

Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta  
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

**Komiks - Strip - Experiment**  
Bakalářská práce

Autor: Daniel Souček  
Studijní program: B7507 Specializace v pedagogice  
Studijní obor: Grafická tvorba - multimédia  
Vedoucí práce: MgA. Petr Hůza

UNIVERZITA HRADEC KRÁLOVÉ

Pedagogická fakulta

Akademický rok: 2014/2015

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Daniel Souček**  
Osobní číslo: **P111029**  
Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**  
Studijní obor: **Grafická tvorba - multimédia**  
Název tématu: **Komiks - Strip - Experiment**  
Zadávající katedra: **Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby**

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

Vývoj komiksu od jeho předchůdců po současnou podobu. Výčet typů komiksu a různé způsoby jejich vytváření. Nejvýznamnější komiksoví autoři. Komiks jako východisko pro experiment v oblasti tisku s možností využití netradičních materiálů - plošná nebo prostorová grafika, grafická instalace, volná média.



Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Seznam odborné literatury:

- MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB /art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- KOŘÍNEK, Pavel a PROKÚPEK, Tomáš. Signály z neznáma: Český komiks 1922-2012. Řevnice: Arbor Vitae, 2012. ISBN 978-80-7467-012-1.
- KRUML, Milan. Comics: Stručné dějiny. Praha: Comics Centrum, 2007. ISBN 80-86839-12-5.
- BEATY, Bart. Unpopular culture: transforming the European comic book in the 1990s. Buffalo: University of Toronto Press, 2007. ISBN 08-020-9412-0.
- JUNG, Carl Gustav. Archetypy a nevědomí. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997. ISBN 80-85880-16-4.
- GRAVES, Robert. Řecké mýty. Praha: Odeon, 1982.

Vedoucí bakalářské práce:

**MgA. Petr Hůza**

Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Datum zadání bakalářské práce:

**8. listopadu 2012**

Termín odevzdání bakalářské práce:

**12. prosince 2014**

L.S.

Doc. PhDr. Pavel Vacek, Ph.D.  
děkan

Mgr. art. Mária Hromadová, ArtD.  
vedoucí katedry

V Hradci Králové dne 11. prosince 2014

### **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval (pod vedením vedoucího práce) samostatně a uvedl jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne

## Anotace

SOUČEK, Daniel. *Komiks – Strip – Experiment*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2014. 50 s. Bakalářská práce.

Historie světového komiksu obsahuje nepřehledné množství tvůrců a titulů, které není možné postihnout na několika desítkách stran textu. Autor proto zkoumá téma mýtu a podvědomých motivů v komiksovém vyprávění, jejich zobrazování a vliv na vývoj média.

Vztah moderního člověka se stává výchozím bodem praktické části bakalářské práce Daniela Součka. Autor zkouší převyprávět klasický řecký příběh o Prometheovi v kontextu smyšlené indiánské kultury. Rozebírá styčné prvky v příbězích obou civilizací a vliv primitivního umění na výtvarné řešení práce.

Klíčová slova: Komiks, mýtus, podvědomí, archetyp.

## Anotation

SOUČEK, Daniel. *Comic – Strip – Experiment*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2014. 50 pp Bachelor Degree Thesis

Considering the history of world comics being so vast and therefore hard to capture on few dozens of pages, author of this thesis decided to rather explore topic of myth and subconsciousness in comic's narration and visual presentation as well as the influence in further development of comic medium.

Relationship between modern men and myth becomes a starting point for practical part of Daniel Souček's Bachelor Degree Thesis. In his work author revisits the classical Greek story of Prometheus. And puts it in a context of fabricated Indian culture. He studies the storyline of both stories that are both situated in very different cultures and how tribal art influences the storytelling.

Keywords: Comic, Myth, Subconsciousness, Archetype.

# Obsah

Úvod	8
I. Historie komiksu	9
1.1 Omezení výběru	9
1.2 Termíny spjaté s vývojem média	9
1.3 Motiv snu a zcizující prvky v novinových stripech	10
1.4 Kořeny dobrodružného žánru a žánru fantasy	12
1.5 Motiv Cesty v Evropském komiksu	13
1.6 Přesahy fantastiky	17
1.7 Civilní příběhy - více než materiální záznam všedního života	22
II. Přípravné práce	27
2.1 Námět	27
2.2 Koncept	27
2.3 Inspirace	28
III. Tvorba komiksu	30
3.1 Skici	30
3.2 Námět	31
3.3 Narativ	31
3.4 Scénář, storyboard	32
3.5 Výtvarné zpracování, lettering	36
3.6 Instalace	38
IV. Historické a mytické kořeny scénáře	40
4.1 Tvorba fikčního světa	40
4.2 Řecké mýty	42
4.3 Symboly a archetypy	43
Závěr	45
Seznam Citované literatury	46
Seznam Použité literatury	47
Seznam Citovaných obrazů	48
Slovníček pojmů	50

## ÚVOD

Komiks nese status pokleslé zábavy. Se stejným označením se potýkal i film, který se v prvních letech své existence prezentoval formou pouťové atrakce. Avšak s nástupem zvukové projekce se přístup veřejnosti změnil a dnes by nikoho nenapadlo označit celé médium za pokleslé. Proto je paradoxní, že komiksově médium se s takovými nařčenými dodnes potýká.

Přesto si komiks vydobyl pevné místo v české společnosti. Rozšířil se do velkých knihkupectví. Dostává se mu široké publicity. Studenti výtvarných oborů uměleckých škol si jej vybírají jako téma semestrálních či závěrečných prací.

Definice podstaty média mohou znít krkolomně, například:

*„Komiks je, záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo estetického prožitku.“<sup>1</sup>*

Autor této formulace, Steve McCloud, hovoří o sekvenci obrazů, která splňuje dva požadavky: Nese informaci a je komponována v prostoru nikoli v čase, čímž se liší od animovaného filmu. Obě tato kritéria v sobě spojuje výraz *juxtapozice*.

Jednotlivé obrazy nazýváme *panely*. Samostatně ukazují vyhraněné výjevy. Když je komponujeme vedle sebe, vzniká mezi nimi významové pnutí, informace mezi dvěma krajnostmi, kterou si doplňuje divákovo vědomí. Komiks se proto stává uměním zkratky, která se vyjádřit jednoduchými prostředky co nejefektivněji.

Hlavní výhodou komiksu je bezprostřednost. Narozdíl od literatury si nemusí vypomáhat složitými popisy, postavy mohou jednat simultánně, čtenář okamžitě vidí akci a její následky. Zároveň si tvůrce může pohrát s rozvržením sekvence, zachycením rychlosti toku času a děje.

Na Katedře výtvarné kultury a textilní tvorby se zabývám tímto médiem od začátku svého studia. Oceňuji jeho narativní charakter. V rámci semestrálních cvičení jsem realizoval krátké komiksy *Na pastvinách* (2012) a *Mor* (2013). Bakalářskou prací na téma *Komiks, strip, experiment* chci zkoumat vztah mezi obrazovým vyprávěním a autorským textem.

Text je rozčleněný do pěti sekcí. *Úvod* definuje podstatu komiksového média. Následující *Historie komiksu* představí zkratkovitý vývoj komiksového média s důrazem na dobrodružný a fantaskní žánr, popřípadě na iracionální motivy v komiksových vyprávěních obecně. Třetí část *Přípravné práce* přiblíží, jak jsem řešil zadání. Další sekce *Tvorba komiksu* přiblíží proces realizace tohoto projektu a poslední *Historické a mytické kořeny scénáře* rozebírá konstrukci fikčního světa na základě existujících kultur a jejich písemných památkách.



# I. HISTORIE KOMIKSU

## 1.1 Omezení výběru

Když jsem si pročítal bakalářské práce z předchozích ročníků na totéž téma, narazil jsem opakovaně na pokus shrnout celou historii komiksu vyjmenováním několika zásadních jmen. Vzhledem ke stránkové dotaci bakalářských prací je nemožné postihnout vývoj média v celé jeho šíři. Jeden autor prezentovaný jako solitér nevypovídá o přístupu tvůrčí generace. Proto jsem svůj výběr omezil několika tématy, která se zároveň vyskytují ve scénáři komiksu, který tvoří základ mého komiksového projektu.

Ve středu zájmu stojí vývoj dobrodružného a fantasy žánru. Mimo ně budeme sledovat zobrazení témat jako mytologie, cestopis, sen, podvědomí či kolonizace.

## 1.2 Termíny spjaté s vývojem média

„Každá analýza komiksu musí začínat studiem použité formy, ve které je daný komiks publikován, uvádí ve své zatím prakticky ojedinělé studii věnované tomuto tématu belgický komiksový teoretik Pascal Lefèvre a poté představuje několik parametrů, na jejichž základě popisuje a rozlišuje šestici publikačních formátů (comic strip, comic book, manga magazine, european album, one shot, small press)“<sup>2</sup>

Na těchto termínech si v krátkosti naznačíme historický vývoj média, který nám pomůže s orientací v rozčlenění tohoto textu.

**Comic strip** (strip) je původní formou stojící u zrodu komiksu. Objevuje se výhradně jako příloha denního tisku (na počátku jen jako nedělní příloha). Vyvinul se z ilustrovaného vtípu, samotný název komiks – comic odkazuje k původu v kresleném humoru. Prvním takovým dílem se stal v USA roku 1895 *Yellow Kid* Richarda Feltona Outcalta, kde tvůrce rozvrhnul vyprávění do několika panelů a dialogy umisťoval do tzv. bublin. Strip zabíral prostor celé jedné strany, což je rozsah, který si novinové stripy udržely necelé půl století. Jejich popularita klesla spolu s nárůstem zájmu o superhrdinský komiks na přelomu 30. a 40. let 20. století, přesto se v menším rozsahu objevují jako součást denního tisku i v současnosti. Původně zabíraly celou jednu stranu, později se jejich podoba ustálila na třech panelech, které v novinách zabírají zanedbatelný prostor.

**Comic Book** (komiksový sešit) se objevil v druhé polovině 30. let v USA. Jedná se o periodikum s počtem cca třiceti stran, vycházející vycházející jako týdeník, čtrnáctideník či měsíčník. Každé číslo obsahuje jeden příběh seriálu zakončený cliffhangerem. Na přelomu 30. a 40. let tento formát ovládl žánr superhrdinských dobrodružství, ale zároveň se v něm publikují i jiné žánry – horory, kriminálky, fantasy, ad.

**Manga Magazine** (manga) používáme k označení japonské produkce komiksu středního proudu. Tradičně se publikuje pouze černobíle, formát je v porovnání s komiksovým sešitem poloviční. Její rozsah se pohybuje okolo stovaceti stran. Typickým znakem je kánon zobrazování vysokých štíhlých postav s velkýma očima vyvedené pevnou dekorativní linkou.

**European Album** (Album evropského formátu) je největším tradičním formátem, který má zpravidla rozměry 21 x 30 cm a 40-60 stran. Albem jinak nazýváme typ

knížního média určený k publikování sešitově či novinově publikovaných komiksů pohromadě, n' je rozšířený jak v Evropě, tak i v USA.

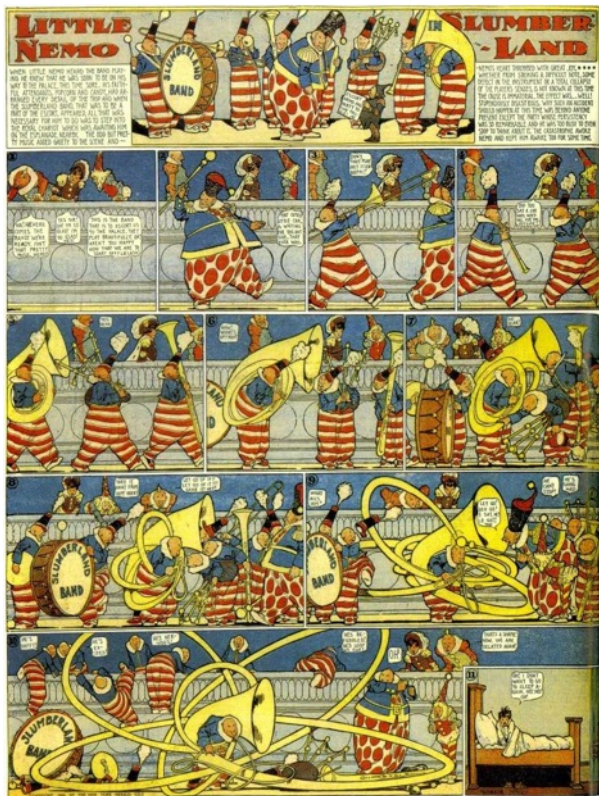
**One Shot** (jednorázovka) je termín používaný v USA pro komiks, který není součástí žádné série. Vypadá jako standardní komiksový sešit, počet stran může přesáhnout normu.

**Small Press** je širší pojem, který označuje nezávislé vydavatele publikující tituly v nízkém nákladu, často financované ze zdrojů autorů (což ale není podmínkou), popřípadě vydání určitého počtu publikací pro konkrétní zájemce. Nelze zde vypořádat jednotné produkční znaky. Škála publikací se může pohybovat od malých sešitových publikací formátu A5 v rozsahu několika stran, tištěných černobíle na nekvalitní papír až po výpravná, barevná velkoformátová alba. Nezávislé vydávání si neklade žádné meze.

### 1.3 Motiv snu a zcizující prvky v novinových stripech

Novinové stripy dominovaly komiksovou tvorbě až do poloviny 30. let. Tematicky vycházely ze sociálních problémů, které transformovaly do žánru grotesky. Někteří autoři se vůči tomuto trendu vymezili buď vytržením svých postav z civilního prostředí, popřípadě zařazením zcizujících prvků.

Roku 1905 začal Winsor McCay psát a kreslit pro New York Herald sérii *Little Nemo in Slumberland* (obr. 1). „Základní idea nového seriálu (...) byla jednoduchá. Král



Obr. 1 - Little Nemo in Slumberland

Morpheus chce odvést do Slumberlandu malého Nema jako kamaráda nahraní pro svou dceru. To se ovšem ukáže být dosti těžkým úkolem – Nemo může cestu absolvovat jen ve spánku a putování mu komplikují neuvěřitelné překážky a prapodivná dobrodružství. Navíc se na konci každého dílu ze spánku probudí...<sup>34</sup>

*Little Nemo in Slumberland* se od své dobové konkurence kromě zasazení do světa snů odlišoval důrazem na dramatickosti a za účelem působivosti na city rozvinul využití různých obrazových složek. Jeho autor do jednotlivých panelů rozfázoval například výjev přibližujícího se slona, což byl jev mezi dobovými novinovými stripy nevídaný. Tehdejší komiks si ještě neosvojil techniku filmového střihu. Veškeré panely se sestávaly z větších či menších celků, prostor byl zpravidla komponován horizontálně,

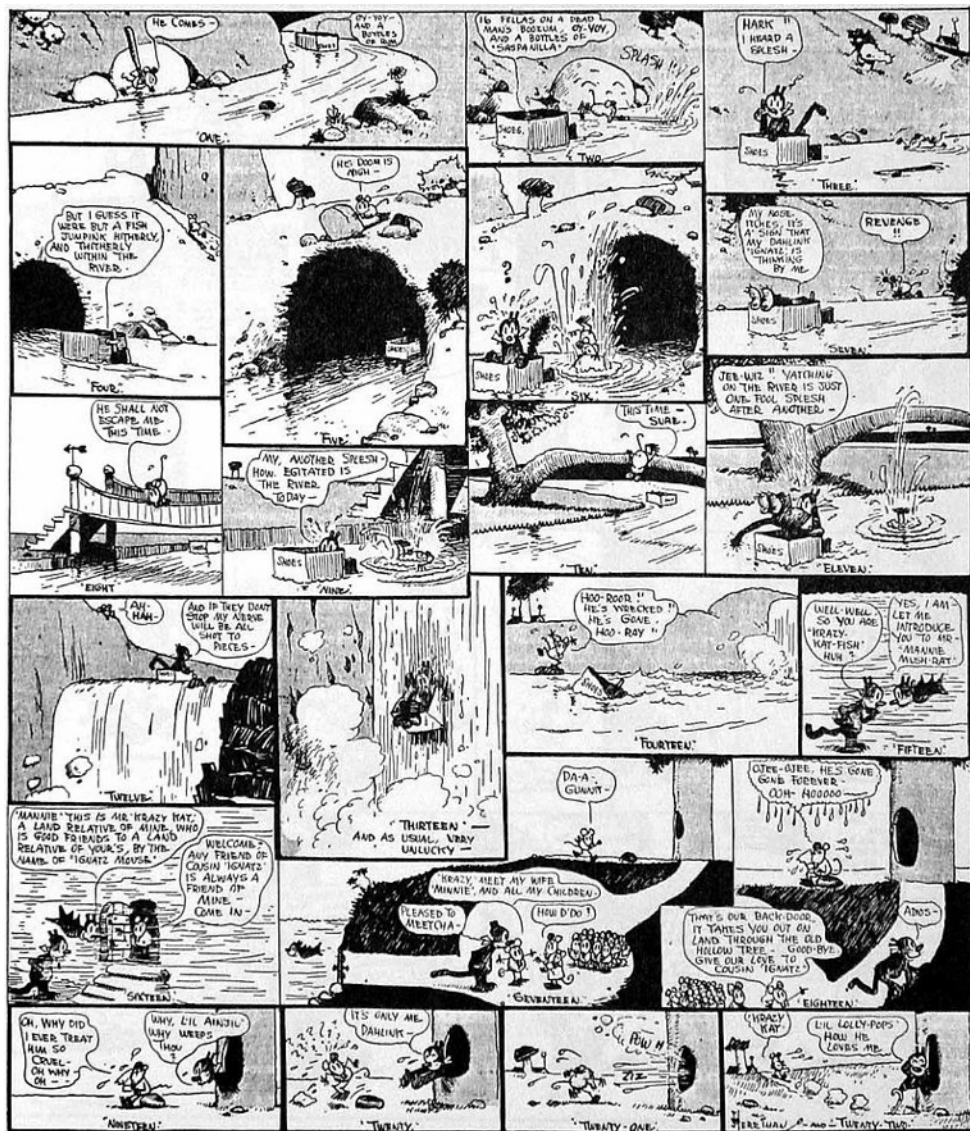
o zobrazení hloubky prostoru nemohla být řeč. A vůči takovým tendencím se Winsor

McCay vymezil. Dále zrušil pravidelnou mřížku juxtapozice panelů. Chápal stranu jako samostatné kompoziční řešení, které zapojuje malé celky jednotlivých panelů do harmonického velkého celku strany.

Z dramaturgického hlediska se zcela vyvaroval vtipu, aby upřednostnil dramatický prvek ohrožení protagonisty. Předznamenal tak základní pravidlo dobrodružného žánru, který si svou premiéru na komiksových stránkách odbyl o cca 23 let později.

McCayovo zobrazení snu pracuje s nelogickými spojeními civilních objektů, jejich naddimenzovanými rozměry či transformací, a porušením přírodních zákonů. I nevzdělaný čtenář by měl identifikovat v neznámém prostředí nástroje každodenní potřeby.

Téměř o dekádu mladší je novinový strip *Krazy Kat* (scénář a kresba George Herriman, 1913) (obr. 2), který demonstroval možnosti tvůrčí svobody. „Kočka Krazy



Obr. 2 - Krazy Kat

miluje myšáka Ignáce, buldok miluje kočku. Myšák hází kočce cihly na hlavu a buldok ho za to vsadí do vězení.<sup>4c</sup>

Zatímco Little Nemo se liší od dobové produkce námětem i zpracováním, Krazy Kat na první pohled nijak nevybočuje: Antropomorfní charaktery vyvedené v karikaturním stylu a opakující se dějový vzorec nezapřou inspiraci animovanou groteskou. Jeho jedinečnost tkví v zasazení vyprávění do nereálné krajiny, která prochází neustálou změnou, jakoby by ubíhala kolem postávajících postav.

#### 1.4 Kořeny dobrodružného žánru a žánru fantasy

Od roku 1928 začaly v USA vycházet stripy, které uvedly do komiksového média prvek napětí, postavené na heroických (archetypálních) příbězích, který byl zasazován mimo realitu všedního dne. Tyto populární žánry, mj. dobrodružný, fantasy či vědecko-fantastický, představují čtenáři formu úniku před materiálními sociálními problémy do idealizovaného světa.

Základní pravidla dobrodružného žánru si ukážeme na sérii *Tarzan*, vycházející od roku 1929. Ta představuje hrdinu vychovaného opicemi, bojujícího za práva džungle ve střetu s civilizací. Setkáváme se zde se dvěma žánrovými premisami: Hrdinou, který zastává vyšší spravedlnost než společenskou a exotickým prostředím, které představuje antipól industrializované společnosti, skutečnosti 20. let - glorifikované a zatracované zároveň.

Jako zástupce fantasy žánru si uvedeme strip *Prince Valiant* (obr. 3), vycházející od roku 1937, jehož autorem (scénář i kresba) byl Hal Foster. Zatímco většina dobových stripů byla produktem shora řízené výroby, kdy scénárista i kreslíř před-stavovali najatou pracovní sílu, *Prince Valiant* byl autorským projektem člověka, který se vzdal angažmá v kresbě *Tarzana*.

„Tematicky se Foster od počátku orientoval na artušovskou ságu, jeden z nejsilnějších evropských mýtů, jehož počátek se odehrál roku 425.<sup>5c</sup>“ Zde hrdina putuje za Svatým grálem, který představuje vyšší princip. Prostředí, v němž se strip odehrává, je od čtenářovy přítomnosti odděleno několika staletími. Jeden z vývojových proudů pozdějších fantasy sérií umisťují děj do imaginárních světů.

V obou uvedených příkladech se setkáme s realistickou kresbou. Její pečlivé provedení a zaměření na detail čte-



Obr. 3 - Prince Valiant

náři zprostředkuje přesvědčivý obraz fikčního světa. Předpokládá se, že čtenář pohlcený spádem vyprávění projektuje své vlastní ego do postavy hrdiny, čímž se naplní účel fikčních žánrů umožňující útek od reálných problémů. Takový přístup k výtvarnému zpracování je typický pro americký mainstreamový komiks.

V druhé polovině 30. let se na americké komiksové scéně objevuje žánr, který nemá předobraz v literární předloze. Jedná se o superhrdinské příběhy, které během několika let opanovaly trh a upozadily do té doby populární žánry. Jejich hlavní přínos spočívá ve zpopularizování média comic book, samostatného periodika otiskující jen komiksová vyprávění. Téma tohoto žánru se vzdaluje mému výzkumu, proto jej budu zmiňovat jen okrajově.

„V českém prostředí lze za praotce dobrodružného obrázkové seriálu považovat řadu sešitů o Kulihráškově scénářistky Marty Voselské (1905-1985) a výtvarníka Artuše Scheinera (1863-1938), která začala vycházet v roce 1926. První díl obsahoval pouze náznak příběhu a jeho ambice byly především didaktické (...). Koncepce série se však rychle vyvíjela, celostránkové kresby se začaly brzy rozpadat do několika panelů a důraz na epický oblouk zesiloval. V dílu *Kulihrášek a tulák* (1929) se objevil první indián (byť v roli zaměstnance cirkusu) a v sešitu *Kulihrášek a moře* (1930) vstoupila na scénu postava Kulihráškova strýčka všemocného vynálezce, který disponuje řadou

podivuhodných zařízení včetně přístroje umožňujícího sledovat dění kdekoli na světě nebo podzemní dráhy vedoucí až pod severní pól.<sup>66</sup>

### 1.5 Motiv Cesty v Evropském komiksu

Zatímco v USA vytvářely dobrodružné komiksy protiváhu k humorným stripům svým vážným laděním a realistickou kresbou, v Evropě panovala zcela odlišná situace. Nemůžeme zde hovořit o tradici novinových stripů (s výjimkou velké Británie). Namísto nich začal kreslený seriál tvořit část obsahu humoristických, popřípadě dětských časopisů a hlavním tématem byly sociální problémy, převážně chudoba (např. *L'Épétant*, Louis Forton 1907 či *Il Signor Bonaventura*, Sergio Tofano 1917). Dobrodružný komiks zachoval jejich karikaturní podobu i odlehčený tón vyprávění, zdůraznil prvky napětí, aniž by se vzdal angažované polohy vyprávění. Sociální tematiku nahradila politická uvědomělost.



Obr. 4 - Tintin au pays des Soviets (Tintin v zemi Sovětů)



Hergé (vlastním jménem Georges Remi) začal od roku 1929 v belgickém časopise *Le Petit Vingtième* publikovat příběh *Tintin au pays des Soviets* (Tintin v zemi Sovětů) (obr. 4), „jehož hrdinou se stal mladý reportér, který se vypravil se svým věrným psem filutou na dobrodružnou cestu do Sovětského svazu.“<sup>7</sup> “Následoval příběh *Tintin au Congo* (Tintin v Kongu). Posléze se série rozrostla až na celých 24 alb, poslední *Tintin et l'Alph Art* (Tintin a Alf-art) byl vydán nedokončený posmrtně v roce 1986.

„Jak už je z názvů alb patrné, tvoří obsahovou náplň jednotlivých příběhů dobrodružné cesty založené částečně na pravdivých skutečnostech, částečně na fikci. Tintin tak navštívil nejen Tibet, Čínu a Sovětský svaz, ale dostal se i do Arábie, Konga, Egypta a Ameriky, patnáct let před Armstrongem a Aldrinem už chodil po měsíci a objevil se i u protinožců. Úspěch série byl založen nejen na kvalitně vypořádaných příbězích.“<sup>8</sup>

Prvním příběhům s Tintinem se zpětně vytýká jejich politická agitace. U prvního alba se jako problematické jeví nedostatečné nastudování reálií sovětského svazu přelomu 20. a 30. let a v pokračování *Tintin v Kongu* kritice podléhá kolonialistická nálada vyprávění a rasistické vystupování hlavní postavy. Pozdější alba se od těchto neduhů oprostila a upřednostnila napětí a humor.

Hergé svou kresbu založil na jednoduchých linkách a výrazných typech charakterů, které zobrazuje ve velkých celcích, jež nechají vyniknout jejich rozmáchlému herectví. Tento přístup k výtvarnému zpracování si získal četné následovníky, a který charakterizuje jeden z hlavních proudů bande dessinée. Ve 40. a 50. letech byl však výraznější humoristicky kreslený *Spirou* André Franquina, který ovlivnil autory jako *Morrise* (*Lucky Luke*) či *Alberta Uderza* (*Asterix*). Obě pojetí vykazují silnou stylizaci postav i prostředí, což se stalo jedním z typických znaků bande belgo-francouzského komiksu.

Scénárista René Goscinny a kreslíř Albert Uderzo představili roku 1957 na stránkách francouzského časopisu *Pilot* dvojici galských hrdinů *Asterixe* a *Obelixe*, kteří 50 let před Kristem s humorem vzdorují Římskému impériu. Série nese jméno po prvním z nich (*Asterix*).

Série akceptuje historické události a nijak výrazně je neupravuje. Vzdorující Galové uznávají Římany jako autoritu, kterou neustále znevažují. Hýčkají si svou nezávislost a dráždí veškeré pokusy o podmanění. „Jsou odrazem pocitů národní hrdosti francouzů, později se staly symbolem odporu proti autoritám.“<sup>9</sup>

Stejně jako Tintin i Asterix s Obelixem podnikají cesty do jiných zemí, často za účelem přátelské pomoci. Svým konáním stvrzují francouzské národní hodnoty *rovnost, volnost, bratrství*. Goscinny tento rys svých scénářů zlehčuje karikováním národních stereotypů. Například zdůrazňuje, že galové nepěstovali vinnou révu. V albu *Astérix chez les Bretons* (Asterix v Británii) (obr. 5) nechá Obelixe prvně ochutnat víno. Většinou jde o detaily dokreslující humornou atmosféru, v albu *Astérix chez les Helvetes* (Asterix v Helvetii) dokonce rozvine švýcarskou posedlost hodinářstvím do kouzelného gagu.

Uderzova kresba balancuje mezi humoristickým tónem a patosem. Postavy upoutají krátkými nožkami a velkými karikaturními hlavami. Důležitá je práce s gestem, čtenář si pamatuje nejen jak postava vypadá, ale jakým způsobem vykonává typickou činnost,

např. lehkost s jakou Obelix nosí menhiry. Co se týče komiksově řeči, ta neprochází pozorovatelným vývojem. Celá Goscinyho generace používá Hergého postupy bez zjevné invence. Pravda, v některých Asterixových albech se objevují vertikálně laděné panely, ale způsob vyprávění respektuje tradici nastolenou Tintinem.

Hugo Pratt sice nespadá mezi tvůrce bande dessinée, žil a tvořil převážně v Itálii, avšak svou zásadní sérii Corto Maltese zveřejňoval na stránkách francouzského časopisu PIF. Titulní postava, dobrodruh Corto Maltese, se objevila v příběhu *Una Ballata del Mare Salto*, který vycházel mezi lety 1967-1969 v italské revue SGT.KIRK. „Vida, Sudičky hned zavedly Corta do Jižního Pacifiku, někam mezi Šalamounovy ostrovy a Fidži, kde katamarán kapitána Rasputina vylovil nejen sourozence Groovesnerovy, ale také podivně ukřižovaného trosečníka. Nebyl to nikdo jiný, než kapitán Corto Maltese, v tomto okamžiku pouze jedna z postav příběhu, na konci už hlavní hvězda.“<sup>106</sup>



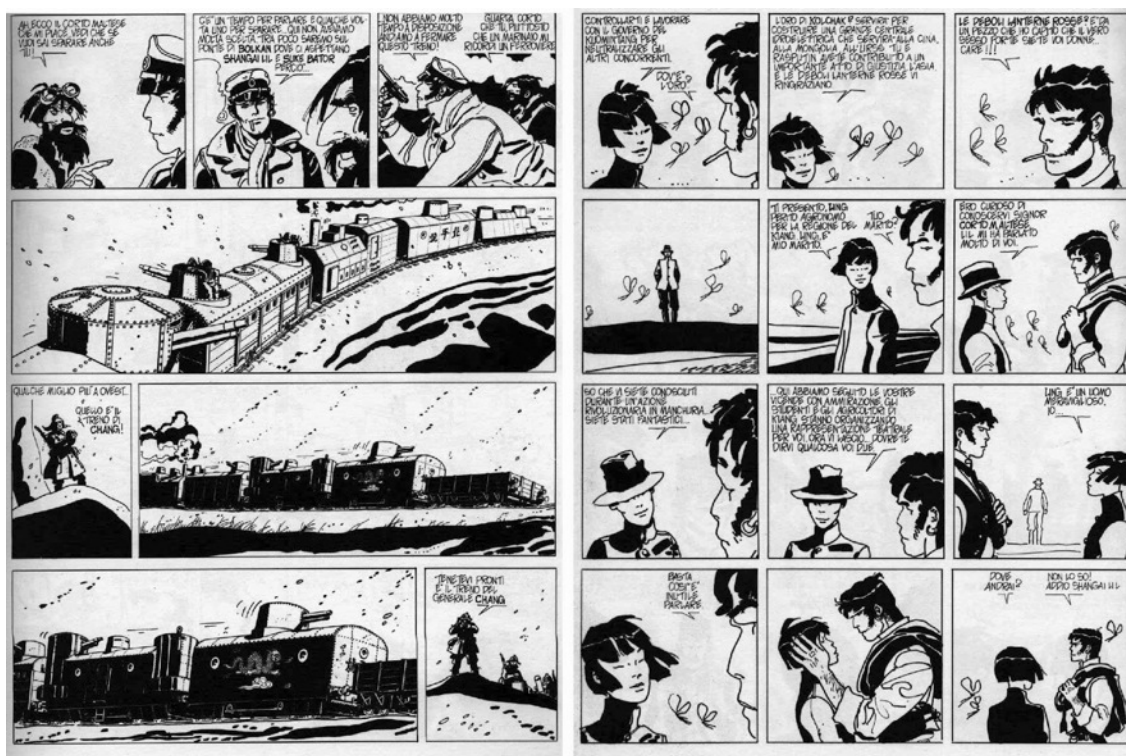
Obr. 5 - Astérix chez les Bretons (Asterix v Británii)

Děj jednotlivých příběhů, které zpravidla vycházely časopisecky na pokračování, byl zasazen mezi První a Druhou světovou válku. Corto zavítá do různých koutů světa, např. do Habeše v albu *Le Etiopiche* či na Sibiř, díl *Corto Sconta della Arcana* (obr. 6). Konkrétně na druhém jmenovaném vyprávění si lze ukázat, jak Pratt pracoval historickými reáliemi. Děj se odehrává v období ruského politického chaosu, kdy Sibiř spadala pod vládu samozvaného generála Kolčaka, zatímco evropské části již vládli bolševici. Zápletka se točí kolem carského pokladu, po němž pasou různé strany – kromě dosud zmíněných i spojenci či číňané. Pratt si vždy dal práci s nastudováním historické epochy. Oproti Hergému již měl k dispozici více materiálů zabývající se nedávnou ruskou historií. Samozřejmě se neodvolává jen na fakta, ale začleňuje i populární teorie a mýty provázející dobu. Právě ty tvoří kostru zápletky (viz. carský poklad v tomto albu).

Samotná postava Corta Maltese je apolitická. Jeho touha po svobodném životě a dobrodružství ho však žene do náruče různých zainteresovaných stran, které se snaží využít jeho služeb pro své zájmy. On se přesto pokouší jednat v souladu se svými ideály.

Ačkoliv Pratt vypráví své příběhy vážně, realismus narativu čteně nabourává vkládáním mystických prvků, snů, nevysvětlitelných událostí i postav s nadpřirozenými schopnostmi.

Ke kresbě přistupuje z realistické pozice vážného vyprávění, čímž první album na konci 60. let nepředstavovala ojedinělý úkaz, avšak řadila se k alternativnímu přístupu



Obr. 6 - Corto Sconta della Arcana

na frankofonním trhu. Zároveň se autor nechal inspirovat kresbou art-deco, čímž dotváří dobovou atmosféru. Využívá dramatického stíhu, akci zabírá v detailech, čímž jí dodává na naléhavosti.

Zatímco prvorepublikový československý komiks stagnoval, kladl důraz na výchovné hodnoty a nemohl tak pořádně rozvinout schémata dobrodružného žánru a pravidla komiksového vyprávění, situace po únoru 1948 zcela znemožňovala domácí tvorbu, a to až do začátku 60. let.

V roce 1972 již etablovaný tvůrce komiksů a filmových plakátů Kája Saudek publikoval v časopise *Mladý svět* seriál *Lips Tulian*. “Zrodil se v hlavě Jaroslava Weigela (\*1931) nápad adaptovat naivní loupežnický román z konce 19. století. Téma dostatečně odtržené od dobové reality a zároveň nabízelo romanticky košatý příběh, jehož převod do komiksu mohl být interpretován jako záměrná parodie literárního braku<sup>11</sup>“

Ústřední postava Filip z Mengštejnu je křivě obviněn jako nepohodlný nápadník krásné Hedviky. O vlásek unikne popravě a jako psanec se v lesích stane vůdcem zbojnické skupiny. Začne si říkat Lips Tulian.

Weiglův scénář se vyznačuje přepjatým patosem, parodickým tónem a absurdními zvraty, které komplikují děj. Mystické prvky zde téměř nenajdeme. Jedinou výjimku tvoří čarodějnice podávající nápoj lásky. Musíme si uvědomit, že v zemích komunistického bloku iracionální jevy a ezoterické nauky byly v přímém rozporu se státní ideologií, tudíž je nebylo možné zužitkovat v seriálu otištěném v oficiálním periodiku.

Tvůrci nejen že parodovali brakovou literaturu, ale zároveň si dělali legraci z komunistických autorit. Postava Lipse Tuliana si totiž uvědomuje společenskou situaci v dobovém československu, zároveň však za jediný důležitý považuje svůj svět a svůj boj, čímž upozorňuje na eskapistický ráz parodovaného žánru. Profiluje se jako nezničitelný hrdina, který s lehkostí pobije přesilu. Saudek svou postavu staví do póz inspirovanými superhrdinskými komiksy, které byly v československu zakázané. Nejen to vedlo k pozdějšímu zákazu seriálu.

Saudkova perokresba se inspiruje dřevorezem. Má karikaturní charakter - přehnané perspektivní zkratky, postavy s těly kulturistů a supermodelk kresba zveličuje.

Československé kreslené seriály si ve velké míře zachovaly charakter novinových stripů 30. let. Časopisy jim zpravidla vyčleňovaly po jedné stránce. Proto na nich nalezneme vysokou hustotu panelů, kterou jsou přehlcené dialogy.

### 1.6 Přesahy fantastiky

Komiks žánru fantasy byl na přelomu 30. a 40. let v USA vytlačen superhrdinskými příběhy. Tato situace trvala do poloviny 70.let, kdy začala vycházet americká mutace francouzského časopisu *Metal Hurlant* pod pozmeněným názvem *Heavy Metal*. Díky zvýšenému společenskému zájmu o tuto tematiku následovaly domácí ko-miksové série, mj. *Conan* či *Red Sonja*.

Výše zmíněný časopis založili roku 1975 Jean Giraud (aka Moebius), Philipp Druillet, Jean-Pierre Dionnet a Bernard Farkas jako platformu, kde by mohli svoboně publikovat. Na jeho stránkách se objevovaly netradiční příběhy s prvky fantastiky, které experimentovaly s formou i obsahem.

“Všechny tři příspěvky v prvním vydání byly od Moebia.<sup>12</sup>” Mezi nimi se objevil i *Arzach* (Arzach) (obr. 7). Série se sestává ze čtyř, resp. pěti epizod, které jednotí postava archetypálního hrdiny létajícího na ptáku ne nepodobnému pterodaktylovi. Narativ se sestává z několika setkání titulního hrdiny na cestě bez začátku a bez tušení konce. Absence dialogů a psychologického prokreslení postav odkazuje čtenáře k symbolickému čtení. Autor nic nevysvětluje, své kresby a scénáře tvořil asociativní metodou: „Arzach má svou svou velmi negativní stránku. Když jsem jej začal kreslit, byl jsem naprosto v normě společnosti, se kterou jsem se stýkal, totiž společnosti komiksových autorů, kde být negativní bylo nepo-chybným kritériem kvality. Smrt je všude kolem. Dobrým příkladem těchto morbidních symbolů je pták:



Obr. 7 - Arzach



Podobá se spíš prehistorickému ještěru, vyhynulému druhu, a jako by byl ulitý z betonu. (...) K tomu aby vznikl celek harmonicky zavěšený mezi strachem a nadějí, je třeba, aby se k obrazům z hlubin přidaly obrazy pozitivní.<sup>13</sup>

Arzacha nelze číst jako typického zástupce hrdinské fantasy, protože narativ čtenáři neposkytuje dostatečné množství informací. Nevíme nic o hrdinově motivech ani o jeho ideálech, již v první epizodě se nám nabízí otázka, zdali jej vůbec můžeme považovat za zástupce dobra jen na základě informace, že bojuje s netvory.

Vydeme-li z českého vydání, musíme k Arzachovým dobrodružstvím řadit i dějem nesouvisející krátký komiks *Objížďka*. Zprvu civilní vyprávění se vzápětí lomí v halucinogenní trip, avšak stále buduje atmosféru obyčejné rodinné dovolené. Pozdější epizody, v nichž vystupuje titulní Arzach, na *Objížďku* odkatují vizuálními citacemi. Tyto fantaskní prvky jsou již zcela zasazeny do fantaskního světa, přesto odkazují zpátky k abstrahovanému civilnímu prožitku.

K tomuto výkladu vede i tvůrčí metoda asociativní kresby, kterou Moebius aplikoval nejen na tvorbu Arzacha, ale i na paralelně vznikající série *Garage Hermetique* (1976-1979). “Jeho comicsy vznikaly tak, že jeden obrázek vyvolal u tvůrce asociace, které jej vedly k vytvoření dalšího.<sup>14</sup>”

Arzachova kresba je nepokrytě patetická. V první řadě komunikuje se čtenářem barvou. Moebius člení výjevy do velkých kontrastních ploch. Omezuje počet panelů na stránce a nechá vyznít velké celky, zobrazí však jen pro narativ podstatné objekty, mizanscénu omezuje na minimum.

Enki Bilal, ve Francii žijící emigrant srbského původu, začínal u časopisu *Pilote*, zároveň však patřil k okruhu autorů *Metal Hurlant*. Již jeho první práce upoutaly spojením fantastiky se společenskými tématy, “(...) kterými žila Francie v sedmdesátých letech.<sup>15</sup>” Pierre Christine pro něj psal scénáře k řadě alb, které se souborně označují jako *Légendes d’Aujourd’hui*. Jmenujme námátkou díl *La Vaisseau de Pierre* z roku 1976, kde “(...) se má stát rybářská vesnice v Bretani turistickým centrem. Když policie narazí na odpor místních obyvatel, použije místní druid zapomenuté síly.<sup>16</sup>” Když si Bilal sám začal psát scénáře, fantastika jeho námětů nabrala novou dimenzi. Dobrým příkladem je u nás publikovaná trilogie *Nikopol*.

Ve fašistické Paříži roku 2023 se schyluje k volbám, hybernovaný revolucionář Nikopol se dostává na svobodu a celé dění ovlivňuje skupina egyptských bohů, která se snaží získat palivo k mezihvězdnému letu. Ač nástin děje prvního alba *La Foire aux immortels* (Jarmark nesmrtelných) může znít absurdně, Bilal využívá nesourodých prvků k zobrazení do krajnosti vyhnané politické situace a její mediální reflexe. Přítomnost božského elementu lze chápat jako variaci na antické *deus ex machina*, nicméně si musíme uvědomit posun od antického schématu. Ačkoliv jednání božských postav nemohou lidští protagonisté zvrátit, najdeme několik společných charakterových rysů mezi Anubisem a diktátorem Kapustierem. Oba potlačují projevy osobní svobody a svou moc považují za nevyvratitelnou. Bilal vytváří satiru. Použitím absolutní božské figury obohacené o negativní rysy snáže ukáže, kde lidské nakládání s mocí selhává.

Takové čtení se však může jevit jako naivní, proto se již druhé album *La Femme piège* (Volavka) “(...) nese ve stylu neustálého prolínání reality s fantazií i fikcemi



jednajících postav (tentokrát jen Jill), jejichž přání, myšlenky a strachy se zhmotňují, jak pro ně tak i pro čtenáře, v personifikacích skutečných událostí a jevů. 17”

Tradiční přístup k chronologické naraci Bilal ozvláštňuje použitím cizorodých médií, novinových výstřižků či pohledu filmové kamery. Umožňuje tak širší pohled na zobrazené události.



Obr. 8 - Froid Équateur (Chladný rovník)

pastelem a fixem. Výjevy jsou jednodušší a lépe nesou informaci, detail v pozadí převzalo malířské provedení a neruší tok vyprávění. Depresivní šedost Paříže prvního dílu vytřídaly pastelové tóny berlínských pokojů a o-mítek. Ve třetím pokračování *Froid Équateur* (Chladný rovník, 1992) (obr. 8) Bilal rozvíjí postupy z *Volavky*, pastelů však dává větší prostor. Výsledek je organičtější, než sošné podání předešlého alba.

Posuneme se v čase do 90.let, kdy Nicholas de Crécy na frankofonním trhu “(...)vydal své první komiksové album, jímž bylo právě *Foligatto*. Upoutalo značnou pozornost, kresebně publikum doslova ohromilo a získalo zaslouženě řadu cen (Nejlepší kresba na festivalu v Athis-Mons, knihkupecká cena v Ženevě, cena Lion belgického komiksového centra).18” Nás však bude zajímat pozdější trilogie *Le Bibendum Céleste* (1994-2002). V tomto alegorickém komiksu čtenář sleduje osudy Diega, tuleně který přijel studovat do New Yorku na Loire. Stane se však figurkou politické propagandy, když je nominován na Nobelovu cenu lásky.

De Crécyho příběhy všeobecně si půjčují četné prvky z humorných novinových stripů 20. let. Vyskytují se tu vedle sebe lidské a zvířecí postavy, které se dostávají do groteskních či absurdních situací, zároveň však nikdy nesklouznou k laciné moralitě.

Bilalova kresba prodělala od prvního alba prodělala razantní vývoj. Není se co divit vzhledem k pauzám, které vznikly mezi vznikem jednotlivých alb. *La Foire aux immortels* vyšel v roce 1980. Nalezeme zde tradiční perokresbu vycházející z realistického zobrazování. Autorův původ se obtiskl do podoby většiny postav, které nesou slovanské rysy. Prostředí je šedo šedé, barva zvýrazňuje krev či make up jedinců z vyšších vrstev společnosti. Můžeme si povšimnout, že Bilal zde má problémy s vizualizací vlastního scénáře. Výjevy přetékají postavami v detailním prostředí, prostorové kompozice se střídají s plošnými a rozptylují čtenářovu pozornost. Stránky zpravidla přetékají množstvím panelů, v jiných pasážích jakoby jich naopak nedostávalo.

V *La Femme piège*(1986) Bilal mění výtvarnou techniku. Základ tvoří pastelová malba dokreslovaná masným



Protože *Hellboy* cestuje po celém světě, jeho mytologická inspirace je mnohem širší než u *Sláina*, zároveň Mignola do svých syžetů začleňuje i prvky mysteriózní historie. Již v prvním albu se objeví mytizovaná postava Rasputina spolu s Mignolou vytvořeným kultem kosmických božstev Ogdu Jahad, které jsou poctou Lovecraftovi. Později se objevují tradiční hororová monstra, jako jsou vlkodlaci či upíři ke kterým přidávají trolové, elfové, obři a další postavy z pověstí a legend celého světa.

Zatímco *Sláine* vypráví vlastní varianty známých vyprávění, Mignola v *Hellboyovi* vytrhává původní postavy z přirozeného kontextu a umísťuje je do umělého prostoru, kde s nimi nakládá dle vlastních pravidel. Jejich chování a motivace jim však ponechá.

“Mignolův styl je velmi působivý a také snadno rozpoznatelný díky velkým tmavým plochám a používání siluet.<sup>19</sup>” Jeho kresba dluží mnoho německému expresionismu, ať už v jednoduchosti různých typů postav či plošnými kompozicemi.



Obr. 10 - Hellboy

K pozoruhodným autorům poslední doby patří i Brit Neil Gaiman, který psal od roku 1988 pro různé kreslíře scénáře ke comicsu *Sandman*.<sup>20</sup> Česky série vyšla pod ne-změněným názvem, který označuje pána snů. Jedná se o fantasy ze současného městského prostředí, tzv. urban fantasy. Gaiman staví vedle sebe panteony bohů různých kultur s nimiž se titulní postava setkává. Tyto nadreálné vlivy pak v různých formách pronikají do reality. Zatímco *Hellboy* rezignuje na zasazení děje do reálného prostředí a používá univerzálních hororových kulis, Gaiman své příběhy zasazuje do konkrétního prostředí, píše o nočním životě a kulturním dění v 90. letech minulého století. Ve fantaskní rovině příběhu se sice odehrává hlavní dramatická zápletka, ale autor dává čtenáři jasně najevo, že všechny události mají zásadní dopad na životy obyčejných lidí.

Protože na sérii pracovalo velké množství ilustrátorů, jediným výtvarným pojítkem celé série jsou obálky. “Tajemné, s dějem často téměř nesouvisající kompozice působily v době

prvního vydání *Sandmana* na čtenáře navyklé na svalnaté superhrdiny jako zjevení z jiného světa.<sup>21</sup>” Vytvořil je Dave McKean, o němž si více povíme v následující kapitole. Sureálné obrazy, které zdobily desky každého čísla, vytvářel rozličnými technikami, např. malbou, koláží či vyfocenou asambláží.



## 1.7 Civilní příběhy - více než materiální záznam všedního života

Všeobecně se 70. léta v komiksově historii považují za období dospívání komikového média. Americký underground začal zobrazovat v mainstreamu zapovězená témata a v Evropě se obdobným tématům věnovala i mainstreamová nakladatelství (viz. předchozí kapitola). Teprve až příchod autobiografických komiksů 80. a 90. let však přinesl do komiksu příběhy, které se neskrývaly za žánrovou fabuli, či naopak okatě porušovaly žánrová pravidla. Ale i takovéto komiksy se vyjadřují formou překračující objektivní narativ. Naopak mnozí autoři vypráví o svých osobních zkušenostech subjektivně a nechávají realistické scény prolnout se snovými či asociačními prvky.

Nerad bych do této skupiny řadil *Maus* Arta Spiegelmana. Jistěže jako jeden z prvních titulů přitáhl pohled širší veřejnosti k novému žánru tzv. graphic novel. Nicméně Spiegelmanův krok využít k percepci biografie antropomorfních zvířecích charakterů nevybízí k subjektivnímu čtení, nýbrž přibližuje dobovou atmosféru zdůrazněním rasové příslušnosti a zároveň zveličuje naivitu takového čtení. Akcentování společenských předsudků zamezuje subjektivnímu vnímání látky, proto *Maus* považují za nevhodný příklad.

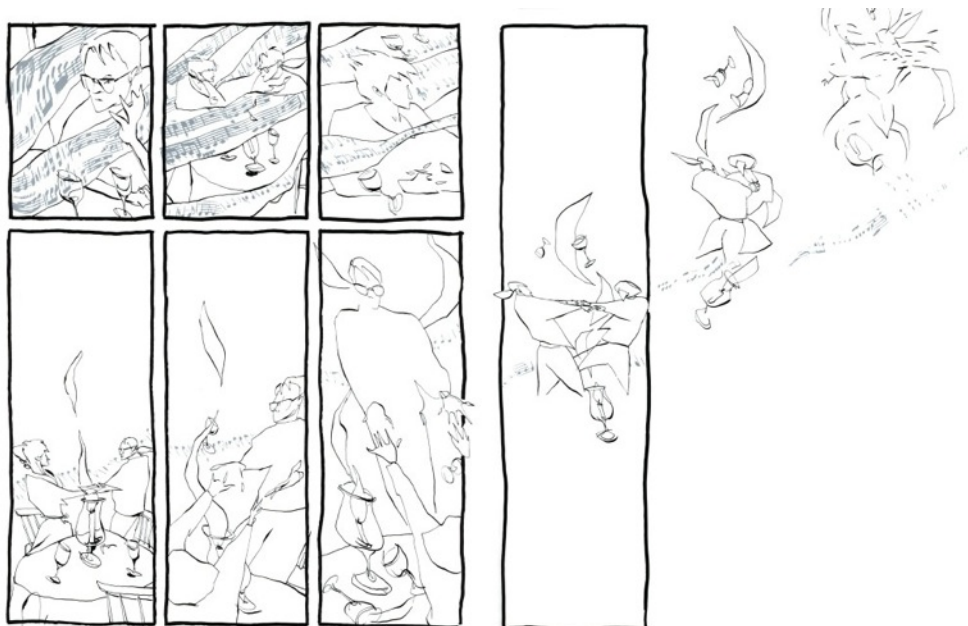
Začněme spoluprací britských tvůrců výtvarníka Davea McKeana se scénáristou Neilem Gaimanem. Jejich komiksy *Violent Cases* (Vraždy a housle, 1987), *Signal to Noise* (1989) (obr. 11) a *Mr. Punch* (1994) předpokládají, že čtenář k nim přistoupí jako k žánrovému čtivu, a vůči tomu se vymezují. Považujeme výsledky jejich spolupráce za pomyslný most mezi mainstreamovými příběhy a alternativními.

V *Signal to Noise* filmový režisér dopisuje scénář, který již nestihne natočit kvůli pokročilému onemocnění rakovinou. Námět vznikl fúzí dvou nápadů. Gaiman chtěl napsat příběh o apokalypse roku 999 n.l., která nenastala. Mckeana zaujal životní osud a poslední dny života ruské režiséra Sergeje Ejzenštejna. Ve výsledku se filmař oprostil od svých reálných kořenů a psal scénář o paranoii na sylvestra roku 999 po Kristu.

Jádro komiksu tvoří zobrazení subjektivních prožitků hlavní postavy při psaní scénáře a dává je do souvislosti s její nemocí. Nenajdeme zde téměř dramatický vývoj založený na vnějších dějích. Režisér sice přijímá telefonáty od sekretářky, ukáže se na tiskové konferenci, ale z jeho vystopávání je cítit rezignace. Soustředí se jen na svůj scénář.



Obr. 11 - Signal to Noise



Obr. 12 - Cages

Základ výtvarné složky tvoří malba, do níž McKean vstupuje různými prostředky, například koláží, různými tiskovými či digitálními rastry, které narušují původní obraz, vytvářejí šum. Čtenář tak získává pocit ztráty soustředění, které provází nadcházející smrt. Odlišnými prostředky také zobrazuje subjektivitu. “Film o konci světa v představách hlavního hrdiny vypadá stejně, jako tytéž záběry, které si potom pročítá ve scénáři jeho asistenta, ale jsou kreslené jinou technikou - tak jako jednu věc dva lidé vnímají každý různou optikou.”<sup>23</sup>

Ložení panelů rezignuje na výtvarnost 70. let, vrací se k tradičnímu členění jednotlivých políček dle mřížky. Na takto rozdělené straně vidíme drobné sekvenční děje jako zvednutí telefonu nebo záchvaty kašle rozfázované do čtyř obrazů na řádku. Setkáváme se tak setká s několika výjevů, které nemají přímou narativní návaznost, panuje mezi nimi asociační vztah. *Signal to Noise* hledá spojitost mezi banálními lidskými úkony a subjektivní rovinou vnímání.

*Mister Punch* rozvíjí postupy z předchozí spolupráce. Narativ pracuje s dvěma vizuálně odlišnými rovinami, které opět nejsou přímo dějově provázané. V první sledujeme loutkové představení *Punch and Judy Show*, ve druhé chlapce, kterému brutalita této dětské taškařice připomene nesrovnalosti v rodinné minulosti. McKeanovo výtvarné pojetí se posunulo z křečovitého expresivního realismu do stylizovanější předlohy. Fotografický podklad překrývá pastózní malbou, čímž odkazuje k rodinné přetvářce, kterou hlavní postava odhaluje. Jen loutkové představení ukazuje bez úprav fotografickým záznamem maňášků.

Od roku 1990 bez Gaimana McKean začal vydávat autorský komiks *Cages*. Desátým albem v roce 1996 projekt ukončil. Příběh lze těžko popsat. Mladý umělec se nastěhuje do nového bytu a postupně sledujeme rozvíjící se vztahy mezi jednotlivými nájemníky. Zároveň je svědkem několika těžko vysvětlitelných událostí.



Celý komiks je postaven na kontrastu civilního dialogu s absurdními či záhadnými ději. “V pasáži, kdy malíř vypráví přítelkyni o svých obrazech (obr. 12), přejde kresba do čisté abstrakce, aby se po osmi stránkách beze slov zase vrátila do kavárny.<sup>24</sup>” V jiné sekvenci vypráví matka dceři morální o panovníkovi, který si nechá postavit nejkrásnější město pod sluncem. Nalezneme tu i dějovou linku o muži proměněném v kočku, přičemž jednotlivé zápletky se protnou jen v několika málo okamžicích a navzájem se výrazněji neovlivňují. *Cages* jsou civilním vyprávěním o životě z lehce pokřivené reality.

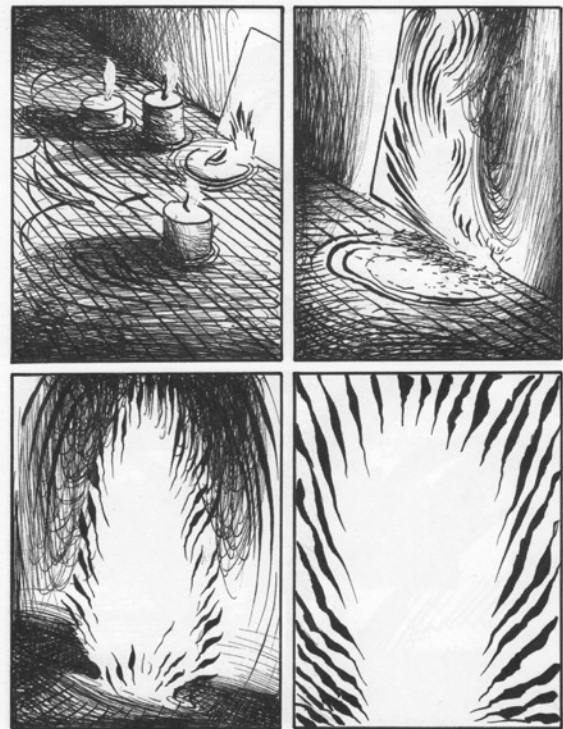
McKean tu vychází z kompozičních principů, které jsme si popsali v *Signal to Noise*, avšak stránkám dominuje lehká expresivní kresba, jejímž předmětem jsou primárně postavy. Často narazíme na dlouhé monology, kde postavy mluví ke čtenáři a chvějivá linka zachycuje pouhé změny ve tváři.

Italský tvůrce Lorenzo Mattotti začal svou kariéru již v 70. letech. Vytvořil komiksy různých žánrů, “vydal v roce 1988 *Fuochi*, mistrovské dílo ovlivněné futurismem a pozdním impresionismem, které vyvolalo pozornost po celé Evropě i v USA.<sup>25</sup>” *Fuochi* by se nám hodilo do předchozí kapitoly, nicméně kvůli nedostatku prostoru přistoupíme až k pozdějšímu titulu *Stigmata* (obr. 13) z roku 1998, které pro něj napsal romanopisec Claudio Piersanti. Je to příběh o muži, ke kterému na počátku promluví Bůh, a na znamení své přízně mu zanechá v každé dlani ránu, které neustále krváčí - stigmata. Způsobují mu však jen samé nepříjemnosti, ztratí kvůli nim práci v baru, později zažije krátkodobé štěstí v prostředí majitelů poutových atrakcí, aby vzápětí ztratil svou lásku, a teprve při zotavení v sanatoriu nalezá sám sebe a začne chápat význam stigmat.

Komiks lze nejnázne uchopit jako podobenství. Žádná z postav nevěří ve vyšší význam stigmat, jen jimi postižený muž ví, že nevznikly jen tak. Jedni se jej snaží přimět, aby se jich zbavil, druzí mu radí, aby na nich vydělal.

Zájem o sociální témata slouží duchovnímu charakteru vyprávění, přesto se nejedná o křesťanskou agitku. Pointa totiž hlavní postavu neukazuje jako někoho, kdo právě procitl k víře, nýbrž jako jedince, který přijímá svůj osud a je díky tomu schopný žít šťastný život.

Mattottiho perokresba nese expresivní charakter. Postavy zobrazuje jako výrazné typy, jejich proporce deformuje dle nálady nebo dynamiky scény. Klade důraz na kontrast šrafur a prázdných ploch. Teprve v živelných výjevech se naplno ukáže



Obr. 13 - Stigmata

Mattottiho výlučnost. Ať už se díváme na oheň či přivalové deště, vidíme organický lineární proud energie, s nímž lidské figury svádí boj.

Od umělých příběhů se přesuneme k autobiografii. David B., vlastním jménem Pierre-François Beauchard se prosadil ve francouzském komiksu na v 2. polovině 80. let. V období 1996 - 2003 pak publikoval své zásadní dílo, komiks *L'Ascension du Haut Mal* (Padoucnice) (obr. 14). V něm "(...) popisuje své dětství a vysvětluje nejrůznější zážitky na pozadí holých fakt – jak dobových, tak historických událostí. Vzpomíná na dávné i blízké rodinné příslušníky, obnažuje jejich životní osudy, ovšem nesoudí, pouze konstatuje.<sup>26</sup>"



Obr. 14 - Padoucnice

Poslední díly prostupuje deziuluze. “Původně pravidelný rytmus vyprávění, tj. střídání pohledů na jednotlivé pokusy o vyléčení Jeana-Christophea se vstupy do historie, se v posledních dvou dílech začíná tříštit. Všem už v rodině dochází, že Jeana-Ch. není možné vyléčit, ba co víc, začíná být nebezpečným pro své okolí. Pro vyjádření vztahů uprostřed rodiny uvolnil David B. i vyjadřovací formu a závěr série je více experimentální se zajímavými komiksovými postupy. Např. hněv a agresivitu Jeana-Ch. vyjadřuje zvětšením jeho figury. Jednoduché a čistě komiksové.<sup>27</sup>”

Civilní a snová rovina se prolínají. Epilepsie nabírá podobu noční můry zlého draka, který se objevuje i v běžných situacích, jako je například rodinná večeře.

Autorova kresba působí jednoduše, v detailu dětsky, její působivost vyznívá teprve v celcích. Civilní scény jsou

strohé a přímočaré, zatímco fantaskní prvky jsou organické strukturované, s často nejasným amorfním tvarem.

Zmínku o autobiografickém komiksu v českém prostředí nalezneme až v novém tisíciletí ve spojení se čtyřdílnou sérií *Voleman* (2007-2010) Jiřího Gruse.

Zároveň bych tu rád uvedl trilogii *Oskar Ed* (2003-2006) (obr. 15) slovenského autora Branko Jelineka. Nutno podotknout, že slovenskou mutaci prvních dvou dílů přichystalo dnes již zaniklé nakladatelství Mot, které nejprve publikovalo celé dílo v českém jazyce.

Titulní postava Oskar Ed, úspěšný mladý podnikatel, objeví své mimosmyslové schopnosti, které ovšem nedokáže ovládat, a které zapříčiní jeho pád na dno společnosti. Zároveň se jej hledá jeho dlouho zmizelý otec.

Absurdní příběh z pekla podvědomí kromě zasazení do současnosti nepůsobí, že by měl s civilním vyprávěním moc společného. Mluvicí předměty i otec v podobě létajícího telefonního sluchátka připomínají osobní problémy jen vzdáleně a motiv policejního vyšetřování dodává čtenáři mylný pocit žánrového komiksu. Teprve pointa nutí k přehodnocení zobrazených výjevů.

“Jelinekovým zámerom nebolo ani tak podať niečí naruby prevrátený život fantasticky a nadprirozene na pozadí vyšetrovania záhadných úmrtí či prelinania sa hneď niekoľkých alternatívnych svetov, ale vytvoriť komiks o medzil'udských vzťahoch a nefungujúcej vnútorne rozvrátenej rodine.<sup>28</sup>”

Narativ pracuje s fragmenty přítomnosti a Oskarova dětství, které prolíná do sebe, zároveň počítá s časovými rozestupy mezi jednotlivými alby, aniž by vysvětlil, co Oskar v mezidobí dělal. Na začátku druhého dílu nechá vypravěč v bezeslovné sekvenci vinořit hlavní postavu z davu, na konci jej do něj nechá opět vstoupit. Je to jednoduchý a přesvědčivý způsob, jak vyjádřit, že postavě se dostane krátké pozornosti.

Jelinek v kresbě sloučil inspiraci japonskou mangou s evropským nezávislým komiksem. Lehká živá perokresba tenké linky spolu s mechanickými šrafy a velkými plochami nechá vzpomenout, jak Eddie Campbell kreslil *From Hell* (Z pekla). V klasickém úsporném ložení panelů nechává vynít kontrast. Ačkoliv se kresba může místy jevit v detailu nezvládnutě, celek působí jako projev suverénního autora.



Obr. 15 - Oskar Ed

## II. PŘÍPRAVNÉ PRÁCE

### 2.1 Námět

Když jsem si zvolil pro svou bakalářskou práci zadání Komiks-strip-experiment, přemýšlel jsem nad několika náměty:

- a) Sblížení slepce a jeho psovoda
- b) Život samotářského keramika poblíž keltského obětního kamene
- c) Imaginární cestopis

Příběh o slepci by k sobě vázal četná úskalí. Již nastudování tématu by vyžadovalo víc času, než si mohu v rámci školního projektu dovolit, krom toho nemám přímou zkušenost se zkoumanou skupinou zrakově postižených. Navíc námět tvořilo nepřeborné množství asociací bez zřejmého směřování k pointě. Proto jsem se jej rozhodl odložit na neurčito.

Druhý námět má jasně daný syžet, kde se samotářský podivín snaží chránit posvátné místo před vandaly, sám se však chytí do jedné ze svých pastí a po neurčitém čase jej domějí vandalové vyproští. Muž tak chtě nechtě musí přijmout pomoc od lidí, kterými pohrdá. Tato zkušenost oťese jeho vírou v pohanské božstvo.

Když jsem si tento námět podrobně rozebral, došlo mi, že sám nevím, co chci vyprávět. Hlavní postavě chyběla pádná motivace, takhle vylíčená působila jako hororová rekvizita než samostatně jednajícím charakter posouvajícím vyprávění kupředu. Volba keltského náboženství se zakládá na přítomnosti takového kamene v blízkosti mého bydliště.

Upřednostil jsem poslední, imaginární cestopis, který mi dal prostor vytvořit (na reálném základě) smyšlenou civilizaci s autonomními zvyky a mytologií. Krom toho se mi naskytla netradiční možnost experimentu s formou.

### 2.2 Koncept

Spolu s námětem jsem zvolil koncept vyprávění skrze pohlednice, které si vyměňují dva mladí lidé. Petr Kluge začne Lenka Augustinové kreslit příběh a ona proti jeho očekávání mu odpoví pokračováním děje. Rozdělil jsem tak vyprávění na dva příběhy, civilní korespondenci ze současnosti a dobrodružný námět zasazený na konec 19. století. Oba příběhy pojí, pomineme-li úlohu vypravěčů, motiv cesty do neznáma. Lenka Augustinová odjela na studijní pobyt Erasmus do Berlína, zatímco v druhé rovině se mladý kartograf Theodor vydává na plavbu k neznámému ostrovu v Tichomoří.

Zvolený koncept mi dovolil experimentovat s několika složkami mého projektu. V rvé řadě je to médium. Komiks se tradičně publikuje buď časopisecky nebo v albu (knize) kde rozměry stran musí být jednotné. Forma kreslených pohlednic mi umožnila pohlát si s rozměry i orientací jednotlivých stran. Každý z vypravěčů používá vlastní formát pohlednic.

Dále mi koncept umožnil experimentovat s vyprávěním. Pro oba vypravěče jsem zvolil vlastní vizuálně-narativní styl. Juxtaponovanou sekvenci pro Petra a encyklopedickou ilustraci s vysvětlujícími texty pro Lenku.



A nakonec mi koncept umožnil vytvořit dva příběhy - civilní a mytologický - jako vzájemnou paralelu.

### 2.3 Inspirace

Vypsal jsem si čtyři komiksové a čtyři beletristické tituly, které mě ovlivnily na začátku mé práce. Začnu od beletrie. Fascinován četbou románu *Hora duše* od Gao Xingjiana jsem zvolil žánr cestopisu. Fyzická cesta se pojí s procesem zrání duše. To samé tvrzení lze vztáhnout k dobrodružnému románu pro mládež Rudyarda Kiplinga *Knihy džunglí*. Příběh chlapce mauglího kromě napínavého vyprávění lze číst jako Bildungsroman, tedy knihu o zrání jedince. Třetí položkou je *Putování za dalekým Kadathem* od H. P. Lovecrafta, imaginární cestopis po snových krajinách, kde se vypravěč snaží najít nádherné město o němž kdysi snil. Jako poslední mi zbývá *Srdce temnoty* Josepha Conrada, novelu o zmařených lidských ideálech a podlehnutí jedince pokušení moci.

Všechny čtyři tituly tematizují cestu do neznámého prostředí, které využívají ke konfrontaci hlavní postavy s neznámými jevy a prožitky. Nutně dochází ke zpochybnění hodnot, kterou protagonista zastupuje, ať už se jedná o společenský názor, či vnitřní postoj jedince.



Obr. 16 - Making of

Zarazilo mě, že má prvotní inspirace pochází z jiného média, než které jsem si zvolil za téma této práce. Když se zamyslím, stává se mi to pravidelně. Zřejmě mě fascinuje napětí mezi textuální a vizuální informací a co se s konkrétní informací stane, když ji převedu z jedné formy do druhé.

Dále jsem si vypsal tři komiksové tituly a jednu autorskou knihu. Jsou to *Signal to Noise* scénáristy Neila Gaimana a výtvarníka Davea Mckeana, *Making of Brechta Evanse* (obr. 16), *Pchjongjang* Guye Delisle (obr. 17) a *Praha-Venice: Cestovní deníky Františka Skály* (obr. 18).

Titul *Signal to Noise* jsem již rozebíral v druhé sekci věnované zúžené historii komiksu.

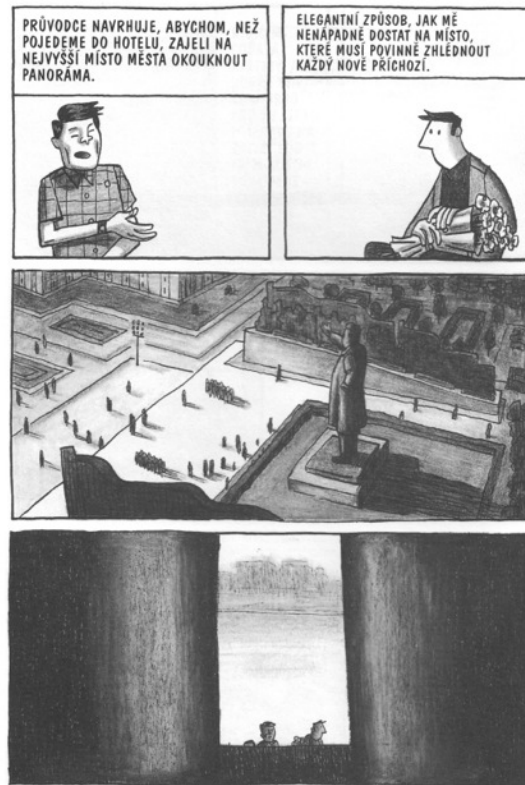
*Making of* je mi blízké svou neformálností. Brecht Evans celý komiks maluje akvarelem bez použití tuše. Ukazuje civilní příběh

skupinky amatérských výtvarníků, kteří pod vedením profesionála připravují projekt na místní přehlídku. Vypráví bez tradičního ohraničení panelů i bublin přímé řeči. Výjevy zjednodušuje na aktéry a nejnütnější rekvizity a v kontrastu k nim vkládá celostránkové výjevy, které zobrazují prostředí probíhajícího aktu.

Pchjongjang Guy Delisle koncipoval jako kreslené deníkové záznamy z pracovní cesty do Severní Koreje. Zaznamenal v něm všední okamžiky svého neradostného zaměstnání, kde dohlížel na outsourcingový tým animátorů-diletantů. S humorem líčí neradostné podmínky pro život v Severní Koreji optikou Evropana. Výtvarné podání nezapře inspiraci animovanými seriály 70.let. Jednoduchost jeho kreseb slouží věcnosti vyprávění.

A konečně *Praha-Venezia: Cestovní deníky* Františka Skály má mnoho společného s Delisleovým Pchjongjangem až na jeden rozdíl - v tomto případě se jedná o ilustrovaný deník, ne o komiks suplující deníkové záznamy.

Tyto vlivy dále rozeberu při rozboru jednotlivých složek vzniku mé práce.



Obr. 17 - Pchjongjang



Obr. 18 - Praha - Venezia: Cestovní deníky



### III. TVORBA KOMIKSU

#### 3.1 Skici

Proces skicování většinou probíhá paralelně s psaním námětu. I profesionální scénáristé si často skicují na okrajích papírů s poznámkami, aby si utřídili vlastní myšlenky.

Začal jsem s náčrtky jihoamerických indiánů, jejich krojů, obydlí a prostředí. Inspiraci jsem čerpal z obrazového doprovodu publikací *Indiáni bez tomahawků* či z populárně naučné řady pro mládež *Mýty a legendy*. Druhý jmenovaný titul jako dětská četba může mezi inspiračními zdroji působit nepatřičně, nicméně její ilustrace jsou



Obr. 19, 20 - Skicy I, II

podložené archeologickými výzkumy, krom toho četné cestopisné či kulturologické publikace postrádají dostatečné množství obrazového materiálu.

Již dopředu jsem věděl, že chci vyprávění ozvláštnit vložением příběhů zobrazených na výšivkách tkanin či na reliéfech. Například na 9. straně jsem převyprávěl variaci na mýtus o Prométheovi. Nejprve jsem kreslil civilní oblečení inků, pak jsem naskicoval obřadní roucho, to bylo pro mé účely příliš abstraktní, a tak jsem čerpal inspiraci z kamenných reliéfů. Pro účely vyprávění jsem vytvořil obraz nevěrohodného artefaktu. A v om se skicování jeví jako zásadní, nutí mě zvažovat, do jaké míry je pro můj projekt historická věrohodnost zásadní.



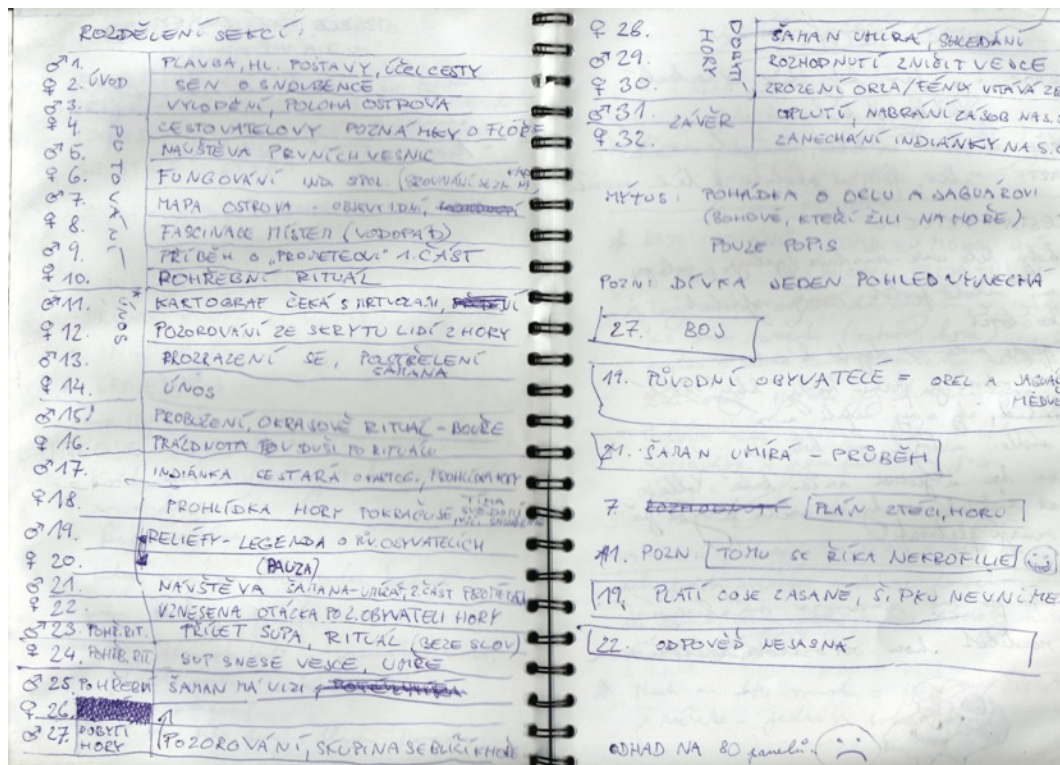
Obr. 21 - Devátá strana, detail

Následně jsem přistoupil ke skicování hlavních postav, kterých je šest: Tři dobrodruzi Archibald, Herbert, Theodor a tři indiáni Chiwantopel, Pulówi a Juyá. První kresby působily zbytečně detailně a nehodily se pro zamýšlený dopisní formát stran (obr. 19). Zjednodušil jsem pojetí očí, nechal jsem pouze panenky a ústům jsem ubral rty. Z obličeje zbylo jen několik linek (obr. 20). Chybějící kresebnou modelaci však ve výsledku zastoupila akvarelová malba, alespoň v detailech (obr. 21).

Dle původního záměru se měla Petrova a Lenčina kresba diametrálně lišit, namísto toho jsem došel ke kompaktnějšímu celku, kde přechod mezi vypravěči napůsobí tak násilně. Výsledek je kompaktní, přičemž divák snadno rozpozná vypravěče.

### 3.2 Námět

Již při volbě tématu jsem začal přemýšlet, jaký příběh chci vlastně kreslit. Brzy poté se námět zformoval do hrubého tvaru a v září téhož roku jsem si jej začal rozepisovat. Založil jsem si za tím účelem sešit (obr. 22), do nějž jsem zprvu vypisoval poznatky o exotických kulturách. Objevily se v něm zároveň první skici.



Obr. 22 - Synopse

Později jsem shrnul příběh do několika bodů, díky tomu jsem si ujasnil klíčové dějové zvraty a rozdělil jsem tak narativ do 7 sekcí: Příjezd (prolog), Průzkum ostrova, Únos Theodora, Město na hoře, Sluneční obřad, Dobyetí hory (finále), Útěk z ostrova (epilog).

Následně jsem si vytvořil tabulku o 32 polích, do nichž jsem zaznamenal klíčové události a rozplánoval vyprávění mezi nimi.

### 3.3 Narativ

Na tomto místě bych rád vysvětlil strukturu celého vyprávění. Začněme konstatováním, že pohled má dvě strany. Banální. Pokud bych jednu nechal potisknout, stále by mi zbyla prázdná strana. Vystane otázka, co bych na ni napsal a komu bych pohled poslal, anebo, když upozadím sebe sama, kdo by komu psal? A protože mi



podmínky vypracování bakalářské práce neumožnily do projektu zatáhnout rovnocenného tvůrčího partnera, musel jsem oba korespondenty zastat sám. Z toho důvodu jsem vytvořil fiktivní charaktery Petra Klugeho a Lenku Augustínovou, kteří však existují pouze v textové podobě, takže si čtenář musí jejich podobu představit, anebo si je může spojit s vizáží postav v komiksovém vyprávění. Zde pochází inspirace od komiksu *Signal to Noise*, který je také rozdělen rovinnou tvorbou a rovinnou vytvářeného scénáře.

Petra lze intuitivně identifikovat s vypravěčem Theodorem, problematická je však Lenka. I ona vypráví skrze Theodorovu perspektivu, ale zároveň ve svém prvním příspěvku představí ženskou postavu, která se však v dalších pokračování již neobjeví. Petr vypráví pouze o mužských charakterech a není schopen do děje začlenit ženu. Když se od poloviny příběhu začne pravidelně objevovat postava Pulówi, nakládá s ní jako s objektem. Teprve Lenka jí dovede vtisknout rozhodnost, ale nedokáže se s ní sama ztotožnit. Tento moment jsem vyjádřil vypuštěním pohlednice s pořadovým číslem "20", Lenku naštve způsob, jakým Petr s její postavou nakládá a proto mu odmítne odpovědět.

Ve vyprávění Petra a Lenky reflektují vlastní nedávnou zkušenost, upravenou do popsaného tvaru. Věřím, že autobiografická díla mohou reflektovat širší společenskou zkušenost. (Takový autorský přístup jsem rozebral v sekci *Historie komiksu*, kapitola 2.7 *Civilní příběhy - více než materiální záznam všedního života*, jmenovitě u titulů *Maus* a *Padoucnice*) Přesněji se pokouším zobrazit, jakým způsobem se může osobní zkušenost projevit ve vytvářeném díle, ať už jde o vědomou reflexi (textová forma) či nepřímou (komiksová forma).

### 3.4 Scénář, storyboard

Dle vytyčeného konceptu jsem rozdělil scénář na dvě poloviny, každý z vypravěčů má svůj vlastní styl. Zároveň jsem tak experimentoval se způsobem tvorby. Petrovy pohlednice se drží tradičního pojetí, kdy nejprve vznikne scénář s dialogy a storyboard (obr. 23), než výtvarník přistoupí k realizaci. Lenka rezignuje na komiksovou formu a vytváří celostránkové ilustrace. Pro její příspěvky vznikly nejprve náčrtky s poznámkami vůči textové části, komentář a dialog vznikaly až během procesu vlastní tvorby.

Při tvorbě scénáře jsem vycházel z podoby existujících profesionálních scénářů. Musí obsahovat věcně formulované informace o vizuální podobě budoucího díla. Jeho struktura zpravidla vypadá následovně: Strana - panel - informace o umístění vzhledem k mřížce, velikost záběru, popis výjevu, komentář a/nebo dialog. Vkládám úryvek ze svého scénáře:

#### *Strana 3: Přistání*

##### *3.1 Celek: Ostrov na obzoru.*

*Popisek: 27.3.1873 Rowan se ve své zprávě zmiňuje, že ostrov je řídce osídlen primitivním indiánským obyvatelstvem. Domnívám se, že tito lidé nikdy předtím neviděli civilizovaného člověka.*

3.2 Celek: Pohled přes příd' směrem k pobřeží. Námořníci se opírají o zábradlí, Jeden ukazuje směrem k ostrovu.

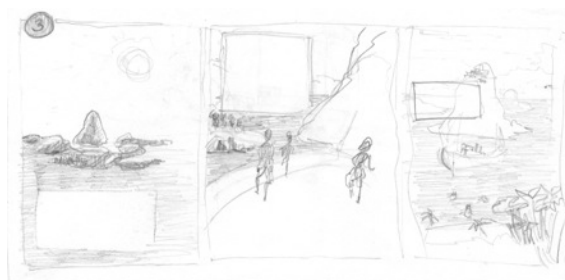
Popisek: V souladu s jeho informacemi ostrov, či lépe souostroví, tvoří dvě části: Vnější prstenec obepínající lagunu a vnitřní, maličký ostrov, který se zprostředka laguny pne do výše několika tisíc stop.

3.3 Celek: Laguna z jejíhož středu vyrůstá strmá hora. Parník kotví a ke břehu se blíží tři malé čluny.

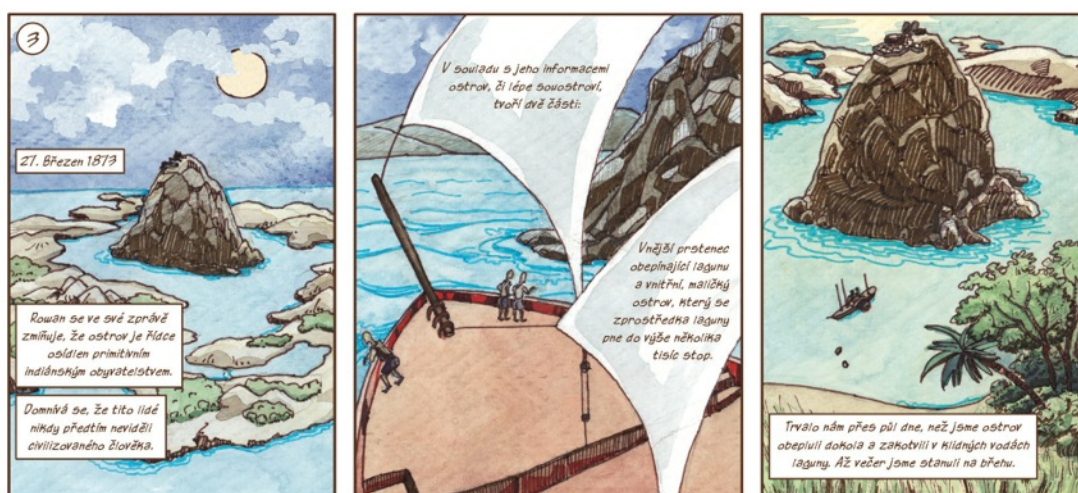
Popisek: Trvalo nám přes půl dne, než jsme ostrov obepluli dokola a zakotvili v klidných vodách laguny. Až k večeru jsme stanuli na břehu.

Můžete zde vidět, že ve scénáři neřeším ložení panelů. Řeším je v sešitě, kam jsem scénář ve své první verzi zapsal. Dialogy a popisky, které vidíte ve vložené ukázce (obr. 24), vznikaly až při pře-pisování scénáře do digitální podoby.

Storyboard chápeme v případě komiksu jako náčrt celé strany, který řeší především juxtapozici a kompozice jednotlivých panelů. Proces kreslení mi pomáhá rozmyslet si umístění dialogových bublin a panelů s komentáři.



Obr. 23 - Storyboard, pohlednice č. 3



Obr. 24 - Ve stínu hory, pohlednice č. 3

Vytvořením storyboardu si ujasním nesrovnalosti ve scénáři, tzn. jestli lze scénu odvyprávět obrazem tak, jak ji popisuje text. Častou chybou bývá přehnaná literárnost. Na skice se vyjeví, že obraz pouze ilustruje text a odvíjí se na něm události popsané v popiscích, popřípadě doslovně akcentují dialog. Jenže komiks vyžaduje, aby kresba komunikovala s textem, aby mezi nimi vznikalo významové napětí, a zároveň aby

vznikalo napětí mezi jednotlivými panely. Čtenář si jej na základě obrazového podnětu musí sám doplnit. A tak vzniká iluze děje.

“Jako čtenáři počítáme s tím, že budeme vědět, v jakém pořadí číst panely, ale uspořádat je, to je ve skutečnosti pro tvůrce docela složité,<sup>29</sup> což je zcela zásadní důvod, proč kreslit storyboard. Už na něm si lze ozkoušet, jak budou čtenáři výsledku rozumět, pokud si autor není jistý svým vlastním úsudkem.

Scott McCloud ve své knize *Understanding Comics (Jak rozumět komiksu, 1993)* formuloval šest vztahů, které mohou mezi juxtaponovanými panely fungovat (obr. 25):

1. Od chvíle ke chvíli - zachování kompozice se změnou atmosféry či pohybu
2. Od akce k akci - od příčiny k následku
3. Od předmětu k předmětu - zobrazení prvků na více místech scény
4. Od scény ke scéně
5. Od aspektu k aspektu - zobrazení vnitřní uspořádání scény
6. Nelogický přechod - neexistující vztah mezi dvěma panely



Obr. 25 - Příklady juxtaponovaných panelů

Mainstreamový komiks využívá převážně druhý, a v menší míře třetí a čtvrtý typ. Uděláme si krátkou exkurzi zpět zpět do historie komiksu a ukážeme si, kteří autoři se tomuto tvrzení vymykají a jak.

Například Hergého *Tintin* odpovídá mainstreamovému ideálu, *Asterix* René Gosciného a Alberta Uderza je na tom podobně, ačkoliv už více využívá střih ze scény na scénu. Díky tomu dovede odvyprávět paralelní děje, které od sebe mohou být vzdálené i třeba stovky kilometrů. Jedná se o běžný přístup v Evropském poválečném komiksu, který dále sílí v 90. letech u nezávislých tvůrců například u Davida B, který jej však využívá k vyjádření množiny informací ve větším časovém rozpětí.



U Arzacha Jeana Girauda nalezneme sice stále dominantní druhý princip, ale zároveň hojně využívá prvního a pátého. Důvod, proč mainstreamový komiks tyto dva postupy ignoruje je nasnadě. První akci zpomaluje, “(...) na to, co druhý typ zvládne dvěma panely, jich potřebuje několik (...) No a u pátého se z definice “neděje vůbec nic”! 30” Těmito vztahy lze snáze vyjádřit lyriku, zatímco zbylé se hodí k vyprávění epických dějů.

McKean (nejen) v *Signal to Noise* využívá primárně první a pátý typ. Sám kritizuje, že se v komiksu převážně zobrazuje akce.



Obr. 26 - Storyboard, pohlednice č. 8

Často také rozdělí jeden velký výjev mřížkou, čímž vznikne fragmentace bezdějového výjevu. Tento přístup používal již Winsor McCay ve stripu malý *Nemo*, avšak pracoval s multiplikací postavy, čímž využíval vztah od okamžiku k okamžiku. V *Signal to Noise* ovšem akce absentuje, takže čtenář vnímá panely jako aspekty.

Zpět ke storyboardu pohlednice č. 3. Na ní postupně vidíme velký celek ostrova, pohled z paluby lodi plující podél pobřeží a na posledním výjevu v menším



Obr. 27 - Ve stínu hory, pohlednice č. 8



celku loď kotví v laguně. Ukázu nejprve lokalitu, kde se celý komiks bude odehrávat, pak umístím kameru přímo do scény tak, abych ukázal výřez lodi (předmět zobrazení) a nakonec zobrazím fůzi předchozích motivů, tedy předmětu v lokalitě. K zobrazení akce dochází mezi druhým a třetím panelem (loď pluje - loď kotví).

V případě Lenčina vyprávění neexistuje ani storyboard, jen črta (obr. 26) budoucího obrazu (obr. 27). Všechny zobrazené děje řadím na křivku, většinou cestu nebo jiný vizuální prvek, zřídka tu využívám vztahu jednajících figur. Například na pohlednici č. 8 vidíme střelcejiho archibalda. Když budeme sledovat dráhu střely, mineme Theodora, až se zastavíme u srny zabíhající do křoví. Odtud vybíhá dívka a od ní směřující trajektorie pohybu zobrazuje její skok do propasti. Chiwantopel stojí nad roklí a vysvětluje Herbertovi, co právě viděli.

### 3.5 Výtvarné zpracování, lettering

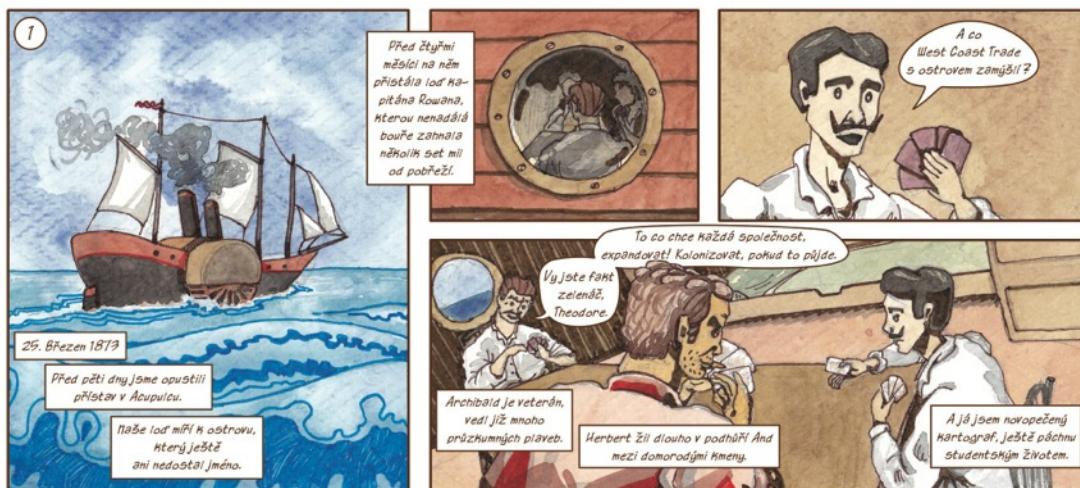
Koncept požadoval, aby čtenář podle vizuálního stylu jasně rozlišil, kdo vypráví. Petra jsem tedy profiloval jako tvůrce tradičního komiksu, kde se tvorba rozděluje na několik samostatných složek (ilustrace, lettering, předtisková úprava).



Obr. 28 - Ve stínu hory, pohlednice č. 1, zkouška digitální kontury

Dosud jsem používal techniku kresby tradičními materiály posléze digitálně kolorovanou. Výsledky mě příliš neuspokojovaly - digitální barevnost potlačovala charakter mé kresby (alespoň co se týče komiksu Mor). Proto jsem chtěl využít opačný postup, kdy akvarelovou malbu doplním digitální kresbou. Jenže mé pokusy nedosahovaly přesvědčivých výsledků (obr. 28). Technika mi sice umožňovala větší míru detailu, než jakého jsem byl schopen dosáhnout na fyzickém formátu 297 x 145 mm, podstatné rysy tváří však vypadaly neuměle a prostředí prázdně.

Kresbu jsem tedy doplnil fyzicky do již existujícího podkladu. Černá se mi neosvědčila již v digitálních experimentech, zvolil jsem proto barevné fixy a mikrofixy. Pro denní scény jsem jako primární konturu zvolil hnědou a pro noční modrou. Výsledek je organičtější, linky se na podkladu mírně rozpíjejí, čímž se lépe propojí



Obr. 29 - Ve stínu hory, pohlednice č. 1, finální podoba stránky

s malbou. Každý tah je definitivní, už jej nemohu opravit, v nejhorším případě digitálně zaretušovat. Není to však žádné omezení. Jistěže některé drobné objekty vypadají zdeformovaně, ale nezdržuji se při práci nekonečnými vizuálními korekturami. Pro zvýraznění struktury objektu nechám prosvítat kresbu tužkou.

Kořeny svého stylu nemohu přesně definovat. Na úplném počátku mého zájmu o komiks jako narativní formu jsem čerpal inspiraci z díla Davea McKeana, které jsem ještě nebyl schopen analyzovat ani zručně napodobit. Z jeho prací jsem si odnesl několik dílčích prvků. Za zásadní považuji svůj vztah k evropskému komiksu, kde velké množství autorů spojuje stylizovanou realistickou kresbou s karikaturou, aniž by si výsledek protiřečil. Zasazují zjednodušené postavy s minimální modelací do perspektivního prostoru. Jedná se však o nekonstruovanou perspektivu s pevně daným horizontem a tušenými úběžníky. Co se týče důrazu na barvu, zde čerpám inspiraci od Nicolase de Crécyho či Lorenza Mattottiho.

Pro komiksový lettering se zpravidla používají bezserifová písma ručního charakteru. Tuto poučku lze porušit, ne ji však zcela ignorovat. Je třeba si uvědomit, že písmo v komiksu neplní úlohu designu ani knižní sazby. Vizuální působení textu a ilustrace by mělo existovat ve vzájemné harmonii.

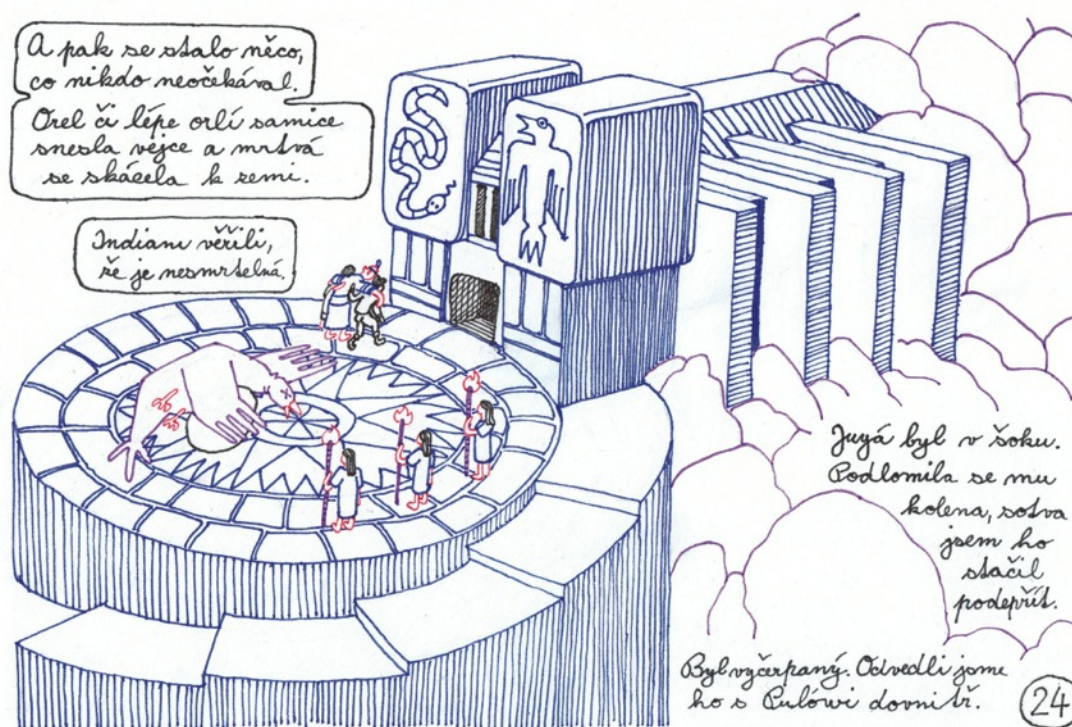
Zvažoval jsem možnost ručně psaného letteringu na zvláštní papír a následné spojení s obrazovým materiálem v programu adobe photoshop. Takový postup je však neflexibilní a časově náročný.

Zvolil jsem font *Inki* ze dvou důvodů: Je lokalizovaný a zdarma ke stažení. Jeho kresba působí příjemně ledabylým dojmem, přičemž čitelnost zůstává na dobré úrovni. Jeho největší úskalí představuje rozpal, který vyžaduje velké manuální zásahy letterera.

Můj druhý "vypravěč", Lenka, výše zmíněné složky tvůrčího procesu stmelila do jedné. Texty vepisuje rovnou ke kresbám na jeden papír. Pro zobrazení budov využívá využívá axonometrii, postavy oprostuje od detailů a kreslí je ve velikosti dle jejich narativního významu. Barva zde odlišuje objekty, či lépe typ objektů. Vychází z dětské představy, že tráva je zelená, voda modrá a indiánova kůže rudá. K takovému výtvarnému řešení mě inspirovaly dětské knihy z nakladatelství Baobab ale také dvojice



komiksů *Wrong Place* a *Making of* Brechta Evanse. Ten sice využívá akvarelové malby bez předkreslení, ale vychází z obdobných pozic, co týče stylizace, užití barvy a zobrazení prostředí.



Obr. 30 - Ve stínu hory, pohlednice č. 24

### 3.6 Instalace

Jako primární způsob prezentace projektu chápu narativní výstavu. Pro případné mediální šíření budu volit vydání kolekce pohlednic v boxu. Zásadní je pro mě však galerijní prezentace.

Forma narativních výstav koketující s komiksovou formou stále není příliš zažitá. Pokud se komiks prezentuje v galerii či jiné veřejné instituci, zpravidla jde o segment originálů nainstalovaných tak, aby divák mohl obdivovat obrazovou složku. Oproti tomu narativní výstava s cílem předat divákovi ucelený příběh skrze vizuální média.

Například Lorenzo Mattotti se v uplynulém desetiletí odklonil od publikování komiksů a pravidelně vystavuje své kresebné cykly, jako například loňské *Oltremai*, sérii tušových asociativních kreseb.

Netradičněji své narativní projekty pojímá Dave McKean. Na výstavě *The Coast Road* vyprávěl skrze pohlednice příběh ženy píšící svému manželovi, který ji opustil, a kterého hledá. V následující výstavě *The Rut* si pohrál s netradiční instalací kreseb a objektů, neomezil se pouze na stěny galerie, zavěsil své práce do vzduchu a umístil je dokonce i na podlahu. Takový způsob instalace se může jevit jako zbytečná manýra, ovšem slouží narativnímu účelu. Na několika místech galerie se příběh rozvětvil a divák

se musel rozhodnout, kudy bude pokračovat. Prostorové řešení tak lze chápat jako spojení čtení a pohybu.

Poslední autorkou, kterou si uvedeme, je Češka vystupující pod pseudonymem Toy Box, která kombinuje street art s komiksem.

Těžko zde popíšu budoucí instalaci, když ani nevím, s jak velkým prostorem bude mé práci přidělen, mohu však nastínit svůj záměr. Vystavovat budu jednostranné tisky, na nichž ukážu obě strany pohlednic, komiks i komunikaci vypravěčů, umístěné pod sebou. Odmítám instalovat jednotlivé listy za sklo, protože taková adjustace vede diváka k mylnému dojmu, že sleduje kolekci samostatných obrazů a ne sekvenci. Proto bych chtěl jednotlivé pohlednice nalepit přímo na zeď galerie. Ideální tvar pro čtení by byl řetěz, kde by prostorové pauzy oddělovaly jednotlivé kapitoly.

Vyvstává otázka, jestli je adekvátní chtít po návštěvníkovi galerie, aby věnoval velkou část času čtení. Domnívám se, že takový požadavek lze připodobnit k situaci, kdy divák má možnost shlédnout v galerii promítané video ve smyčce. Volba je na něm, není k ničemu nucen.



## IV. HISTORICKÉ A MYTICKÉ KOŘENY SCÉNÁŘE

### 4.1 Tvorba fikčního světa

Dlouho jsem se rozmýšlel, kam příběh umístit. Již dávno jsem stanovil styčné body příběhu, zatímco jsem zvažoval několik kultur, do jejichž kontextu vyprávění zasadím. Do svého výběru jsem zahrnul oblasti Filipín, Indonésie, Haiti, Jižní Ameriky či Grónska. Poslední jmenovaný ostrov byl pro mě obzvlášť lákavý, protože tamní kultura spojuje vlivy eskymáků a vikingů. Avšak zvolil jsem všeobecnější ukotvení v kultuře jihoamerických indiánů. Učarovala mi totiž publikace *Cesta mrtvých indiánů* od Michela Perina. Autor v ní popisuje základní mýty indiánů Goahiro, “kmene, který svůj původ vzdáleně odvozuje od Arawaků a obývá napůl pustý poloostrov, jenž byl jednoho dne 19. století bez vědomí příslušníků kmene rozdělen mezi Venezuelu a Kolumbii.”<sup>31</sup>

Moje původní představa o zápletce vypadala zhruba takto: Jednotlivec se vzepré bohům, vyžene je z jejich příbytku na nedaleké hoře, který sám obsadí s družinou věrných spolubojovníků a sám tyranizuje blízké osady. Do této situace přijedou američtí



Obr. 31 - Ve stínu hory, pohlednice č. 18

cestovatelé, kterým se nechtěně podaří navrátit společnost k původnímu řádu.

Zásadní význam přikládám motivu božského města na hoře (obr. 31). Stalo se neměnnou konstantou ve všech formách námětu. V Evropské kultuře by takovému archetypálnímu místu odpovídala hora Olymp z řeckých mýtů či Ásgard, sídlo vikingských bohů umístěné v koruně stromu Ygdrasil. Kdybych však chtěl děj komiksu umístit do evropy, odehrával by se řeckými v 9. století a hlavní postavy by byly křesťanskými misionáři. Nicméně by se změnil charakter zápletky a hlavní téma.

Ústřední mýtus publikace *Cesta mrtvých indiánů* hovoří o muži, který následoval svou zesnulou ženu do Jefiry, země mrtvých. “Za úsvitu dospěli k jakési hoře. Tam žena bydlela.<sup>32</sup>” Jefira je popsána jako země za mořem, na bezejmenné hoře se však nacházelo sídlo zemřelých. Na tomto základu jsem vybudoval svou fikci, děj jsem zasadil na bezejmenný ostrov skládající se z prstence a hory uprostřed laguny.

Mýty Goahirů se točí kolem slov *juyá* a *pulówi*. “V jazyce Goahirů slovo *juyá* chápáno jako podstatné jméno ženského rodu označuje především déšť jako meteorologický jev<sup>33</sup>” a v personifikovaném významu “*Juyá* je konečně také jméno mužské bájně bytosti.<sup>34</sup>” Pojmenoval jsem tak bezvěkou postavu, která spravuje rovnováhu ostrova, a která zastává funkci prostředníka mezi životem a smrtí (obr. 32). Živelnou spojitost s bouřemi jsem přesunul na jinou bytost (orla), již si *Juyá* podmanil.

“Výrazem *pulówi* Goahirové označující místa, která považují za nebezpečná a k nimž



Obr. 32 - *Juyá*

se raději nepřibližují, aby tam nezmizeli navždy, nebo těžce neonemocněli.<sup>35</sup>” Zároveň “je také označením bájně ženské bytosti,<sup>36</sup>” manželky *Juyá*. Je třeba mít na paměti, že zatímco příběhy hovoří pouze o jediném muži *Juyá*, počet žen *Pulówi* uvádějí jako mnohonásobný bez přesnější specifikace. Zřejmě jde o společenské ospravedlnění polygammních svazků, které jsou mezi Goahiry běžné, metapříběhem.

Pro zjednodušení jsem ve scénáři použil pouhé dvě ženy toho jména, *Pulówi země* a *Pulówi hory* (obr. 33). O první se vyskytuje zmínka na osmé pohlednici a později ji ve svém vyprávění zmiňuje *Juyá*. Se druhou se Theodor setká ve městě



Obr. 33 - *Pulówi hory*

*mrtvých* a pokusí se ji odvézt do civilizace. Dle původních příběhů mají veškerá setkání s ženami *Pulówi* na muže fatální až smrtelný dopad, nicméně tento aspekt jsem ve svém vyprávění upozadil.

Svůj fikční indiánský kmen jsem však založil na konfrontaci více indiánských kultur. Můžeme si povšimnout, že Goahirové nepřirazují tato jména jen mýtickým bytostem, ale i elementům vody (*juyá*) a země (*pulówi*). Ve starších indiánských kulturách převládal názor, vyšší bytosti na sebe mohou brát různé podoby, nejen lidskou ale



i zvířecí. Starší bohové nejznámějších indiánských říší Střední Ameriky, Aztéků a Mayů jsou zobrazováni jako zvířata. V Jižní Americe “uctívali Inkové jen jedině nejvyšší božstvo.<sup>37</sup>”, přesto se zvířata těšila symbolické úctě.

Do scénáře jsem zakomponoval bytosti orla a hada představující starší bohy. Výběr těchto konkrétních zvířat se řídil jejich symbolickým významem, který rozeberu v následujících kapitolách. Představují zástupce starého náboženského systému, který postava Juyá změnila.

#### 4.2 Řecké mýty

*“Cizinec si tehdy myslel, že několik obrazů by dokázalo shrnout celá staletí tradic a zvyků. Pomíjivé iluze... Ten čarovný svět mu jen vrátil jeho vlastní obraz, jeho vlastní symboly a hodnoty.”<sup>38</sup>*

Nejsem ke svému čtenáři upřímný. Využívám sice motivů rozličných indiánských kultur, avšak s jejich pomocí nevyprávím příběhy, které patří na americký kontinent. Začleňuji do svého vyprávění strukturu antického mýtu o Prométheovi a báji o Théseovi. Činím tak vzhledem ke svému konceptu, nemyslím si, že by dva mladí, řekněme dvacetiletí lidé byli schopni bez pečlivější přípravy převyprávět mýty, které



Obr. 34 - Orel

nejdou v jejich kultuře zažitě. Proto nechám své vypravěče, ať už podvědomě nebo ne, směřovat k řeckým mýtům.

Prométheus byl Titán, stvořil lidstvo, učil je řemeslům. Ukradl bohům z Olympu oheň a předal je lidem. “Zeus zuřil jako nikdy a Prométhea nechal nahého přikovat na skalní stěnu v kavkazských horách, kde mu hladový sup rval játra každý den, rok za rokem. A bolesti nebyl nikdy konec, protože každou noc (kdy byl Prométheus vystaven krutému chladu a mrazu) mu játra zase dorostla.”<sup>39</sup>

Ve své variantě dosazují za Dia orla (obr. 34) a za Prométhea hada (obr. 35). Oba žijí na hoře, kde spolu vystaví město. Po rozepří had se svou ženou odejde, stane se z něj Juyá a splodí indiánské pokolení. Orel stále cítí křivdu a sužuje lidstvo požáry. Juyá však svým dětem ukáže, jak oheň využít, čímž hněv svého nepřítele jen posílí, proto se jej vypraví zabít. Pulówi mu poradí, že Orla nemůže zabít, ale může si jej podrobit, když mu obětuje svá játra. Juyá poté vystoupí na horu, vykoná vše podle rady a mezi ním a orlem se vytvoří pouto. Orel přestane indiány utiskovat, ale Juyá mu musí nosit mrtvé indiány.

Příběhy se sice na první pohled liší, ale všimněme si styčných bodů. Juyá stejně jako Prométheus stvoří lidstvo, ukradnou svému protivníkovi oheň a jsou ztrestáni cyklickým trestem. V mé variantě játra tvoří pouze iniciační obětinu, kterou posléze nahradí těla mrtvých indiánů.

O hrdinských činech Thésea existuje mnoho příběhů, jeden

z neznámějších popisuje jeho cestu na Krétu, kde se utkal s Mínotaurem. Aby jej přemohl, pomohla mu Ariadné, darovala mu kouzelné klubko, podle nějž našel cestu do středu labyrintu, kde Mínotaurus přebýval, a zpět. Théseus pak s Ariadné odplul směrem k Atice. “O několik dní později se vylodili na ostrově, který se tehdy jmenoval Dia, ale dnes je znám jako Naxos. Théseus tady opustil Ariadnu, spící na břehu, a odplul. Proč tak učinil, zůstane navždy záhadou.<sup>40</sup>”

Provázanost příběhu s tímto mýtem již není tak silná. Úlohu řeckého hroje Thésa zde přebírá mladík Theodor. Jeho cestu po ostrově lze připodobnit k bloudění labyrintem, jehož střed představuje hora uprostřed laguny. Postava Juyá pak odpovídá Mínoturovi, Pulówi zase Ariadné.

V žádné úrovni vyprávění nepodávám informaci, že Pulówi je žena Juyá. Jedinou scénu, v níž by se jejich vztah mohl vyjevit záměrně vypouštím, a právě tuto scénu by bylo možné nalézt na neexistující 20. pohlednici. Touto trhlinou v soudržnosti fikčního světa upozorňuji na rozkol mezi motivy a podstatou vyprávění.

#### 4.3 Symboly a archetypy

Vytvářel jsem příběh jako psychický obraz sebe sama. Už jen tím, že jsem vytvořil dva fikční vypravěče, jsem formuloval problém - komunikaci a porozumění. Jimi vytvářený svět reflektuje jejich vzájemnou korespondenci ale zároveň jej můžeme vnímat optikou psychoanalýzy jako všeobecné vyjádření.

Carl Gustav Jung formuloval svou teorii o kolektivním nevědomí jako neuvědomělou zkušenost a percepci lidstva z dřívějších staletí. Nevědomí i kolektivní nevědomí komunikuje s vědomými aspekty duše skrze archetypy - „prožitkové komplexy, které se dostávají osudově, to znamená, že jejich působení začíná v našem nejosobnějším životě.<sup>41</sup>“ Nalezneme je například ve snech, kde se zjevují snícím jako soubor obrazů či lépe objektů. „Jiným, dobře známým projevem archetypů je mýtus a pohádka. Ale i tady jde o specificky utvářené formy, které byly předávány po dlouhé věky. Pojem „archetyp“ se proto hodí pro „representations collectives“ jen nepřímě, protože označuje pouze ony psychické obsahy, které ještě nebyly podrobeny vědomému zpracování, a proto tedy představují bezprostřední duševní danost. Jako takový se archetyp nikoli nevýznamně liší od historicky vzniklých nebo vypracovaných ustálených vzorců.<sup>42</sup>“

Pohádky i mýty ustanovují všeobecně platné hodnoty. Spadá sem například problematika dobra a zla, kterou neformovala historie ani sociální situace, jedná se o aspekt duše. Postavy svým vystupováním zastávají konkrétní hodnoty dle svého archetypu. Obludy například reprezentují nemoc či negativní energii, hrdina odkazuje k duševní síle každého jedince, ke schopnosti vypořádat se s vlastními problémy.



Obr. 35 - Had



Rozebereme si symboliku některých archetypů, které jsem ve vyprávění použil a osvětlíme si na nich směřování celého příběhu.

Orel je tradičně chápán jako posel, značí sílu, pojí se se sluncem. Například Aztékové hovoří o ptáku Muanovi, “který se ve svém pozitivním aspektu projevuje jako orel a ve svém negativním aspektu jako sova. (...) Ve dne doprovází Muan v podobě Orla slunce říší světla a v noci v podobě sovy prochází říší podsvětí.<sup>43</sup>”

V pozdních verzích námětu jsem popisoval orla a supa jako dva aspekty téže bytosti. O ptáku Muanovi jsem dočetl až později, přesto jsem uvažoval správně: Poté, co orel pozdě játra Juyá se promění do negativní podoby, z vládce dne se stane panovník noci. Nicméně jsem se obával, že by průměrný čtenář nedokázal rozeznat symbolickou hodnotu a poukázal by na nesmyslnou záměnu mrchožrouta za dravce. Jeho spojitost se sluncem však zachovávám.

Had kousající se do ocasu symbolizuje čas, přeneseně nekonečno, v obměněné podobě had svlékající se z kůže odkazuje ke znovuzrození a nesmrtelnosti. Podle junga „had hraje jako symbol úzkosti ve snech výraznou úlohu. Kvůli jeho jedu nezřídka jeho obraz ve snech předchází jako raný symptom před tělesnými onemocněními. Zpravidla vyjadřuje mimořádné oživení nevědomí a s tím spojené fyziologické symptomy. Konkrétní výklad přirozeně závisí, jako vždy, na všemožných individuálních okolnostech, případně musí být v souladu s nimi modifikován. Pro mládí znamená strach ze života, pro stáří naopak strach ze smrti.<sup>44</sup>” Ve vztahu k bezvěké postavě Juyá je pak jasné, co platí. Ne nadarmo jej nechávám promlouvat o jeho nesmrtelnosti. Avšak každé monstum lze zabít.

Aztékové spojují výše zmíněné bytosti do podoby opeřeného hada, Qutzalcoatla, nejvyššího boha. Považovali jej “za ztělesnění Venuše jako jitřenky, která každé ráno volala slunce na oblohu.<sup>45</sup>” Takto můžeme chápat i pouto mezi orlem a Juyá. Představují dojjedinou bytost, která se stará o východ slunce.

Archetypální vyprávění opakují v mnoha obměnách scénu, kdy hrdina zabíjí netvora. Jde o příměr k psychickému dosažení dospělosti, mladík se musí naučit jednat a nést za své činy odpovědnost, jen tak se z něj stane muž. Vůči němu se vymezují a líčím příběh lidského selhání.

„K zabití monstra často dojde tak, že hrdina tajně roznítí v jeho nitru oheň.<sup>46</sup>“ Hlavní postava Theodor tak provede omylem, podnítí jej strach, když přeruší rituál, který Juyá vykonává. Ohněm můžeme chápat střelu, která se zavrtá do těla starce a pomalu jej sžírání. Theodorův akt lze za hrdinský čin pokládat jen stěží. Přesněji provede tak v polovině vyprávění a dále jen nečinně přihlíží. Ve finále, protože není schopen jednat, utíká, aby byl zakrátko svědkem smrti svých druhů. Taková zkušenost jej musí dále formovat. Dalším vývojem událostí se však nezabývám.

Existuje ještě druhý náhled na pointu. Když se za východu slunce zrodí nový orel, zvěstuje odvrát od děsivého kultu smrti ke kultu slunce. Zůstává naděje.

## ZÁVĚR

Vyzkoušel jsem si dvě různé formy komiksového vyprávění, jednu epickou, druhou lyrickou, které stojí ve vzájemném protikladu. Jejich střídáním jsem docílil oslabení patosu mýtického příběhu. Rozvinul jsem jak postupy, které jsem dosud používal, tak jsem si vyzkoušel i jinou vyjadřovací techniku a vizuální řešení.

Na jedné straně jsem rozvíjel své schopnosti realizovat komiks dle přesně naplánovaného postupu krok za krokem a na druhé straně jsem si osvojil pro mě nové narativní a vizuální řešení z velké části založené na improvizaci.

Stále se jedná o analytický projekt, v němž zkoumám nová řešení, která budu moci do budoucna využít. A přece nejde o čistě formální experiment. Pnutí či kontrast, který mezi formami panuje, mi dovolili vyjádřit obsahy, které do žánrového vyprávění nepatří.

Výstava není jediný možný způsob prezentace. Kromě vydání boxu pohlednic jsem zvažoval poštovní hru: Rozeslal bych po komiks po stránkách mezi třicet jedna přátel. Každý by obdržel adresu, kam pohled přeposlat dál. Vytvořil by se tak kruh korespondentů, kde by si každý postupně přečetl celý příběh.

Mohu i nadále pokračovat v analytických experimentech s komiksovým vyprávěním, ale přesto mě v budoucnu čeká nutné stmelení nabytých poznatků do jednolitého celku. Zde prezentovaný projekt obsahuje mnoho motivů a je otevřený interpretacím, avšak žádné téma nezkoumá do hloubky.

## SEZNAM CITOVANÉ LITERATURY

- <sup>1</sup> MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB /art, 2008, s. 9. ISBN 978-80-7381-419-9.
- <sup>2</sup>KOŘÍNEK, Pavel a PROKŮPEK, Tomáš. *Signály z neznáma: Český komiks 1922-2012*. Řevnice: Arbor Vitae, 2012, s. 16. ISBN 978-80-7467-012-1.
- <sup>3</sup> KRUML, Milan. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Comics Centrum, 2007, s. 28 - 29. ISBN 80-86839-12-5.
- <sup>4</sup> Tamtéž, s. 39.
- <sup>5</sup> Tamtéž, s. 73.
- <sup>6</sup> KOŘÍNEK, Pavel a PROKŮPEK, Tomáš. *Signály z neznáma: Český komiks 1922-2012*. Řevnice: Arbor Vitae, 2012, s. 40. ISBN 978-80-7467-012-1.
- <sup>7</sup> KRUML, Milan. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Comics Centrum, 2007, s. 88. ISBN 80-86839-12-5.
- <sup>8</sup> MATULÍK, Rostislav. Komiksové milníky: Hergé a jeho zuřivý reportér. *Crew*<sup>2</sup>. 2004, II, č. 9, s. 65-66. ISBN 80-86321-67-3
- <sup>9</sup> KRUML, Milan. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Comics Centrum, 2007, s. 203. ISBN 80-86839-12-5.
- <sup>10</sup> KREJČÍ, Milan. Komiksové milníky: Námořník z Malty Hugo Pratt. *Crew*<sup>2</sup>. 2005, III, č. 13, s. 53-54. ISBN 80-86321-80-0.
- <sup>11</sup> KOŘÍNEK, Pavel a PROKŮPEK, Tomáš. *Signály z neznáma: Český komiks 1922-2012*. Řevnice: Arbor Vitae, 2012, s. 292. ISBN 978-80-7467-012-1.
- <sup>12</sup> KRUML, Milan. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Comics Centrum, 2007, s. 203. ISBN 80-86839-12-5.
- <sup>13</sup> MOEBIUS. *Arzach*. Praha: Crew, 2012, s. 3-5. ISBN 978-80-7449-107-8.
- <sup>14</sup> KRUML, Milan. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Comics Centrum, 2007, s. 225. ISBN 80-86839-12-5.
- <sup>15</sup> Tamtéž, s. 220.
- <sup>16</sup> Tamtéž, s. 220.
- <sup>17</sup> Nikopol 2: Volavka aneb rudá krev, modré slzy, černé delirium a žena jako bohyně. In: Komiks.cz [online]. 2003 [cit. 2014-10-21]. Dostupné z: <http://komiks.cz/clanek.php?id=441>
- <sup>18</sup> Foligatto. In: Komiks.cz [online]. 2003 [cit. 2014-10-25]. Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=464>
- <sup>19</sup> KRUML, Milan. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Comics Centrum, 2007, s.157. ISBN 80-86839-12-5.
- <sup>20</sup> Tamtéž, s.166
- <sup>21</sup> KUČEROVSKÝ, Tomáš. Muž na pitevním stole: Dave McKean. *Crew*<sup>2</sup>. 2003, I, č. 3, s. 20-21. ISBN 80-86321-33-9.
- <sup>22</sup> KOŘÍNEK, Pavel a Tomáš PROKŮPEK. *Signály z neznáma: Český komiks 1922-2012, str. 286*. Řevnice: Arbor Vitae, 2012. ISBN 978-80-7467-012-1.
- <sup>23</sup> KUČEROVSKÝ, Tomáš. Muž na pitevním stole: Dave McKean. *Crew*<sup>2</sup>. 2003, I, č. 3, s. 20-21. ISBN 80-86321-33-9.
- <sup>24</sup> Tamtéž.
- <sup>25</sup> KRUML, Milan. *Comics: Stručné dějiny*. Praha: Comics Centrum, 2007, str. 238. ISBN 80-86839-12-5.
- <sup>26</sup> SAKYK. Padoucnice 2. Komiks.cz [online]. 2001 [cit. 2014-11-13]. Dostupné z: <http://www.komiks.cz/clanek.php?id=104>

- <sup>27</sup> PŘIBYL, Martin. Recenze: Padoucnice a Babel. Komiksarium.cz [online]. 2008 [cit. 2014-11-13]. Dostupné z: <http://www.komiksarium.cz/index.php/2008/02/recenze-padoucnice-a-babel/>
- <sup>x1</sup> KOŘÍNEK, Pavel a PROKŮPEK, Tomáš. *Signály z neznáma: Český komiks 1922-2012*, s. 165. Řevnice: Arbor Vitae, 2012. ISBN 978-80-7467-012-1.
- <sup>28</sup> INGLOTOVÁ, Veronika. Pravdivý příběh o slovenskom komikse. *AARGH!*. 2014, č. 13, s. 17-18. ISBN: 978-80-904467-8-6.
- <sup>29</sup> MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB /art, 2008, s. 86. ISBN 978-80-7381-419-9.
- <sup>30</sup> Tamtéž, s. 76-77.
- <sup>31</sup> PERRIN, Michel. *Cesta mrtvých Indiánů*. Praha: Argo, 2000, s. 15. Capricorn, sv. 5. ISBN 80-720-3298-4.
- <sup>32</sup> Tamtéž, s. 31.
- <sup>33</sup> Tamtéž, s. 121.
- <sup>34-36</sup> Tamtéž, s. 122.
- <sup>37</sup> OWUSU, Heike. *Symboly Inků, Mayů a Aztéků*. Olomouc: Fontána, 2004, s. 11. ISBN 80-7336-195-7.
- <sup>31</sup> PERRIN, Michel. *Cesta mrtvých Indiánů*. Praha: Argo, 2000, s. 17. Capricorn, sv. 5. ISBN 978-80-7381-419-9.
- <sup>39</sup> GRAVES, Robert. *Řecké mýty*. Praha: Odeon, 1982, s. 150.
- <sup>40</sup> Tamtéž, s. 354.
- <sup>41</sup> JUNG, Carl Gustav. *Archetypy a nevědomí*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997, s. 131. ISBN 80-85880-16-4.
- <sup>42</sup> Tamtéž, s. 99.
- <sup>43</sup> OWUSU, Heike. *Symboly Inků, Mayů a Aztéků*. Olomouc: Fontána, 2004, s. 249. ISBN 80-7336-195-7.
- <sup>44</sup> JUNG, Carl Gustav. Hrdina a archetyp matky: (Symboly proměny II). Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 2009, s. 377. ISBN 80-85880-59-5.
- <sup>45</sup> OWUSU, Heike. *Symboly Inků, Mayů a Aztéků*. Olomouc: Fontána, 2004, s. 187. ISBN 80-7336-195-7.
- <sup>46</sup> JUNG, Carl Gustav. Hrdina a archetyp matky: (Symboly proměny II). Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 2009, s. 254. ISBN 80-85880-59-5.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BEATY, Bart. *Unpopular culture: transforming the European comic book in the 1990s*. Buffalo: University of Toronto Press, 2007. ISBN 08-020-9412-0.
- STINGL, Miloslav. *Indiáni bez tomahawků*. 3. vyd. Praha: Orbis, 1976.



## SEZNAM CITOVANÝCH OBRAZŮ

- Obr. 1: Comic Strip Library. [online]. [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: <http://www.comicstriplibrary.org/browse/results?title=2&page=2,%20cit.%2025.11.2014>
- Obr. 2: [Http://it.wikipedia.org/wiki/Krazy\\_Kat](http://it.wikipedia.org/wiki/Krazy_Kat). In: Wikipedia [online]. [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: [http://it.wikipedia.org/wiki/Krazy\\_Kat](http://it.wikipedia.org/wiki/Krazy_Kat)
- Obr. 3: Prince Valiant. Comic Art Fans [online]. [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: <http://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=285900>
- Obr. 4: V češtině vyšel první a poslední Tintin, kompletní sérii čeká křest. In: Komiksarium [online]. 2011 [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: <http://www.komiksarium.cz/index.php/2011/10/v-cestine-vysel-prvni-a-posledni-tintin-kompletni-serii-ceka-krest/>
- Obr. 5: T08 : Astérix chez les Bretons. In: Otakia [online]. 2010 [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: [http://www.otakia.com/1387/produit/bd/t08-asterix-chez-les-bretons/attachment/T8\\_Astrix-le-Gaulois\\_P3/](http://www.otakia.com/1387/produit/bd/t08-asterix-chez-les-bretons/attachment/T8_Astrix-le-Gaulois_P3/)
- Obr. 6: 300: Hugo Pratt – Corte sconta detta arcana. In: Over the Roofs: le Wenture di Carta di Ned [online]. 2014 [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: <http://nedbajalica.blogspot.cz/2014/08/300-hugo-pratt-corte-sconta-detta-arcana.html>
- Obr. 7: MOEBIUS. *Arzach*. Praha: Crew, 2012, s. 22. ISBN 978-80-7449-107-8.
- Obr. 8: Acheter Nikopol (en langues étrangères). La bédéthèque idéale [online]. 2012 [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: <http://www.bedetheque.com/BD-Nikopol-en-langues-etrangeres-Tome-3Chin-Froid-Equateur-159384.html>
- Obr. 9: The Celestial Bibendum by Nicolas de Crécy. In: Gosh! London [online]. 2011 [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: <http://www.goshlondon.com/2011/12/the-celestial-bibendum-by-nicolas-de-crecy/>
- Obr. 10: Hellboy: Seed od Destruction by Mike Mignola (.CBR). In: Mobilism [online]. 2011 [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: <http://forum.mobilism.org/viewtopic.php?f=19&t=207040>
- Obr. 11: Signal to Noise. Neil Gaiman [online]. [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: <http://www.gaimanbooks.com/graphic-novels/signal-to-noise>
- Obr. 12: TaG: Dave McKean. In: Erasing.org [online]. 2007 [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: <http://erasing.org/tag/dave-mckean/>
- Obr. 13: MATTOTTI, Lorenzo a PIERSANTI, Claudio. *Stigmata*. London: Fantagraphics Books, 2010. ISBN 16-069-9409-3.
- Obr. 14: Padoucnice 6. Minotaur [online]. 2007 [cit. 2014-12-03]. Dostupné z: <http://www.minotaur.cz/sfaf/catalog/padoucnice-6-p-4540.html>
- Obr. 15: JELINEK, Branko. Oskar Ed. 1. české vyd. Překlad Ivan Dorčiak. Praha: Mot, 2004. Motýl (Mot). ISBN 80-866-6107-5.
- Obr. 16: EVENS, Brecht. *The making of*. London: Jonathan Cape, 2013. ISBN 978-0224097338.
- Obr. 17: DELISLE, Guy. *Pchjongjang: Výlet do Severní Koreje*, s. 22. 1. vyd. Praha: BB/art, 2009. ISBN 978-80-7381-456-4.

- Obr. 18: SKÁLA, František. *Praha - Venezia: Cestovní deníky 1993*. Praha: Arbor vitae, 2005. ISBN 80-86300-63-3.
- Obr. 19: SOUČEK, Daniel. *Skica I*. Hradec Králové, 2014.
- Obr. 20: SOUČEK, Daniel. *Skica II*. Hradec Králové, 2014.
- Obr. 21: SOUČEK, Daniel. *Ve stínu hory*. Hradec Králové, 2014, s. 9 .
- Obr. 22: SOUČEK, Daniel. *Synopse*. Hradec Králové, 2014.
- Obr. 23: SOUČEK, Daniel. *Storyboard 3* . Hradec Králové, 2014.
- Obr. 24: SOUČEK, Daniel. *Ve stínu hory*. Hradec Králové, 2014, s. 3.
- Obr. 25: MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB /art, 2008, s. 74. ISBN 9788073814199.
- Obr. 26: SOUČEK, Daniel. *Storyboard 8*. Hradec Králové, 2014.
- Obr. 27: SOUČEK, Daniel. *Ve stínu hory*. Hradec Králové, 2014, s. 8.
- Obr. 28: SOUČEK, Daniel. *Ve stínu hory*. Hradec Králové, 2014.
- Obr. 29: Tamtéž, s. 1.
- Obr. 30: Tamtéž, s. 24
- Obr. 31: Tamtéž, s. 18
- Obr. 32: Tamtéž, s. 13
- Obr. 33: Tamtéž, s. 17
- Obr. 34: Tamtéž, s. 19
- Obr. 35: Tamtéž, s. 19

## SLOVNÍČEK POJMŮ

Antropomorfní – polidštěný; používá se pro označení lidsky jednajícího charakteru, který má vzhled zvířete či neživého objektu

Bande dessinée – označení belgo-francouzské komiksové produkce

Cliffhanger – termín používaný v tvorbě seriálů, označuje dramatickou událost na konci dílu, která má za úkol navnadit recipienta na další díl

Juxtapozice – způsob komponování více obrazů, kdy mezi jednotlivými výjevy vzniká nezobrazený obsah narativního charakteru

Komiksový panel – pole vymezující jeden obraz z komiksové sekvence

Lettering – proces opatření komiksu texty

Maňásek – zespada vozená loutka, která se nasazuje na ruku

Narativ – forma vyprávění

Syžet – způsob uspořádání složek v dramatickém útvaru (děj, postavy, vypravěč, prostředí)