každoročně ho navštíví až desítky tisíc fanoušků.

(Comic-noc Prague 2023)

8.3 Animefest

Květnový festival částečně nepasuje do modelu komiksových festivalů. Vznikl roku 2004. Jedná se o setkání fanoušků anime a mangy. Teprve ale až v roce 2012 až do současnosti (ročník 2020 neproběhl z důvodů pandemie koronaviru) se do programu zapojil i obsah spojený s komiksy v podobě přednášek. Také se každý rok zde křtí sborník *Vějíř* nakladatelství *Crew*. Samotný festival má velké zaměření, které obsahuje více než komiksy. Nalezneme zde japonskou popkulturu, její historii či samotnou popkulturu obecně. Nakladatelství *Crew* zde každoročně má svůj stánek a lze zakoupit veškeré komiksy a mangy vydané či přeložené pod jejich jménem. Každý rok je v programu i křest komiksového sborníku *Vějíř* nebo panel s novinkami nakladatelství *crew*. Festival má ale mnohem větší zaměření než jen japonskou popkulturu ale také historii a kulturu celkově. Je zde i možnost koupení japonských komiksů pro dospělé, které na internetovém trhu nejsou k dostání.

(Animefest 2023)

9 Komiksové ceny

9.1 Zlatá stuha

Předávání cen pořádané každý rok tvůrcům dětských knih a knih pro mládež. Tato cena se předává už dvacet let V porotě je spousta významných tvůrců, spisovatelů a umělců. Mezi všemi těmito tituly se ale pravidelně objevují i komiksy. Podporuje vztah mládeže a dětí ke knihám za pomoci dalších programů. Dále organizuje výstavu těch nejlepších z kandidátů. Na svých webových stránkách dávají veškeré informace o aktualitách. Probíhá s nimi i spolupráce v knihovnách a školách. Úplně první předávání

proběhlo v roce 1993, mezi kandidáty byli Iva Procházková, Vladimír Hulpach či Gabriel Filčík. Cenu vyhlašuje IBBY.

(Zlatá stuha 2014)

9.2 Muriel

Cílem ceny Muriel je pravidelně oceňovat nejlepší komiksová díla uplynulého roku. Cenu uděluje Česká akademie komiksu z.s. udělují se každoročně, vždy v prvním čtvrtletí následujícího roku. Cena se uděluje pouze komiksům publikovaným v knihách, časopisech nebo na internetu jež byli vydány v předchozím roce. Uzávěrka je vždy 31. prosince daného roku. Oficiální trofej je soška samotné Muriel.

V roce 2011 soutěž obsahovala 11 kategorií. **Nejlepší scénář, nejlepší kresba, nejlepší česká komiks, nejlepší zahraniční komiks, nejlepší krátký příběh, nejlepší překlad, nejlepší propagace, nejlepší lettering, nejlepší česká komiksový strip, síň slávy a čestná cena Muriel.** Po roce 2018 přibyli další dvě kategorie už pod vedením české komiksové akademie, a to nejlepší studentský komiks a nejlepší komiks pro děti.

(O Muriel)

10 Komiksově soutěže

10.1 Arnal

Soutěž nesoucí název komiksu Káji Saudka, vytvořenou pro veřejnost V roce 2011 a 2015 tuto soutěž vyhlašoval KomiksFest! S pražským studiem DRAWect. Tématem všech tří soutěží bylo stvoření vašeho vlastního hrdiny. V roce 2011 to byl hrdina, v roce 2012 to byla hrdinka a v roce 2013 a 2014 bylo zadání čistě obecné na vytvoření komiksu. V roce 2015 bylo zadání vytvořit dětského hrdinu či hrdinku. V roce 2017 už bylo možné si veškeré práce prohlédnout online, do té doby byli pouze v tištěném katalogu.

Výherci též obdrží sošku s podobou Saudkova Arnala. Bohužel ročník 2015 byl poslední z důvodů kompletního ukončení festival KomikFest!

(Arnal 2016)

10.2 V bublinách

Veřejná soutěž kreslených filmů pořádaná Polským institutem v Praze v roce 2016 *Henryk v bublinách*. Cílem soutěže bylo vytvořit kreslený komiks inspirovaný Henrykem Sienkiewiczem, který má 2-4 strany. První až třetí místo bylo oceněno penězi, porota ve složení Martin Foret, Pavel Kořínek, Lucie Lomová a Tomáš Prokůpek. Vítězkou se stala Ester Kuchynková a dílo bylo vydáno v katalogu, který byl k dispozici na vernisáži. V roce 2018 ústav pokračoval ve společné česko-polské soutěži *Společně v bublinách*, která byla pořádána ve spolupráci s Českým centrem ve Varšavě. Smyslem soutěže bylo, aby si čeští účastníci vybrali konkrétní téma z polské historie a naopak. V české porotě zasedli Petr Blažek, Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek, v polské Maciej Ruczaj a Laura Trebel Gniazdowska. Vyhrála Kateřina Čupová. Katalog výstavy je k dispozici online.

(Henryk v bublinách 2016)

10.3 Vykoumej komiks

Jde o soutěž s velkým počtem soutěžících z pražských škol. Od roku 2012 ji vyhláší dům dětí a mládeže na Praze 2. Jako porotce si vždy vyberou známého umělce komiksové scény. Zadání soutěže je naprosto otevřené a komiks může být, jakkoliv vytvoření a naprosto o čemkoliv. Ceny bývají v podobě knížek či jiných hmotných cen. Vítězné práce se dostanou na místní výstavu v domě dětí a mládeže a mají možnost účasti na workshopu s porotcem daného ročníku. Děti jsou rozděleny do kategorií podle jejich věku. Na pozici porotce se vystřídalí tito umělci: Michal „Nikkriin“ Menšík, Matěj Lipavský, Jakub Plachý, Toy_Box, Jan Bažant, Dan Černý, Štěpánka Jislová, Kateřina Čupová a Kristýna Plíhalová. (do roku 2020). Veškeré vítězné práce jsou k dohledání na Facebooku domu dětí a mládeže Praha 2.

(Vykoumej komiks DDM Praha 2 2020)

11 Výběr tématu

Téma pro svojí bakalářskou práci jsem si vybrala na základě svých vlastních zájmů a zaměření směru mojí tvorby. Můj hlavní směr je žánr fantasy. Celkový styl mojí tvorby tvoří prvky japonské mangy a vlastní stylizace. Vytvoření vlastního komiksu a příběhů bylo vždy na mém listu věcí, které bych v životě chtěla udělat.

Dalším důvodem byla moje velmi kladná zkušenost s hraním Dungeons and Dragons jakožto hráč i vypravěč. Po prostudování pravidel a možností této hry mě celý herní svět naprosto pohltit.

Vytvořit si námět bylo poněkud lehké díky poznámkám z našich her, které byli značně rozsáhlé. K postavám a jejich příběhům jsem si vytvořila velmi silné pouto a vytvořit si celý námět nebylo nijak těžké.

12 inspirační zdroje

12.1 Hunter Severn Bonyun

Mojí největší inspirací je umělkyně v internetovém prostředí známá také jako @Deerlordhunter je Kanadská ilustrátorka a autorka několika obálek komiksů *Critical Role: Vox Machina Origins*. Také je ale autorkou komiksů *Critical Role: The Mighty Nine Origins*, dílů *Jester Lavorre* a *Mollymauk Tealeaf*. Často pracuje společně se Stephanem McGowanem jako duo *Twofancyowls*. Zároveň pracuje pro studio *Fancy owl*.

Její tvorba je zaměřená především na fantasy světy a samotné dungeons and dragons. Používá dosti lineární způsob tvorby podobný stylu, kterého se snažím sama dosáhnout, a proto je mi velkou inspirací.

(Fancy owl studio 2020)



Obr. č.30-32: Earth death, Erstwhile, The mighty nine

12.2 Rebecca Rea Sugar

Autorka světové známého animovaného seriálu Steven Universe a Steven Universe future. Výtvarnice, zkladatelka a režisérka. Režirovala i svůj vlastní animovaný film Steven universe: the movie. Spoustu jejich fanoušků zná její tvorbu už Adventure time. Spolupracovala také na story boards pro film Hotel Transylvánia.

Získala spousty ocenění za její tvorbu a spousty nominací jako na cenu Primetime Emmy Award a Annie Awards. Dostala se i do žebříčku 30 pod 30 v roce 2012.

Styl používaný ve Steven Universe je zařaditelný do kategorie stylu CalArts style. Jde o styl často používaný v animovaných seriálech, (městečko záhad, Star proti silám zla.) Jde o styl, který se především vyučuje pro animaci na California institute on arts. I když tento styl má stejný základ, každý autor mu dá svoji osobitost.

Jednoduchost a barevnost mi byli velkou inspirací při tvorbě a celý dojem jaký vytváří Steven Universe jsem chtěla přenést i do své práce.

(Rebecca Sugar 2021)



Obr. č.33-34: panel story board Steven Universe a konečný záběr posledního dílu



Obr. č.35-36: záběry ze Steven Universe

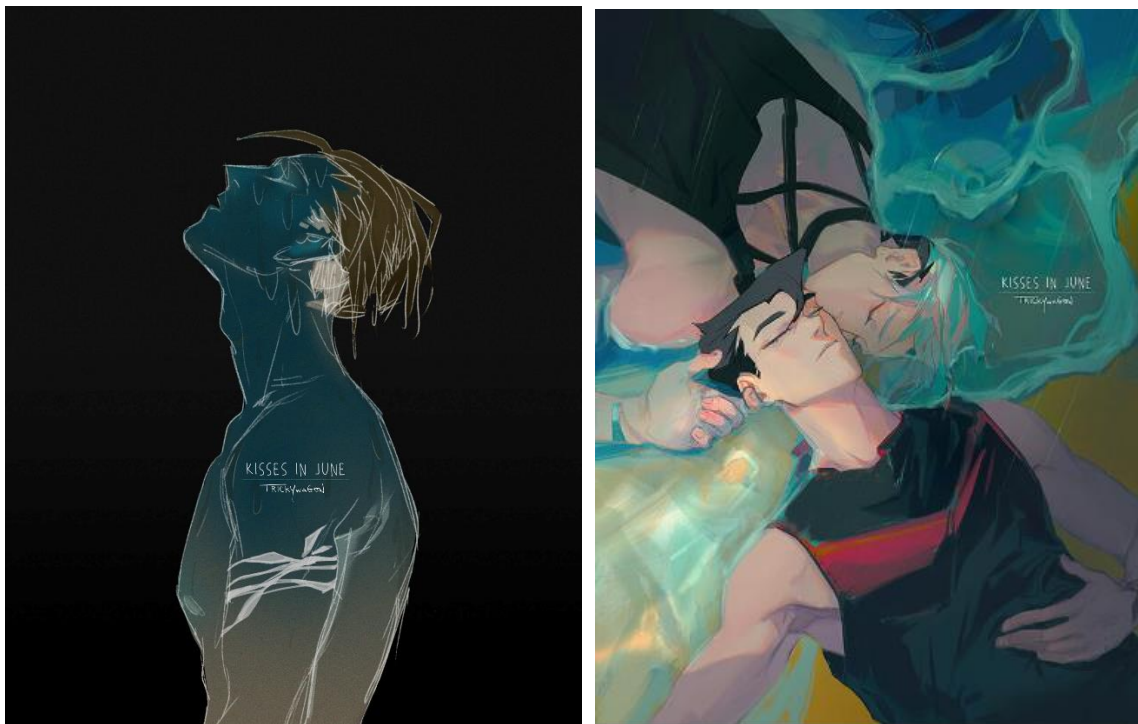
12.3 Tricky Wagon

Umělkyně na volné noze původem z Anglie. Na plný úvazek tvoří ilustrace a prodává je online pro své fanoušky. I když nikdy nestudovala uměleckou školu a celé její umělecké vzdělání tvoří pouze roční kurz, její kariéra je velmi úspěšná.

Každý rok vydává Zine svých kreseb a skic za celý rok, je možné je zakoupit na jejím e-shopu. V posledních letech ze svého zájmu vytvořila svůj stabilní příjem a mohla tak opustit práci sekretářky. Před několika měsíci oznámila vydávání svého webového komiksu *Kisses in June*.

Stylizace postav a jejich anatomie mě velmi oslovila a celkové vystupování autorky je přívětivé a když jsem měla možnost si přečíst první kapitolu jejího komiksu, dalo mi to inspiraci k tvorbě.

(Instagram 2023)



Obr.č.37-38: návrhy obálek ke komiksu *Kisses in June* 2023

12.4 Vivienne Maree Medrano

Americká animátorka, ilustrátorka, komiksová tvůrkyně a dabérka. Na internetu vystupuje pod přezdívkou VivzziePop. Proslavila se díky svým animovaným seriálům, které vymyslela už na střední škole, *Hazbin hotel* a *Helluva boss*.

Hazbin hotel má pouze první pilotní díl, zatím co *Helluva boss* už má za sebou celou první sérii a pokračuje stále dál. Lze ho najít na platformě youtube. Můžeme zde najít spoustu známých osobností, které dabují jednotlivé postavy. Patří mezi ně Alex brightman, známý též jako hlavní herec v muzikálu Beetlejuice, Brandon Rogers či Michael Kovach.

Jako inspiraci jsem si Vivzzie vybrala pro její použití barev u postav a sladění s jednotlivým pozadím, které se v seriálu objevuje. Pro svoji práci jsem se pokusila použít podobné ladění barev.



Obr.č.39-40: Ukázka – Helluva boss



obr.č.41: Ukázka – Hazbin hotel

13 Příběh

Hlavní děj se odehrává ve smyšleném světě Peccatum v nejmenovaném městě (vytvořené podle pravidel Dungeons and Dragons edice 5e). Veškeré kapitoly a celkový příběh jsou vytvořené za pomoci takzvaného hraní rolí, kdy každý hraje za postavu a říká

a dělá co by řekla a udělala daná postava. Všechny momenty jsem si postupem času zaznamenala a rozhodla se, že vytvořím komiks.

Celý tento plán na vytvoření komiksového sešitu byl dlouhodobý plán a pro zakončení bakalářského studia naprosto vítaný.

V mém příběhu vystupují dvě hlavní postavy, Valmeros Salemon – fialový tiefling, který náhodou cestuje městem a Anti – trochu bláznivý gigolo pracující v lokálním podniku. Hlavní děj vypráví o jejich seznámení a různých příhodách, které spolu prožili až přes vývoj vzájemného milostného vztahu. V příběhu se objevuje i několik vedlejších postav v podobě Valmerosovi rodiny či Antiho nadřízených a kolegů. Objevují se zde prvky LGBTQ+ a upozorňují na aktuální téma s tímto spojené. Valmeros Salemon je transsexuální muž a Anti je nepohlavní stvoření, které může měnit za pomoci shiftování.

14 Proces tvorby

14.1 Design postav

14.1.1 Valmeros Salemon

Prvotní záměr pro vytvoření designu Valmerose byl jeho mladší bratr Darelor, za kterého hraji ve hře Dungeons and Dragons. První návrh byl velmi komplikovaný a složitý jak jednotlivými detaily, tak samotnou pestrou barevností.

Postupem času a neustále znovu kreslení samotného Valmerose vznikl konečný design a jeho kresba se ustálila. Fialová barva jeho kůže a vlasů koresponduje s ostatními barvami a tvoří souzvuk sousedních barev. Jeho povahové rysy se odráží i v jeho designu, je velmi pohodový a často sportuje a cestuje. Proto jeho design obsahuje volné ležerní oblečení.



Obr.č.42-43: První skici Valmerose



Obr. č.44: Konečný design Valmerose

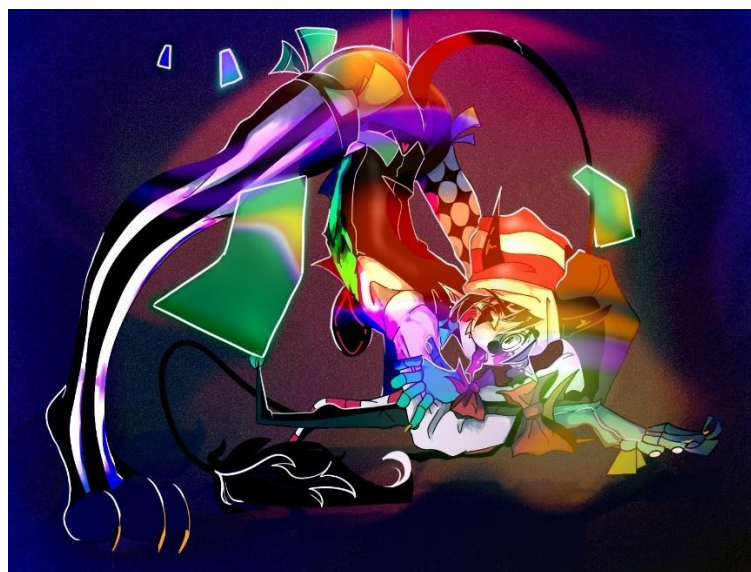
14.1.2 Anti

Antiho vytvoření původně mělo záměr vytvořit charakter odrážející samotnou autorku. Jeho autorkou je Barbora Počekajlová a s jejím souhlasem mohu postavu Antiho použít pro svůj komiks. Postupem času ale dostal vlastní osobnost a stal se tak vytvořeným charakterem s vlastní minulostí a příběhem.

V rámci jeho povolání a stylu oblékání mu byl vytvořen klaunský vzhled a tomu byli přizpůsobeny i barvy jeho oděvu. Jsou velmi pestré a kontrast mezi nimi je velmi silný, v ittenově kruhu jde o komplementární kontrast. Jedná se o nebinární postavu, jeho vzhled je tedy feminní a maskulinní zároveň.



Obr.č.45: Anti skici



Obr. 46: Anti design

14.2 Scénář

Veškeré scény, které jsem vybrala pro napsání scénáře jsou z dříve odehraných her. Vybrala jsem pouze některé kvůli jejich velkému množství. Srovnala jsem si je chronologicky od samotného seznámení přes upevnění vztahů až k samotnému konci kdy se vše vyvrcholí. Udělala jsem si vizualizaci jednotlivých scén, poskládala jsem se do jednotlivých vinět, k tomu mi pomohlo si znovu přečíst poznámky z našich her. Vytvořila jsem tak skici celých stran a doplnila jsem si je textem a jednotlivými poznámkami co kde upravit či otočit.



Obr.č.47-48: první skici komiksu

14.3 Stylizace

Jako každý tvůrce i já mám svou vlastní stylizaci. Styl si každý tvoříme postupně během naší tvorby. Často nás ovlivňují i styly ostatních tvůrců, kteří nám jsou inspirací. Takový styl podle knihy Toy_Box (2019) je velmi zjednodušující. Svojí prací tvoříme svůj osobitý styl, vystupuje tak naše jedinečnost a nejen to.

(Toy_Box 2019, s.168)

Pro začátek jsem si vytvořila palety barev pro jednotlivé postavy. Pro linie jsem si místo tradiční černé vybrala velmi tmavě modrou (1f194f), dodává komiksu více barvy a celková pestrobarevnost komiksu je tímto zachována.

Pro stínování jsme použila vlastní styl stínu s tvrdým okrajem. Stín nemá pozvolný přechod, ale je ustáleným tvarem.

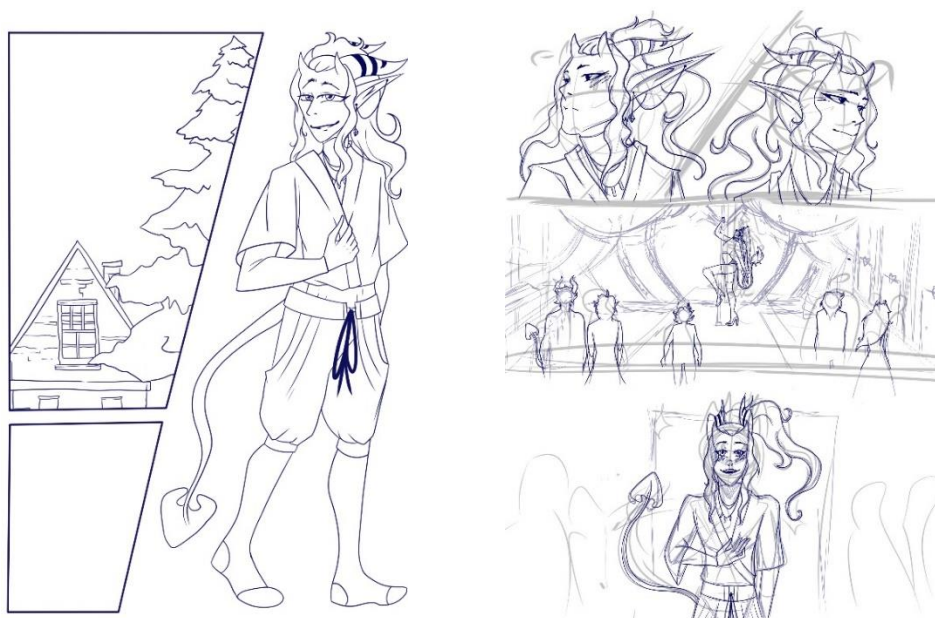


Obr. č.49-50: Palety barev pro postavy

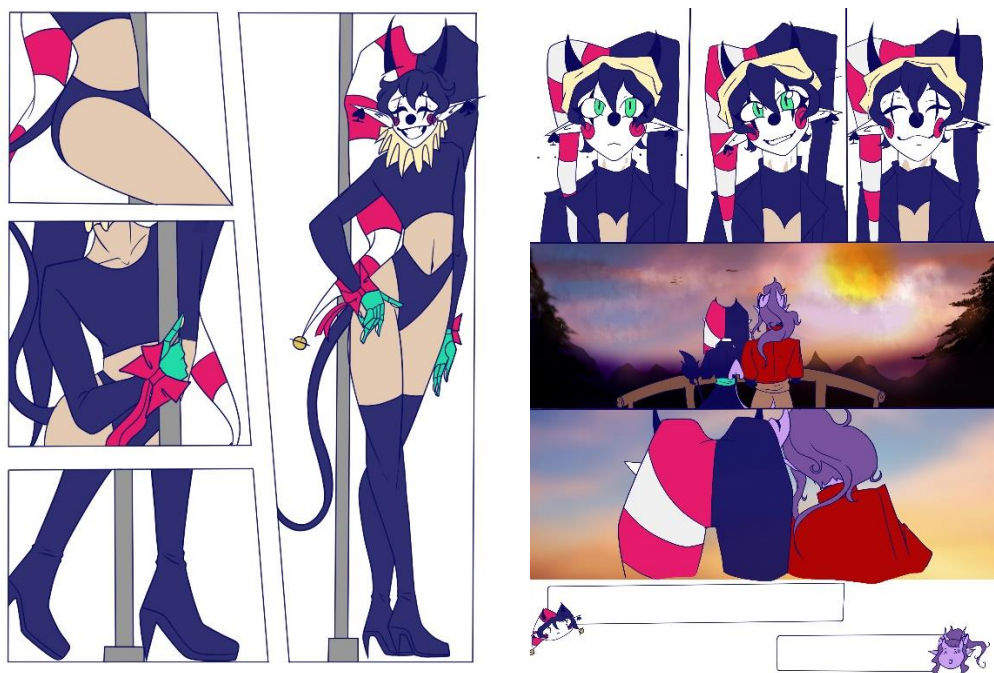
14.4 Digitální zpracování

Komiks jsem se rozhodla tvořit digitální formou, a proto jsem veškeré skici přetvořila nebo už tvořila v počítači za pomoci programu Pant tool sai 2, ve kterém jsem následně provedla veškeré úkony a práce.

Paint tool sai 2 je placený program je dostupný ke stažení na internetu a umožňuje kreslit na počítači. Je uzpůsobený hlavně pro digitální kresbu. Jde o rastrový software dostupný jak pro windows tak pro ios. Vznikl už v roce 2003 a do dnešních dní je stále velmi používaným programem společně s dalšími programy jako je Procreate nebo Clip studio.



Obr. č.51-52: linie



Obr. č.53-54: přidání barev (pozadí a stínů)

Docílení černých ploch bez černé jsem využila tmavě modrou použitou v liniích s 90% krytí. Plocha tak stále zůstala tmavá a linie a stíny v ní jsou stále viditelné. Pro jednoduchost práce jsem zvolila i nejvíce běžný formát a to A4. skici na papír se pak lépe přenášeli do počítače a následný tisk nebude nijak velkou překážkou.

14.5 Přední strana

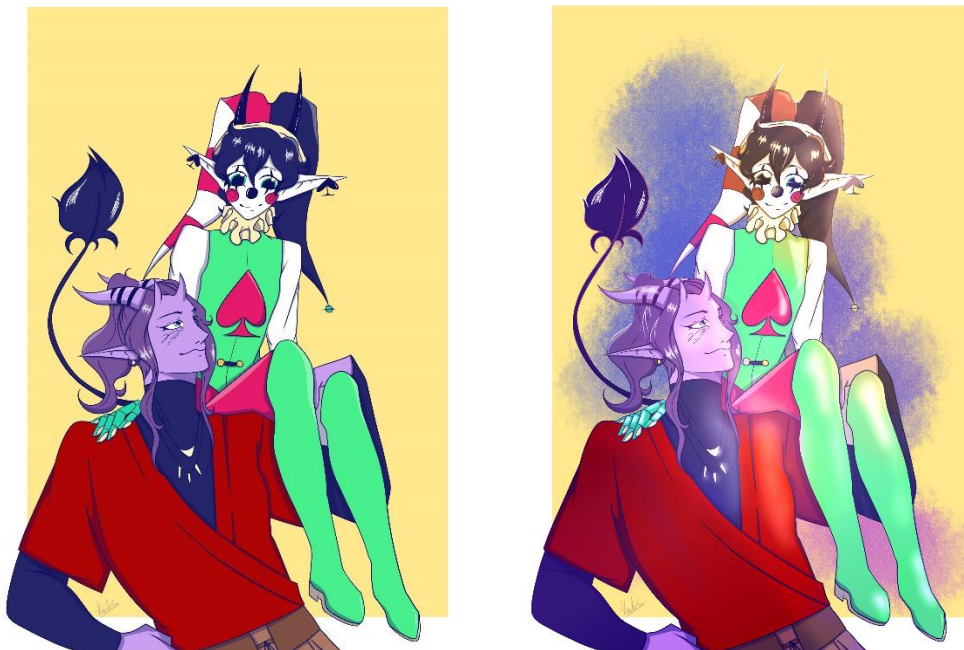
Pro obálku jsem vybrala jednoduché pozadí v podobě barevného obdélníku s barevným šumem. Póza obou postav vyjadřuje, jaký vztah mezi sebou mají. Nechtěla jsem, aby obálka prozradila mnoho, a proto je velmi jednoduše řešená.



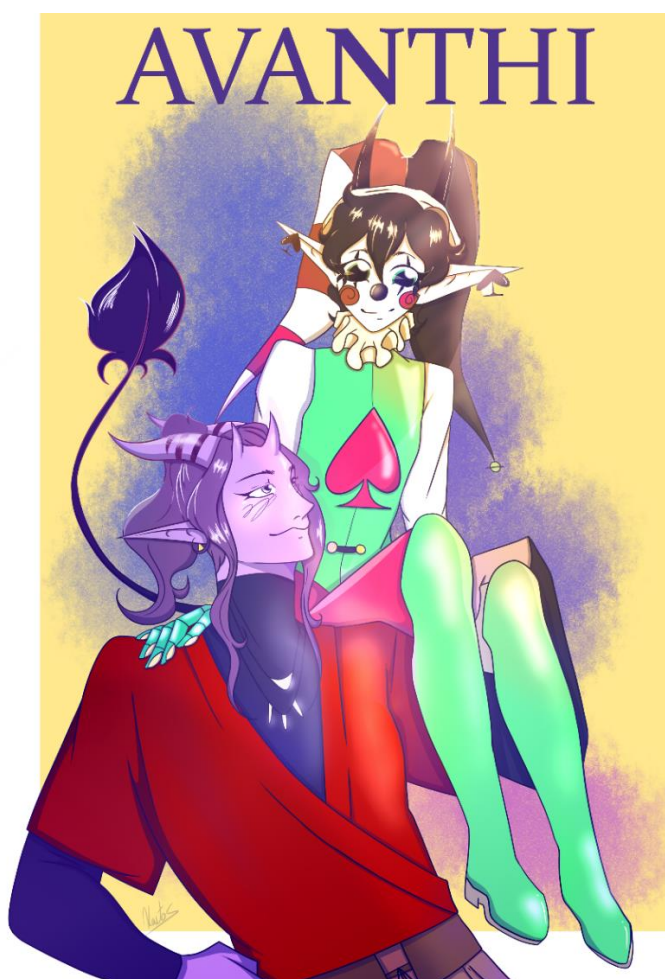
Obr. č.55-56: skica a linie



Obr. č.57-58: barvy a stíny



Obr.č.59-60: přidaná barva pozadí a efekty



Obr.č.61: Konečná podoba přední strany

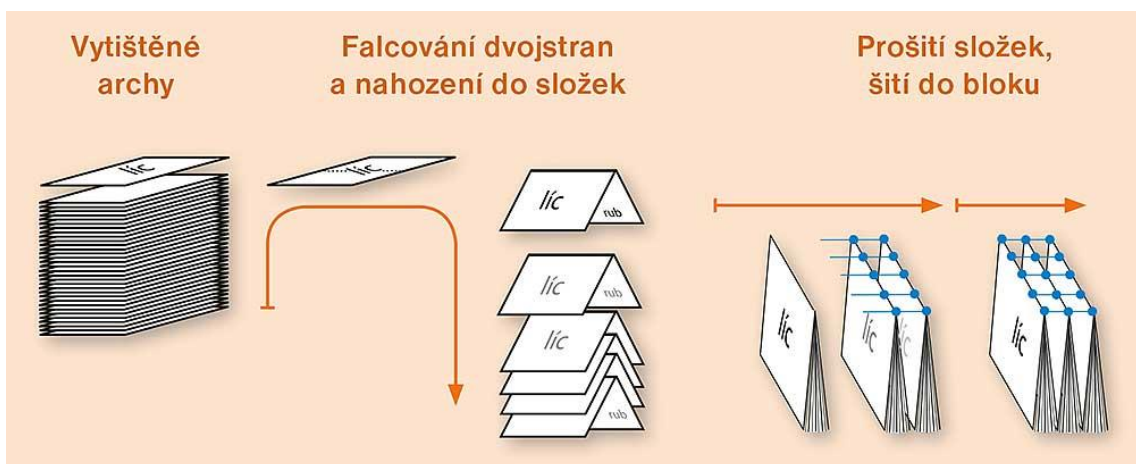
14.6 Technika

Veškeré digitální zpracování jsem vytvořila za pomoci programů Paint tool sai 2, Adobe Photoshop a Adobe indesign. Vše jsem tvořila za pomoci grafického tabletu značky Wacom, model Cintique 16.

15 Tisk

15.1 Vazba

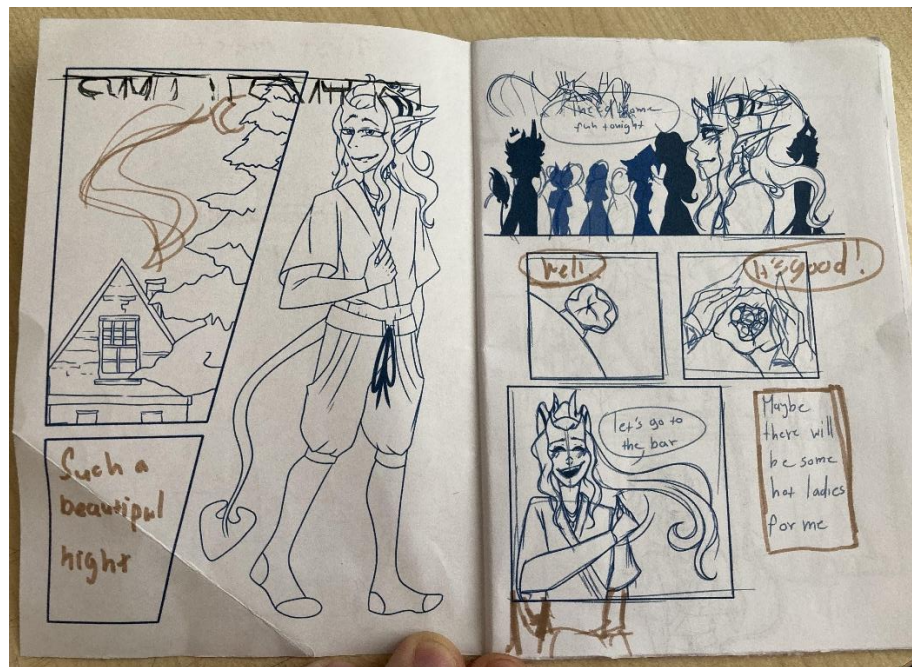
Jelikož jde o komiks ne o tak velkém rozsahu zvolila jsem vazbu V4, díky tomu pro mě bylo o mnohé jednodušší rozmístění jednotlivých stran pro tisk. Veškeré podklady jsem si připravila v programu Adobe Indesign.



Obr.č.62: Vazba V4



Obr.č.63: Maketa s úpravami



Obr.č.64: Maketa s úpravami

15.2 Font

Pro text na přední stránce jsem zvolila font Constantia. Pro veškeré promluvy bylo obtížné vybrat font vhodný do vizuálu. Bezpatkové písmo bylo velmi uhlazené, písmo s patkami už velmi nevhodné celkově. Proto jsem se rozhodla veškeré text uvnitř komiksu napsat vlastní rukou.



Obr.č.65: tisk

Závěr

Cílem mé práce bylo prozkoumat historii komiksu minulého století na našem území až po vývoj do současné podoby. V rámci práce jsem se zaměřila na určité milníky historie, a i jednotlivá desetiletí.

Na základě mé rešerše jsem došla k závěru, že komiks na našem území prošel přes spousty překážek a dostal se do naší kultury. Od karikatur, přes publikaci v novinách až k rozvoji komiksového průmyslu. Nabídl zábavu a únik od každodenních starostí. I dnes je komiks stále velmi oblíbený i celosvětově, díky jeho univerzálnímu charakteru a jak dokáže vyprávět všechny možné příběhy velmi poutavým způsobem. V jeho rozvoji hrálo velkou roli osvobození od režimu a následně nástup nových technologií.

Dá se říci, že komiks je jedna z nejzábavnějších a nejvíce ikonických forem umění a jeho historie je velmi pestrá jak už v Čechách ale i po celém světě. Škála jeho čtenářů je pestrá od nejmenších až po dospělé. Jeho možnosti jsou neomezené a má stále co nabídnout jak autorům, tak čtenářům.

Tvorba samotného komiksu je velmi fascinujícím procesem a je k ní potřeba spoustu kreativity a uměleckého talentu. Během procesu tvorby se autor rozhoduje o spoustě prvcích, která komiks tvoří, jakožto příběh, barevnost, styl kresby, rozložení jednotlivých vinět a mnoho dalších

Vytvořit komiks je velmi těžký ale kreativní proces, vyžaduje spoustu trpělivosti a technických znalostí. Pokud ale autor je vytrvalý, konečný výsledek stojí za to. Komiks si může najít široké publikum a inspirovat tak další umělce.

Internetové zdroje

2023 [cit. 09.04.2023]. Dostupné z: <https://www.vam.ac.uk/articles/a-brief-history-of-webtoons>

Animefest. *Animefest* [online]. Copyright© 2023 Brněňští otaku [cit. 7.4.2023]. Dostupné z: <https://www.animefest.cz/>

Arnal [online]. [cit. 8. 4. 2023]. Dostupné z archivu 28. 8. 2016: <https://web.archive.org/web/20160428162959/http://www.superhrdina.com/>

AOKI, Deb. Interview with manga artist Tite Kubo. In: Live about dotcom [online] 8.1.2018 [cit. 7.4.2023] <http://www.liveabout.com/interview-tite-kubo-2282834>

DUDEK, Dalibor. Komiks - 1. díl – Co je komiks. In: *Čtenářská gramotnost a projektové vyučování* [online]. 24.9.2010 [cit. 7.4.2023]. Dostupné z: <http://www.ctenarska-gramotnost.cz/medialni-vychova/mv-casopisy/komiks-1>

Fancy owl studio. Hunter [online]. [cit. 9.4.2023] Dostupné z: <https://www.fancyowl.com/hunter>

Henryk v bublinách [online]. Praha: MAKE*detail, 2016 [cit. 8. 4. 2023]. Dostupné z: https://issuu.com/polskyinstitutvpraze/docs/henryk_v_bublinach_katalog_issuu

Instagram. trickywagon [online]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/trickywagon/?hl=cs>

Kakofonia.about [online] [cit.7.4.2023] In: <http://www.kakofonia.com/about>

O festivalu. Frame [online]. [cit. 7. 4. 2023]. Dostupné z: <https://framefestival.cz/ofestivalu/>

O Muriel – komiksová cena Muriel. Výroční komiksově ceny Muriel [online]. [cit.8.4.2023] Dostupné z: <https://muriel.cz/o-muriel/>

O Nás – Comic-Con Prague 2023. *Comic-Con Prague 2023* [online]. Copyright ©2023 Comic [cit.7.4.2023]. Dostupné z: <https://www.comiccon.cz/about>

OSEMAN, Alice. Press kit. In: Alice Oseman [online] 2023 [cit. 7.4.2023] <https://aliceoseman.com/about/press-kit/>

Rebecca Sugar | Steven Universe Wiki | Fandom. [online]. [9.4.2023] Dostupné z: https://steven-universe.fandom.com/wiki/Rebecca_Sugar

Rosemary Valero-O’Connell | InkWell Management Literary Agency. InkWell Management Literary Agency [online]. Copyright © 2023 [cit. 09.04.2023]. Dostupné z: <https://inkwellmanagement.com/client/rosemary-valero-oconnell>

Spolu v bublinách [online]. Praha: Polský institut v Praze, 2018 [cit. 8. 4. 2023].

Dostupné z:

https://issuu.com/polskyinstitutvpraze/docs/spolu_v_bublinach_katalog_issuu

Technologie grafiky[online]. Copyright © [cit. 7.4.2023]. Dostupné z:

<https://www.sspu->

[opava.cz/static/UserFiles/File/_sablony/Technologie_grafiky_I/VY_32_INOVACE_A-02-14.pdf](https://www.sspu-opava.cz/static/UserFiles/File/_sablony/Technologie_grafiky_I/VY_32_INOVACE_A-02-14.pdf)

V&A · A Brief History Of Webtoons. *V&A · The Family Of Art, Design And Performance Museums* [online]. Copyright © Victoria and Albert Museum, London,

Vykoumej komiks. DDM Praha 2 [online]. 8. 4. 2022 [cit. 8. 4. 2023]. Dostupné z:

<https://www.ddm-ph2.cz/souteze/291-vykoumej-komiks>

Zlatá stuha – O ceně. 301 Moved Permanently [online]. Copyright © IBBY 2014 [cit. 09.04.2023]. Dostupné z: <http://www.zlatastuha.cz/cs>

Seznam použité literatury

CLAIR, René a Jaroslav TICHÝ. Comics. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1967,

FANTOVÁ, Jana, Radim KOPÁČ, Vojtěch ČEPELÁK a Helena DIESING. *Nový český komiks (2000-2012): New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012. ISBN 978-80-87546-06-2.

HELLER, Steven a Julius WIEDEMANN, ed. *100 illustrators*. Praha: Slovart, 2013. ISBN 978-3-8365-4975-2.

LENGYEL, Miroslav. Dračí doupe jako edukační prostředek ve středisku výchovné péče [online]. Brno, 2016 [cit. 2023-04-09]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/9i4c0e/>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce doc. Mgr. Radim Šíp, Ph.D.

MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha BB art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9. S. 9

PROKŮPEK, Tomáš, Pavel KOŘÍNEK, Martin FORET a Michal JAREŠ. Dějiny československého komiksu 20. století. Praha: Akropolis, 2014. ISBN 978-80-7470-061-3.

PROKŮPEK, Tomáš. Příběhy československého komiksu. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum pro studia komiksu Ústavu pro českou literaturu AV ČR, v.v.i., a Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, 2016. Studia komiksu. ISBN 978-80-244-5235-7.

Seznam obrázků

Obrázek 1: Němý komiks Otec a syn

Zdroj: CLAIR, René a Jaroslav TICHÝ. Comics. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1967, s. 92

Obrázek 2: Vinnetou

Zdroj: PROKŮPEK, Tomáš, Pavel KOŘÍNEK, Martin FORET a Michal JAREŠ. Dějiny československého komiksu 20. století. Praha: Akropolis, 2014. ISBN 978-80-7470-061-3. s. 454

Obrázek 3: Ohníček z roku 1966

Zdroj: PROKŮPEK, Tomáš. Příběhy československého komiksu. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum pro studia komiksu Ústavu pro českou literaturu AV ČR, v.v.i., a Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, 2016. Studia komiksu. ISBN 978-80-244-5235-7. s.390

Obrázek 4: Honza Hrom 1968

Zdroj: PROKŮPEK, Tomáš, Pavel KOŘÍNEK, Martin FORET a Michal JAREŠ. Dějiny československého komiksu 20. století. Praha: Akropolis, 2014. ISBN 978-80-7470-061-3. s.470

Obrázek 5: Muriel a Andělé, Mladý svět 1969

Zdroj: Zdroj: PROKŮPEK, Tomáš. Příběhy československého komiksu. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum pro studia komiksu Ústavu pro českou literaturu AV ČR, v.v.i., a Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, 2016. Studia komiksu. ISBN 978-80-244-5235-7. s.175

Obrázek 6: Obálky časopisu Kometa 1992

Zdroj: BEZDĚKOVÁ, Olga a Milan KREJČÍ. *Po stopách kreslených seriálů*. Praha: Volvox Globator, 2012. ISBN 978-80-7207-862-2. s.244

Obrázek 7: Aargh!

Zdroj: FANTOVÁ, Jana, Radim KOPÁČ, Vojtěch ČEPELÁK a Helena DIESING. *Nový český komiks (2000-2012): New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012. ISBN 978-80-87546-06-2.s. 10

Obrázek 8: BubbleGun 3

Zdroj: FANTOVÁ, Jana, Radim KOPÁČ, Vojtěch ČEPELÁK a Helena DIESING. *Nový český komiks (2000-2012): New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012. ISBN 978-80-87546-06-2.s.14

Obrázek 9: Volemanovy příhody

Zdroj: FANTOVÁ, Jana, Radim KOPÁČ, Vojtěch ČEPELÁK a Helena DIESING. *Nový český komiks (2000-2012): New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012. ISBN 978-80-87546-06-2.s.62

Obrázek 10: Hlavní stránka Webtoon

Zdroj: WEBTOON – Read Comics Online. [online]. [cit. 9.4.2023] Dostupné z: <https://www.webtoons.com/en/>

Obrázek 11: Ukázka – Lore Olympus

Zdroj:Lore olympus: WEBTOON. [online]. Copyright © WEBTOON ENTERTAINMENT Inc. [cit. 09.04.2023]. Dostupné z: https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/s3-episode-237/viewer?title_no=1320&episode_no=242

Obrázek 12: Ukázka – Castel swimmer

Zdroj: Castle Swimmer | WEBTOON. [online]. [cit. 9.4.2023] Dostupné z: https://www.webtoons.com/en/fantasy/castle-swimmer/list?title_no=1499

Obrázek 13: Bublina z komiksu Mickey mouse

Zdroj: CLAIR, René a Jaroslav TICHÝ. Comics. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy, 1967, s.91

Obrázek 14: Rozvržení archu Káji Saudka

Zdroj: PROKŮPEK, Tomáš. Příběhy československého komiksu. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci pro Centrum pro studia komiksu Ústavu pro českou literaturu AV ČR, v.v.i., a Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci, 2016. Studia komiksu. ISBN 978-80-244-5235-7.s.201

Obrázek 15: ittenův kruh

Zdroj: vlastní

Obrázek 16: Tajemství ostrova za prkennou ohradou 2009

Zdroj: FANTOVÁ, Jana, Radim KOPÁČ, Vojtěch ČEPELÁK a Helena DIESING. *Nový český komiks (2000-2012): New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012. ISBN 978-80-87546-06-2. s. 83

Obrázek 17: Dědečkové 2010

Zdroj: FANTOVÁ, Jana, Radim KOPÁČ, Vojtěch ČEPELÁK a Helena DIESING. *Nový český komiks (2000-2012): New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012. ISBN 978-80-87546-06-2.s.85

Obrázek 18: Oskar Ed 2003

Zdroj: FANTOVÁ, Jana, Radim KOPÁČ, Vojtěch ČEPELÁK a Helena DIESING. *Nový český komiks (2000-2012): New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012. ISBN 978-80-87546-06-2.s.125

Obrázek 19: Oskar Ed 2010

Zdroj: FANTOVÁ, Jana, Radim KOPÁČ, Vojtěch ČEPELÁK a Helena DIESING. *Nový český komiks (2000-2012): New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012. ISBN 978-80-87546-06-2. s.127

Obrázek 20: Vůně čarovných květů 2010

Zdroj: FANTOVÁ, Jana, Radim KOPÁČ, Vojtěch ČEPELÁK a Helena DIESING. *Nový český komiks (2000-2012): New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012. ISBN 978-80-87546-06-2.s.188

Obrázek 21: Mezitah 2022

Zdroj: Mezitah: Jádru pudla – Albert Maršík, Filip Zatloukal | KOSMAS.cz - vaše internetové knihkupectví. KOSMAS.cz - vaše internetové knihkupectví [online]. [9.4.2023] Dostupné z: <https://www.kosmas.cz/knihy/511103/mezitah-jadro-pudla/>

Obrázek 22: Mezitah 2022

Zdroj: Mezitah: Jádru pudla – Albert Maršík, Filip Zatloukal | KOSMAS.cz - vaše internetové knihkupectví. KOSMAS.cz - vaše internetové knihkupectví [online]. [9.4.2023] Dostupné z: <https://www.kosmas.cz/knihy/511103/mezitah-jadro-pudla/>

Obrázek 23: Srdcerváči 2 2022

Zdroj: SEMAN, Alice. Srdcerváči. 2. vydání. Přeložil Romana BIČÍKOVÁ. V Praze: Cooboo, 2022. ISBN 978-80-7661-407-9.

Obrázek 24: Srdcerváči 2 2022

Zdroj: SEMAN, Alice. Srdcerváči. 2. vydání. Přeložil Romana BIČÍKOVÁ. V Praze: Cooboo, 2022. ISBN 978-80-7661-407-9.

Obrázek 25: Bleach 2013

Zdroj: KUBO, Tite. Bleach. České vyd. [Praha]: Crew, 2013. Světové komiksy česky. ISBN 978-80-7449-181-8.

Obrázek 26: Kit kat limitovaná edice

Zdroj: Kakofonia.advertising[online] [cit.7.4.2023] In: <http://www.kakofonia.com/advertising>

Obrázek 27: osso rosso

Zdroj: Kakofonia.other [online] [cit.7.4.2023] In: <http://www.kakofonia.com/other>

Obrázek 28: Laura Deanová mě už zase nechala 2021

Zdroj: TAMAKI, Mariko. Laura Deanová mě už zase nechala. Ilustroval Rosemary VALERO-O'CONNELL, přeložil Lenka BUKOVSKÁ. V Praze: Paseka, 2021. ISBN 978-80-7637-182-8.

Obrázek 29: dungeons and dragons mapa

Zdroj: Inkarnate – Create Fantasy Maps Online. Inkarnate – Create Fantasy Maps Online [online]. [9.4.2023] Dostupné z: <https://inkarnate.com/#gallery>

Obrázek 30: Earth death

Zdroj: Fancy owl studio. Hunter [online]. [cit. 9.4.2023] Dostupné z: <https://www.fancyowl.com/hunter>

Obrázek 31: Erstwhile

Zdroj: Fancy owl studio. Hunter [online]. [cit. 9.4.2023] Dostupné z: <https://www.fancyowl.com/hunter>

Obrázek 32: The mighty nine

Zdroj: Fancy owl studio. Hunter [online]. [cit. 9.4.2023] Dostupné z: <https://www.fancyowl.com/hunter>

Obrázek 33: Panel story board Steven Universe

Zdroj: Rebecca Sugar | Steven Universe Wiki | Fandom. [online]. [9.4.2023] Dostupné z: https://steven-universe.fandom.com/wiki/Rebecca_Sugar

Obrázek 34: konečný záběr posledního dílu

Zdroj: Rebecca Sugar | Steven Universe Wiki | Fandom. [online]. [9.4.2023] Dostupné z: https://steven-universe.fandom.com/wiki/Rebecca_Sugar

Obrázek 35: záběry ze Steven Universe

Zdroj: Rebecca Sugar | Steven Universe Wiki | Fandom. [online]. [9.4.2023] Dostupné z: https://steven-universe.fandom.com/wiki/Rebecca_Sugar

Obrázek 36: záběry ze Steven Universe

Zdroj: Rebecca Sugar | Steven Universe Wiki | Fandom. [online]. [9.4.2023] Dostupné z: https://steven-universe.fandom.com/wiki/Rebecca_Sugar

Obrázek 37: návrhy obálek ke komiksu Kisses in June 2023

Zdroj: kisses in june. kisses in june [online]. Copyright © sush [cit. 10.04.2023].
Dostupné z: <https://kissesinjune.com/>

Obrázek 38: návrhy obálek ke komiksu Kisses in june 2023

Zdroj: kisses in june. kisses in june [online]. Copyright © sush [cit. 10.04.2023].
Dostupné z: <https://kissesinjune.com/>

Obrázek 39: ukázka – Helluva boss

Zdroj: Helluva Boss (TV Series 2019–) - Photo Gallery – IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 10.04.2023]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt10691770/mediaindex?page=4&ref_=tt_mv_close

Obrázek 40: ukázka – Helluva boss

Zdroj: Helluva Boss (TV Series 2019–) - Photo Gallery – IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 10.04.2023]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt10691770/mediaindex?page=4&ref_=tt_mv_close

Obrázek 41: ukázka – Hazbin hotel

Zdroj: Helluva Boss (TV Series 2019–) - Photo Gallery – IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 10.04.2023]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt10691770/mediaindex?page=4&ref_=tt_mv_close

Obrázek 42: první skici Valmerose

Zdroj: vlastní

Obrázek 43: první skici Valmerose

Zdroj: vlastní

Obrázek 44: konečný design Valmerose

Zdroj: vlastní

Obrázek 45: Anti skici

Zdroj: vlastní

Obrázek 46: Anti skici

Zdroj: vlastní

Obrázek 47: první skici komiksu

Zdroj: vlastní

Obrázek 48: první skici komiksu

Zdroj: vlastní

Obrázek 49: palety barev pro postavy

Zdroj: vlastní

Obrázek 50: palety barev pro postavy

Zdroj: vlastní

Obrázek 51: linie

Zdroj: vlastní

Obrázek 52: linie

Zdroj: vlastní

Obrázek 53: přidání barev (pozadí a stínů)

Zdroj: vlastní

Obrázek 54: přidání barev (pozadí a stínů)

Zdroj: vlastní

Obrázek 55: skica a linie

Zdroj: vlastní

Obrázek 56: skica a linie

Zdroj: vlastní

Obrázek 57: barvy a stíny

Zdroj: vlastní

Obrázek 58: barvy a stíny

Zdroj: vlastní

Obrázek 59: přidaná barva pozadí a efekty

Zdroj: vlastní

Obrázek 60: přidaná barva pozadí a efekty

Zdroj: vlastní

Obrázek 61: Konečná podoba přední strany

Zdroj: vlastní

Obrázek 62: vazba V4

Zdroj: Vazby knih: lepená V2, šitá V4 a V8 | TISKOVÝ EXPRESS. Jak vydat knihu | TISKOVÝ EXPRESS, vydáváme Vaše knihy! [online]. Dostupné z: <https://www.tiskovyexpress.cz/jak-vydat/jak-pripravit-knihu/vazby-knih-v1-v2-v4-v8/>

Obrázek 63: Maketa s úpravami

Zdroj: vlastní

Obrázek 64: Maketa s úpravami

Zdroj: vlastní

Obrázek 65: tisk obálky

Zdroj: vlastní