

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

FILOZOFICKÁ FAKULTA

KATEDRA BOHEMISTIKY

Česká subkultura komiksu a komiks v české kultuře v letech 2011–2020

The subculture of Czech comics and comix in Czech culture in the years
2011–2020

Magisterská diplomová práce

Autorka: Bc. Kristián Klein

Vedoucí práce: Mgr. Lenka Pořízková, Ph.D.

Olomouc 2022

Prohlašuji, že jsem magisterskou diplomovou práci na téma „*Česká subkultura komiksu a komiks v české kultuře v letech 2011–2020*“ vypracoval samostatně a uvedl v ní veškerou literaturu a ostatní zdroje, které jsem použil

V Olomouci dne: 28. 4. 2022

Podpis

Rád bych na tomto místě poděkoval vedoucí diplomové práce, Mgr. Lence Pořízkové, Ph.D., za vedení a Mgr. Martinu Foretovi, Ph.D., za cenné rady. Dále bych chtěl poděkovat mé přítelkyni, kamarádovi Nikkarinovi a celé mé rodině za trpělivost a dlouhotrvající podporu při psaní.

Obsah

Obsah	4
Úvod	7
1 Komiks jako médium a české komiksové fanouškovství.....	10
1.1 Komiks jakožto médium	10
1.2 Komiks jakožto segment trhu a kultury	12
1.3 Fanoušek.....	15
1.4 Komiksový fanoušek.....	15
1.5 Underground, subkultura a fandom.....	16
1.5.1 Underground	16
1.5.2 Subkultura.....	18
1.5.3 Fandom.....	19
1.5.4 Konzumní fandom	20
2 Český komiksový underground před rokem 89.....	26
2.1 Sběratelství.....	26
2.2 Komix klub.....	28
2.3 Civilizační impulzivisté	29
2.4 Komiks ve Fandomu.....	30
2.5 Shrnutí	35
3 Česká komiksová subkultura 1989–2010?	37
3.1 Comics klub československý	37
3.2 Veverka a spol.	39
3.3 Crew.....	40
3.4 Comx.cz, comiCZcon a comics.db	42
3.5 Aargh! a Analphabet Books.....	44
3.6 Komiks.cz, Bedeman a Sorrel	45
3.7 Mot a Pot	46
3.8 Zkrat, Komiksárium a Seqence	46
3.9 Kocogel a BubbleGun	47
3.10 MdS Comics	48
3.11 Bunkr.....	49
3.12 Manga	49
3.13 Shrnutí	50
4 Pozice komiksu v české kultuře v letech 2011–2020	53
4.1 Nakladatelé na trhu	53
4.1.1 Nekomiksová nakladatelství	54
4.1.2 Nakladatelství mimo žebříček.....	62
4.1.3 Komiksová nakladatelství.....	65
4.1.4 Závěr	73

4.2	Specializované obchody a e-shopy	75
4.2.1	Komiksový krám	75
4.2.2	Comics Point	76
4.2.3	Comics City	76
4.2.4	Arkham, Seqoy, Kraktit.....	77
4.2.5	E-shopy	77
4.2.6	Fandomové/žánrové prodejny	78
4.2.7	Závěr	79
4.3	Periodika a fanziny	80
4.3.1	Crew ²	80
4.3.2	Čtyřlístek	81
4.3.3	Aargh!	82
4.3.4	BubbleGun	82
4.3.5	KIX.....	83
4.3.6	Caves.....	83
4.3.7	Sborník komiksu	83
4.3.8	XRX mag.....	84
4.3.9	Bublifuk	84
4.3.10	Dechberoucí Zázrak.....	85
4.3.11	Jirka	85
4.3.12	Překladové komiksy	86
4.3.13	Závěr	86
4.4	Odborné kruhy	88
4.4.1	Akademici z fandomu	88
4.4.2	Helena Diesing	90
4.4.3	Encyklopedie a světové dějiny	91
4.4.4	Závěr	92
4.5	Komiksové ceny	93
4.5.1	Nejkrásnější české knihy	93
4.5.2	Zlatá stuha.....	94
4.5.3	Fabula Rasa	96
4.5.4	Muriel.....	97
4.5.5	Závěr	99
4.6	Komiksové festivaly a ceny	100

4.6.1	KomiksFest!	100
4.6.2	Crwecon	102
4.6.3	KOMA	104
4.6.4	Frame Prague Comic Art Festival	105
4.6.5	FIK	106
4.6.6	Comic-Con Prague	107
4.6.7	BrComicon	108
4.6.8	Animefest	109
4.6.9	Závěr	110
4.7	Komiksové soutěže	111
4.7.1	CZ.KOMIKS a CS.KOMIKS	111
4.7.2	Arnal	113
4.7.3	V bublinách	113
4.7.4	Vykoumej komiks	114
4.7.5	Frame Prague Comic Art Festival	115
4.7.6	Promluv k světu bublinou	115
4.7.7	Bohouš a Dáša mění svět	116
4.7.8	Závěr	117
4.8	Weby, média a fanouškovské okruhy	118
4.8.1	Komiksové weby a skupiny	118
4.8.2	Youtubové kanály a podcasty	124
4.8.3	Komiks v žánrových médiích	128
4.8.4	Komiks v nežánrových médiích	131
4.8.5	Závěr	133
5	Závěr	135
	Anotace	140
	Summary	141
	Literární zdroje	142
	Internetové zdroje	146
	Přílohy	155

Úvod

Přestože články i odborné a vědecké práce o tom, že komiksu se v České republice daří, vznikají přes dvacet let, jeho pozice v české kultuře byla až donedávna velmi problematická. Zmíněné texty ovšem nebyly pouhými entuziastickými výlevy, ale skutečně reflektovaly postupně se lepšící přijetí tohoto média u nás. O to je smutnější, že se zřejmě v tuzemském prostředí komiksu podařilo bariéry „kulturního ghetta“ prolomit až v minulém desetiletí, po více než dvacetiletém (!) hlásání. Což vypovídá hlavně o tom, v jak složité výchozí pozici se komiksu na počátku nacházel.

O změnách na tuzemské komiksové scéně se tradičně referuje prostřednictvím trhu.¹ Informuje se o trendech dané doby, o množství titulů a nakladatelů, o ustupujících či nastupujících žánrech, o nových tuzemských autorech, kteří se komiksu rozhodli věnovat, a těch, kteří jej opustili, výjimečně i o obracech a prodaných kusech. Málokdy, ba téměř nikdy není o vývoji pojednáváno prostřednictvím těch, kteří komiks ukotvují v domácím kulturním prostředí – čtenářů a fanoušků. A přitom právě na nich stojí (nebo možná do nedávna stálo?) veškeré dění s komiksem spojené. Právě v Čechách snad víc než kde jinde pozice komiksu v kultuře záležela především na tom, jak moc se mu jeho čtenáři a fanoušci rozhodli věnovat a kolik místa mu zvládli mezi ostatním kulturním děním vydobýt. V tak malém státě, jako je Česká republika, navíc nejde o jakési anonymní fanouškovské skupiny, ale o konkrétní jména lidí, díky kterým už mohou mladší ročníky považovat za naprosto samozřejmé, že u nás komiksy vycházejí, že najdeme komiksová knihkupectví, že existují české komiksové festivaly a internetové stránky. Stojí ale i za tím, že se komiks (a debata o něm) dostává i mimo čistě komiksové časopisy, stránky, festivaly a prodejny.

¹ Viz Šáda 2019

Ve své práci bych se chtěl zaměřit na to, jak se u nás v letech 2011–2022 měnila základna čtenářů a fanoušků komiksů a jak se spolu s nimi měnila i pozice komiksu coby média v české kultuře. Primárním cílem by tedy mělo být srovnání stavu věcí v roce 2011 a v roce 2020. Mou výchozí hypotézou, kterou bych rád potvrdil, či vyvrátil, a která vznikla v průběhu mého letitého zájmu o dané médium, je, že ve sledovaném období u nás došlo k přerodu komiksových fanoušků ze subkultury ve fandom. Spolu s ním se i komiks proměnil z okrajového zájmu několika jedinců v masovou součást tuzemské kultury.

Práce je netradičně rozdělena na dvě a půl části. První, teoretická část, má za úkol představit termíny a to, jakým způsobem s nimi bude v průběhu výzkumu zacházeno. Druhá, výzkumná, část se pokusí popsat proměnu fanoušků komiksu a pozice komiksu ve sledovaném období. Toho bude docíleno pomocí zkoumání dílčích proměn u předem vybraných činitelů, které ustavují pozici komiksu v kultuře. Základem výzkumné části je odborná literatura, internetové stránky (a jejich archivní záznamy) organizací, festivalů a nakladatelství, data z databáze Comicsdb.cz a rozhovory.

Mezi oběma částmi se nachází ona „poločást“, původně teoretická, následně však na pomezí teoretické a výzkumné části. Jedná se o dvě kapitoly věnované historii tuzemského komiksového fanouškovství, které jsou nezbytné k tomu, aby měl čtenář dostatečný kontext k výchozímu bodu výzkumné části. Z historických a teoretických publikací o komiksu je sice možné získat dílčí informace, ucelenější kompilát, ze kterého by bylo možné vyvodit nějaké závěry, ale chybí. Přestože se chci v textu této práce zabývat především obdobím mezi lety 2011 a 2020, pokládám za důležité pokusit se v teoretické části alespoň velmi hrubě zkompletovat získané poznatky o komiksovém fandomu ve dvou předchozích „stádiích“, tedy ve stádiu subkultury a undergroundu. Tato část se snaží pomocí srovnávání

nashromážděných faktů s definicemi prokázat mou tezi, že komiks u nás těmito stádii skutečně prošel. Také může do budoucna sloužit jako odrazový můstek pro badatele, kteří by měli potřebu vydat se podobným směrem, ač by to třeba znamenalo celou mou práci popřít. Část vznikala za pomoci publikací o historii média u nás, dobových fanzinů a svědectví a komiksových časopisů. Výsledkem je tak kompromis v podobě stručného popisu historie českých komiksových společenství před samotným sledovaným obdobím, který by měl postačit k zasvěcení čtenáře, zároveň však nedosahuje detailů samostatné teoretické práce. To ponechávám na dalších badatelích.

1 Komiks jako médium a české komiksové fanouškovství

Cílem této kapitoly je ujasnit pojmy, se kterými bude nadále pracováno. Stěžejní je tedy definice komiksu (která není nijak nezpochybnitelná ani finální, ale pro potřeby této práce naprosto dostačující) a pojmů fandom, subkultura a (kulturní/literární) underground. Jednou z tezí této práce je, že uskupení komiksových fanoušků se u nás momentálně nachází ve stádiu (konzumního) fandomu, a že jeho cesta vedla od undergroundu přes subkulturní prostředí. Zatímco např. historie tuzemské sci-fi či fantasy (myšleno z hlediska jejich pozice v kultuře a vývoje jejich fanoušků) je momentálně odborně zpracována alespoň částečně,² historie českého komiksu je zaměřena primárně na vývoj média samotného, konkrétní díla a autory. Přesto už nyní je na základě i těchto publikací možné nastínit hrubý vývoj komiksového fandomu u nás.

1.1 Komiks jakožto médium

V kontextu mé práce se vyloženě nabízí vrátit se k dlouholetému (a v dnešní době doufejme překonanému) konfliktu definic komiksu coby média a komiksu jakožto literárního/paraliterárního žánru. V českém kontextu je k dispozici několik odborných publikací, které k tomuto sporu musely zaujmout stanovisko a v historii najdeme i množství diplomových a jiných vysokoškolských prací, které si daly s menším či větším úspěchem za úkol otázku určení komiksu rozřešit.³ Tato práce se nesnaží přispět do debaty žádným objevným zjištěním, přesto se jí nevyhneme, neboť v rámci knižního trhu bývá jak zákazníci, tak „producenty“ s komiksem jakožto s žánrem pravidelně zacházeno.

² Viz Macek 2006, Langer 2006 nebo Kudláč 2016

³ Viz Bláha 2006 nebo Hartlová 2011

Králová (2009, str. 18) se zmiňuje o společných znacích, které v historii komiksových studií hrály roli v tom, že byl komiksu přisuzován status literárního žánru. Těmi je, že komiks užívá textu/slov, je tištěn v knihách a časopisech a využívá narace – příběhu. Z pohledu knižního trhu je podstatné především sdílení stejného prostoru. Komiks (v jeho u nás nejběžnější podobě) najdeme v knihách a časopisech. Ty můžeme zakoupit v obchodech, kde je s nimi zacházeno skutečně jako s žánrem (sekci Komiks nacházíme hned vedle sekcí s popiskami Sci-fi/Fantasy, případně Detektivky) a kam se dostaly stejnými distribučními cestami jako běžná literatura. I nakladatel sám (jedná-li se o větší subjekt) má edice rozdělené podle toho, jaké literatuře se věnují, a i z tohoto hlediska se často komiks v jeho očích stává pouhým žánrem. V případě, že by se tato práce zabývala pouze komiksem jakožto segmentem knižního trhu, pravděpodobně by definice komiksu jako „žánru“ na žádný problém nenarazila.

Jak ale zmínil Foret (Kořínek–Foret–Jareš 2015, str. 41), komiks na sebe v dnešní době bere výrazně variabilnější podoby. Dnes již není nereálné představit si existenci fanouška komiksu, který čte pouze internetové stripy a webkomiksy na webech jim určených. Takový člověk velice pravděpodobně nemá potřebu přemýšlet o komiksech v souvislosti s jejich stále ještě běžnými nosiči (tedy knihami) a těžko by o svém koníčku prohlásil, že jde o literaturu. V případě, že bychom se přiklonili k definici komiksu jakožto literárního (para)žánru, zůstal by takový člověk mimo náš záběr, byť by se třeba jednalo o důležitého člena komunity. Je-li tedy v této práci řeč o komiksu, je jím myšlen komiks coby médium tak, jak o něm mluví Foret, přeneseně pak komiks jakožto specifický segment knižního trhu.

Využijeme-li užší definice média, např. dle Reifové (2004, str. 139), jde o prostředek mediální komunikace. V případě komiksu jej ale v rozporu s jí uvedenými příklady těžko můžeme obecně vázat na konkrétní technologii,

např. technologii tisku. Tato klasifikace je ale dozajista aplikovatelná na konkrétní komiksy, což samotné můžeme považovat za jednu ze specifičností tohoto média. Foret (Kořínek–Foret–Jareš 2015, str. 43) zdůrazňuje, že v rámci specifičnosti média se jako důležitější jeví nikoliv návaznost na konkrétní nosič, ale spíše množství výrazových prostředků a vlastností, z nichž některé mohou být sdílené i s médii dalšími. Právě unikátní kombinace sdílených, nesdílených a „vlastních“ vlastností pak komiks vymezuje vůči ostatním médiím. Definice komiksu jakožto média se specifickými rysy není nijak nezpochybnitelná ani finální, ale pro potřeby této práce je naprosto dostačující. Je navíc stěžejní považovat komiks za médium, aby vůbec bylo možné v mé práci aplikovat teorie fan studies, které se zaměřují hlavně na mediální fandomy.

1.2 Komiks jakožto segment trhu a kultury

Segment trhu nebo také tržní niku najdeme u Pistoria (2019, str. 138) definovanou jako tržní prostor vymezený specifickým žánrem a způsobem distribuce. Pistorius (2019, str. 9) tvrdí, že knižní trh není pouze hospodářským odvětvím, ale také segmentem kultury a dále (2019, str. 15) zmiňuje, že knižní trh se rozděluje především na základě lišících se prodejních strategií a jeho žánrové rozdělení je až druhořadé. Z pohledu nakladatele (a jeho prodejní strategie) tedy komiks není natolik odlišný od zbytku nakladatelské produkce, aby o něm jakožto o žánru nemohlo být uvažováno. Podíváme-li se na tržní niky, které Pistorius nabízí, je patrné, že v dnešní době by se komiks jistě vyskytoval hned v několika kategoriích (Komerční knihy, Elektronické knihy, je možné si jej představit i v kategorii Knižní kluby a minimálně v americkém prostředí nelze opomenout kategorii Spotřební paperbacky, tedy vlastně původně sešitová vydání. Současně ale nesmíme zapomínat, že množství dnešních komiksů se do běžné distribuce vůbec nedostane. Ať už proto, že cestuje mezi čtenáře alternativními cestami

(fanziny), nebo že už vůbec není v kontaktu s papírem jako fyzickým nosičem (webkomiksy).

Müllerová (2012, str. 83–108) jmenuje konkrétní aspekty, které tvoří komunikační sféru a etablují knihu na knižním trhu a v kulturním prostoru.

Podle ní mezi tyto faktory patří:

1. Autor
2. Nakladatelství
3. Distributor
4. Knihkupectví
5. Knihovny
6. Školy
7. Muzea a galerie
8. Literární instituce
9. Weby
10. Periodika
11. Kavárny a čajovny
12. Veletrhy a výstavy
13. Festivaly
14. Ceny
15. Aukce
16. Zprostředkovatelé

Všechny tyto osoby, subjekty či instituce tedy mají podstatný vliv na podobu knižního trhu a na pozici literatury v kultuře. Zatímco některé z nich stojí vůbec za přítomností knih na trhu (autor, nakladatelství, distributor, knihkupectví), jiné se podílí především na dostupnosti a popularizaci (knihovny, školy, muzea a galerie, kavárny a čajovny, veletrhy a výstavy, festivaly), další mohou ovlivňovat recepci (literární instituce, weby, periodika, ceny), případně vracet knihy do oběhu (aukce, zprostředkovatelé). Ať už se jedná o osobní či např. státem řízenou iniciativu, aktivita těchto faktorů je nezbytná pro „zdravě“ fungující knižní trh a pro to, aby byla kniha přijímána jako „běžná“ součást kultury a kulturního průmyslu dané země. Stejně faktory tedy musí mít vliv i na komiks, se kterým (jak už bylo zmíněno) je v kulturním prostředí zacházeno jako se segmentem knižního trhu.

Z důvod u přehlednosti materiálu a zachování užšího zaměření práce se hodlám při zkoumání zaměřovat pouze na vybrané faktory, převážně na ty, u nichž bylo možné jejich vývin lehce pozorovat a zaznamenat. Byť by jistě mohlo mnoho vypovědět např. pozorování zaměřené na proměnu obchodování s komiksy z druhé ruky, zvolil jsem faktory následující: nakladatelství, knihkupectví, weby, periodika, festivaly a ceny. K nim připojuji tři kategorie, které podle mě v seznamu absentují.

První z nich jsou soutěže – v našem případě komiksové, v původním seznamu literární. Soutěže jsou tradičně „líhni“ nových autorů, odrazem toho, jak dobře se daří dané médium (film, literatura, komiks) předávat veřejnosti, neboť právě z ní vzejdou autoři noví, poučení tím, co znají. Jejich obeznámenost s médiem a schopnost jeho replikace/nové tvorby je dobrým důkazem o stavu média.

Druhým faktorem jsou „odborné kruhy“, které by dozajista patřily k faktorům ovlivňujícím recepci. Práce akademiků a odborníků velmi dobře odráží pozici média v kultuře – jde-li o nahodilé práce a snahy o popsání fenoménu, můžeme mluvit o začleňování do diskurzu. Oproti tomu vznik dedikovaných institucí a oborů i systematické bádání svědčí o značné integraci.

Třetím přidaným faktorem pak jsou sami čtenáři, fanoušci. Ti totiž nejen ovlivňují všechny faktory již zmíněné (nebyť recipientů, jsou výchozí faktory nefunkční), ale svou činností také často neexistující faktory suplují – vytváří vlastní ceny, soutěže, periodika, atd.

1.3 Fanoušek

Slovo fanoušek odkazuje k latinskému slovu fanatik,⁴ původně tedy k jedinci nábožně posednutému, přeneseně pak někomu se silnými citovými vazbami a tendencemi následování někoho či něčeho. Sdružení fanoušků může nabývat podoby fandomu, nejde však o pravidlo. Např. posluchači hudebních skupin o sobě mluví jako o jejich fanoušcích, pouze někteří hudební fanoušci však formují fandomy. O podobách skupin spojených stejným zájmem budu mluvit podrobněji níže, protože popsání vývoje podoby uskupení českých komiksových fanoušků je jedním z hlavních cílů této práce.

1.4 Komiksový fanoušek

Jelikož fanouškovské skupiny bez ohledu na předmět zájmu vykazují podobné znaky, může nám být užitečné dělení dle Wang a kolektivu, na které poukazuje Hao (2019, str. 19). V původní definici se řeší odlišení „sportovních fanoušků“ od „sportovních diváků“. Za klíčový rozdíl mezi skupinami je považován fakt, že fanoušci jsou zainteresováni ve výkonech konkrétního sportu, sportovce, nebo týmu. Sportovní divák naproti tomu může sledovat zápas bez ohledu na zúčastněné hráče, týmy, nebo dokonce sport. V našem případě můžeme podobně odlišit fanouška komiksu od čtenáře komiksu. Analogicky lze za fanouška komiksu označit toho, kdo je přímo „zapálený“ pro toto médium, vyhledává tedy své další čtivo s rozhodnutím, že by mělo jít o komiks. Komiksový čtenář oproti tomu může být kdokoliv, kdo si přečte komiks a není pro něj podstatné, čte-li právě toto médium. Lze si například představit obecného čtenáře literatury, který sáhne po konkrétním komiksu na základě toho, že byl oceněn, ač jinak tento člověk čte např. beletrii. Jiným příkladem čtenáře komiksu pak může být fanoušek něčeho jiného (videoher, filmu nebo třeba člověk zapálený do druhé světové

⁴ fan. *Merriam-Webster* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fan>

války), který si komiks přečte kvůli tomu, že se váže k jeho dominantnímu zájmu.

1.5 Underground, subkultura a fandom

Primárním cílem práce je prozkoumat, jak se v posledním desetiletí měnila pozice komiksu na českém kulturním poli a jakými změnami v souvislosti s tím prošlo komiksové publikum. Protože však tvrdím, že během této dekády došlo k razantní proměně fanouškovské skupiny (konkrétně, že došlo v přerod ze subkultury v konzumní fandom s několika semknutějšími „jádry“), je potřeba zaměřit se zde i na terminologii sociologickou. V následující pasáži tedy bude vysvětleno, jak je v této práci zacházeno s termíny underground, subkultura a fandom.

1.5.1 Underground

„Ačkoliv měl [kulturní underground] několik odlišně historicky situovaných podob [...], všechny spojovaly shodné obecné rysy, především výrazná orientace na oblast umění, lpění na tvůrčí nezávislosti, uzavřenost do vlastního světa a s tím spojené utváření relativně úzkých kulturních enkláv. A také důrazné odmítání názoru, že jde o primárně vědomý politický postoj; jejich aktivity zpolitizoval teprve sám režim.“ (Bitrich–Alan 2001, str. 19) Do undergroundu, tedy podzemí, se dle Alana skupina lidí přitahována alternativní kulturou dostává tím, že její aktivita je pro mainstream a establishment nepřijatelná. Podstatná je pro tuzemský underground snaha o vytvoření alternativní možnosti kulturního vyžití, které se však aktivně nesnaží o změnu mainstreamové kultury, či dokonce svržení establishmentu (na rozdíl od kontrakultury⁵). Underground v 70. a 80. letech podle této teze sám sebe nevnímá jako politický a žádá „pouze“ prostor pro svou existenci.

⁵ Srovnej Machovec 2008, str. 34

Stejně tak je až druhotně politizována jeho tvorba: „Samizdat nemusel mít politický obsah, ale měl politický rozměr.“ (Bitrich–Alan 2001, str. 27)

Podle Bitricha s Alanem (2001, str. 28–35) se české undergroundové uskupení vyznačuje těmito rysy:

1. Vznik většiny uskupení je iniciován rozhodnutím několika mála jednotlivců, kteří se shodují nejen v zájmech, postojích i cílech, ale jsou také dostatečně osobně zainteresováni na společném „programu“.
2. Malé seskupení osobností se po čase obvykle stává přitažlivé – z počátku pro užší zasvěcený okruh přátel, později pro širší společenství. Tento početní růst měl v podmínkách komunistického režimu specifické vlastnosti. Jakmile začal fungovat určitý záměr (publikovat, dělat časopis, uspořádat výstavu, koncert či happening), neobešlo se to bez participace nejen publika, byť omezeného na kruh známých, ale především těch, kteří zajišťovali technickou stránku připravovaných akcí.
3. Významné místo v životě této kultury a jejích dílčích seskupení zaujímal prostorová lokalizace. Privátní prostory – ateliér, byt, vesnická chata – se proměňovaly ve scénu, na které se prolínalo přátelské posezení s divadlem, přednáškami, výstavami a koncerty, byť pro omezené publikum.
4. Podstatným atributem alternativní i undergroundové kultury je věkové složení aktérů. Především: naprosto převažovali lidé mladí (obvykle do 25 let), publikum bývalo ještě mladší.
5. Interakční pole uvnitř alternativních, undergroundových i disidentských společenství bylo založeno na principu osobních kontaktů („face-to-face“).

Po roce 1989 má alternativní kultura velmi difusní povahu, ať už jde o její vztah ke komerčnímu umění, anebo o celkovou proměnu kulturní

situace, která je poznamenána postmoderním obratem. Zároveň se podle Bitricha s Alanem (2001, str. 20–21) alternativní kultura vždy nakonec stává hlavním proudem a nemůže tedy v původním slova smyslu existovat.

Undergroundem tedy budeme rozumět skupinu, jejíž aktivity a jednání motivuje snaha o svobodné vyjádření svých zájmů a sdílení společných hodnot a která je zároveň společností odsunuta na okraj. Hlavní odlišností oproti subkultuře je především rozdílný vztah s mainstreamem a establishmentem. Underground je hlavním proudem vnímán jako nechtěná substance, jejíž konání musí být alespoň omezeno, pokud ne zničeno, tak alespoň vypuzeno zcela na okraj. Jak si ukážeme dále, subkultura bývá tolerovanější a snáze se dostává do hlavních proudů, čímž dochází i k její komodifikaci.

1.5.2 Subkultura

Pojem subkultura ze své podstaty může fungovat pouze ve vztahu s „běžnou“, obecně přijímanou, nebo také dominantní kulturou. U Smolíka (2016, str. 29) se dočteme, že: „předpona ‚sub‘ naznačuje svébytnost a odlišnost od dominantní nebo mainstreamové společnosti. Subkultury tedy tvoří skupiny lidí, kteří sdílejí zvláštní hodnoty a normy [...]. [...] Termín subkultura se v sociologickém pojetí vztahuje na specifickou skupinu, která je tvůrkyní a nositelem zvláštních, odlišných norem, hodnot, vzorců, chování a životního stylu, i když se podílí na fungování širšího společenství.“

Podstatné tedy je, že subkultura funguje jakožto společenství, těch, kteří ač se třeba zapojují do chodu mainstreamové kultury, se s některými jejími stanovisky a hodnotami neztotožňují. To je následně nutí k vytvoření polouzavřeného společenství, v rámci kterého bude mainstreamem ostrakizovaná hodnota naopak sdílena a oslavována. Subkultura je logickým vyústěním sdružování jedinců s podobnými názory, problémy a pohledem na realitu. V případě mé práce je možné vnímat jakožto pojící prvek komiksové

subkultury nesouhlas s ostrakizací komiksu v českém kulturním prostředí. S ohledem na to, jak se měnil status komiksu v tuzemské dominantní kultuře, se měnily i projevy komiksových „společenství“ i to, jak skupiny samy sebe vnímaly.

1.5.3 Fandom

Snaha o přesnou definici fandomu je konstantní součástí odborné debaty, jíž vévodí především potřeba vyrovnat se s jeho vztahem k subkultuře. Podle starší definice Thorne a Brunera (2006) je fandom subkulturou stejně smýšlejících lidí, a je tedy jakýmsi poddruhem subkultury. Tato definice se však zdá už značně zastaralá. Pokud totiž přistoupíme na výše zmíněnou definici subkultury a na to, že subkultura je také uskupením, které umožňuje tvorbu alternativní kultury a setkávání lidí s jinými než kulturně dominantními názory, normami a hodnotami, dostáváme se do ostrého kontrastu s faktem, že fandom bývá navázán na kulturu populární, mainstreamovou. Fandom sám o sobě navíc většinou nebývá vyloženě politický, což je typickým znakem právě subkultur (byť málokdy jsou politické ze své podstaty, jejich jednání však bývá okolím politizováno) a téměř podmiňujícím znakem pro existenci undergroundu (u kterého se přináležení k němu vlastně rovná politickému vyjádření). Záleží ovšem vždy na konkrétním případě. Lze si tedy představit, že téměř každá subkultura by mohla být alespoň částečně fandomem, v žádném případě ale nelze říct, že by každý fandom mohl být subkulturou.

Výrazně novější (a na subkultuře nezávislou) definicí fandomu je např. definice Jansové (2019, str. 47): „Sdružení fanoušků okolo totožného předmětu zájmu bývá nazýváno fandomem, tedy skupinou jedinců nedeterminovanou kategoriemi, jako jsou věk, gender, rasa, ale společným následováním daného předmětu zájmu (film, TV seriál, komiks, ale také různé žánry – fantasy, muzikál, apod., konkrétní osobnosti – herecké, pěvecké, kapely apod.).“ Ta

souzní např. s definicí Wanga (2019, str. xxvii): „Fandom, ať už jde o skupinu, skutečnou skupinu, či virtuální komunitu, nebo subkulturu, tvoří lidé, kteří obdivují nějaký objekt, věnují se mu a často jsou jím až posedlí. Ať už jde o celebrity, sportovní týmy, živé vysílání nebo streamery, komiksy, hudbu, knihy, sci-fi, televizní seriály, mýdlové opery, videohry, módy, volnočasové aktivity, koníčky atd.“⁶ Tato definice rozšiřuje záběr zájmů a zároveň uvádí subkulturu jako jednu z možných podob fandomu, nikoliv tedy fandom jako druh subkultury.

Vzhledem k tomu, že současný fanoušek už se podstatně vzdálil podobě, jakou popsal Jenkins (budeme-li předpokládat, že Jenkinsova definice fanouška byla vůbec kdy trefná), je potřeba se podívat i na to, jakým způsobem se vyvinul fandom. V následující fázi se pokusím obhájit existenci mého vlastního termínu konzumní fandom.

1.5.4 Konzumní fandom

„Přestože fandom sám o sobě není nový, způsob, jakým se vyvinul, a jeho vůdčí role v popkultuře a komerci nové jsou. Ač jde o dříve opomíjený sektor, fanoušci nyní ovlivňují marketing i ekonomiku výrobků a značek a narušují dříve pevně zažitý vzorec produkce.“⁷ (Collins–Volkheimer–Murphy 2019, str. 12)

Objevuje se nový druh fanoušků, který původně Jenkins neměl na mysli, když psal své Pytláky. Původní předností fanoušků podle něj byla participativní kultura – pomocí pytláčení na textech vznikaly texty nové, nová

⁶ As a group, a real or virtual community or subculture, fandom is composed of people who admire, devote and often obsess over any subject, including celebrities, sports team, live streaming or streamers, comics, music, books, Sci-Fi, TV shows, movie, soap operas, video games, fashions, leisure and hobbies, etc.

⁷ Although fandom itself is not new, the way it is developed and leveraged – and its leading role in popular culture and commerce is. Once niche territory, now fans can drive the marketing and economics of products and brands disrupting the formerly iron-clad producer of the product experience.

kultura. Původně také Jenkins mluví o fandomu jako o marginalizované skupině ve společnosti. Současný mediální/konzumní fandom však přerostl do mainstreamu a vyžívá se především v samotném konzumování, nemá už takovou potřebu tvořit nové. Míra fanouškovství je nově posuzována podle toho, kolik fanoušek viděl, četl, hrál atd. Tvůrčí akt přetváření přijímaného materiálu už nehraje takovou roli. Jansová (2020, str. 55) mluví o „běžných konzumentech“, kteří: „nemají k přijímanému obsahu výrazný vztah a nemají zájem se podílet na obdobných aktivitách (navázaných na konkrétní obsahy), jako například produčitelé či fanoušci.“

Pozdější Jenkins (2018) sám uznává, že většina uživatelů zůstává v pozici konzumentů kultury produkované druhými. Jansová na tento fakt reaguje dělením fanoušků, a tvrzením, že původní Jenksinsova byla chybná. Podle mě však došlo k přeměně samotného fandomu v konzumní fandom, u něž je většina členů pouze konzumenty. Rozdílné fandomy se navíc mohou nacházet v různých fázích vývoje.

Změna, která nastala, je reflektována i samotným zábavním průmyslem, na kterém jsou fanoušci se svými aktivitami závislí. Manželé Lindenovi (2017, str. 10) píšou o tom, že: „Současná byznysová a marketingová literatura se málokdy shodne na tom, jak přesně by konzumenti a zákazníci měli být nazýváni, shodná tendence je však nazývat je jakkoliv jinak, než právě konzumenty a zákazníky. Objevují se návrhy sahající od ‚sledujících‘, přes ‚propagátory značky‘ až po ‚fanoušky‘.“⁸

Sám Jenkins tuto proměnu později registroval, vyjadřoval se k ní a snažil se navrhnout nová pojmenování, která by lépe vystihla současnou proměnu konzumenta (mluví konkrétně o proměně s ohledem na internet).

⁸ In recent business and marketing literature, there is little agreement on exactly what consumers and customers are to be called—other than the tendency to label them anything but consumers or customers—with descriptors ranging from “followers” to “brand advocates” to “fans,”

Objevují se termíny jako „media-actives“, „loyals“ a „influencers“, které Jenkinse směřují především k tomu, že vnímá fanoušky konzumenty hlavně jako lidi, kteří srostli s technologiemi, jako „early adoptery“, kteří mají potenciál ovlivňovat další konzumenty.

Co se týče původního Jenkinsova pojetí, Jansová (2020, str. 15) poukazuje na idealizaci fanoušků teoretiky fanouškovských studií. Konkrétně se vymezuje vůči pojetí fanoušků coby (vše)mocných, aktivních, aktivistických a zainteresovaných s poukazem na fakt, že se tento popis mnohdy neshoduje se zkušenostmi samotných fanoušků.

Mým předpokladem ale je, že fandom tak, jak o něm mluví Jenkins (tedy převážně pytlácký – aktivní) může existovat, je-li ještě poměrně malý, zaměřený na okrajový zájem. Pokud si představíme nový fandom, který se formuje kolem kulturního obsahu, mívá z počátku k dispozici pouze jeden konkrétní „artefakt“. „Mezi zdrojové materiály patří animé(sic!)/manga, knihy, pohádky, komiksy, hry, filmy, divadelní hry, muzikály, televizní seriály (...).“ (Jansová 2020, str. 84) Prozatím malý, formující se fandom tedy z počátku potřebuje co nejvíce tvůrčích fanoušků, aby mohl růst. Předpokládám proto, že v případech malých, subkulturních či undergroundových fandomů najdeme větší procento „tvůrců“ a „expertů“, tedy toho druhu aktivních fanoušků, o kterých v počátku mluvil Jenkins. Samotná fanouškovská činnost je v tuto chvíli omezena hlavně na debaty a opakované konzumování obsahu, a aby bylo možné zájmy fandomu rozšiřovat, je potřeba přijít s vlastní tvorbou. Tvůrčí (pytlácký) fandom je tedy podmínkou k růstu fandomu a jeho aktivit, jinak je odsouzený ke stagnaci a následně i záhubě. V určité fázi svého života tak fandom může být většinově aktivní, byť se to Jansové (2020, str. 57) v reakci na Storeyho nezdá.

Jansová na konci své publikace *(Bez)mocní mediální fanoušci* přichází s novou typologií fanoušků vycházející z Tullocha s Jenkinsem

a Abercrombieho s Longhurstem. V ní odstupňovává fanoušky podle fanouškovské aktivity, přičemž upozorňuje, že je potřeba brát v potaz fluidnost jednotlivých kategorií. Kategorií mimo fanouškovský okruh je „pravidelný příjemce“, který má shodné znaky s naším „čtenářem komiksu“. Ať už totiž je totiž recepce pravidelná, nebo nikoliv, společným znakem ke nezaujatost. Jde tedy o někoho, kdo daný obsah konzumuje (u Abercrombieho a Longhursta přímo „consumer“), ale nemá k němu výrazný vztah. Škála fanoušků je řazena od nejméně aktivních po nejaktivnější (pozorovatel, podporovatel, tvůrce, expert a trochu bokem stojící obchodník). Pro definici „konzumního fandomu“ jsou důležité první dvě kategorie fanoušků – pozorovatel a podporovatel.

Fandomy jsou navázány na kanonické texty/obsahy. Aby s nimi fandom mohl pracovat, musí být alespoň nějakým způsobem dostupné, musí mít tedy samy místo na kulturním poli. Domnívám se (ač nemám možnost tuto teorii prokázat a není to ani v možnostech této práce), že ve chvíli, kdy se předmět zájmu fandomu přesouvá z okraje kultury do mainstreamu, dochází k výraznému nárůstu fanoušků pozorovatelů a podporovatelů (a spolu s nimi i pravidelných příjemců). V digitálním prostředí se navíc z fanoušků často stávají „promotéři“ značek a původních textů. „Fanouškovská kreativita a její šíření pak mají většinou jinou než ekonomickou hodnotu, nakonec se však mohou stávat součástí generování zisku, byť nepřímo. Fanouškovské video vypůjčující si postavy určitého televizního seriálu může druhotně tento seriál propagovat (např. vzbudí zájem o původní produkt u lidí, kteří jej neznali).“ (Jansová 2020, str. 105) Fandom sám tedy má moc značku/materiál rozšířit a přesunout je do mainstreamu a populární kultury. Je-li v kulturním prostředí více přítomen, může se z „odchyly“ a minority stát mainstreamem.

V tu chvíli se však právě stává konzumním fandomem. Kulturní průmysl už si totiž uvědomuje existenci a tržní potenciál fandomu a částečně

supluje jinak fanouškovskou tvorbu – zásobuje členy fandomu dalším „kanonickým“ materiálem. Není už tak třeba jinočtení či kreativního zacházení s kanonickým materiálem – případný nedostatek materiálu supluje sám průmysl a od fanoušků se nevyžaduje tolik aktivity. Cílem fandomu se tak stává především konzumace nového materiálu. Přesto v těchto konzumních fandomech i nadále existují tvůrčí skupiny, říkejme jim tvůrčí jádra, které produkují další fanouškovský obsah. Existence fandomu už však jejich tvorbou není podmíněna, a tvoří tak v rámci fandomu minoritu.

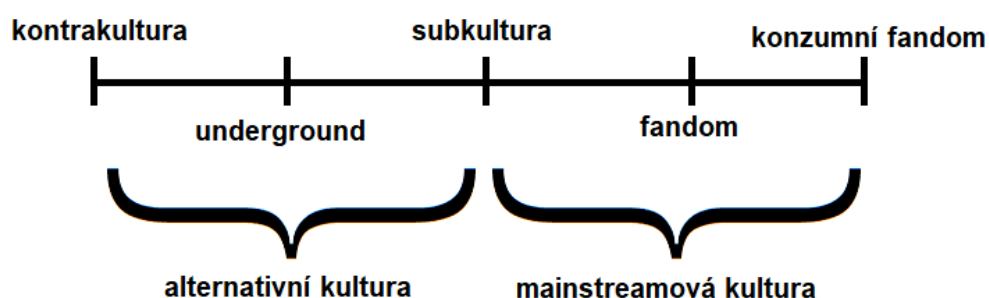
Termín „fandom“ tak bude ve této práci vyhrazen fandomu v původním slova smyslu dle Jenkinse – tedy uskupení fanoušků zaměřených na tvůrčí činnost spojenou s jejich zájmem. Spojením „konzumní fandom“ bude označován nový druh fandomu, jenž se původní definici vzdaluje – nadpoloviční většina „členů“ už nevykazuje tvůrčí činnost, ale orientuje se pouze na konzumaci obsahu.

Pokud bychom měli výše uvedené poznatky shrnout, poslouží nám k tomu modifikovaný graf Chorvátovičové (2011, str. 25). Ta jej původně používá v této podobě:



Obrázek 1 Chorvátovičové pojetí rozpětí kultury

Doplníme-li graf o termíny, se kterými operuje tato práce, a mírně jej zpřehledníme, mohl by v našem pojetí vypadat např. takto:



Obrázek 2 Upravené pojetí rozpětí kultury

Přestože se chci zabývat především obdobím mezi lety 2011 a 2020, pokládám za důležité pokusit se v teoretické části alespoň velmi hrubě zkompletovat získané poznatky o komiksovém fandumu i v době předchozí. Dle mé teorie totiž čeští fanoušci komiksu za dobu své existence prošli výše zmíněnými podobami uskupení „zleva doprava“ – od undergroundu přes subkulturu až po fandom a v nedávné době konzumní fandum. Netroufám si tvrdit, že se jedná o jakýsi přirozený vývoj, kterým projdou všechna fanouškovská společenství, má práce se však snaží dokázat že konkrétně v případě českého komiksového společenství se tak stalo.

2 Český komiksový underground před rokem 89

2.1 Sběratelství

Ke vzniku fanouškovského uskupení je potřeba už zmíněného kanonického materiálu. V případě komiksu však u nás před rokem 1989 šlo o hrubě nedostatkové zboží. Přesto zde bylo místo pro komiksově fanoušky vytvořeno už před druhou světovou válkou, kdy se (nejen) v dětských a mládežnických časopisech objevují komiksově příběhy, ať už tuzemského, nebo zahraničního původu. Jde například o prvorepublikové příběhy psa Puntí, o překladové, nebo domácí verze kocoura Felixe, později o Rychlé šípy a překlady Pepka námořníka a Myšáka Mickeyho, objevující se například ve skautských/junáckých časopisech. Už tehdy vzniká potřeba časopisy sbírat a kompletovat, vytváří se tak první sběratelské komunity, které bychom snad mohli označit za jakési komiksově prefanoušky. Lze předpokládat, že většině nešlo primárně o komiks, ale spíše o konkrétní časopisy a příběhy. Tyto kreslené příběhy však položily základ pro to, aby si čtenáři přivykli na obrázková vyprávění. V té době se jednalo o zábavu tolerovanou, byť někdy též kritizovanou, neb se stále na komiks pohlíželo jako na dětské médium (Kořínek–Prokúpek–Foret–Jareš 2014, str. 721–726) u kterého byla za nejdůležitější vlastnost brána výchovnost a didaktičnost.

Se změnou režimu v roce 1948 se uvedené poměry změnily, i samotné slovo komiks bylo vykázáno z českého slovníku (byť v něm ani v předchozí době nebylo nijak pevně ukotveno) a komiks jako takový prošel změnami, které se jej snažily co nejvíce přizpůsobit představě neškodné dětské zábavy, nevykazující dekadentní prvky. Zmizely bubliny, text se přesunul zpět pod obrázky, odkud se v přechozích desetiletích pracně propracovával do obrazu. Příběhy byly určeny hlavně dětem, ten tam je Punťa, který byl během první republiky především přítelem žen v domácnosti a v podstatě rodinným čtívkem. Zatímco čtení dětského komiksu bylo alespoň tolerováno s tím, že děti

z obrázkového čtení vyrostou a přejdou na skutečnou a kvalitní literaturu, komiks pro starší, neřkuli pro dospělé byl nedostatkovým, a často vyloženě zakázaným zbožím. Sešity amerických hrdinů kolovaly coby dárky od známých z Ameriky mezi lidmi pokoutně z ruky do ruky a jejich čtení bylo v rozporu s dominantní a povolenou kulturou. Přestože tedy samotní fanoušci komiksu (či přímo autoři, např. Saudek) nemuseli své jednání (tedy čtení, případně tvorbu) vnímat jako aktivně či programově protistátní, šlo v tehdejší prostředí o nežádoucí až nelegální činnost. Komiks byl ze své podstaty reakčním a pobuřujícím dílem, u kterého bylo nutné zabránit jeho šíření a tvůrce co nejsilněji „přišlápnout“. I ze Saudkových děl se tak staly artefakty, které v době jejich vzniku viděla pouze omezená skupina lidí. Tehdejší doba není nakloněna žádné skupině (natož organizované) fanoušků tohoto média.

Organizovanější komiksový „fandom“ se objevil až v reakci na 60. léta, během kterých se komiks (i zahraniční) pomalu navracel nejen do dětských časopisů,⁹ a na zlatou éru tvorby Káji Saudka a následně její normalizační utlumení. Saudkova práce se k lidem ve vlnách dostávala na přelomu 60. a 70. let ať už prostřednictvím filmu (*Kdo chce zabít Jessie?*), komiksu (*Pepík Hipík*, Lips Tulian) a zcela výjimečně i výstav (pražská *Comics 1969* a brněnská výstava Káji Saudka 1971) (Dising–Prokůpek 2013, str. 282). Jak si ukážeme, tento nenadálý příliv komiksu aktivoval jednak sběratele, kterým do té doby stačilo pouze soukromě či v okruhu známých sbírat a diskutovat, a ti zatoužili po kontaktu s ostatními, jimi podobnými, jednak umělce, kteří měli potřebu ukázat svou vlastní tvorbu. Přestože o sobě tyto dva zárodky komiksového fandomu nevěděly, oba vznikaly v podobnou dobu, s podobnými cíli. Vrcholnou fanouškovskou tvorbou obou skupin byl fanzin a oba měly kvůli své činnosti problém se Státní bezpečností. Krom toho, že oba sdílí několik

⁹ Viz např. Dising–Prokůpek 2013, str. 229 a 197

znaků, které nám umožňují označit je za undergroundovou kulturu, se jeden z nich k českému literárnímu undergroundu (minimálně zpětně) hlásí a měl s ním dokonce bližší vztahy.

2.2 Komix klub

Tučapského (2017, str. 35–39) vzpomínky jsou u nás zatím nejstarším zdokumentovaným důkazem o existenci prvního ryze komiksového klubu (dnešními slovy organizovaného fandomu). Comics club (později Komix klub) u nás založil on s Igorem Mikušem a Jaroslavem Müllerem (Kořínek–Prokúpek–Foret–Mareš 2014, str. 563). Komunikace skrze časopisecké inzeráty byla zprvu ryze účelová, točila se kolem přeposílání chybějících či v jiném koutě republiky neznámých tiskovin. Prvotní nápad přišel už v roce 1973, klub byl nakonec založen v roce 1975 a čítal okolo deseti členů. Ti měli v souladu s tehdejší normou dokonce členské průkazy a platili členství 10 Kčs zahrnující i předplatné časopisu. Vrcholnou fanouškovskou aktivitou tohoto prvofandomu se pak stalo vydání čtyř čísel komiksového časopisu, jakéhosi protofanzinu. První číslo z roku 1976 přineslo kromě „maskovacího“ úvodu o západním kapitalistickém komiksu obkresy superhrdinských postav (z dnešního pohledu fan arty), profil Káji Saudka, představení Ripa Kirbyho a Tarzana a fanouškovský překlad obrazové části Daredevila. Druhé číslo přišlo s fotokopii Saudkových děl, seznam autorových komiksů a statí Ivana Jirouse z katalogu výstavy. Třetí číslo už v roce 1977 přineslo profil Alexe Raymonda spolu s ukázkami tvorby a překladem komiksu V pasci vlčieho muže. Čtvrté číslo v roce 1978 složilo poctu zesnulému René Goscinnymu, přineslo pokračování překládaného komiksu a „reportáž“ z návštěvy Káji Saudka doplněnou o fotografie jeho tvorby. Právě ty (konkrétně Saudkovy erotické kresby) však zapříčinily, že se o časopis i činnost klubu začala zajímat Státní bezpečnost, a jeho aktivity tak byly násilně ukončeny. Prvotní množství deseti členů fandomu se u třetího čísla

časopisu rozrostlo na 15 a čtvrté číslo uvádělo 24 předplatitelů/členů klubu (Tučapský 2017, str. 38–39).

2.3 Civilizační impulzivisté

Druhý a „alternativnější“ zárodek českého komiksového fandomu lze hledat v uměleckém prostředí. Tyto dva samostatné „výhonky“ fanouškovství by pak mohly osvětlit dodnes trvající rozkol na české fanouškovské scéně, který bude zmíněn později. Zde už je souvislost se zahraničním undergroundem patrnější.¹⁰ Umělecká „větev“ fandomu se koncentrovala po roce 1976 kolem Jana Patrika Krásného a výtvarné skupiny Civilizačních impulzivistů. I oni měli stejně jako Komix klub přímý kontakt s Kájou Saudkem, a i k nim se dostávaly zahraniční komiksové magazíny. Protože komiks tvořil podstatnou část tvorby skupiny, proběhla v roce 1977 jako součást větší umělecké akce i výstava autorských komiksů, z níž následně na přelomu let 1977 a 1978 vznikla dvě čísla fanzinu Kombajn. Následně někteří členové končí školu, případně emigrují (Kořínek–Prokúpek–Foret–Mareš 2014, str. 612) a skupina se tedy rozpadá (Foret–Křenek 2002).

Jak vidno, obě skupiny se snažily především o to, aby zde existoval alespoň „nějaký“ prostor pro komiks a aby zde bylo vůbec „něco“ k diskotování a „fanouškování“. Zatímco Civilizační impulzivisté se snažili komiks a jeho možné podoby vůbec představit alespoň v uměleckých kruzích (a k tomu bylo nutné jej rovnou vytvořit), Komix klub se snažil vytvořit platformu pro debatu o komiksu, propojit mezi sebou množství cizích lidí se zájmem o komiks a nabídnout tomuto mikrofandomu materiály fanouškovského zájmu, ke kterým by se jinak členové sami těžko dostávali (informace o autorech, ukázky díla atd.). Vzhledem k pozici, kterou ale komiks v dané době v socialistickém bloku měl, byly jejich aktivity, ať už

¹⁰ Viz Kořínek–Prokúpek–Foret–Mareš 2014, str. 612

chtěli, nebo ne, přesunuty do ilegality, do podzemí. Komiksová tvorba Krásného byla zkonfiskována StB (Foret–Křenek 2002), stejně tak se její pracovníci snažili „přišít“ Liboru Gronsému propagaci nacismu za držení Saudkovy kresby vojáka wehrmachtu. Obě skupiny se navíc stýkaly přímo se Saudkem, tedy s umělcem, který už v 70. letech začínal mít status nežádoucí osoby. Z hlediska závažnosti, kterou režim přikládal např. disentu či umělcům a hudebníkům, se sice přirovnání těchto mládežnických fandumů k undergroundu může jevit jako směšné, to však nic nemění na faktu, že jejich činnost, smýšlení i konflikty s režim byly obdobné.

Krásný se k undergroundu přímo hlásí: „Byla to doba alternativních snah po vlastní kultuře a díky naprosté konzervativnosti společného nepřítele každý, kdo byl „normální“, tvořil vlastně nějakou formu undergroundu, jelikož oficiální umění už bylo tak impotentní, že nebylo lze jinak. [...] Kdo chtěl poslouchat neoficiální bigbít, založil si kapelu, kdo chtěl vidět neoficiální výstavu, maloval obrazy, a kdo chtěl vidět nový komiks, ten si ho nakreslil.“ (Krásný 2003, str. 23)

V návaznosti na underground pak vyvolává letmý úsměv i fakt, že katalog k jedné z již zmíněných výstav Káji Saudka opatřil komentářem Ivan Jirous. (Diseing–Prokůpek 2013, str. 282)

2.4 Komiks ve Fandomu

Komiksový fandom pak až do převratu v roce 1989 zůstává ve stínu „silnějších“ fandumů, především tedy Fandomu¹¹. Fanoušci komiksů se na přelomu 70. a 80. let objevují hlavně v lokálně organizovaných sci-fi klubech, pro které komiks často tvoří pouze drobnou část jejich fanouškovské činnosti. Podíváme-li se na webu Interkom na profily jednotlivých „zasloužilých členů fandomu“, najdeme mezi jejich zájmy „comics“ poměrně často. Sci-fi fandom

¹¹ Československý fandom, nebo také Fandom je označení pro zastřešující organizace všech českých sci-fi klubů

byl vnímán jako zastřešující a všechny konkrétněji zaměřené fandomy byly brány jako jeho „odnože“. Macek (2006, str. 27) dokonce prohlašuje, že: „fandom je složen z těch, kdo se zajímají o fantastiku.“ Toto prohlášení bylo dozajista sporné už v době publikování textu a dnes je třeba jej odmítnout zcela, poskytuje nám však dobrý vhled do toho, jak silně podoba Fandomu ovlivňovala tuzemské přemýšlení o fandomu jako fenoménu. Čepelák (2004, str. 16) píše: „(...) tuzemský comicsový fandom byl v drtivé většině totožný se sci-fistickou komunitou (...)“ od roku 1982 a prvního Parconu „se datuje i sporadické probleskování comicsu právě na setkáních fandů science-fiction (kreslířská soutěž Bemík byla pravidelně vyhlašována na pražských Miniconech).“

Mimo Fandom se pak komiks objevoval i v jiných (např. hudebních) skupinách a jejich fanzinech, šlo ale spíš o činnost doplňkovou (Kořínek–Prokúpek–Foret–Mareš 2014, str. 761–765). Jako výjimku uveďme např. Kokeš comiCS od Jaroslava Matějovského z roku 1988 (Kořínek–Prokúpek–Foret–Mareš 2014, str. 761).

Ondřej Neff (2006, str. 251–252) píše: „Aleš Langer naznačuje ze strany moci postoje až averzivně agresivní. Skutečnost byla mnohem složitější. Není pochyb o tom, že sci-fi nepatřila k hodným dítkům režimu, jako tam například kupodivu patřila literatura pro děti. Nebyla však tak zásadně tabuizována, jak býval až nenávistně pronásledován kupříkladu comics.“ V rámci fanouškovské činnosti bylo tedy záhodno, aby komiks, který zřejmě vládnoucí režim přímo provokoval, zůstal schován za zády „většího a silnějšího bratra“. Nejen, že tak nebyl tolik na očích, ale stával se (z pozice „pouhého sci-fi materiálu“ a ne primárního zájmu klubu) lépe obhajitelným.

Komiks se tedy pohyboval v rukou Fandomu, jelikož šlo o jedno z možných médií, kterými bylo možné konzumovat hlavní zájem Fandomu – sci-fi. Díky tomu můžeme předpokládat, že mu bylo vystaveno větší (oproti

předchozím dvěma protofandomům) množství lidí, kteří jej četli, byť k němu třeba neměli přímý vztah. Jsou známy komiksy, které si členové sci-fi fandomu v rámci zahraničních kontaktů vozili převážně z Polska (Tesař 2017, str. 169–170). Z hlediska legality svých zájmů však kluby stále zůstávají v pomyslném undergroundu. Díky tomu, že bylo možné činnost sci-fi klubů schovávat za různé legální spolky (Macek 2006, str. 37) a že už bylo (byť ne výrazně) snadnější dostat se k materiálu (knihám, výjimečně filmům), však činnost sci-fi fandomu výrazně narůstala a postupně začíná spíše než znaky undergroundu vykazovat znaky subkulturní. I v rámci režimu jde sice stále o nedůstojnou a „nesprávnou“, ovšem tolerovanou zábavu. Tomu odpovídá i Neffovo (2006, str. 285) prohlášení: „Míra svobody projevu byla v osmdesátých letech, zejména po roce 1985, otevřenější než jakákoli před tím z doby bolševismu, snad s výjimkou pár měsíců v roce 1968. Symptom doby vidím právě v tomto obecně vyjadřovaném znechuceném ignorování komunistického panstva. Budování neoficiálních struktur tehdy dosáhlo nevídaného rozsahu. I sám fandom byl intenzivně žijící autonomní strukturou. Člověk se v ní mohl pohybovat, dýchat, psát, vydávat, někteří dokonce začali i vydělávat peníze, a při tom všem bylo možno se zeptat: ‚Komunismus? A copak je to?‘“

Komiksový fandom v průběhu 80. let zažívá jakousi diasporu v dominantním Fandomu. Ve stejné pozici se nacházeli například fanoušci fantasy, kteří se pak (podobně jako ti komiksoví) toužili v porevolučním čase změn z Fandomu dominovaného sci-fi vykročit (Kudláč 2016, str. 67). Množství mezi fanoušky kolujících komiksů roste pouze pozvolna, komiksová fanouškovská činnost tak stojí spíše na zapálených jedincích, šířících osvětu mezi svými „sci-fi“ kamarády, než na větších skupinách.

Některé sci-fi kluby měly větší náklonnost ke komiksu než jiné: „Výjimečně vycházely ve fanzinech komiksy, týkalo se to především

šumperského *Makropulos* (Lubomír Hlavsa) a libereckého *Trifidu* (Miroslav Schönberg, Vladimír Hanuš).“ (Adamovič 2017, str. 121) Zmiňován bývá i plzeňský *Laser*. (Bezděková–Krejčí 2012, str. 212) Tyto kluby buď ve svých fanzinech šířily starší reprinty komiksů a poskytovaly místo kreslířům, nebo se jim výjimečně podařilo vydat samostatný komiksový sešit. Tato možnost „publikace“ mnohým autorům usnadnila budoucí vstup na profesionální scénu (byť právě v případě Generace 89 šlo o poměrně krátké působení¹²).

Na důležitosti opět nabývá osobnost Káji Saudka. Ten je dvorním ilustrátorem několika fanzinů (např. v roce 1985 slavný *Villoidus*) (Adamovič 2017, str. 112) a pro cony sci-fi klubů kreslí i plakáty. V roce 1985 vyhlašuje Vladimír Veverka působící v *SFK Spectra Praha* zřejmě první „veřejnou“ (s ohledem na uzavřenost klubů a komunikace mezi nimi) komiksovou soutěž *Bemík*. Veverka je v té době také šéfredaktorem Fandomového *Interkomu*¹³ kde komiks (i soutěž *Bemík*) propaguje. V porotě soutěže zasedá i Saudek.¹⁴ Soutěž pak pokračuje až do roku 1991 (Kořínek–Prokúpek–Foret–Jareš 2014, str. 763) a opakovaně se do ní zapojuje do fandomu „navrátilivší se“ Vladimír Tučapský. Na nejstarším a ve své době nejdůležitějším conu *Parcon* v roce 1986 probíhá výstava stránek ze Saudkova komiksu *Muriel a oranžová smrt* (Bezděková–Krejčí 2012, str. 213). O rok později zde Saudek vystavuje znovu.¹⁵

Snaha o znovu-ustanovení a osamostatnění komiksového fandomu probíhá v roce 1988. Klub zakládají v Brně Daniel Hanák a Vladimír Zavadil spolu s několika dalšími sběrateli komiksu (Zavadil 2004a, str. 16). První setkání klubu vedeného pod Šmeralovými závody jako *Klub sběratelů*

¹² Viz Prokúpek 2019

¹³ Kdo je kdo v české a slovenské SF: Vladimír Veverka PhDr. *Interkom* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/whosf/vevvl.htm>

¹⁴ Soutěže. *Interkom* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1985/19850464.htm#2>

¹⁵ Čtenář na Parconu. *Interkom* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1987/19870659.htm>

kreslených seriálů se uskutečnilo v počtu 28 členů a jde o první veřejný komiksový con u nás – bylo na něj zváno jak přes náborové plakáty, tak pomocí Fandomových fanzinů.¹⁶ Hlavní fanouškovskou činností klubu měl být už tradičně zpravodaj/fanzin. Ostatní činnost měly představovat debaty o komiksech, jejich půjčování a tvorba vlastních komiksů. Jedním ze zakládajících členů byl i již zmíněný Vladimír Veverka. Do konce roku přibylo množství nových členů, mezi nimiž najdeme i Vladimíra Tučapského, Pavla Noska (v té době člen Fandomu a dobrý známý Káji Saudka, který zajistil jeho spolupráci s Českou speleologickou společností) (Čechlovská 2020), či Slawomira Sączeka, který zásobil Fandom komiksy z Polska.

Následně vzniklý *Zpravodaj* informoval hlavně o vyšlých novinkách, osobních setkáních členů, publikoval fan arty, reprotáže a inzeráty. V roce 1989 pak došlo k připojení klubu k brněnskému SSM (Zavadil 2004a, str. 17), klub se podruhé sešel a přijal nový název *Arnal* (Zavadil 2004b, str. 22). Ve stejném roce ovšem také došlo k výraznému poklesu aktivity, zakladatel Daniel Hanák opustil komiksovou komunitu, a aktivitu klubu tak zachraňoval právě Vladimír Veverka. Ten v Praze v roce 1989 založil další komiksový klub, se kterým se následně *Arnal* sloučil s myšlenkou celostátního československého komiksového klubu. (Kořínek–Prokúpek–Foret–Jareš 2014, str. 735) Po čtyřech číslech *Zpravodaje* a nultém čísle pražského věštníku *BDfan*, ve kterém Veverka o sjednocení informoval, tak vyšlo „kompromisní“ páté číslo *BDfanu*.

Veverka až do 90. let představuje hlavní „tvář“ komiksového fandomu, druhou výraznou osobností, spíše však tvůrčím fanouškem, je pak Tučapský. (Kořínek–Prokúpek–Foret–Jareš 2014, str. 765) Z výsledků soutěže *Bemík* zpočátku vzniká i almanach, který Veverka doplňuje o publicistické texty.

¹⁶ Comics CONvention. Interkom [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1988/19880959.htm>

(Bezděková–Krejčí 2012, str. 210) Stojí i za snahou nalákat do řad komiksového fandomu původní „sci-fáky“. S jeho osobností je spojený i zrod sci-fistického časopisu (původně fanzinu) *Ikarie*, do kterého od roku 1985 přispívá rubrikou o historii tuzemského komiksu.

2.5 Shrnutí

S tvrzením že: „Nazývat slovem ‚underground‘ v českém prostředí něco jiného než komunitu spojenou od počátků normalizace s disentem a ineditní činností je poněkud ošidné.“ (Kořínek–Prokůpek–Foret–Jareš 2014, str. 611) nelze než souhlasit. Jak bylo ale zmiňováno v podkapitole 1.5.1, underground je utvářen spíše přístupem dominantní kultury (vládnoucího režimu) k němu než samotnou činností undergroundu.

Vrátíme-li se k Alanovu výčtu rysů českého undergroundu, je zřejmé, kolik společných rysů s ním „komiksový underground“ sdílí. Společný zájem o komiks inicioval koordinovanou tvorbu několika málo jedinců. Jejich počet postupně narůstal (dokud nedošlo ve všech případech ke zhroucení organizací). Výjimku tvoří neexistence společného prostoru v případě *Komix klubu* – s ohledem na roztroušenost fanoušků jejich kontakt probíhal pomocí korespondence. Členové prvních skupin byli studenti, či dokonce žáci a provázanost studentů s komiksovým fandomem pokračuje i nadále prostřednictvím Fandomu.

Zatímco v americkém prostředí se slovo underground používá pro comix, tedy samizdatový komiks, který se vzpíral komiksovému mainstreamu a vkusu běžného komiksového čtenáře (Mazur–Danner 2015, 181–198) v Čechách se mainstreamové kultuře vzpírá celé médium komiksu. Před rokem 1989 byl jakýkoliv jiný než schválený komiks (tedy nepřiznaný) i jakýkoliv jiný než modelový čtenáři (tedy dětský) odsunut do kulturního undergroundu.

I po revoluci se objevují pokusy o underground, minimálně o jeho americké pojetí; jde například o umělecké komiksové publikace (*XrXmag*). Bylo by však příhodnější nazývat je alternativou, či artziny, jelikož je zpochybnitelné, že má vůbec současný český komiks nějaký mainstream. Těžko by pak mohl vytlačovat nějaký jiný komiks do undergroundu, nemluvě o undergroundu politickém. Co se týče fanoušků a fandomu, ti už se v undergroundu mohou nacházet jen stěží, neboť komiks již není nijak tabuizován, nemluvě o postizích od státu, a dokonce se stává mainstreamovou popkulturou.

Jak píše Tesař (2017, str. 167) o pozdější subkulturní fanzinové tvorbě: „České komiksové fanziny nemají prakticky co dělat s kontrakulturou nebo undergroundem, nejsou to pokračovatelé ani obdoby Roberta Crumba a slovo fanzin tu má jiný význam. Nejen obsahově, hlavně jejich ‚vydavatelům‘ nejde o vyjádření politických nebo společenských stanovisek ani primárně o umělecké experimentování.“ Minimálně poslední prohlášení je však od něj poměrně krátkozraké. Jak si ukážeme v hlavní výzkumné části, minimálně některé fanziny/artziny se právě o umělecký experiment pokoušejí.

3 Česká komiksová subkultura 1989–2010?

Komiksový fandom se po revoluci opakovaně pokouší vyjít z undergroundu a svého „úkrytu“ ve Fandomu a stát se svébytnou subkulturou. A přestože se mu minimálně v 90. letech nepodaří obhájit si nově nabytou svobodu, a ještě se na pár let vrátí pod „ochranná křídla“ Fandomu, po roce 2000 už se jedná o přerod zdařilý.

Za první snahu o vykročení z undergroundu lze označit časopis *Kometa*, kterému se podařilo vyjít už v dubnu 1989. Sloužil jako první platforma umělců mířících do komerčního prostředí, a především jako prostředek rozšíření povědomí o existenci českého komiksu i řad komiksového fandomu. Kromě něj tomu napomáhalo i množství jiných komiksových časopisů včetně zahraniční produkce. (Kořínek–Prokúpek–Foret–Jareš 2014, str. 981–986) V *Kometě* se mísí jak dřívější profesionální tvůrci, tak nastupující jména vzešlá z tvůrců fandomu. Stěžejní je pro přechodovou fázi z undergroundu do subkultury i činnost Vladimíra Veverky a pomalu končícího *Comics klubu československého*.

Je zajímavé, že přestože zrovna v roce 1990 je aktivita komiksových fanoušků značná, Hauserová (1990) v dobovém Interkomu pochybuje, má-li vůbec komiks šanci na veřejnosti uspět: „Mluvílo se také o comicsech: pan Mucha, který vydává *Kometu*, prý uvažuje i o comicsech pro dospělé, ovšem otázka je, jestli se to u nás ujme, protože naši čtenáři na to nejsou patřičně od dětství trénováni. Comicsy pro dospělé, které vycházejí na západě, bývají intelektuální a humoristické – například *Komunistický manifest v comicsu*.“

3.1 Comics klub československý

V předchozí kapitole zmíněný Comics klub československý byl oficiálně ustanoven až v roce 1990. V sedmém čísle oběžníku byli pozváni noví i stávající členové na valnou hromadu, zatímco jádro nově organizovaného

fandomu se snažilo navázat kontakty v zahraničí, aby mohlo oficiálně otiskovat francouzské komiksy ve fanzinu (Zavadil 2004b, str. 23). Valná hromada čítala 78 zúčastněných včetně Káji Saudka (zvolen čestným předsedou klubu) a osazenstvo se dohodlo na organizaci prvního komiksového conu u nás – Den comics. Velikost tohoto conu na dlouhou dobu stanoví „strop“ toho, čeho je tuzemská komiksová komunita schopná. „(...) k jeho nepochybným tahákům patřily videoprojekce comicsových filmů, Kája Saudek (tehdy ještě ve skvělé formě), vyhlášení Bemíka, divadelní představení Rychlých šípů souboru divadla Sklep, beseda s ilustrátorskou legendou Theodorem Rotreklem či výstavy (Kometa, Česká unie karikaturistů, Bemík...)“ (Čepelák 2004, str 16.) Druhý Den comics byl pak co do obsahu ještě nabitější, přibyli zahraniční hosté a Saudkova autogramiáda staronové Muriel.

Karel Zeman vzpomíná i na cestu klubu do zahraničí: „Jako oficiální výprava jsme byli pozváni na komiksový festival do Erlangenu. Dostali jsme k dispozici výstavní prostory a krčili se se svými speleologickými saudkovinami, Ferdou Mravencem a Rychlými šípky vedle gigantů jako Dargaud či Dark Horse a spousty jiných renomovaných nakladatelství. (...) Vladimír Veverka, Vladimír Vohrna, Milan Krejčí, Pavel Nosek, Vladimír Zavadil, Juraj Maxon, ale i nedávný velvyslanec v Izraeli Dan Kumermann, to jsou někteří, kteří stáli u zrodu.“ (Příbyl 2004, str. 16)

Zatímco Veverka otvírá v roce 1991 na Příkopech obchod Fancementrum, který nabízí komiksy a fantastiku (Superuser 2021), činnost klubu postupně utichá; BDfan v tomto roce skončil dvojčíslem 10–11. (zavadil, bedeman 8, 24) Třetí Den comics se vrací až v roce 1993 a setkává se s podstatně menší odezvou než předešlé dva ročníky. Zánikem conu (a paralelně i časopisu Comics Aréna, který je rovněž „dítětem“ Vladimíra Veverky), pak činnost Comics klubu československého utichá.

3.2 Veverka a spol.

Projevy komiksového fandomu však znovu nacházíme ve Fandomu. Až do roku 2005 vychází při šumperském sci-fi klubu *Vakukok* „série“ komiksového fanzinu *Knihovnička Vakukoku*. V ní jsou otiskovány původní komiksy domácích tvůrců, ale především reprinty Saudkovy práce. Saudek ostatně v rozhovoru pro Fandomovský *Interkom* oceňuje, že mu sci-fi kluby už před rokem 1989 poskytly tolik prostoru (Velichová 1995).

V tehdejší vlajkové lodi domácí fantastiky, časopisu *Ikarie*, se i přes jeho literární zaměření objevovala komiksová rubrika Comics, která měla za cíl popularizaci komiksu. V několika číslech *Ikarie* se dokonce objevily autorské komiksy a roku 1994 vzniklo i speciální číslo časopisu – komiks *Nexus* napsaný Jaroslavem Jirmanem a nakreslený Karlem Zemanem. Mezi lety 1997 a 1999 se v *Ikarii* objevuje také sekce Comicsová abeceda, psaná Jiřím Pavlovským a Štěpánem Kopřivou, po níž přichází Kapesní průvodce komiksem Šimona Španihela (Macek 2006, str. 82). Samotný komiks se souběžně s tím rozmáhá mimo Fandom v hudebních a jiných zinech (Kořínek–Prokúpek–Foret–Jareš 2014, str. 868-870). Budoucí ředitelé nakladatelství Crew a „žáci“ Vladimíra Veverky Petr Litoš a Jiří Pavlovský také přispívají články o komiksu do herního magazínu *Score* (Hokr 2015, str. 29). Zajímavostí budiž, že budoucí komiksový teoretik Tomáš Prokúpek v 90. letech píše pro fanzin o hrách na hrdiny *Dech draka*, byť nejde o komiksovou publicistiku.

Osamostatnění komiksového fandomu se projevuje až těsně před rokem 2000 a to hned z několika důvodů: 1. V roce 1997 se na stáncích objevuje první číslo časopisu Crew; 2. Vznikají nové čistě komiksové internetové stránky a na ně následně navázané fanziny; 3. V ČR se na přelomu tisíciletí objevují fanoušci anime a mangy, kteří pro sebe chtějí prostor.

Jelikož změna režimu konečně umožnila domácím tvůrcům věnovat se naplno komiksu, objevila se generace tvůrců, kteří pro své komiksy (i texty o komiksu) hledali místo. Pokud daný fanoušek neměl kontakty ve Fandomu, mohlo se jednat o neřešitelný problém. V případě tvůrců muselo často dojít k potlačení jejich uměleckého výrazu: „... byli ovlivněni především přerušovanou tvorbou Káji Saudka a přeshraničním nahlížením do frankofonního komiksu (skrže u nás dostupné časopisy či dodávky od známých, polské překlady apod.). Samotná komiksová tvorba této generace v zásadě zůstávala omezena formálně i žánrově na komiksy pro mládež (...), byla publikována v časopisech pro děti a mládež, případně specializovaných komiksových periodikách určeným stejné cílové skupině...“ (Kořínek–Foret–Jareš 2015, str. 304) Specializovaná periodika, o kterých mluví Foret, však nejdřív musela vzniknout. Prvním časopisem, který na rozdíl od pokusů z raných 90. let přetrval, byla *Crew*.

3.3 Crew

Vznik *Crew* demonstruje, jak silně byl komiksový fandom stále spojen s Fandomem. Iniciátorem nápadu na vznik magazínu s americkými komiksy byl opět Vladimír Veverka (Hokr 2015, str. 29). Po několika číslech pak *Crew* přešla do správy jeho „učňů“ – Štěpána Kopřivy a Jiřího Pavlovského (kteří se už nějakou dobu pohybovali Fandomem jakožto sdružení Rigor Mortis) a Petra Litoše s Karlem Stibalem, kteří byli s Veverkou v *SFK Spectra*. (Hokr 2015, str. 27–28). Už v roce 1996 se o chystaném komiksovém časopisu diskutovalo na *Parconu* (Žourek 1996), první číslo bylo představeno na *Bohemiaconu* (Pravda 1997) a oceněno Cenou Akademie SFFH za tvůrčí počin.

O Fandomových kořenech ostatně mluví Litoš: „[...] asi ve třinácti letech, tj. někdy v roce 1985 – jsem se stal členem *SFK Spectra* a tím i československého fandomu. A tam vždycky nějaké komiksy byly. A byli tam i komiksáři – Vláďa Veverka, Ondřej Neff, Kája Saudek a další. Ony se tenkrát

komunity komiksářů a fanoušků SF&F hodně překrývaly, takže jsem to ani nějak zvlášť nerozlišoval.“ (Křenek–Čeplák 2001) A rovněž Pavlovský: „Crew byla složená ze dvou týmů. Rigor Mortis a Spectry. Obě skupiny se tehdy, někdy v osmdesátých letech, snažily přinést do sci-fi fandomu tak ušlechtilé věci, jako je absence morálky, zábavné násilí a brutalita ve všech podobách. Spectra byla ta sofistikovanější, my sázeli víc na pubertální humor a jiné fajn věci. Ze Spectry pochází třeba spisovatel Pavel Houser, Michal Špaček (tvůrce Vosáka) či Filip Škába (současný překladatel Garfielda a dalších věcí) – a samozřejmě Petr Litoš.“ (Krajča–Bílek–Pravda 2017)

Crew se od počátku snaží vymezit proti tuzemskému vnímání komiksu jako dětského média a prosazuje převážně americký mainstream. Přestože je „dospělé“ zaměření *Crwe* už tehdy zpochybněno (Štědronský 1997), formuje se kolem ní nový okruh fanoušků – hráči videoher, které Rigor mortis přitáhli recenzemi. Magazín ale nedává prostor tuzemské produkci (a z počátku ani ničemu jinému než americkému akčnímu komiksu), a objevují se tak tužby i po jiném komiksu. Litoš si je vědom toho, že *Crew* byla ve své době hlavním popularizátorem komiksu (byť jen jedné jeho určité podoby). V rozhovoru (Stejskal 2018) mluví o lidech: „které jsme, řečeno s rezervou, naučili číst komiks [...]“. Platformou pro český komiks se ale *Crew* nestala a ani to nebylo jejím cílem. Výjimkou zůstává rok 1999, kdy se v 11. čísle objevila soutěž Zemřít znamená nežít určená českým kreslířům. Ve 14. a 15. čísle pak došlo k otištění výsledků. Skutečnou platformou komiksového fandomu se však staly až weby a fanziny.

„Nástup internetu a vstup fandomových subkulturních skupin do kyberprostoru toto [přivlastňování a tvorbu textů] výborně zvýraznil – fanouškovské webové portály, věnující se jednotlivým televizním, filmovým, komiksovým i knižním sériím, na sebe jednak poměrně extenzivně odkazují

(a to i napříč žánry), a zároveň umožňují publikaci textu prostřednictvím různých v různých (sic!) mediálních formátech.“ (Macek 2006, str. 128)

V roce 2006, kdy se ze společnosti vydávající časopis stává skutečné nakladatelství Crew, se také poprvé koná fanouškovské setkání Crwecon, o kterém budu více mluvit ve výzkumné části.

3.4 Comx.cz, comiCZcon a comics.db

Ve stejném roce, kdy byla založena Crew, se také objevuje, pakliže ne první, tak první významný komunitní web Comx.cz¹⁷. Jeho správcem je David „Zack“ Zachoval, jehož jméno se spolu se jmény dalších správců webu (Tomáš „kepokak“ Prokůpek a Martin Příbyl) váže k většině fandomových aktivit následujícího desetiletí. Web se z počátku orientuje především na novinky týkající se komiksu u nás (filmy, nově vydané komiksy, fanouškovská setkání). Je zajímavé, že v brzkých letech najdeme v seznamu redaktorů webu i „mangaku“¹⁸, redaktora, který měl přinášet novinky ze světa anime a mangy. Comx.cz se tedy zřejmě (alespoň z počátku) pokoušel začlenit do komunity i fanoušky japonského komiksu, kteří však měli spíše tendence tvořit samostatný fandom.

V roce 2002 se Comx.cz rozrůstá o galerii a možnost nahrávat do ní vlastní komiksovou tvorbu, kterou mohou ostatní členové komentovat. Ve stejném roce se většina publicistiky z tohoto webu přesouvá na spřízněný web comics.cz (vznikl původně v roce 1999 jako součást webu Bonusweb.cz), kromě galerie zůstávají hlavně ediční plány nakladatelství a recenze. V roce 2003 vzniká další „sourozenecký“ web Comicsdb.cz, který dodnes slouží jako největší databáze u nás vyšlých komiksů. Comx.cz několik let slouží hlavně jako místo pro vkládání autorské tvorby (stripů), jeho aktivita končí v roce

¹⁷ comx.cz [online]. 2000 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 15. 12. 2000: <https://web.archive.org/web/20001215170900/http://www.comx.cz/default.htm>

¹⁸ Japonské označení pro tvůrce komiksu, zde použito přeneseně

2010. Do dnešních dní ale zůstává stránka přístupná. Web je dnes přínosný především jako archiv starších prací později známých kreslířů a autorů (Dřevíkovský, Konig, Morkes, Opitz, Petrus, Pokorný, Šlajch, ToyBox). Přestože pouze u Pokorného víme s jistotou,¹⁹ že jej comx.cz přivedl k tvorbě, můžeme i tak stránku považovat za jednu z prvních tuzemských platforem, které umožnily autorům „veřejnou“ prezentaci, a můžeme jí tedy přiřknout titul jakési prvotní tuzemské líhně talentů. Databáze Comicsdb.cz, kterou spravuje David Zachoval, také od roku 2007 uděluje komiksovou cenu Fabula Rasa, o které budu více mluvit ve výzkumné části.

Comx.cz je v roce 2000 organizátorem prvního comiCZconu, prvního komiksového conu od dob *Dní comics*. Oproti *Dnům comics* je však účast komornější. Kromě pauzy v hned následujícím roce (a jednorochní změny názvu na *ComXcon* v roce 2002) comiCZcon probíhá až do roku 2006, dále však už pod vedením Ludovíta Platy. Na prvním ročníku Kučerovský s Prokúpkem představili fanzin (později revue) *Aargh!*. V roce 2003 bylo na comiCZconu oznámeno „znovuzrození“ časopisu *Crew* jakožto *Crew*² (Růžička 2004). Na conu bylo také předáváno první české komiksové ocenění comiCZawards, které v roce 2006 zaniká spolu s conem. Jako problematičká byla velikost conu vnímána v kontrastu s předrevolučními sci-fistickými cony (Samohejl 2004, str. 2).

Conovou „mezeru“ v roce 2001 zaplnil *1. komiksový festival v Jelení* pořádaný nakladatelstvími Mot a Divus a tvůrci *Aargh!u*, tedy Tomášem Kučerovským a Tomášem Prokúpkem. Proběhla zde výstava domácích kreslířů (Grus, Jerie, Fencl, Kakalík, Kučerovský, Wladimír 518) ²⁰

¹⁹ Marek Pokorný. True Lovers [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://truelovers.cz/authors/marek-pokorny/>

²⁰ 1. Festival komiksu v Jelení. Galerie Jelení [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.galeriejeleni.cz/2001/1-festival-komiksu-v-jeleni/>

i zahraničního komiksu (Nizozemí, Slovinsko, USA, země bývalé Jugoslávie). (Křenek 2001)

3.5 Aargh! a Analphabet Books

Zprvu fanzin, následně profesionalizovaná revue *Aargh!* je výsledkem spolupráce komiksového publicisty a teoretika Tomáše Prokūpka a kreslíře Tomáše Kučerovského. První dvě čísla vydávají svépomocí, třetí číslo vychází u Fatem Media, a. s., se třetím a čtvrtým číslem pomáhá nakladatelství Mot. Od pátého čísla Kučerovský s Prokūpkem zakládají vydavatelství Analphabet Books, které zprvu slouží pouze k vydávání revue. V roce 2007 zde však vychází i katalog k výstavě Generace nula a v příštích dvou letech i speciální knihy v edici Aargh! – Singapurský a Havraní speciál.

Aargh! se zpočátku snaží (jako i všechny pozdější fanziny té doby) především poskytnout místo k tvorbě tuzemským tvůrcům, kteří o sobě nemají jak dát vědět. Měl být také alternativou pro ty, které neoslovovala Crew, vydaným vlastně z nouze. Často citovaný úvodník prvního čísla to dává více než najevo: „Tak na rovinu – my tenhle časopis v podstatě vůbec dělat nechceme. Jenže – došli jsme k tomu, že ho jednoduše někdo dělat musí. A nikdo jiný se k tomu stále nemá. [...] Vychází CREW (a doufejme, že stále vycházet bude) a ke světlu se neobratně dere nová generace scénáristů a výtvarníků. Jenomže jim chybí prostor, kde by mohli předvést, co dovedou.“ (Prokūpek 2000, str. II) První dvě čísla jsou tak plná českých komiksů i článků (téměř výhradně z Prokūpkova pera) o historii i současnosti českého komiksu. Třetí číslo už nabízí ukázky polské tvorby i publicistické texty o ní. Od čtvrtého do šestého čísla se magazín věnuje různým zahraničním scénám, sedmým číslem zaměřeným na Rumunsko začíná éra tematických čísel. Informování o zahraniční komiksové tvorbě a nemainstreamových umělcích se stává hlavní předností *Aargh!u* – oproti ostatním fanzinům můžeme mluvit o jakémsi „programu“ časopisu. Publicistické texty navíc oproti ostatním

zinům tvoří páteř revue, nejde pouze o „doplňkové texty“. Kromě reflexe dění na domácí a zahraniční scéně revue přináší i rozhovory s autory a články o historii tuzemského komiksu.

3.6 Komiks.cz, Bedeman a Sorrel

Roku 2000 přichází web Komiks.cz vedený zprvu hlavně Josefem „sakykekm“ Křenkem, Tomášem „Hibi“ Matějčkem a Janem Holečkem. Později se na web přesouvá i Tomáš Prokůpek a objevuje se zde budoucí komiksový akademik Martin Foret. Cílem stránek je přinášet kvalitní komiksovou publicistiku a kritiku děl. Web ale také umožňuje autorům nahrávat své komiksy.

Roku 2002 začal web vydávat svůj fanzin *Bedeman*. První zdarma distribuované číslo bylo sice pouhým kompilátem toho, co se objevilo na webu, od druhého placeného čísla však nabízel originální komiksy i publicistiku. Časopis vydržel do roku 2005, na deváté číslo (které mělo být „větší a lepší“) (Křenek 2005) už nedošlo. V roce 2003 se web podílí na pořádání comiCZconu (Čepelák 2004, str. 17). V květnu 2008 provoz webu končí, Křenek v závěrečném loučení děkuje lidem z komiksového fandomu. V rozloučení najdeme mnohá jména, která budou i nadále formovat podobu komiksu v české kultuře (např. Vojta Čepelák, Dan Černý, Václav Dort, Joachim Dvořák, Ivo Fencl, Martin Foret, Jiří Grus, Pavel Kořínek, Tomáš Kučerovský, Petr Litoš, Pavel Mandys, Tomáš Matějček, Michal Opitz, Jiří Pavlovský, Ludovít Plata, Tomáš Prokůpek, Martin Příbyl, Vladimír Veverka) (Křenek 2008). V roce 2010 je web „vzkříšen“, ovšem už bez původní redakce a čtenářů.

Webu komiks.cz si v době jeho vzniku všímá Dan Černý a krom toho, že pro něj kreslí stripy se Šnekem, jej web inspiruje k tvorbě fanzinu *Sorrel*. Ozývá se Foretovi s Prokůpkem, informuje je o svém plánu tvořit fanzin a ptá se, zda by mu ho pomohli propagovat (Černý 2017). *Sorrel* se dočká osmi čísel

a končí v roce 2007. Přestože časopis vznikl hlavně jako osobní vyjádření Dana Černého a Daniela Binka, publikovalo v něm i množství známých kreslířů (Zeman, Grus, Opitz, Rubec, Lastomírský atd.), prvně se v něm objevuje i Prokúpkův *Klacek a Fracek*.

3.7 Mot a Pot

V roce 2000 také pod správou Ivana Stableho a Jakuba Němečka vzniká nakladatelství Mot (do roku 2005 jako Stable & Němeček s.r.o.). Kromě vydávání převážně francouzského komiksu a podílení se na výše zmíněných festivalech se prostřednictvím svého fanzinu *Pot* (2001–2002) snaží nabídnout místo k publikaci autorům (Příbyl 2003). Během let pomůže Mot na svět 4. a 5. číslu profesionalizujícího se fanzinu *Aargh!* a vydá např. sérii *Oskar Ed*. Poslední kniha nakladatelství vychází v roce 2011, web končí rokem 2012.

3.8 Zkrat, Komiksárium a Seqence

Na *comiCZconu* je v lednu 2004 představen *Zkrat*, jehož iniciátorem je jeden z administrátorů webu Comx.cz Martin Příbyl. Do fanzinu přispívají hlavně lidé s webem spojení. Zkratu vyjde celkem šest čísel, poslední číslo v roce 2006. Ve stejném roce vzniká navazující projekt Komiksarium.cz, v té době ještě jako komiksarium.comx.cz, který má přinášet aktuální informace o domácím i zahraničním komiksu (Příbyl 2006). Komiksárium následně prostřednictvím Karla Jerieho navazuje kontakt se sdružením Seqence, které vzniká ve stejném roce. Sdružení „...si vytklo za cíl aktivně se podílet na propagaci komiksu coby moderního a nestereotypního média, popularizovat jej jako ‚deváté umění‘ a podporovat jej ve vší pestrosti formální i obsahové.“²¹ Zakládajícími členy sdružení jsou Martin Foret, Tomáš Matějčík a Karel Jerie. Sdružené na svém webu informuje o workshopech, akcích a výstavách, snaží

²¹ O sdružení. Seqence – Občanské sdružení na podporu komiksu [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 7. 11. 2016: <https://web.archive.org/web/20161107143847/http://seqence.cz/o-sdruzeni/>

se komiks prezentovat hlavně ven, mimo fandom. Následně se jeho platformou stává právě Komiksárium. Vzhledem k „dlouhému životu“ stránky i její přetrvávající relevanci se Komiksáriu budu věnovat více v praktické části.

3.9 Kocogel a BubbleGun

V roce 2007 vzniká web Kocogel.info. Z archivovaných stránek se dočteme, že se jedná o zkratku Koncil Comicsu-milných Gentlemanů a Ladies. Web sliboval co nejširší informování o komiksu a věcech s ním spojených a dopředu avizoval, že se nepokouší být „profesionální“. Stránky vedl Rudolf Vrábel (později pracující pro Comics Point), v samozvané „radě starších“ s ním byli Pavel Kopřiva, Marek Barányi, Roman Bílek, Miloš Mičátek a Petr Jedlinský. Stránky kromě novinek a uživatelského fóra nabízely především neoficiální překlady zahraničních komiksů. Pavel Kopřiva zajišťoval chod webu (později i chod webu MdS Comics, doménu poskytl i Komiksáriu), později se z něj stává manažer sítě prodejen Comics Point.²² Překladové sekci Transcomx se věnoval hlavně Marek Barányi, který následně už od roku 2008 překládal komiksy pro nakladatelství Crew, později se stává redaktorem Comics Centra.

Roku 2007 vznikl z komunity tvůrců aktivních na Kocogelu fanzín *BubbleGun* Romana Bílka a Pavla Kopřivy. Nepravidelně vycházel až do roku 2018, kdy (prozatím?) skončil desátým číslem. Fanzín otiskoval především díla mladší generace výtvarníků, kteří se své slávy většinou dočkali v následujícím desetiletí. Prvně zde publikoval tiskem např. Michael Petrus, Marcel Dokoupil, Viktor Svoboda, Matyáš Namai nebo Štěpánka Jislová, o jedny z prvních prací jde i u Lenky Šimečková a Karla Osohy. Publicistiku v podobě krátkých článků a rozhovorů nejprve poskytovali především tvůrci

²² Obraz versus komiks. Fresh Eye [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://fresh-eye.cz/program/obraz-versus-komiks/>

fanzinu, otištěny byly ale i texty Michala Jareše, Kamila Bernáška a Martina Příbyla. *BubbleGun* si zakládal na brakové estetice a hned v prvním čísle se slovy Michala Jareše hlásil k undergroundu (Jareš 2007, str. 17).

Od roku 2009 končí koncepce novinkového webu a Kocogel se mění na fórum. Přesto se o rok později články na přední stranu fóra opět vrací – většinou jde o recenze. Stále jsou dostupné přeložené komiksy a encyklopedie. K dispozici je také galerie tvůrců, do které mohou uživatelé nahrávat své výtvary. Stránka také funguje jako rozcestník českého komiksového internetu – odkazuje na stránky nakladatelství, obchodů, tvůrců, ale i dalších fanouškovských a překladatelských skupin. V roce 2019 se opět mění podoba stránek, přeložené komiksy jsou nyní dostupné pouze registrovaným uživatelům. V roce 2020 už je za registraci schován veškerý obsah fóra.

3.10 MdS Comics

Fanouškovský web [Mdscomics.net](http://mdscomics.net) založil v roce 2008 Kamil Bernášek, užívající přezdívky Markýz de Sade či MdS. [Mdscomics.net](http://mdscomics.net) byl vyústěním Bernáškovy snahy o sdružování jedinců, kteří mají zájem hromadně objednávat americké komiksy.²³ Motivací kromě poznání nových komiksových fanoušků bylo i snížení poplatků za poštovné. Sdružení se prezentovalo jako MdS Comics Klub. Stránka informovala o tuzemském komiksovém dění, byly zde ale také recenzovány v Čechách nedostupné komiksy (převážně americké akční a superhrdinské), následně i komiksy z českého trhu. Na webu bylo i fórum, pro jehož používání se člověk musel registrovat. Více ve výzkumné části.

²³ Mds Comics Klub. MdS Comics [online]. 10. 4. 2008 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 17. 5. 2008:

<https://web.archive.org/web/20080517163101/http://mdscomics.net/modules.php?name=News&file=article&sid=6>

3.11 Bunkr

Roku 2008 vychází první a jediné číslo komiksové revue *Bunkr*. V praxi se jedná o jediný fanzin té doby, který neměl návaznost na nějakou stránku/skupinu komiksového fandomu. I tak byli ale autoři oslovení na základě jejich prací publikovaných na Komiks.cz. Za nápadem stál Martin Štefko, cílem bylo poskytnout prostor málo známým tvůrcům. Šéfredaktorem a hlavním realizátorem projektu se však nakonec stal tehdy začínající kreslíř Michal „Nikkarin“ Menšík. (Štefko 2014). Časopis vyšel díky Tomáši Matějčíčkovi prostřednictvím sdružení Seqence (Petrus 2008). Revue bylo představeno ve stejném roce na *KomiksFest!u*.

3.12 Manga

Manga bývá v našem prostředí z komiksu tradičně vydělována a práce zabývající se komiksem ji většinou vyčleňují ze svého zájmu. Vzhledem k proměnlivému vztahu obou fandomů je však potřeba ji alespoň krátce zmínit. Přestože nějakou činnost fanoušci mangy a anime vyvíjejí už v letech 1999 a 2000, na vlastní platformu si musejí počkat až do roku 2001. V březnu vzniká web *manga.cz* jakožto platforma řečeného *Česko-slovenského klubu přátel mangy a anime*²⁴ při pražském sci-fi klubu *Terminus*. Japonská tematika se tak ve stejném roce díky tvůrcům webu dostává i na velké Fandomové cony *Pragocon* a *Parcon* (Horgoš 2009). Někdy v letech 2001–2002 (Štefko 2016) také vzniká první tuzemský manga fanzin *Mangazín*, tehdy ještě ne zcela publicistický, ale s fanouškovskou tvorbou. Od roku 2003 se ve znovuzrozeném časopise *Crew*² objevuje rubrika o manze a rozšiřuje tak mezi fanoušky komiksu povědomí o japonské tvorbě. Komiksovými fanoušky je manga komunita hodnocena jako velmi aktivní a Čepelák (2004, str. 17) dokonce doufá, že se jí v budoucnosti komiksoví fanoušci vyrovnají. V roce

²⁴ Neco malo o klubu. Manga.cz [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 25. 12. 2001: <https://web.archive.org/web/20011225152338/http://www.manga.cz/index.php3?druh=2>

2003 pak dochází k organizaci prvního samostatného anime a manga conu a od roku 2004 se objevuje *Animefest*. (Horgoš 2009)

3.13 Shrnutí

Většina aktivit komiksového fandomu se v této době odehrává v režii několika málo jedinců, jejichž činnost má dopad nejen na fungování fandomu, ale i na podobu tuzemského komiksového trhu. K růstu počtu fanoušků dochází spíše pozvolně, s trochou nadsázky je možné říci, že v této fázi vývoje fandomu je skutečně možné, aby se „členové“ všichni znali navzájem. Zajímavý je „problém“ fanoušků mangy. Byť jsou ještě okrajovější skupinou než komiksoví fanoušci a nemají zřejmě zájem s „běžnými komiksáky“ tvořit jeden fandom, daří se jim dle slov samotných „komiksáků“ (Čepelák 2004, str. 17) mangu lépe popularizovat mezi nefanoušky.

Vraťme se k dříve zmíněné definici subkultury jakožto skupiny, která ač se pohybuje v dominantní kultuře, disponuje specifickými hodnotami a chováním. V našem případě se jedná o čtení a sbírání komiksů, zájem o komiksové umělce a případně i komiksovou historii a teorii. Sdílenou „hodnotou“ je pak přesvědčení, že komiks není pouze dětským čtivem, ale (v některých případech) může být i hodnotnou zábavou pro dospělého, případně přímo uměním, vysokou kulturou. V době mezi lety 1990–2010 se skutečně jedná o hodnoty a názory, které jsou v rozporu s mainstreamovým myšlením. Komiks už ale není nelegálním a programově opovrhovaným artiklem, jak tomu bylo před rokem 1989, stává se „pouze“ minoritním zájmem. Z toho důvodu už není dost dobře možné mluvit od undergroundu (byť se k němu některé skupiny či fanziny hlásily) a toto období tak v teorii vymezují zvlášť. Byli-li komiksoví fanoušci za subkulturu označováni (např. Králová 2010), šlo právě o fandom ve zmíněné době, době subkulturní.

V 90. letech se komiksový fandom potýkal se stejnými problémy jako sci-fi fandom, jak o nich mluví Langer (2006, str. 141–142), tedy: hledal

především své místo v nové době. Kvůli tomu, jak špatnou pozici však komiks (fandom i médium) po revoluci měl, nezvládl tyto změny tak dobře, jako fantastika a Fandom. Paradoxně se navíc dělo to, že někteří dřívější fanoušci jej opustili a začali se věnovat jinému svému zájmu. Adamovič (2017, str. 118) mluví přímo o „tříštění fandomu“ v 90. letech, tedy rozpadu prvotně jednotného sci-fi celku na menší zájmy – fantastika, horor, Tolkien, Pratchett atd., tedy i komiks.

Zmíněná snaha nastoupit cestu k „normálu“ se mohla v případě komiksového fandomu uskutečnit jen velmi těžko vzhledem k tomu, o jak okrajový zájem se jednalo, jak malá část Fandomu jej měla jako „hlavní“ zájem. Z počátku 90. let je zde pouze malý počet tvůrců, kterým se mohlo podařit profesionalizovat (a spíše nepodařilo, viz Prokůpek 2019). Ve chvíli, kdy byl komiks jako médium převálcován jednak vydavatelskými neúspěchy, které se postupně do roku 1993 kupily jeden za druhým (viz Kořínek–Prokůpek–Foret–Jareš 2014, str. 806–812), jednak dětskou překladovou produkcí, se jeho fandom opět stáhl pod křídla Fandomu.

Zatímco Fandom si svou „pubertu“ odbyl poměrně brzo a už těsně před listopadem 1989 se přetvořil do podoby funkčních subkultur (sci-fi a fantasy), ze kterých bylo pak výrazně snazší přesunout se do obecně přijímané kultury, komiks i v době subkulturního Fandomu zůstával na druhé koleji, „v utajení“, a jeho porevoluční výchozí pozice byla tedy výrazně slabší. Zatímco Kudláč (2016, str. 68) tedy mluví o přesunu fantastiky ze subkultury do obecného (možná už nastupujícího konzumního) fandomu po roce 2000, komiks po roce 2000 svou subkulturní fázi teprve naplno rozvíjí. Ze subkultury se jeho fandom začal vymaňovat až mezi lety 2011–2013 (jak si ukážeme ve výzkumné části).

Na přelomu tisíciletí komiksoví fanoušci tvoří jakési polouzavřené ghetto, které se marně(?) snaží přesvědčit okolní svět, že komiksy nejsou

pouze pro děti a stojí za to je číst. Po roce 2000 vzniká množství fanzinů, které ale málokdy splní svůj účel a dostanou se do ruky někomu jinému než členům komunity. *Pot, Zkrat, Bedeman, Sorrel, Bunkr* i *BubbleGun* se snaží nabídnout hlavně akční a zábavné příběhy, mají v sobě amatérské nadšení pro věc a touhu šířit „slávu komiksu“, zároveň ale jde převážně o publikace od fanoušků pro fanoušky. *Aargh!* se orientuje především na „poučené fanoušky“ a ty, kteří se na komiks dívají jako na umělecké vyjádření, ani to však řady fanoušků výrazně nerozšiřuje.

Jak je ukázáno výše, existuje zde několik skupin soustředěných na určité typy komiksů, a ty mají na svědomí téměř veškeré komiksové kulturní dění v té době. Fanoušci jsou navíc často v rámci tvorby velmi „univerzální“ – není výjimkou, že jeden člověk píše do několika fanzinů a pro několik stránek, pomáhá s pořádáním conů a je jejich návštěvníkem, mnohdy i přímo komiksy tvoří, nebo se podílí na jejich vydávání (překlad, redakce, lettering). Členové skupin se navíc navzájem znají a často spolupracují, což pocit semknuté komunity jen posiluje. Jednoduše – fanouškovská základna je omezená, a kdo může pomáhat a tvořit, tvoří.

Zdá se tak, že spíše než fanouškovské aktivity zájem o komiks v Česku posiluje pomalu rostoucí množství vydaných komiksů (Zachoval 2020). Z drtivé většiny se ale jedná o překladové komiksy, čeští tvůrci zůstávají známí spíše uvnitř komunity – právě z důvodu, že nemají kde publikovat, proto jim v komunitě vznikají fanziny a kruh pokračuje.

Výjimku tvoří pouze japonský komiks, kterému se lépe než zbytku komiksového fandomu daří přitáhnout k sobě nové tváře. To může být způsobeno tím, že manga není jediným zájmem otaku, jde i o japonskou kulturu obecně, i o animované seriály (anime), což může pro nové fanoušky působit přitažlivěji. Na přelomu tisíciletí se navíc anime poprvé dostává i na české televizní obrazovky a získává si pozornost běžných diváků.

4 Pozice komiksu v české kultuře v letech 2011–2020

4.1 Nakladatelé na trhu

Protože na nakladatelství vydávající komiks se většinou zaměřují jiné výzkumné práce, přenecháme zkoumání změn komiksového trhu jim. Přesto v rámci mé práce není možné opomenout trend podporující mou teorii o vystoupení komiksu ze subkulturního prostředí. Ve sledovaném období začínají komiks vydávat mnohé nakladatelské subjekty, které s ním až doteď neměly žádné zkušenosti. Jde o nakladatelství, která se neprofilují jako čistě komiksová a komiks tvoří pouze část jejich produkce. Kromě těchto změn je podstatná i přítomnost členů fandomu v nakladatelstvích.

V této části využiji data z databáze Comicsdb.cz, nejkompletnější komiksové databáze v ČR vydaných komiksů. Jak už zmíněno výše, databáze vznikla jako fanouškovský projekt, díky tomu však pokrývá např. i fanziny, nebo, nebo (což je pro tuto kapitolu podstatnější) zohledňuje reedice a sběratelská vydání, což např. Databazeknih.cz neuvádí. Využívání stránek samotných nakladatelů se pro sbírání dat o vydaných knihách ukázalo jako neefektivní, byly tak využity především pro identifikace knižních edic.

Kromě žebříčku nakladatelství podle počtu vydaných titulů, v jehož případě byla použita archivní verze z roku 2020, budou využita i data, která databáze prezentovala v letech 2020 a 2021. Žebříček neaktivnějších nakladatelství uvedený níže obsahuje prvních 20 nakladatelů komiksu (řazeno dle počtu kusů) a odpovídá stavu databáze v lednu 2021²⁵ a byla z něj vyřazena již neaktivní nakladatelství (Rodina, Panorama atd.). Viz Tabulka 1.

²⁵ Přehled – nakladatelství. Comicsdb.cz [online] [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 27. 1. 2021: <https://web.archive.org/web/20210127071509/https://comicsdb.cz/prehled-nakladatelstvi/2>

4.1.1 Nekomiksová nakladatelství

Jak je vidět z tabulky i v první desítce obsazené převážně komiksovými nakladatelstvími najdeme nakladatelství nekomiksová. Zatímco u některých je to vysvětlitelné příbuzným zaměřením (dětská literatura – Albatros) a tradičně silným komiksovým segmentem (licencované časopisy – Egmont), najdeme zde překvapivě i komiksové nováčky, kteří se na přední příčky tabulky vyšvihli v řádu pouhých let (Argo). V první dvacítce pak nacházíme nakladatelské subjekty, které bychom si s komiksem donedávna spojovali jen těžko (Grada, Paseka).

Prvních 10 nakl.	Celk. počet	Prvních 20 nakl.	Celk. počet
Egmont	1664	Netopejr	83
Crew	1297	Grada	81
Čtyřlístek	825	Zoner Press	72
BB/art	683	Egmont Polska	60
Hachette Fascicoli	272	Labyrint	53
Comics Centrum	259	CooBoo	53
Albatros	197	Řitka video	51
Eagle Moss Coll.	121	Talpress	48
Argo	106	Blue Milk	47
Mladá fronta	84	Paseka	46

Tabulka 1Přehled nakladatelství podle počtu vydaných komiksů

K podrobnějšímu zkoumání změn v přístupu nakladatelství nám pak poslouží autorská tabulka (vycházející opět z dat Comicsdb.cz), sledující vývoj počtu vydaných komiksů ve sledovaném období. Do této tabulky byly z důvodů zmíněných níže započítány i menší nakladatelské subjekty, které se

mezi prvních 20 nejaktivnějších komiksových nakladatelů nedostaly. Viz Tabulka 2.

Pro přehled komiksů vydaných ve sledovaném období přímo komiksovými nakladatelstvími budou použita data prezentovaná serverem Comicsdb.cz.²⁶

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
Albatros	15	17	9	4	17	6	38	10	7	4
Argo	3	1	4	2	3	3	18	23	15	21
Baobab	0	0	1	0	2	1	3	2	0	2
Coooo	7	9	4	1	3	4	2	3	4	4
Egmont	72	108	89	55	68	41	7	8	16	6
Fragment	1	4	1	1	2	0	2	2	3	3
Grada	15	13	12	4	9	4	1	4	3	3
Host	0	0	2	1	1	0	2	0	0	1
J. Vybíral	0	0	0	1	1	2	6	7	6	8
Labyrint	6	5	2	3	6	3	1	2	6	2
Meander	1	2	4	8	2	9	4	0	1	3
Paseka	1	1	2	4	1	5	7	8	6	8
Petrkov	0	1	4	0	1	3	1	3	2	0
Plus	3	5	1	5	0	1	0	4	3	0

Tabulka 2 Přehled vydaných komiksů ve sledovaném období

4.1.1.1 Albatros

Nakladatelství Albatros jako jedno z mála vydávalo (dětské) komiksové knihy už před rokem 1989. Šlo převážně o tvorbu domácích autorů, ať už sebranou, nebo původní. Ikonický status získaly *Obrázky z českých dějin a pověstí*. Po roce 2000 se Albatrosu daří získat práva k *Tintinovi* a *Šmoulům*, jejichž reedice se následně stávají páteří komiksové činnosti nakladatelství. Na začátku sledovaného období výrazně narůstá množství ročně vydaných knih – v letech, kdy dochází k reedicím, šlo vždy alespoň o 15 titulů, v rocích bez reedic šlo vždy alespoň o 4 tituly. Pavel Čech zde vydává svou cenami ověřenou knihu *Dědečkové*. Vychází zde i knihy Jarmily Marešové a Kláry Smolíkové a Albatros i nadále vydává starší sebrané komiksy např. z *Mateřídoušky*. Mezi lety 2012–2017 vychází pětidílná série

²⁶ Viz Zachoval 2021

Dobrodružství Jo, Zefky a Žoko od Hergého. Na *Obrázky z českých dějin a pověstí* a *Obrázky z dějin zeměpisných objevů (a výletů)* se nakladatelství povedlo v roce 2016 úspěšně navázat titulem *Obrázky z moderních československých dějin (1945–1989)*.

Celý model Albatrosu tedy stojí především na souborných a sebraných vydáních domácích komiksů a reedicích komiksů zahraničních, ostatní komiks je ponechán na specializovaných (CooBoo), či skoupených (Egmont) nakladatelstvích. Nakladatelství hledá i současné tuzemské autory, je ale podle něj problém najít takové, kteří by odpovídali jeho požadavkům (viz Rozhovor č. 1). Komiks nemá v Albatrosu vlastní edici, na internetových stránkách nakladatelství můžeme nalézt edice rozdělené podle značky (Star Wars, Disney), všechny komiksy od nakladatelství spadajících pod Albatros Media pak v samostatné kategorii Komiksy.

4.1.1.2 *Argo*

Nakladatelství Argo vstoupilo na komiksový trh v roce 2007 překladovou adaptací knihy *Hobit*. Od roku 2008 začala vydávat francouzskou sérii *Donžon*, kterou dříve neúspěšně vydávalo nakladatelství Mot. Rokem 2008 začalo i vydávání série stripů *Muminek*. Prvním tuzemským komiksem vydaným u Arga se v roce 2010 stal *Egyptan* Markéty Kubátové Smolíkové, podstatnější je však o rok mladší sborník *Ještě jsme ve válce*. Původní české komiksy však převyšují zahraniční překlady. Jde především o evropské historické, životopisné či dobrodružné komiksy. Nakladatelství vydává i „velká jména komiksu“, např. tvůrce Alejandra Jodorowskeho. Zatímco do roku 2016 vycházely u nakladatelství jednotky komiksů, mezi lety 2017–2020 nakladatelství vydalo každý rok 15 a více komiksových knih, nejvíce v roce 2018 (23). Od roku 2017 také komiksy poprvé dostaly vlastní kategorii na internetové stránce, vlastní edici Argomiks a oddělenou stránku na Facebooku pro komunikaci s fanoušky. Samo nakladatelství tento nárůst

vysvětluje snahou pokrýt uvolněné místo po Knize Zlín, kterou odkoupil nakladatelský dům Albatros Media. Argu se tímto nárůstem produkce podařilo během několika málo let dostat mezi první desítku nejaktivnějších v česku působících komiksových nakladatelství. Nakladatelství se také snaží svými komiksy mířit i mimo komiksový fandom a nabídnout typy komiksů, které u nás nejsou tak běžné, zároveň si ale uvědomuje poptávku domácích čtenářů po historickém komiksu (viz Rozhovor č. 2). Redaktorem komiksové sekce nakladatelství je Richard Klíčnick.

4.1.1.3 *CooBoo*

Nakladatelství CooBoo (patřící domu Albatros Media) začalo vydávat komiksy hned od svého založení v roce 2009. Vydávané komiksy po celé sledované období odpovídají obecnému zaměření nakladatelství na mládež a young adult. Nakladatelství vydává především evropské komiksy na pokračování publikované ve formátu alb. Nejdéle vydávanou a stále neukončenou sérií jsou francouzské *Pupíky*. Mezi lety 2010 a 2012 CooBoo vydalo pět alb série *Thorgal*, která u nás byla dlouhá léta komiksovým fandomem považována za prokletou (díly série u nás nepravidelně a na přeskáčku vycházely od roku 1990 a vydávalo je celkem 5 nakladatelství). Další francouzskou sérií je humoristický *Leonardo*, od roku 2016 tvoří stálíci i sebraná vydávání internetových stripů *Sarrah's Scribbles*. Poslední úspěšnou sérií jsou od roku 2019 *Srdcerváci*, homosexuální romance pro náctileté. Nakladatelství běžně nevydává české autory, výjimkami jsou práce dua Martin Šinkovský – Ticho762. Jde o komiksy *Mlžný ostrov zbarvený do ruda* (sebraný a překreslený příběh z časopisu *ABC*) a *Trikolora*. Počet vydaných komiksů ve sledovaném období nejprve klesal, následně stagnoval, vždy ale šlo „pouze“ o jednotky vydaných komiksů ročně. Nejvíce komiksů CooBoo vydalo v roce 2012 (9), nejméně v roce 2014 (1), následující roky kolísaly kolem 4 komiksů ročně. Na stránkách mají komiksy svou kategorii, nevychází však

v žádné zvláštní edici. Na českém trhu se jedná o jediné komiksové nakladatelství, které se specializuje pouze na komiksy pro mládež a mladistvé.

4.1.1.4 Egmont

Česká odnož dánského nakladatelství Egmont měla stejně jako jinde ve světě unikátní postavení na trhu především díky vydávání množství licencovaných časopisů, jejichž důležitou (někdy hlavní) částí byl právě komiks. Tradičně šlo například o značky *Kačer Donald*, *Asterix*, *Lucky Luke*, *Toma & Jerry*, *Šmoulové* nebo *W.I.T.C.H.* V roce 2011 začíná vedle časopisu *Kačer Donald* vycházet ještě série sebraných italských komiksů s Kačerem Donaldem *Super Komiks*. O rok později Egmont začíná vydávat komiksový časopis *Star Wars Magazín*. V roce 2012 také vydavatelství zkouší odstartovat další tři nové časopisy – *Transformers Prime*, *Spider-Man časopis* a *Marvel Super Heroes – Avengers*. Všechny (až na *Star Wars Magazín*) jsou ale ukončeny hned v roce 2013. Roku 2014 přestává vycházet časopis *W.I.T.C.H.* V roce 2016 je společnost koupena vydavatelským domem Albatros Media a rozpracované série (*Kačer Donald*, *Super Komiks*, *Star Wars Magazín*, *Tom & Jerry*, *Ultimate Spider-Man* a *Zvonilka*) až do roku 2018 dovydává polská pobočka Egmont Polska. Všechny zmíněné série následně končí a s nimi i pozice Egmontu coby výsadního vydavatele komiksových časopisů v ČR. Dle slov samotného nakladatelství byla důvodem prodělečnost sérií.

Pod Albatrosem už se Egmont soustředí především na komiksové knihy, případě alba (v případě *Asterixe*, *Thorgala* a série *Jak vycvičit draky*). Časopis *Kačer Donald* a sérii *Super Komiks* se v roce 2017 nakladatelství pokouší neúspěšně nahradit sérií knih *Disney Zlatá klasika*. Vychází však pouze 4 první díly (poslední v roce 2018) spolu s uzavřeným dobrodružným příběhem *Život a doba Skrblika McKvůka*. Už úspěšnější je snaha nahradit *Star Wars Magazín* sérií knih s uzavřenými příběhy ze světa *Star Wars*. Roku 2019 nakladatelství

poprvé sahá po japonské manze, využívá popularity anime filmu *To bylo tvé jméno* a vydává jeho stejnojmennou adaptaci. Manze by se nakladatelství chtělo věnovat i do budoucna, především té pro dívky ve věku 12–18 let (viz Rzhovor č. 3). Mezi tituly ve sledovaném období kompletně absentují komiksy tuzemských autorů.

4.1.1.5 Fragment

Osamoceným pokusem Fragmentu o vstup na komiksový trh byla v roce 2002 série *Yakari*, po ní se Fragment odmlčel až do roku 2009. Tehdy se na trh Fragment vrátil převážně díky komiksovým adaptacím Petra Kopla (*Král Artuš, Tři mušketýři, Dracula*). V roce 2014 byl Fragment koupen nakladatelským domem Albatros Media. Prakticky až do roku 2017 vydává uzavřené komiksy převážně tuzemských tvůrců (Kopl, Kšajtová–Šplíchal), většinou jde o komiks až dva ročně. Od roku 2018 se tuzemská tvorba vytrácí (posledním komiksem je *Sedmikráskov* Richarda Svitalského) a Fragment se začíná věnovat zahraničním sériím. První z nich je finská trilogie *Lapka*, v roce 2020 Fragment vydává první díl francouzské série *Byl jednou jeden život*. Fragment ve sledovaném období vydávání vždy pouze jednotky komiksů ročně (1–4 s výjimkou roku 2016, kdy nevyšel žádný), komiksy nemají vlastní edici, mají však na stránkách nakladatelství vlastní sekci.

4.1.1.6 Grada

S vydáváním komiksů začalo nakladatelství v roce 2010 – komiksy neměly vlastní edici a šlo převážně o překlady převyprávěné klasiky (*Alenka v říši divů, 20 000 mil pod mořem, Frankenstein* atd.), které v originále vycházely u nakladatelství Campfire Graphic Novels. Komiksově převyprávěné knihy (někdy doplněné o komiksově životopisy slavných osobností) takto vycházejí až do roku 2012. Tehdy Grada vydává i první tuzemský komiks – první dva díly *Cestovatele Čendy Buráčka* od Libora Škrlíka. V roce 2013 Grada místo edice Campfire Graphic Novel vydává čtyři knihy z francouzské edice Les

Incontournables de la littérature en BD a trilogii řeckých bájí od Ryana Foleye. Podstatně důležitější je však pro nakladatelství vydání prvního dílu z internetu sebraných stripů *Opráski sčeskí historje*. Ty se během velmi krátké doby stávají nepřehlédnutelným „úkazem“ – tuzemským stripem, o kterém ví široká veřejnost (což se předtím povedlo snad jedině *Zelenému Raoulovi*). V roce 2014 jsou jedinou pokračující sérií nakladatelství právě *Opráski*. Vychází i práce dalších českých tvůrců – Petr Kopl se svým *Ztraceným světem* ideově navazuje na předchozí ukončené řady klasické literatury. Rok 2015 přinesl další české komiksy a pod značkou nakladatelství Bambook (patřící pro vydavatelský dům Grada) začíná vycházet francouzsko-dánská série *H. Ch. Andersen junior* (ukončena 2016).

Až do konce sledovaného období pak zůstávají „hlavním“ komiksem Grady *Opráski*, ostatní komiksy jsou vydávány spíše nahodile. *Opráski* vycházejí téměř každý rok, jsou průběžně dotiskovány a vychází i ve speciálních edicích. Petr Kopl se stává „kmenovým“ autorem tím, že u Grady od roku 2019 publikuje příběhy *Morgavsy a Morgany* sebrané (a překreslené) ze Čtyřlístku. Na internetových stránkách lze podkategorii Komiks najít ve dvou kategoriích – v Beletrii a Dětské literatuře podle toho, zda komiksy vyšly u Bambooku, nebo přímo u Grady. Oproti ostatním nakladatelstvím množství komiksů vydaných u nakladatelství Grada ve sledovaném období klesá. Nejvíce (15) jich vychází hned v roce 2011, jejich počet pak klesá až do roku 2017 (1), následně se stabilizuje na 3 komiksech ročně.

4.1.1.7 Labyrint

Labyrint bylo jedním z prvních „nekomiksových“ nakladatelství, které se do vydávání komiksů pustilo a uspělo. Oproti ostatním nakladatelům navíc začalo přímo tuzemským komiksem pro dospělé – trilogií Jaroslava Rudiše *Alois Nebel*, vydanou mezi lety 2003–2005. Od roku 2006, kdy vychází souborné vydání *Nebela*, Labyrint pro komiks zakládá speciální edici Labyrint

Komiks. Celá edice je zaměřena na původní komiksy domácích autorů, komiksy pro děti jsou v ní ve sledovaném období výjimkou. Od roku 2009 je kmenovým autorem Labyrintu Michal „Nikkarin“ Menšík, který zde vydal první tři díly tetralogie *130*, ale i původní komiks *Super Spellsword Sága*. U Labyrintu vydávají i Lucie Lomová (*Divoši, Na odstřel*), Toy_Box (*Moje kniha Vinnetou*) a trio Kavalír–Mašek–Osoha (trilogie *Návrat krále Šumavy*). Počet komiksů vydaných nakladatelstvím Labyrint je v jednotkách kusů a pravidelně kolísá, v silnějších letech jde o 6 komiksů ročně, ve slabší i o pouhý jeden komiks. Jedná se však o jedno z mála tuzemských nakladatelství, které aktivně (a programově) podporuje domácí tvůrčí scénu a umožňuje vydání komiksů i začínajícím tvůrcům. Většina jím vydaných komiksů má tak silný dopad na dění na komiksové scéně, jeho knihy bývají často nominovány i oceňovány. Ve sledovaném období např. nominace na Zlatou stuhu pro *Divochy, Na odstřel*, Zlatá stuha pro *Moji knihu Vinnetou* a *Super Spellsword Sága*, Muriel pro *Divochy* apod., viz kapitola o komiksových cenách. Redaktorem komiksové sekce a šéfredaktorem nakladatelství je Joachim Dvořák.

4.1.1.8 Paseka

Svůj první český komiks paseka vydává poměrně záhy, jde o *Jelita* Dana Černého v roce 2014. Přestože nakladatelství české autory nepomíjí, zaměřuje se převážně na překladovou tvorbu. Jeho největšími sériemi jsou *Hilda* (britský dobrodružný komiks pro menší děti), *Záleskautky* (americký dobrodružný komiks pro náctileté) a *Amulet* (dobrodružný komiks pro menší děti). Kromě dobrodružných sérií vydávají i knihy o dospívání od Američanky Rainy Telgemeierové, jejíž knihy pomohly z počátku Paseku na komiksovém trhu etablovat, a vybraná díla Jeffa Lemira. Paseka sice vydává menší množství komiksů, často však jsou nominovány na ocenění, případně jej přímo vyhrávají. Cílem nakladatelství podle rozhovoru (viz rozhovor č. 5) není ani

tak oslovovat komiksový fandom, ale spíš přitahovat ke komiksu komiksové „nečtenáře“, což se odráží i na výběru titulů. Stejně tak nakladatelství doufá v nalezení nových tuzemských talentů.

Paseka svůj první komiks vydala v roce 2007, počet ročně vydaných komiksů se však navyšuje až v roce 2014. Po poklesu v roce 2015 (1) počet vydaných komiksů stoupá, mezi lety 2016–2020 se pohybuje od 5 do 8 titulů ročně. Komiksy v Pasece nemají vlastní edici, už od roku 2015 však pro komunikaci s fanoušky existuje oddělená facebooková stránka Komiksy od Paseky. Kategorie Komiks se na stránkách nakladatelství objevuje až v roce 2017 po restrukturalizaci stránek. Redaktorem komiksové sekce je Lukáš Růžička, spolupracuje s ní např. Pavel Kořínek nebo Jakub Sedláček.

4.1.2 Nakladatelství mimo žebříček

Byť tato nakladatelství nefigurují na předních příčkách žebříčku, uvádím je zde z toho důvodu, že i na jejich případě lze dobře ukázat proměnu chování nekomiksových nakladatelství na komiksovém trhu. A samozřejmě také z toho důvodu, že ač se jedná o menší subjekty, mohou v budoucnu mít (nebo už mají) na podobu trhu velký vliv.

4.1.2.1 Baobab

Nakladatelství dětských ilustrovaných knih Baobab vydalo svůj první komiks v roce 2006 a výjimečně šlo o český komiks Petry Kubáčkové. Od roku 2010 však už vydává pouze komiksy francouzských autorů (David B., Sempé, Blebolex). Hlavní komiksovou sérií nakladatelství je komiks *Jednou budeš Arab* od Riada Sattoufa. Všechny vydané komiksy míří především na děti, *Jednou budeš Arab* a sérii *Rabínův kocour* od Joana Sfara (vydanou naráz) by však bylo možné vnímat jako komiksy pro všechny věkové kategorie. Kategorie komiks je na stránkách nakladatelství řazena mezi ostatními žánry. Nakladatelství vydává komiksy nepravidelně, v letech 2011, 2012, 2014 a 2019 nevyšly žádné, nejvíce jich vyšlo v roce 2017 (3).

4.1.2.2 *Host*

Nakladatelství Host své první komiksy vydalo v roce 2013 – šlo o dvoudílnou komiksovou adaptaci knihy *Muži, kteří nenávidí ženy*. Po dovydání celé trilogie už Host vydává pouze dětské komiksy. Jde o komiks či dva ročně, některé roky (2011, 2012, 2016, 2018, 2019) nevyšly komiksy žádné. Komiksy na webu nakladatelství nemají vlastní kategorii, najdeme je u dětské literatury.

4.1.2.3 *Josef Vybíral*

Nakladatelství Josef Vybíral začalo vydávat komiksy v roce 2014. Vedle exkluzivních vydání knih Julese Vernea se nejprve objevili čeští autoři, jejichž práce vycházely od 60. let v dětských periodících (Krum–Petráček, Pechar–Pištěk, Toman–Kobík apod.). Všechny tyto sebrané komiksy vychází v edici Galerie českého komiksu. V letech 2017–2018 vyšla trilogie alb Jiřího Filípka a Josefa Blažka navazující na Foglarovy *Rychlé šípy*. Druhou edicí je ERB (Ediční Řada Bande dessinée), ve které vycházejí francouzské dobrodružné (westernové, pirátské atp.) komiksy. Edice má i vlastní internetové stránky a youtubový kanál. Ve sledovaném období v ní vyšlo 8 uzavřených komiksů a tři díly série *Čtyřka z Baker Street*, které vyšly v letech 2019 a 2020. Nakladatelství se zaměřuje pouze na předrevoluční „chlapecký“ dobrodružný komiks (na svém e-shopu prodává i sérii *Modrá pětka*, kterou vydává Václav Vávra) a svým frankofonním komiksem na tuto tradici „rodokapsových“ příběhů navazuje. Nakladatelství od roku 2014, kdy vstoupilo na komiksový trh, postupně zvyšuje svou produkci – nejvíce komiksů vydalo v roce 2020 (8).

4.1.2.4 *Meander*

Nakladatelství Meander vydalo svůj první komiks v roce 2006, šlo o sebrané komiksy *Anča a Pepík* z časopisu *Čtyřlístek* od Lucie Lomové. Kromě ní své komiksy u nakladatelství vydaly i Vendula Chalánková, Štěpánka Jislová a Nikola Hoření. V roce 2010 vyšla trilogie *Alanova válka* a další

„Alanovy životopisy“ nakladatelství vydalo v průběhu sledovaného období spolu se souborným vydáním trilogie v kolekci. Mezi lety 2011–2016 vychází 11 dílů sebraných stripů *Macanudo* argentinského kreslíře Riccarda Linierse. Kromě Alana se jedná o o jedinou komiksovou sérii Meanderu. Vyšly zde i další Liniersovy komiksy – *Dobrou noc, Planetko, Napsala a namalovala Jindřiška* a *Velký modrý balónek*. Kromě něj je hlavním tvůrcem nakladatelství Francouz Nicolas de Crécy, vyšly zde 4 jeho komiksy. Nakladatelství má vlastní komiksovou edici Pro Emu, která se věnuje modernímu komiksu a vychází v ní veškerá komiksová produkce nakladatelství. Většina produkce je překladová – evropská, české komiksy vycházejí zřídka. Ve sledovaném období počet komiksů nejdříve roste (1 v roce 2011, 8 v roce 2014), následně klesá a kolísá (9 komiksů v roce 2016, ale 2 v roce 2015 a 4 v roce 2017). V roce 2018 dokonce nevyhází žádný komiks.

4.1.2.5 Plus

Nakladatelství Plus (od roku 2019 sloučené s nakladatelstvím Kniha Zlín) vydávalo komiksy už od svého založení domem Albatros Media v roce 2009. Vyšel zde druhý díl Saudkovy legendární *Muriel, Muriel a oranžová smrt*. V roce 2014 také došlo na vydání prvního dílu *Muriel a andělé*. Ve vydávání Saudkových prací nakladatelství pokračovalo – v roce 2010 zde vyšel *Lips Tulian*, jeho pokračování pak v roce 2019, v roce 2018 vyšly sebrané Saudkovy komiksy z *Technických novin*. Mezi další „klasiky“ českého komiksu, které vyšly u nakladatelství Plus patří i komiksy Josefa Lady (vydáno ve dvou dílech v letech 2012 a 2016). Roku 2010 zde vyšla také Prokúpkova publikace *Generace nula: Český komiks 2000–2010*. Přestože se zaměřuje hlavně na domácí tvorbu (krom už zmíněných vyšly např. sebrané stripy *Anjel* a *Korektor*), vydávalo nakladatelství Plus i sebrané stripy *Peanuts* od Charlese M. Schuze. Nakladatelství nejprve dovydalo knižní sérii *Snoopy* (2010–2012), jejíž první díl vyšel u Cooboo, následně v roce 2014 vydalo tři alba. Ve sledovaném období

vyšlo nejvíce komiksů v letech 2012 a 2014 (5), naopak v letech 2015, 2017 a 2020 nevyšly žádné. V roce 2019, kdy byl Plus sloučen z Knihou Zlín, komiksová aktivita nakladatelství ustala.

4.1.2.6 Petrkov

Nakladatelství Petrkov od roku 2009 vydává pouze komiksy Pavla Čecha, který pro nakladatelství ilustruje i ostatní knihy. Nevyšly zde komiksy žádných jiných českých, ani zahraničních tvůrců. I přes omezené množství autorů nakladatelství vydalo ve sledovaném období 15 komiksových knih. Pravidelně se střídají slabší roky, ve kterých nevyjde žádný, nebo jeden komiks, se silnějšími, kdy vyjdou 3–4 komiksy, což je s ohledem na vytíženost autora pochopitelné. Průběžnou sérií vycházející od roku 2013 je *Dobrodružství Rychlé Veverky*. V roce 2012 vyšlo *Velké dobrodružství Pepíka Střechy*, které i nadále zůstává jediným komiksem, který kdy získal Magnesii Literu. Nakladatelství nemá na komiks zvláštní edici, ani na webových stránkách jej nevyčleňuje od ostatních knih.

4.1.3 Komiksová nakladatelství

4.1.3.1 BB/art

Počet komiksů vydaných nakladatelstvím BB/art ve sledovaném období kolísal. Nejvíce jich bylo v roce 2018 (86), nejméně v roce 2016 (24). Pozorovatelný propad nastal (stejně jako u ostatních nakladatelů) v letech 2014 a 2015. Nakladatelství vydávalo především anglofonní akční komiksy, často ve spolupráci s nakladatelstvím Crew (např. série *100 nábojů*, *DMZ* a *Znovuzrození hrdinů DC*). Z významných jmenujme např. série *Sága* (od 2015), *Y: Poslední z mužů* (2008–2014) nebo *Transmetropolitan* (2009–2014). Mezi lety 2009 a 2014 byly také hlavní „poznávací značkou“ BB/artu tzv. omnibusy, knižně sebrané komiksové příběhy od amerického nakladatelství Dark Horse. Šlo o série omnibusů *Predátor*, *Terminátor*, *Vetřelci*, *Maska*, *Indiana Jones* a *Star Wars*. Nezvyklým počinem (byť tematicky zapadajícím mezi ostatní

anglofonní komiksy) bylo vydání „americké mangy“ *Scott Pilgrim* v letech 2009–2012. Mimo to nakladatelství vydávalo i superhrdinské komiksy (Marvel i DC), jejichž objem v roce 2013 narostl. Nakladatelství také nečekaně vydává i českou trilogii Karla Jerieho *Candide* a sebraný webstrip *Hajzl* Karla Bernáška. Jak bylo zmíněno výše, v roce 2014 nakladatelství vydává poslední díla mnoha svých sérií a ty následně nahrazuje superhrdinským komiksem. Zatímco před rokem 2014 nakladatelství vydává zhruba stejnou měrou DC i Marvel, po roce 2014 se začíná více zaměřovat na DC, především na nové příběhy (s čímž souvisí i spolupráce s nakladatelstvím Crew). Zároveň průběžně vydává nová vydání svých starších „kultovních“ komiksů (*V jako Vendeta, Z pekla, Persepolis, Watchmen – Strážci*). Druhou novou sérií po americké *Sáze* je pětidílné noirové *Fatale* (2017–2020). Kromě *Ságy* a *Fatale* je pak už od roku 2017 výhradním zájmem nakladatelství DC komiks, ostatní komiksy vychází podstatně méně. Od roku 2017 také s nakladatelstvím Eaglemoss spolupracuje na sérii DC komiksový komplet – ve sledovaném období v ní vyšlo 102 komiksů.

BB/art má pouze jednu komiksovou edici BB/art komiks, ve které vychází veškerá jeho komiksová produkce. Na internetových stránkách nakladatelství není komiks uvedený mezi literárními žánry, ale má svou vlastní sekci. Nakladatelství nemá vlastní e-shop, jeho komiksy jsou ale běžně dostupné jak ve specializovaných prodejnách a e-shopech, tak v běžných knihkupectvích. Na Facebooku je komiks běžně hlášen mezi knižními novinkami, nemá oddělenou stránku. Produkce BB/artu ve sledovaných letech kolísá, nejvíce komiksů vydává v roce 2018 (86), nejméně v roce 2016 (24). S nakladatelstvím spolupracují např. Jiří Pavlovský, Richard Podaný a Pavel Kořínek.

4.1.3.2 *Centrala*

Nakladatelství Centrala je původně polské, od roku 2014 sídlí v Británii a v roce 2017 expandovalo i do České republiky. Zaměřuje se na vydávání uzavřených příběhů (grafických románů) a dle svých slov chce: „oslovit čtenáře a čtenářky, kteří umějí ocenit podstatné a dobře odvyprávěné příběhy.“²⁷ Komiksy vydává ve třech edicích: *Láska* (pro děti a mládež), *Život* (grafické romány) a *Smrt* (artové publikace). Na českém e-shopu centrala.club nabízí i knížky vydané pro anglický trh, zajímavé je i tím, že pro zahraniční e-shop centrala.org.uk vydává přeložené komiksy českých autorů (*Jarmil, Zatím dobrý, Panáček, pecka, švestka, poleno a zase panáček*). Ve sledovaném období vydalo pouze 4 komiksy, tři původně polské a českého *Jarmila* od Marka Rubce. Šéfredaktorem nakladatelství je Michał Słomka, který je s českým komiksem už delší dobu v kontaktu – v roce 2007 vydal polský překlad Aloise Nebela. Nakladatelská praxe Centraly je však v centru několika kontroverzí (Mukner 2021).

4.1.3.3 *Comics Centrum*

Comics Centrum patří ke třem nejdůležitějším čistě komiksovým nakladatelstvím v ČR. Množství vydaných titulů ve sledovaném období s lehkým kolísáním stoupalo – v roce 2011 šlo o 5 titulů, v roce 2020 o 37. Na rozdíl od Crwe a BB/artu však Comics Centrum funguje hlavně na subskripčním modelu. V nakladatelství funguje edice *Na přání* – nakladatel umístí na své stránky mírku („šancemetr“) a otevře předobjednávky. K tomu, aby se rozhodlo o vytištění knihy, je potřeba, aby si ji předobjednalo určité množství zájemců – nelze předobjednávku pouze přislíbit, do mírky se započítávají pouze zaplacené předobjednávky. Nakladatel tak hned od počátku vidí, jaký je o knihu zájem, a předobjednávky mu pokryjí výrobní výdaje. V případě, že se kniha „zaplatí“ a je o ni stále zájem, je šance, že vyjde

²⁷ *Centrala* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.centrala.club>

i určitý omezený počet kusů, který se dostane do běžné distribuce. Ostatní knihy putují přímo ke čtenářům, kteří si je předobjednali. Ze sérií, které vzešly z edice Na přání, se mnohé staly hlavními sériemi nakladatelství a byly vydávány tradiční cestou, zmiňme např. série *Ú.P.V.O.*, *Zámek a klíč*, *Goon*, *Baltimore* nebo *Myší hlídka*. Nakladatelství se vyhýbá superhrdinským komiksům, tíhne spíše k noiru, hororů a dobrodružným komiksům, většina jeho titulů však také pochází z amerického/anglofonního prostředí, hlavně od nakladatelství Dark Horse.

Výše zmíněný model umožňuje nakladateli vydávat i velmi nákladné a graficky náročné publikace, které by jinak měly problém s běžným prodejem – jde o edici Kolosální knihy. Ta začala v roce 2014 svazkem *Kurva velký Sin City*, kniha o 1360 stranách (obsahující kompletní komiks *Sin City* Franka Millera) vyšla v nákladu 800 kusů (požadováno bylo 300), každý z nich byl číslován. Její původní cena byla 2 200 Kč. Ve stejném roce ji následoval *Hellboy*, sebraný nakonec do 3 knih (2014, 2016, 2017), série je známa jako Pekelná knihovna. V roce 2015 přibyl *Kolosální Conan* a *Witchblade Kompendium* a posledními sériemi ve sledovaném období byly série *Darkness* a *Tomb Raider*. Samostatnými knihami v edici Kolosální knihy byly v roce 2018 *Arkwright Integral* a v roce 2020 *A zrodí se hvězdy...*

Nakladatelství má kromě e-shopu i pražskou prodejnu. Do běžné distribuce se komiksy dostávají po určitém množství předobjednávky podle rozhodnutí nakladatele. Na Facebookové stránce často komunikuje s fanoušky a upozorňuje je na probíhající předobjednávky. Comics Centrum má i stejnojmenný youtubový kanál založený v roce 2013, kde pravidelně upozorňuje na novinky a zveřejňuje ediční plány. Produkce nakladatelství ve sledovaném období výrazně roste – zatímco v roce 2011 vydává 5 komiksů, v roce 2020 je to už 27. S nakladatelstvím spolupracovali např. Marek Barányi, Richard Klíčnický nebo Jan Kantůrek.

4.1.3.4 Crew

V případě nakladatelství Crew ve sledovaném období pozorujeme znatelný nárůst produkce – nejsilnějším byl rok 2019, ve kterém vyšlo 191 titulů. Růst by pravděpodobně pokračoval i do roku 2020, nebýt pandemie koronaviru. Lehký pokles lze pozorovat v roce 2015. V roce 2016 sice nakladatelství ukončilo svou hlavní „značku“, časopis Crew, podařilo se mu však zdařile navázat znovuoživením edice Modrá Crew. Původně šlo o edici vycházející v letech 1997–2001 a jejím cílem bylo umožnit vydávat na pokračování kapitoly dobrodružných zahraničních komiksů. V novém provedení jde o edici fungující částečně díky subskripčnímu modelu. V albu o přibližně 100 stranách vychází jednou za čtvrt roku vždy dva příběhově uzavřené „booky“. V případě příběhů na pokračování jsou vybírány takové, které je možné uzavřít maximálně během tří čísel Modré Crwe. Ti kupující, kteří si Modrou Crew předplatí dopředu, mají šanci hlasováním rozhodovat o tom, jaké komiksy se v edici objeví. Ve sledovaném období vyšlo 16 čísel s celkem osmi příběhy.

Další změnou je zavedení nových edic, případně zpětná aplikace na již vydané komiksy. Již v roce 2010 Crew otvírá edici Mistrovská díla evropského komiksu. Jak název napovídá, jsou v ní vydávány „kultovní“ evropské komiksy – velkou část edice tvoří díla Alejandra Jodorowského. Komiksy vychází ve dvojí vazbě – pevné a paperbacku. Ve sledovaném období vyšlo v edici 23 komiksů.

Nově vzniklé edice berou na vědomí, že různorodost komiksů nakladatelství Crew roste a určití čtenáři mají zájem pouze o daný segment vydávaných komiksů (ve sledovaném období je Crew největším nakladatelem mangy v ČR). V roce 2018 tak vznikají edice Crew Manga a Crew Kids, které se snaží čtenářům zpřehlednit produkci. Crew Manga je edicí, ve které vychází veškeré japonské komiksy, cílí tedy hlavně na fanoušky mangy. Crew Kids se

snaží být edicí doporučující a měla by usnadnit rodičům výběr komiksů pro ty nejmenší. Jde tedy hlavně o komiksy jednoduché, nenásilné, polopatičtější. Součástí Crew Kids je i mikroedice Můj první komiks, ve které vychází komiksy známých franšíz, ale upravené pro menší čtenáře. Obě edice vzniklé v roce 2018 jsou v rámci e-shopu nakladatelství zpětně aplikovány na již vyšlé tituly (manga do Crew Manga, komiksy vhodné pro děti do Crew Kids). Obě také mají na Facebooku vlastní stránky pro komunikaci s fanoušky a ohlašování novinek, oddělené od hlavní stránky nakladatelství.

Zvláštní edici má projekt Znovuzrození hrdinů DC, který si předsevzal přinést na český trh současné komiksy amerického vydavatele DC, konkrétně reboot příběhů známých hrdinů. Ne všechny knihy na sebe navazují, jde o několik řad rozdělených podle protagonistů (Batman, Flash atd.) Edice vzniká ve spolupráci s nakladatelstvím BB/art. Ve sledovaném období vyšlo celkem 68 dílů edice a pro český fandom byla série zajímavá i z toho důvodu, že Crew se svolením DC oslovila české kreslíře (Grus, Černý, Suchánek atd.), aby pro vybraná čísla vytvořili alternativní obálky.

Crew se tedy ve sledovaném období značně rozšiřuje a diversifikuje. Kromě akčních amerických komiksů už vydává i evropské komiksy, mangu i dětské komiksy, spolu s nimi i komiksy superhrdinské. Na několika sériích nakladatelství úzce spolupracuje s nakladatelstvím BB/art. Nakladatelství disponuje vlastním e-shopem, na kterém ale neprodává pouze svou vlastní produkci. Jeho komiksy jsou k dostání jak ve specializovaných obchodech, tak v běžných knihkupectvích. O komunikaci s fanoušky nakladatelství bude více řeč v kapitolách 5.7 a 5.9. Produkce nakladatelství během sledovaného období nejprve mírně stagnuje (mezi 58 a 90 komiksy), následně od roku 2018 výrazně narůstá (191 komiksů v roce 2019), aby ji pak zbrzdila pandemie koronaviru (130 v roce 2020). Majiteli nakladatelství jsou Petr Litoš a Jiří Pavlovský, s Crwí spolupracují např. Filip Gotfried, Boris Hokr, Ludovít Plata nebo Jan Horgoš.

4.1.3.5 *Eaglemoss Collections*

Britské vydavatelství Eaglemoss Collections na český trh vstoupilo v roce 2013 s licencovaným časopisem *Spider-Man: Hrdinové a zločinci – kolekce* od nakladatelství Marvel. Do roku 2014 vyšlo celkem 20 čísel, následně časopis skončil a nakladatelství se v České republice odmlčelo. Následně roku 2017 přichází ve spolupráci s BB/artem se superhrdinskou edicí DC komiksový komplet, který reaguje na úspěch italského nakladatelství Hachette Fascicoli a jeho Ultimátního komiksového kompletu. Ve sledovaném období vyšlo celkem 102 příběhů vydaných původně nakladatelstvím DC. Jednotlivé knihy vycházely s 14denní periodicitou, prodávaly se v trafikách a na stáncích a byly relativně levné (250 Kč za 150–200 stran barevného komiksu), což napomohlo jejich masovému šíření. Nakladatelství má české stránky, kde umožňovalo si sérii předplatit, s fanoušky komunikuje prostřednictvím Facebooku. Od svého návratu na trh vydává nakladatelství každoročně mezi 22 a 28 komiksy.

4.1.3.6 *Hachette Fascicoli*

Italské vydavatelství od roku 2013 zásobuje český komiksový trh výběrem „nejlepších příběhů“ ze světa superhrdinů nakladatelství Marvel. Jedná o série knih v pevné vazbě vycházející každých 14 dní. Prodávají se v trafikách a svým číslováním a obrázkem na hřbetu mají ve čtenáři podnítit sběratelství. Tradičně se vydávají v sériích po 60 knihách. Na lokalizaci sérií pro český trh se podílí pracovníci nakladatelství Crew (Pavlovský, Gotfried) ale i třeba Ondřej Král (viz kapitola 4.8.2.2). V letech 2013–2017 vycházela série Ultimátní komiksový komplet, celkem vyšly dvě „série“, tedy celkem 120 knih. Od roku 2015 souběžně s ní vycházela série Nejmocnější hrdinové Marvelu, která se zaměřovala vždy na konkrétní superhrdiny. Do konce roku 2020 vyšlo 114 svazků. V roce 2019 začala vycházet prozatím poslední série, tentokrát věnovaná pouze jednomu superhrdinovi – Komiksový výběr Spider-Man. Do konce sledovaného období vyšlo celkem 34 čísel. Ve sledovaném období nakladatelství postupně mírně zvyšovalo produkci (z 27

na 41 komiksů ročně), dokud v roce 2018 nedošlo k propadu. I přesto v roce 2020 vydává zatím nejvíce komiksů (56).

Přístup nakladatelství byl už od počátku některým fanouškům proti srsti – Růžička (2012b) už v době vydání upozorňoval, že množství z komiksů chystaných do série už v ČR vyšlo, jiní fanoušci si stěžovali na nevalnou kvalitu vybraných příběhů.

4.1.3.7 Trystero

Nakladatelství Trystero vzniklo v roce 2015 se snahou navázat na produkci zaniklého nakladatelství Mot. Jeho zájem se upírá především k angloamerickému a francouzskému komiksu a to takovému, který posouvá hranice média. Ve sledovaném období vyšlo celkem sedm titulů, jeden z nich, *Mrtvej svět*, navíc ve sběratelské edici. Nakladatelství funguje díky subskripcím, podobně jako u Comics Centra je vždy potřeba určité množství předobjednávek. U Trystera ale nehraje roli počet předobjednaných kusů, nýbrž množství vybraných peněz. Ty se nevybírají prostřednictvím stránky nakladatelství, ale přes českou crowdfundingovou platformu HitHit. Na ní byly vybrány peníze na všechny vydané tituly, nakladatelství většinou žádalo zhruba o 100 000 Kč, částka bývá pravidelně lehce překročena. Výjimkou byl první titul *Dívka jménem Patience*, na který bylo žádáno 150 000 Kč. Jako u jiných HitHitových projektů si i zde přispěvatelé mohou vybrat, kolik peněz přispějí a jaké za své peníze chtějí odměny. Ne všichni, kteří na projekt přispějí, tak ve výsledku komiks dostanou. Komiksy vtištěné „navíc“ se následně dostávají do běžné distribuce. Nakladatelství má vlastní e-shop, knihy je možné zakoupit levněji během kampaně, následně pak za plnou cenu v běžných knihkupectvích i specializovaných obchodech a e-shopech. Trystero vydává po jednom komiksu ročně, výjimkou je rok 2019, kdy vyšly 2 komiksy a jeden z nich ve dvojím vydání. Hlavním grafikem nakladatelství je Jakub Němeček, který dříve pracoval pro Mot.

4.1.3.8 Zanir

Nakladatelství Zanir vzniklo v roce 2015 s cílem: „přinést do Čech komiks od začínajících autorů z celého světa. A že začínající nebo tzv. ‚indie‘ komiks není o nic horší než všechna ta snůška Supermanů, Batmanů, X-Menů či japonských mang všech žánrů, se budeme snažit dokázat s prvním titulem Simon Sues.“²⁸ Mezi tyto „indie“ komiksy spadá hlavně tvorba inspirovaná japonskou mangou – první sérií Zaniru byl v roce 2015 jihokorejský *Simon Sues*, od roku 2016 vychází čínská série *Carciphona* a v roce 2020 francouzská série *Radiant*. Vyšly zde i samostatné „pseudomangy“ autorů z Chile a Švédska. Jde o výrazné zpestření tuzemského komiksového trhu, neboť většina nakladatelů sahá po zahraničních „žhavých novinkách“, případně alespoň oceněných komiksech či dílech známých autorů. Výjimku z mangou inspirovaných komiksů tvoří francouzská série *Cesta meče* (2016–2020), která je alespoň zasazena do Japonska, a švédský *Vei*. Ve sledovaném období vyšlo 29 komiksů. Nakladatelství má vlastní e-shop, knihy jsou však k sehnání v běžné distribuci i specializovaných obchodech. Produkce Zaniru ve sledovaném období mírně kolísá, nejvíce komiksů nakladatelství vydalo v roce 2018 (7). Šéfredaktorem nakladatelství je Jan Schejbal.

4.1.4 Závěr

Pomineme-li dlouhodobé vydavatele komiksů, kteří byli zmíněni už v úvodu (Albatros, Egmont), většina „běžných“ nakladatelství svoje první komiksy vydala většinou mezi lety 2006–2009. Můžeme pouze spekulovat, že jde o důsledek toho, že se tehdy komiksové subkultuře daří prezentovat komiks kultuře mainstreamové (vzniká množství webových stránek i fanzinů, startuje festival KomiksFest!). Pro mnohé z nich ovšem po vydání prvotin většinou nastává několikaletá odmlka, během které opět nechávají komiksový

²⁸ Zanir. *Comicsdb* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://comicsdb.cz/nakladatelstvi/372/zanir/prehled/-2>

trh v rukou komiksových nakladatelů. Výjimku tvoří např. nakladatelství Labyrint, které tato odmlka nepostihla. Upuštění od prvotního nápadu vydávat komiksy mohlo být následkem zjištění, že množství čtenářů stále není tak vysoké, jak nakladatelé očekávali, případně následkem nezkušenosti vydavatelů s daným médiem.

Druhý pokus o vstup na trh učinila většina nakladatelů mezi lety 2012–2013. Ti, kteří komiks vydávali stále, většinou zvýšili svou produkci. Tento nárůst zájmu o komiks by snad bylo možné vysvětlit popularitou komiksových filmů – ve stejnou dobu na trh vstupují i zahraniční subjekty (EagleMoss, Hatchette Fascicoli), které chtějí popularity komiksových filmů využít a zahlcují trh levnými výtisky superhrdinských komiksů, prostřednictvím kterých chtějí zaplnit domnělou(?) díru na trhu. Jak si ukážeme v pozdějších kapitolách, fandom v té době zažívá příliv „nových jmen“, objevují se nové fanouškovské weby, youtubové kanály apod. Můžeme spekulovat i o vlivu zevšednění sociálních sítí, které usnadnily komunikaci fanoušků a jejich přístup k informacím. Členové fandomu se navíc často podílí na vydávání komiksů, ať už se jedná o členy „služebně starší“ ještě z období subkultury, nebo o členy nové.

Po roce 2013 zažívá produkce komiksových i nekomiksových nakladatelství těžko vysvětlitelný propad. Snad došlo k dalšímu přecenění trhu nakladateli. Až v letech 2015–2017 dochází k výrazné změně dynamiky na trhu. Podstatně se snižuje roční produkce „zaběhnutých“ nakladatelství (Egmont, Zoner Press, Mladá Fronta), naopak roste množství vydaných titulů u nakladatelství, která se rozhodla věnovat se komiksu „naplno“ (Paseka, Argo). V případě Paseky hrál roli i vstup Lukáše Růžičky, v případě Arga změna postoje ke komiksu v redakci. Zvyšuje se komiksová produkce také některých menších nakladatelů (Josef Vybíral) a objevují se zcela nové subjekty (Trystero, Zanir).

Během celého sledovaného období se počet každoročně vydaných komiksů i přes propad v roce 2014 lehce zvyšuje, což je zapříčiněno např. tím, že postupně přibývají nakladatelství, která komiks vydávají, byť jde třeba jen o několik titulů ročně. Menší nakladatelé mají šanci zaměřit se i na konkrétní druhy komiksu (Zanir), což jim umožňuje se alespoň částečně vyhnout konkurenci. Dá se předpokládat, někdy kolem roku 2015 se snad definitivně podařilo dostat komiks i k běžnému čtenáři, za což může jak nárůst nakladatelství, která se mu věnují, tak početní nárůst v produkci (masivně podpořený trafikovými superhrdinskými sériemi). Litoš mluví o skokovém nárůstu produkce: „My máme hned na začátku vydávání nové série hrozně velký propad oproti trhům v Polsku či Německu. Asi tady spoustě lidí stačí vědět, o čem to je, nepotřebují přečíst celou sérii třeba proto, aby se o ní mohli bavit s přáteli. Tak se vrhnou na něco dalšího. A trh také skokově narostl. Letos vydáváme kolem stovky titulů, ještě nedávno jsme dělali dvacet.“ (Stejskal 2018)

4.2 Specializované obchody a e-shopy

4.2.1 Komiksový krám

Brněnský obchod Hudební krám původně prodával hudební a filmové nosiče. V roce 1997 jeho majitel Radek Kopecký kontaktoval Jiřího Pavlovského²⁹, zda by mohl prodávat „jeho“ nový časopis Crew. Postupně se sortiment obchodu mění ve prospěch komiksu, až se v roce 2010 název obchodu mění na Komiksový krám. Už v roce 2008 ale vzniká e-shop Nerdi.cz, který se specializuje pouze na komiksy a komiksový merchandise. Od roku 2009 pro prodejnu pracuje Pavel Kopřiva (spoluautor fanzinu BubbleGun), který později přechází do prodejen Comics Point. Po dobu existence se obchod minimálně pětkrát stěhoval (vždy v rámci Brna), v současnosti sídlí na adrese pasáž Rozkvět na náměstí Svobody 85/16. Obchod kromě tuzemské produkce

²⁹ O nás. Nerdi.cz [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: https://www.nerdi.cz/nas_pribeh/

nabízí i zahraniční produkci, hlavně americké superhrdinské sešitovky. V menším množství nabízí i komiksové romány a mangu/manhwa. Nekomiksové knihy obchod prodává pouze v případě, že s komiksy tematicky souvisí (např. encyklopedie apod.) Funguje zde i bazar, který přeprodává komiksy z druhé ruky, případně poškozené kusy. Prodejna s fanoušky komunikuje na Facebooku a Instagramu. Na Facebooku upozorňuje i na novinky (nejčastěji filmové) ze světa komiksu. Na stránkách e-shopu najdeme tvrzení, že se jedná o nejstarší komiksový obchod v České republice.³⁰

4.2.2 Comics Point

Síť prodejen Comics Point patří nakladatelství BB/art a jeho první prodejna byla otevřena v roce 2010 v Praze (Růžička 2010b). Ve sledovaném období došlo k otevření 3 nových poboček a následně k jednomu zrušení. V současnosti tedy pobočky sídlí na 3 adresách.³¹ Přestože jde o prodejnu patřící konkrétnímu nakladatelství, prodávají se zde i tuzemské komiksy od konkurence. Prodejna opět nabízí i zahraniční komiksy, jak americké sešity, tak komiksové romány. Zároveň je v nabídce obchodu i žánrová literatura (fantasy, sci-fi, horor) a komiksový, žánrový a herní merchandise. Najdeme zde však i videohry, filmy na DVD a Blu-Ray a karetní hry. E-shop existuje od založení v roce 2010. Na novinky obchod upozorňuje na Facebooku a Instagramu, má ale i youtubový kanál. Vedoucím obchodu je Rudolf Vrábel, manažerem je Pavel Kopřiva.

4.2.3 Comics City

Comics City vzniká jako e-shop i fyzická prodejna v Olomouci v roce 2013. V roce 2015 se stěhuje na Dolní náměstí 43 a jedním z prodejců se stává

³⁰ Nejstarší fandomový/žánrový obchod založil v ČR založil v Praze Vladimír Veverka (Hokr 2015, str. 27).

³¹ NC Palladium, náměstí Republiky 1, Praha 1; Anglická 14, Praha 2 a Westfield Chodov, Roztylská 2321/19, Praha 4

kreslíř Michal „Nikkarin“ Menšík. V roce 2017 se fyzická prodejna uzavírá, zůstává pouze e-shop, který končí v roce 2019. Prodejna kromě tuzemské produkce nabízela i americké sešitovky a umožňovala zákazníkům přihlásit se k odebrání určité série, kterou pak prodejna pravidelně objednávala. Kromě komiksů nabízela prodejna i komiksový a žánrový merchandise. Prodejna měla své stránky na Facebooku a Instagramu, kde především upozorňovala na novinky.

4.2.4 Arkham, Seqoy, Kraktit

Zajímavostí jsou pražská knihkupectví Arkham (1990, původně Seqoy) a Kraktit (1992). E-shop Karakatitu vzniká v roce 1999, Arkhamu v roce 2003. Jedná se o kmenové prodejny (a e-shopy) nakladatelství Crew. V roce 2013 navíc vzniká distribuční firma Seqoy, specializující se právě na žánrovou literaturu a komiks, o rok později se proto mění název knihkupectví na Arkham. Všechny tři subjekty jsou v současnosti provázané společným majitelem Jiřím Pavlovským (byť Kraktit začínal jako kmenové knihkupectví nakladatelství Talpress). Obě knihkupectví nabízí komiksy v češtině i angličtině, Seqoy hlavně sešitovky. Kraktit prodává i military a železniční literaturu. Obě prodávají také žánrovou literaturu a deskové hry.

4.2.5 E-shopy

Ve sledovaném období se objevuje několik málo prodejen, které fungují pouze elektronicky, případně mají „výdejny“, nemají ale fyzickou pobočku. Zatímco některé se zaměřují na určitý sortiment (No Ordinary Heroes) nebo konkrétního zákazníka (KupKomiks), ostatní jsou „typickými komiksovými e-shopy“. Nabízejí tedy pouze českou produkci, zaměřují se hlavně na superhrdinský komiks a kromě komiksů prodávají také žánrový/komiksový merchandise a deskové hry. Jako příklad „typického komiksového e-shopu“ můžeme uvést Komiksbox.cz (založeno 2014), Megacomics.cz (založeno 2017), nebo DKkomiksy.cz (2012–2018).

4.2.5.1 *KupKomiks.cz*

E-shop KupKomiks byl roku 2010 založen Janem Vaduchou jakožto „sběratelský obchod“. Vaducha na e-shopu nenabízí pouze novinky objednané od vydavatelů, ale nabízí i tzv. „raritky“, těžko sehnatelné komiksy, které sám vykupuje od sběratelů či z bazarů a antikvariátů. V letech 2017–2020 na stránkách přímo fungovala sekce Antikvariát. E-shop nabízí tuzemskou produkci, má zvlášť kategorii s komiksy českých tvůrců, i omezené množství zahraničních superhrdinských komiksů. Druhou část nabídky tvoří sběratelské figurky. V roce 2020 se prodejna dostala do sporu s nakladatelstvím Trystero, které ji označilo za parazitní e-shop v reakci na „přepálené“ ceny komiksů.

4.2.5.2 *No Ordinary Heroes*

E-shop No Ordinary Heroes založili v roce 2014 manželé Marek a Klára Vöröšovi a nabízí komiksy, které majitele zaujaly. Jde o zahraniční i domácí produkci. Nabízí i české artziny, které již nejsou k dostání v jiných obchodech (např. *KIX*). Obchod je také spolupořadatelem festivalu Frame a úzce spolupracuje s nakladatelstvím Centrala. S fanoušky komunikuje prostřednictvím Facebooku a Instagramu.

4.2.6 **Fandomové/žánrové prodejny**

Kromě vyloženě komiksových knihkupectví a e-shopů je komiks ve sledovaném období často nabízen specializovanými obchody, které by bylo možné označit za fandomové. Nabízejí hlavně žánrovou literaturu (sci-fi, fantasy, horor), stolní hry a RPG, modelářské pomůcky, licencovaný merchandise a i komiks. V jejich případě jde většinou pouze o českou produkci. Tyto obchody mají vždy pouze jednu pobočku, a e-shop je proto nezbytností. Díky tomu, že se většinou nachází v krajských (a někdy i okresních) městech, se kolem nich tvoří skupiny věrných kupujících. Jde např. o: Imago, dříve Fantasy obchod (2005, Ostrava), Minotaur (1999,

Svitavy), FYFT (2016, Praha), Black Lotus (2010, Ostrava) nebo Svět Jotunheim (1995, Liberec).

4.2.7 Závěr

Zvýšení produkce komiksů (zmíněné v předchozí kapitole) znamená i zvýšený výskyt komiksů v běžných knihkupectvích. Doba, kdy bylo nutné zakládat speciální komiksové prodejny, protože běžní knihkupci si komiksy odmítali brát na prodejny (Poláčková 2014), již pominula. Nejstarším stále fungujícím komiksovým obchodem zůstává brněnský Komiksový krám. Jeho majitel hodnotí popularizaci komiksu jako „dvousečnou zbraň“ – je sice rád, že komiks je dostupnější, zároveň mu však jeho dostupnost odebírá zákazníky.³² Nejúspěšnější tuzemskou sítí komiksových prodejen je Comics Point, založený rok před začátkem sledovaného období. Přestože čtyři prodejny se ukázaly jako neudržitelné, síť tří prodejen zřejmě funguje především díky desetileté „tradici“, a také díky pražské lokalitě. V případě Comics City se ukázalo, že Olomouc je nejspíš příliš malé město na to, aby uživilo specializovaný kamenný obchod s komiksy.

Přidružený e-shop se ukázal být ve sledovaném období nutností (Comics city i dva roky po zavření kamenné prodejny fungovalo na bázi e-shopu). Většina čistě komiksových e-shopů si silně konkuruje, jejich nabídka je téměř totožná, nenabízejí žádnou „přidanou hodnotu“ (v podobě „tradice“, známé značky, často nenabízí ani zahraniční produkce atd.).

Stále zde zůstává silná tradice přidružování komiksu k žánrové literatuře. Právě specializované prodejny s žánrovou literaturou často založené už v 90. letech upomínají na dřívější spřízněnost komiksového fandomu s Fandomem. Některé prodejny (Arkham/Seqoy) přímo zakládali

³² Rozhovor s Radkem komiksákem. Komyxi [online]. 18. 4. 2016 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komyxi.blogspot.com/2016/04/rozhovor-radek-komiksak.html>

členové F/fandomu. V jiných případech (Comics Point) se alespoň podíleli na jejich rozvoji.

Zatímco ve sledovaném období přibyly čistě komiksové e-shopy (a skutečně se udržely až do roku 2020), nově založené kamenné obchody jsou právě žánrové/fandomové a komiks tvoří pouze část jejich nabídky.

4.3 Periodika a fanziny

4.3.1 Crew²

Komiksového magazínu *Crew*² mezi lety 2011–2015 (kdy časopis skončil) vyšlo 24 čísel, šlo o čísla 29–52. V roce 2013 došlo k zásadní proměně obsahu časopisu – časopis byl nově celobarvený, stal se z něj dvouměsíčník³³ a přestala v něm vycházet publicistika (která byla před sledovaným obdobím běžnou součástí časopisu). Najdeme ji tedy pouze v číslech 29–33, a od čísla 35 už vycházely pouze komiksy doplněné o úvodní editorial. Rubrika *Z cizího krev* neteče se zaměřovala na americké komiksy a novinky na americkém trhu, *Žlutý koutek* obsahoval informace o japonské manze, *Česká krev* o novinkách na českém trhu a rubrika *Milníky* se zaměřovala na nejvýznačnější komiksy a mnohdy sloužila jako „lákadlo“ na díla, která *Crew* hodlala vydat. Pravidelnými přispěvateli byli Marek Barányi (překladatel nakladatelství *Crew* a redaktor *Comics Centra*), Ludovít Plata (překladatel např. pro *Crew* a *BB art*), Tomáš Prokúpek a Milan Krejčí. Výjimku tvoří speciální 50. číslo, ve kterém najdeme rozhovor Borise Hokra se zakladateli časopisu/nakladatelství *Crew*. Jinak se časopis i nadále zaměřoval na americké akční komiksy, od zmíněné změny časopisu už nejen jednorázové krátké komiksy, ale i delší příběhy na pokračování. Vycházely zde např. série *Soudce Dredd*, *Spider-Man*, *Punisher*, *Wolverine*, *Anita*, *Hellblazer* atd. Vycházely zde i série, které se *Crew* později rozhodla vydat jako plnohodnotné knihy (*Skalpy*, *Ekhö*, *Mezi řádky*)

³³ Nová tvář nové klasiky! *Crew* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.crew.cz/nova-crew.php>

a pravděpodobně tak „testovala“, zda o ně bude zájem. Délka časopisu ve sledovaném období pohybovala od 72 po 78 stran (pouze speciální 50. číslo mělo 80 stran). Původní cena byla 99 Kč, s číslem 31 vzrostla na 149 Kč a na této hodnotě už zůstala.

4.3.2 Čtyřlístek

Čtyřlístek je i nadále nejdéle vycházejícím českým komiksovým časopisem. Ve sledovaném období vyšlo celkem 172 čísel časopisu, šlo o čísla 501–700. V letech 2011 a 2012 vycházelo ročně 19 čísel, z toho jedno dvojčíslo ročně. To bylo v roce 2013 změněno na 18 čísel, z toho 2 dvojčísla ročně a v roce 2016 změněno znovu na 16 čísel, z toho 4 dvojčísla ročně. Časopis se i nadále zaměřuje na mladší školní děti, děti, kterým přináší původní komiksy od českých tvůrců. Celkem zde ve sledovaném období vyšlo 24 původních sérií, mezi nejznámější (a oceňované) patří *Tryskošnek* a *Kňour & Mník* Dana Černého, *Morgavs a Morgana* Petra Kopla. Mezi lety 2012–2019 vycházel i „sesterský“ časopis *Ahoj, tady Fifi*, který byl určen dívkám, a to v letech 2012–2013 dvakrát do roka, po zbytek existence čtyřikrát. Vycházel v něm vždy jeden komiksový příběh kreslený Jaroslavem Němečkem a jeden od Dana Černého. Po jeho skončení v roce 2019 vznikl časopis *Čtyřlístek mini* pro nejmenší děti. Během sledovaného období se na *Čtyřlístek* dvakrát „upřely zraky veřejnosti“, pokaždé z jiných důvodů. Poprvé šlo o náhlé ukončení seriálu *Binky kontra T-Max* v roce 2015. S kreslířem Fenclem redakce ukončila spolupráci ve chvíli, kdy se ukázalo, že do dětského seriálu zapracovával sexuální motivy. Druhou významnou událostí bylo vydání dvojčísla 689–690 v roce 2020. V něm poprvé (přiznaně³⁴) nakreslil čtyřlístkovský příběh někdo jiný, než Jaroslav Němeček – novým ilustrátorem byl Dan Černý. Ceny i počty stran jsou ve sledovaném období víceméně konstantní – běžné číslo o 36

³⁴ Viz Falešný Němeček? Knihovnička Čtyřlístek [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://chrz.wz.cz/?stranka=720>

stranách stojí na začátku 35 Kč, na konci 39 Kč (ke zdražení s prvním číslem roku 2019). Dvojčíslo o 64 stranách stojí stále 69 Kč.

4.3.3 Aargh!

Podoba revue Aargh! se po sledované období nijak neliší od stavu v subkulturní éře. Celkem vyšlo 10 čísel se dvěma variantami obálek. Mezi lety 2011–2020 nevyšel žádný speciál. Aargh! i nadále otiskoval vítězné práce ze soutěže CS.KOMIKS, poskytoval kvalitní publicistiku převážně z pera Tomáše Prokúпка, rozhovory s umělci, místo pro publikování tuzemských autorů (starých i nových) a tematická čísla zaměřená vždy na jednu zahraniční komiksovou scénu. Čísla 10–14 měla 128 stran, ostatní čísla buď 175, nebo 180 stran. Cena revue byla po celou dobu 175 Kč, výjimkou je poslední číslo ve sledovaném období za 195 Kč.

4.3.4 BubbleGun

BubbleGun je jediným fanzinem ze subkulturní éry, kterému se podařilo přetrvat do sledovaného období (a na rozdíl od *Aargh!u* zůstal fanzinem). To je dozajista zapříčiněno i tím, že vznikl v době, kdy většina ostatních fanzinů končila. Původně vznikl jako snaha podpořit začínající kreslíře (Jiroušek 2018). Ve své době se jednalo o nejdéle vycházející český komiksový fanzin s nejvíce čísly, v letech 2007–2018 jich vyšlo 10. Rokem 2018 a speciálním číslem 13 - *Příběhy tisíce a jedné nemoci* prozatím *BubbleGun* skončil. Ve sledovaném období vyšlo čísel 5. Byť stále jako samizdat vydávaný v nákladu přes 100 kusů, bylo možné sehnat jej ve většině komiksových prodejen. Obsah časopisu zůstal i nadále stejný, jak je zmíněno v podkapitole Kocogel a *BubbleGun*. Výjimku tvořila speciální čísla 8 a 10 zaměřená vždy na tvorbu jednoho autora. V čísle 8 šlo o tvůrce Pavla Talaše, v čísle 10 o Lukáše Diváckého. Skokový byl nárůst počtu stran mezi 6 a 7 číslem – ze 160 na 260. Dále už počet stran klesal – 120, 68, 72. Cena za číslo se pohybovala mezi 120 a 165 Kč.

4.3.5 KIX

V letech 2011–2015 vyšlo 8 čísel komiksových novin *KIX*. Noviny vycházely jakožto artzin prostřednictvím hudebního labelu BiggBoss Vladimíra 518. Náklad i distribuce byly omezené, k časopisu bylo možné se dostat prostřednictvím přispívajících autorů, nebo na stránkách labelu, případně v některých pražských knihkupectvích. Cílovým čtenářem tedy byli buď přímo umělci, nebo zájemci o umění. Do čísel přispívali výtvarníci jako David Böhm, Jiří Franta, David Kalika, Vladimír 518, Vendula Chalánková nebo Jaromír Plachý. Dne 2. června 2016 se na facebookové stránce objevil příspěvek o konci komiksových novin. Autoři se vyjadřovali ve smyslu, že zatímco v době zakládání novin zde nebyl prostor pro experimentální komiks, v současnosti už je situace jiná a oni tímto považují svůj úkol za splněný. Zároveň mluvili o předání štafety jiným tvůrcům, *KIX* neměl skončit, pouze změnit vedení, fakticky ale už po tomto prohlášení nic dalšího nevzniklo. Noviny měly 24, nebo 28 stran a stály 80 Kč (první číslo 60 Kč).

4.3.6 Caves

Ze stejných důvodů jako *KIX* vznikl v roce 2012 i artzin *Caves*, jehož autoři se dali dohromady v Plzni kolem výtvarného ateliéru Pavla Trnky. Mezi lety 2012–2014 vyšla 3 čísla. Většina z tvůrců publikovala pouze v artzinu *Caves*, „hostující“ autorkou byla v roce 2014 Štěpánka Jislová. Časopis bylo nejprve možné sehnat pouze přímo prostřednictvím Pavla Trnky, následně i v plzeňském knihkupectví Valhalla a pražských prodejnách Comics Point. Stejně jako *KIX* i *Caves* bral komiks hlavně jako výtvarný projev, a svůj obsah tak věnoval i ilustraci a volné kresbě.

4.3.7 Sborník komiksu

Pražsko-zlínské občanské sdružení Got Neighbours vydalo v roce 2013 *Sborník komiksu* s názvem *Cirkus* (96 stran), v roce 2015 na něj navázalo druhým dílem s tématem *Folklór* (138). Opět jde o artzin, který se navíc tentokrát přímo

hlásí k samizdatu (byť jím vlastně byly i *KIX* a *Caves*). První číslo stálo 100 Kč, druhé 150 Kč a bylo možné se k nim dostat buď prostřednictvím e-shopu na internetových stránkách sdružení, nebo prostřednictvím kontaktního e-mailu. Většina přispívajících umělců běžně komiksy netvoří, výjimkou budiž David Kalika a Marek Rubec. První číslo stálo 100 Kč a mělo 96 stran, druhé 150 Kč a mělo 140 stran.

4.3.8 XRX mag

Z podobných pohnutek vzniká v roce 2012 magazín *XRX mag* (do čtvrtého čísla *Xerox*). Mezi lety 2012–2020 vyšlo 10 čísel a v současnosti jde o český komiksový fanzin/artzin s největším počtem čísel. Časopis původně vznikl jako produkt workshopu vedeného Vladimírem 518. Za časopisem stojí Josef Sedlák a Tomáš Staněk. Ti jej nejprve „vzkřísili“ po dvou letech od původního workshopu, následně amatérsky vyprodukovali druhé a třetí číslo a o peníze na čtvrté požádali na české crowdfundingové platformě Peněždroj. Žádali o 12 000 Kč, vybrali přes 16 000 Kč. Oproti výše zmíněným artzinům se jim podařilo dostat do časopisu i jiné komiksové umělce (Štěpánka Jislová, Tomáš Motal, Václav Šlajch) a dostali díky nim šanci publikovat začínající a méně známí komiksoví umělci (Lukáš Komárek, Eva Mária Ondová, Vojtěch Kiss, Jan Saska). Časopisu se také podařilo dostat do většiny komiksových obchodů a e-shopů. Cena artzinu se průběžně mění, limity jsou ceny 120 a 200 Kč, nejčastější cena je 170 Kč (první číslo nebylo prodejné). Stejně tak se mění i počet stran – první číslo jich má 60, druhé 44, od třetího čísla výše se ustavuje maximální počet stran 72. Všechna ostatní mají buď 60, nebo mezi 60 a 70 stranami.

4.3.9 Bublifuk

Komiksovou revue *Bublifuk* založila v roce 2015 Klára Smolíková spolu se Stanislavem Juhaňákem z nakladatelství Triton. Vydání prvních čtyř čísel bylo zafinancováno prostřednictvím české crowdfundingové platformy HitHit

– Smolíková žádala o 65 000 Kč a podařilo se jí vybrat přes 68 000 Kč od celkem 53 lidí.³⁵ Šlo o čtvrtletník, který byl distribuována online a skrze knihkupectví. Na celkem 36 stran Smolíková vměstnala celkem 10 komiksů, kvůli čemuž každý z příběhů trpí nízkou stránkovou dotací. Přestože se jí podařilo sehnat velmi dobré komiksové kreslíře (Kopl, Jerie, Kučerovský atp.), revue v roce 2018 skončila po osmi číslech nejspíš kvůli špatným prodejm (Kořínek 2020). Poslední aktualizace na facebookové stránce revue jsou z roku 2019, vlastní web skončil v roce 2020. Časopis měl rozsah 36 stran (výjimkou je třetí číslo s 32) a stál 55 Kč.

4.3.10 *Dechberoucí Zázrak*

Od roku 2015 vycházel také komiksový časopis věnovaný „prvnímu českému superhrdinovi“, *Dechberoucí Zázrak*. Časopis i hrdina jsou počinem kreslíře Petra Kopla a scenáristy Petra Macka. Komiksy byly publikovány ve formátu amerických sešitů o 28 stranách jednou měsíčně a díky Mackově navázanosti na Blesk vycházely u CZECH NEWS CENTER a byly distribuovány na stáncích a trafikách. Časopis nabízel jeden příběh o titulním hrdinovi na pokračování a skončil v roce 2017 po uzavření hlavní dějové linie a 25 číslech. Vznikl ale díky němu spin-off o jedné z vedlejších postav, Pérákovi, který vyšel knižně v roce 2019. V roce 2020 pak vyšel celý sebraný *Dechberoucí Zázrak* v jedné knize. Časopis stál původně 49 Kč, od čísla 14 pak 59 Kč.

4.3.11 *Jirka*

Zjevením na české komiksové scéně byl v roce 2016 časopis *Jirka*, který komiksovou formou zpracovával příběhy ze života tehdy oblíbeného youtubera Jiřího Krále. Jeho příhody kreslila Petra Navrátilová a v každém čísle o 28 stranách bylo možné nalézt 3–5 příhod. Časopis vydávala Králova

³⁵ Není mi to fuk – proto BUBLIFUK. HitHit [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.hithit.com/cs/project/1918/neni-mi-to-fuk-proto-bublifuk>

firma Blue Milk, která jej také distribuovala do trafik a knihkupectví. Král svou youtubeovou kariéru ukončil v roce 2018, časopis však vycházel až do roku 2019. Celkem se jednalo o 45 čísel (44 + neprodejný speciál) a v letech 2018 a 2019 i dva sborníky „toho nejlepšího“ z vydaných příběhů. Přestože nelze očekávat, že by se časopis vrátil zpět na stánky, ve své době měl enormní úspěch a prodával se v desítkách tisíc výtisků (Strouhal 2017). Cena časopisu zůstávala stejná, 39 Kč.

4.3.12 Překladové komiksy

Hlavní „silou“ překladových komiksových časopisů bylo vydavatelství Egmont. Jak už však bylo zmíněno výše, všechny jeho komiksové časopisy do roku 2018 končí. Dalším nakladatelstvím byla firma Řitka video s.r.o. Ta na trh přinášela časopisy s komiksy věnovanými hračkám, konkrétně šlo o časopisy *Gormiti* (2010) a *Dinofroz* (2011). Oba byly vydávány až do roku 2013, v roce 2012 se k nim na tři čísla připojil časopis *Bogies*. V letech 2013–2014 pak firma vydávala komiksový časopis *Šmoulové*. Posledním překladovým časopisem ve sledovaném období byl časopis *Simpsonovi: Bart Simpson*, známý později především jako *Bart Simpson*. Roku 2013 jej jako měsíčník začalo vydávat nakladatelství Crew, měl 32 stran (v průběhu roku 2019 klesl počet na 28 stran) a stál 39 Kč. Celkem ve sledovaném období vyšlo 88 čísel. Časopis obsahoval vždy okolo 3–5 příběhů ze světa Simpsonových. Sebrané příběhy také postupně vycházely v šesti samostatných knihách, od roku 2015 vznikla každý rok jedna.

4.3.13 Závěr

Ve sledovaném období došlo k rozmachu artzinů i běžných komiksových časopisů, které alespoň na čas nahradily množství fanzinů vycházejících v předešlém desetiletí. Většina z těchto nových periodiky však vydržela pouhých několik let a do roku 2020 přežil pouze jediný (XRX). Zpočátku se zdá, že zde vzniká nová vlna fanzinů navazující na fanziny

ukončené (*KIX*, *Caves*, *Sborník komiksu*, *XXX*) a připojuje se k „přeživším“ – *BubbleGunu* a *Aargh!u*. *Caves* i *KIX* však končí poměrně záhy, *Sborník* je spíše občasníkem a všechny fanziny tíhnou spíše k experimentům a uměleckým projevům, než že by poskytovaly stabilní platformu pro komiksové příběhy.

Roky 2015 a 2016 je možné označit za nepodařený přerod. Končí *Crew*², jediný nefanzinový časopis orientovaný na staršího/dospělého(?) čtenáře a spolu s ním i množství dětských licencovaných časopisů vydávaných nakladatelstvím Egmont. Uvolněný prostor na trhu využívají nováčci – *Bublifuk* (snažící se konkurovat *Čtyřlístku*), *Dechberoucí Zázrak* (po kterém by teoreticky mohli sáhnout čtenáři *Crwe*, v té době už však na stáncích nacházíme superhrdinské série od Marvelu a DC) a *Jirka* (který se svým obsah i publikem zcela vymyká konvencím domácího trhu). Všechny tyto časopisy však končí po pouhých pár letech a po jejich konci už nová vlna komiksových časopisů nepřichází.

V roce 2020 tak mají jak komiksoví tvůrci, tak čtenáři komiksových časopisů výrazně omezený výběr – vychází pouze dětský dvoutýdeník *Čtyřlístek*, artzin *XXX mag*, jenž vychází 1–2krát ročně a roční revue *Aargh!*. Chybějící zahraniční produkci sice částečně suplují trafikové série, jedná se však pouze o superhrdinské komiksy dvou největších zahraničních nakladatelství.

Prokúpek (2021, str. 1) mluví o tom, že: „Pro český komiks je mimořádně důležitá kontinuita. Stabilní platforma.“ Právě stabilní platforma je však něco, o co český komiks ve sledovaném období přišel. Čeští tvůrci jsou odkázáni na publikování v knihách/na internetu a jejich přítomnost v kulturním prostoru je tak méně patrná. Až budoucnost ukáže, nakolik byla tato ztráta pro český komiks fatální.

4.4 Odborné kruhy

4.4.1 Akademici z fandomu

Jedinými dostupnými teoretickými texty o komiksu jsou na počátku sledovaného období (v roce 2011) dva – v dnešní době už převážně neaktuální *Stavba komiksu* Thierryho Groensteena, která navíc trpí kostrbatým překladem, a *Jak rozumět komiksu* Scotta McClouda, která je však stále spíše popularizační publikací. Jedinou historickou publikaci představoval *Comics: Stručné dějiny* od Milana Krumla, který navíc v době vydání narazil na (oprávněný) odpor. Kritiky mu byli Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, Tomáš Prokůpek a Martin Příbyl (Příbyl 2007) kteří se v té době již několik let věnovali komiksové publicistice.

Za téměř veškeré vzniklé odborné publikace a velkou část odborných článků můžeme poděkovat právě čtveřici Prokůpek, Foret, Kořínek, Jareš. Tomáš Prokůpek je provázán s komiksem již od účasti na aktivitách Fandomu a následně na webu Comx.cz, viditelným se stává především díky revue *Aargh!*, kterou pravidelně plní svými články. Martin Foret se na komiksové scéně objevuje nejviditelněji poprvé v souvislosti s webem Komiks.cz, následně je pak důležitým členem sdružení Sequence, a má tedy podíl i na ceně Muriel, conu KomiksFest! a stránkách Komiksárium. První teoretické texty Michala Jareše o komiksu nalézáme v roce 2007 ve fanzinu *BubbleGun*, už od roku 2002 ale v časopise *Tvar* (kterého byl do roku 2013 redaktorem) vycházel jím kreslený strip *Zlá ovce*. Pavel Kořínek diplomovou prací *Narativní aspekty komiksu* uzavřel svá magisterská studia a komiksu se věnoval i nadále během práce pro Ústav české literatury. Všichni jmenovaní se poprvé dohromady účastnili kolokvia *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, které proběhlo v roce 2011 v rámci projektu GA ČR *Komiks: dějiny – teorie*, který byl realizován mezi lety 2010 a 2012.

Čtveřice vědeckých pracovníků se dle Kořínkových slov (Samec 2017) snaží navázat kontakt se zahraničními Comics studies a usiluje o to, aby bylo možné alespoň trochu sjednotit mladý a často lokálně izolovaný obor. Cílem Centra pro studia komiksu, které tito výzkumníci založili v Olomouci, je kromě vědeckého bádání i vydávání zahraničních teoretických publikací z oboru Comics studies a poskytování výchozího bodu např. knihovnám, které tápou při nákupu komiksů, či školám, které mají zájem začlenit je do výuky. Prokůpek také prohlásil, že se členové snaží motivovat nakladatele k tomu, aby vydávali starší komiksy, které tvoří část české komiksové historie, ale čtenáři se k nim nemohou dostat. Buď proto, že vyšly už příliš dávno, nebo se v případě časopiseckých titulů souborného vydání ještě nedočkaly.³⁶

Výsledkem jejich první společné práce byla v roce 2012 výstava Signály z neznáma: Český komiks 1922–2012 a na ni navazující publikace. Ve stejném roce také vyšla *Studia komiksu: možnosti a perspektivy*, která položila základní kámen po česká komiksová studia a představila oblasti, kterými by se potenciálně mohla zabývat. Po ukončení grantového projektu vzniká díky nim ve spolupráci Ústavu pro českou literaturu AV ČR, v. v. i., a Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci Centrum pro studia komiksu. V roce 2014 pak vychází *Dějiny československého komiksu 20. století*, které ideově navazují na *Signály z neznáma* a poskytují první všeobecný přehled o vývoji komiksu v Československu během 20. století. O rok později pak vychází teoretická publikace *V panelech a bublinách – Kapitoly z teorie komiksu*, která je první tuzemskou reakcí na zahraniční vývoj Comics studies. Zároveň má ambice být domácím teoretickým východiskem pro budoucí vědecké teoretické práce.

³⁶ Brněnský naratologický kroužek. Pavel Kořínek, Martin Foret, Tomáš Prokůpek - Centrum pro studia komiksu (prezentace projektu). Mixcloud [online]. 2017 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.mixcloud.com/brnenskykrouzek/pavel-kořinek-martin-foret-tomáš-prokůpek-centrum-pro-studia-komiksu-prezentace-projektu/>

Po tomto „položení základů“ přichází fáze studií zaměřených na konkrétní témata, autory a díla. Prokůpek v letech 2015 a 2016 sepisuje prozatím dvoudílné *Příběhy československého komiksu*. Osudy československého komiksu v dané době jsou zde demonstrovány na životech konkrétních tvůrců. Spolu s Foretem pak v roce 2017 vydávají *Před komiksem*, historickou sondu do 2. poloviny 19. století, která objasňuje kořeny protokomiksů. Kořínek v roce 2018 spolu se svou manželkou kompletuje monografii *Punt'a: Zapomenutý hrdina českého komiksu (1934–1942)*, která vrátila do povědomí čtenářů zapomenutý fenomén přelomu 30. a 40. let. Všichni členové Centra komiksu pak spolupracují na publikaci *Čtyřlístek: První půstoletí v Třeskoprskách*, která vychází u 50. výročí nejdéle vycházejícího českého komiksu. Prozatím posledním příspěvkem k ucelení historie českého komiksu je Prokůpkova monografie *Sekora: mravenčí a jiné práce z roku 2020*, která zevrubně představuje i dosud neznámé (a nejen komiksové) umělcovy práce.

Dlouhodobě připravovanou publikací pak je *Komiks: umění, žánr, médium, kód* od Martina Foreta, která by se měla zaměřovat analýzu způsobů, jakými se nejčastěji o komiksu mluví.³⁷ K této tématice se Foret krátce vyjadřoval už v knize *V panelech a bublinách*.

4.4.2 Helena Diesing

Trochu bokem stojícím, avšak nezanedbatelným přínosem je badatelské dílo Heleny Diesing. Ta v roce 2009 vydává monografii *Kája Saudek* (2. vydání v roce 2013), která je víceméně kompletním průvodcem po tvorbě (i nekomiksové) „krále českého komiksu“. Jediným časovým úsekem, který zde zůstal nezpracovaný a mohl by do budoucna poskytnout prostor badatelům, zůstávají 90. léta. V roce 2011 Heleně Diesing vychází *Český komiks 1. poloviny 20. století*, který se však bohužel po vydání *Dějin československého*

³⁷ Připravované. Studia komiksu [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://studia-komiksu.cz/publikace/pripravovane/>

komiksu 20. století Kořínka a spol. stává pouze jakýmsi jejich úže zaměřeným doplňkem. Výzkumná práce Diesing prozatím končí rokem 2012, kdy ve spolupráci s Vojtěchem Čepelákem a Radimem Kopáčem vydává trojjazyčný *Nový český komiks (2000–2012)*. Kromě dobově poplatných medailonů komiksových tvůrců publikace přichází se třemi studiemi, které slouží jako rychlé shrnutí všeho podstatného, co se v tuzemském komiksu ve vymezeném období odehrálo. Kniha je spolu se *Signály z neznáma* tematicky nejaktuálnější – teoretické a historické publikace českých Komiksových studií tedy prozatím končí rokem 2012. Současnějším komiksem se pak zabývají pouze vybrané články např. v revue *Aargh!*.

4.4.3 Encyklopedie a světové dějiny

V letech 2010 a 2012 se objevuje dvoudílná faktografická *Encyklopedie komiksu v Československu 1945–1989* Josefa Ládka a Roberta Pavelky. Ač jde spíše o „nadšeneckou“ publikaci, daří se jí alespoň „katalogovým“ způsobem pokrýt značnou část předrevoluční produkce. V roce 2012 pak vychází dvoudílná „encyklopedická“ publikace *Po stopách kreslených seriálů* Olgy Bezděkové (druhý díl s přispěním Milana Krejčího), která jako by byla doplňkem k *Encyklopediím* Ládka a Pavelky, začíná však již prvorepublikovými časopisy.

Stále existující mezeru ve „světovém komiksovém vzdělání“ (kterou nebyl schopen zaplnit Krumlův *Comics: Stručné dějiny*) se snaží nakladatelství s rozporuplnými výsledky zacelovat zahraničními překlady popularizační literatury. V roce 2015 vychází pouze s ročním zpožděním od originálu americký encyklopedický přehled *Komiks od roku 1968 do současnosti* Alexandera Dannera a Dana Mazura. Ten se snaží shrnout na 320 stranách historii veškerého komiksu, výsledkem čehož je stručný, zkratkovitý přehled, ve kterém se některým podobám komiksu věnuje prostor na úkor jiných. S o něco zdařilejšími (byť naopak velice úzce zaměřenými) publikacemi přichází

nakladatelství Paseka. Žánrově zaměřenou výjimkou pak jsou knihy Tima Pilchera vyšlé v letech 2010 a 2011 u nakladatelství Volvox Globator – *Erotický komiks: Dějiny žánru v obrazech - Od tijuanských biblí po undergroundový comix a Erotický komiks: Dějiny žánru v obrazech - Od sedmdesátých let do současnosti*. Kniha *Marvel – Co jste neměli vědět o komiksovém zázraku* (2016) naznačila směr, kterým se zřejmě bude i dále ubírat vydávání knih o historii komiksu. Zájem o historii amerického (superhrdinského) komiksu byl stvrzen v roce 2021 knihou *Temný rytíř – Historie Batmana a zrod nerdů*.

4.4.4 Závěr

Co se týká odborné literatury, zde je nárůst znatelný a nezpochybnitelný. Před rokem 2011 je možné na českém trhu najít několik osamocených textů zabývajících se teorií komiksu a jeho historií, ať už v zahraničí, nebo v domácím prostředí. Obecně lze mluvit o tom, že chybí jakákoliv literatura o komiksu, nejen odborná.

Na konci roku 2020 shledáváme, že historie média u nás je minimálně ve 20. století pokryta poměrně zhusta, přibyly monografie zaměřující se na díla či na autory i knihy o komiksu v cizích zemích a máme k dispozici i tuzemské teoretické texty. Na trhu nyní najdeme publikace, které mohou odborníkům i zájemcům z řad fanoušků poskytnout zevrubné informace o historii komiksu u nás, stále však chybí detailnější znalosti o vývoji média v zahraničí.

Zcela absentuje (ať už odborná či popularizační) ucelená literatura o vývoji franko-belgického komiksu, výjimku tvoří několik málo článků v periodících (*Aargh!*). Jen o něco málo lépe je na tom komiks japonský – články o něm se objevily nejen v *Aargh!u*, ale i v publikacích *Made in Japan: Eseje o současné japonské popkultuře* (2014) a *Planeta Nippon* (2017). S oběma publikacemi (i články v *Aargh!u*) je spojeno jméno japanistky a překladatelky

Anny Křivánkové, která je nejnovější výzkumnou pracovnící Centra pro studia komiksu.

Stále také chybí překladová literatura k současným Comics Studies, byť se tuzemští badatelé (především Foret) pokouší prázdné místo zaplnit vlastními teoretickými východisky. Absentují i překlady klasických textů Willa Eisnera, chybí popularizační texty o konkrétních tvůrcích, historie konkrétních komiksových žánrů i podob (superhrdinský, strip atd.), chybí další texty Tima Pilchera, Paula Gravetta, Fredericka Luise Aldamy, Fredrika Strömberga či Johna A. Lenta.

4.5 Komiksové ceny

4.5.1 Nejkrásnější české knihy

Ocenění Nejkrásnější české knihy pořádá Ministerstvo kultury spolu s Památkem národního písemnictví. Cena se snaží zhodnotit „grafické, ilustrační a polygrafické zpracování knih vydaných v českých nakladatelstvích a vytištěných v českých tiskárnách vždy za poslední kalendářní rok.“³⁸ Výherce v každé ze sedmi kategorií je oceňován částkou 50 000 Kč a oceněné knihy jsou vystavovány na tuzemských i zahraničních knižních festivalech.³⁹

V ceně Památníku národního písemnictví Nejkrásnější česká kniha najdeme ve zkoumaném období komiks mezi výherci pouze třikrát. Jednou šlo o komiksovou příručku a dvakrát o komiks v „nečisté podobě“. Odborná publikace (jejíž součástí byl i otištěný komiks) *Punt'a: zapomenutý hrdina českého komiksu (1934–1942)* si v roce 2018 odnesla 1. místo v kategorii Cena za vynikající polygrafické zpracování. V roce 2017 si pak první místo v kategorii Literatura pro děti a mládež odnesla kniha *Panáček, pecka, švestka, poleno a zase*

³⁸ Nejkrásnější české knihy. České literární centrum [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.czechlit.cz/cz/hlavni-oceneni/nejkrasnejsi-ceske-knihy/>

³⁹ O NČKR. Památník národního písemnictví [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://pamatniknarodnihopisemnictvi.cz/o-nckr/>

panáček od komiksového scénáristy Maška. I v ní však převažuje hlavně literární část, komiks je zde doplňkem. Stejná kniha získala třetí místo v kategorii Cena za vynikající polygrafické zpracování. V roce 2016 nacházíme na třetím místě v kategorii Odborná literatura knihu *Před komiksem. Formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. století*. Ve stejném roce zaznamenáváme v užší výběru nominovaných v kategorii Krásná literatura komiks Branko Jelinka *Oskar Ed: Můj největší sen*, který se ale nakonec na stupně neprobojoval. Ve stejném užším výběru v roce 2015 je i komiks *Drak nikdy nespí* tria Grus–Mašek–Baban, opět ale neuspěl. V roce 2013 je v kategorii Krásná literatura oceněn komiks *Hovory z rezidence Schlechtfreund* Maška a Babana. Roku 2011 je první cenou v kategorii Učebnice oceněna *Komiksová etiketa* Ladislava Špačka.

4.5.2 Zlatá stuha

Zlatá stuha je ocenění udělované nejlepším knihám pro děti a mládež, které se v daném roce objevily na českém knižním trhu. Dává si za cíl být spolehlivým vodítkem pro kohokoliv, kdo se o dětskou literaturu zajímá. Pořadatelé Zlaté stuhy také pořádají putovní výstavy umělců, kteří byli nominováni.⁴⁰ Ve sledovaném období se komiks v soutěži objevuje pravidelně. Od roku 2014 má i vlastní kategorii, přesto je nadále nominován i v kategoriích ostatních. V roce 2011 vyhrál první místo v překladové sekci v kategorii Beletrie pro děti a mládež komiks *Svět podle Snoopyho*, mezi nominacemi byl i první díl série *Kůstek Útěk z Kůstkova*. Mezi nominacemi v kategorii Literatura faktu pro děti a mládež se objevil druhý díl *Encyklopedie komiksu v Československu 1945–1989* a zvláštní ocenění Nakladatelský počin bylo uděleno hned dvěma komiksům – *Generace Nula – almanach českého komiksu* a *Lips Tulian*. V roce 2012 nacházíme komiksy pouze v nominacích. V literární části v kategorii Beletrie pro mládež *Divoši*, v kategorii Literatura

⁴⁰ Zlatá stuha. Zlatá stuha [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://www.zlatastuha.cz/o-soutezi>

faktu pro děti a mládež *Ještě jsme ve válce* a *Obrázky z československých dějin*. Ve výtvarné části v kategorii Knihy pro starší děti a mládež *Dědečkové*, v kategorii Literatura faktu pro děti a mládež opět *Obrázky z československých dějin*.

Rok 2013 přinesl nominaci *Velkého dobrodružství Pepíka Střechy* v literární části v kategorii Beletrie pro děti a ve výtvarné části vítězství *Antonína Dvořáka* v kategorii literatura faktu pro děti a mládež.

Roku 2014 se poprvé a také natrvalo objevuje kategorie Komiks pro děti a mládež. Nad *Kouzelným polštářem* a *12 malými horory* vítězí *Dobrodružství Rychlé Veverky 1,2*. O rok později v kategorii Teorie a kritika literatury (umění) pro děti a mládež vítězí *Dějiny československého komiksu 20. století* a v kategorii Komiks pro děti a mládež poráží *Viktorka a vesmírná dobrodružství* komiks *Na odstřel*. Roku 2016 se komiks opět objevuje mimo svou kategorii – autobiografickému dílu *Mike's place* je udělena zvláštní cena za Nakladatelský počin. V kategorii Komiks pro děti a mládež se potkávají *Praha v srdci*, *Kdo bydlí ve starém dubu?*, *Stopa legionáře II* a vítěz *Moje kniha Vinnetou*. V roce 2017 se mimo „domovskou“ kategorii pohybuje *Podivuhodná robotí expedice*. Je nominována jak v literární části v kategorii Beletrie pro mládež, tak ve výtvarné části v kategorii Knihy pro starší děti a mládež. Cena Teorie a kritika literatury (umění) pro děti a mládež je udělena odborné publikaci *Před komiksem*. Komiks pro děti a mládež vyhrává *A Pavla Čecha*, mezi nominacemi jsou *Češi 1948: Jak se KSČ chopila moci*, *Hafanova dobrodružství 1–3* a *Zátopek... když nemůžeš, tak přidej!* Rok 2018 je pozoruhodný tím, že cenu za Výtvarný počin roku si odnesla „polokomiksová“ kniha *Panáček, pecka, švestka, poleno a zase panáček*, v kategorii Komiks pro děti a mládež však nebyla udělena žádná ocenění, neboť zřejmě dle názoru poroty žádný z komiksů vyšlých v předchozím roce neměl potřebné kvality. Roku 2019 nacházíme mezi nominovanými dvakrát knihu *Punťa – Zapomenutý hrdina českého komiksu (1934–1942)*. Nejprve v literární části v kategorii Literatura faktu pro děti

a mládež, následně jako vítěze v kategorii Nakladatelský počín. Komiks pro děti mládež vyhrávají *Tarbíci a Marabu II* před komiksem *Inspektor Hopkins zasahuje*. V posledním roce sledovaného období vyhrává komiksovou kategorii *Super Spellsword sága* nad *Rackomixem*.

4.5.3 Fabula Rasa

Fabula Rasa byla založena již v roce 2007 a až do svého zrušení na přelomu let 2018/2018 si zachovávala stejnou podobu, měnily se pouze kategorie. Šlo o cenu udělovanou komiksovou databází Comicsdb.cz na základě hlasování čtenářů – uživatelů webu. Po prvním „nominačním“ kole následovalo druhé, ze kterého v kategoriích vzešli vítězové. Vyhlásování tradičně probíhalo na setkání Crwecon. Mezi lety 2011–2013 zůstávají kategorie stejné. Udělují se ceny za Český komiks, Zahraniční komiks, Českého scénáristu, Zahraničního scénáristu, Českého kreslíře, Zahraničního kreslíře, Zin a Publikaci. Roku 2014 je kategorie Publikace nahrazena Sérií roku. Roku 2015 přichází nová kategorie Dětský komiks. V těchto devíti kategoriích jsou ceny udělovány až do posledního ročníku 2017 (vyhlášováno 2018). V roce 2019 už se Fabula rasa nevrátila, zároveň nebyla ale ani nijak oficiálně zrušena. Správce stránky David Zachoval se na fóru vyjádřil v tom smyslu, že v dalším udílení ceny nepokračuje, jelikož považuje formát ceny za přežitý a delší dobu u uživatelů klesal zájem o její udílení.⁴¹ Už dříve se v souvislosti s cenou objevovaly pochyby o její „legitimitě“, Zachoval uvedl, že vzorek není reprezentativní, neboť z celkového počtu registrovaných uživatelů webu (v té době kolem 5400) se hlasování o cenách účastní pouze sto až dvě stě zainteresovaných (Růžička 2012a). Pochybnosti se často objevovaly i ze strany fanoušků,⁴² nejčastěji ve spojitosti s opakujícími se výherci jakožto oblíbenci úzké skupiny hlasujících (Petr Kopl ve sledovaném

⁴¹ Fórum: Fabula Rasa str. 2. Comicsdb [online]. Dostupné z: <https://comicsdb.cz/forum/10/fabula-rasa/2>

⁴² Viz komentáře u Růžička 2014a

období třikrát vyhrál v jednom roce ceny za kreslíře i scénáristu roku, celkem ve Fabule Rase vyhrál on nebo jeho komiksy deset ocenění). Výtkám byl podroben i fakt, že se mezi oceněnými objevovaly hlavně „mainstreamové“ komiksy, což ovšem logicky vyplývá ze způsobu, jakým byla cena udílena.

4.5.4 Muriel

Místo „hlavní“ české komiksové ceny po zrušení comiCZconu a spolu s ní i ceny comiCSawards přebírá KomiksFest! a cena Muriel. Zprvu za cenou stálo sdružení Seqence, které pořádalo festival i předávání cen do roku 2015. V letech 2016 se slavností předávání cen uskutečnilo na „nástupnickém“ komiksovém festivalu KOMA, roku 2017 pak na festivalu ilustrace Lustr. Roku 2018 se Muriel ujala nově vzniklá Česká akademie komiksu. Ta pořádá slavností předávání cen jako samostatný slavnostní večer, který je dokonce přenášen na televizní obrazovky. Podoba Muriel se měnila výrazněji než v případě Fabuly Rasy. V roce 2011 byla cena udílena celkem v jedenácti kategoriích. Nejlepší scénář, Nejlepší kresba, Nejlepší český komiks, Nejlepší zahraniční kniha, Nejlepší krátký příběh, Nejlepší překlad, Nejlepší propagační počin, Nejlepší lettering, Nejlepší český komiksový strip, Síň slávy a Čestná cena Muriel. Roku 2013 ubyla kategorie Nejlepší propagační počin, a naopak přibyla kategorie Přínos českému komiksu. Roku 2016 se přestala udílet Čestná cena Muriel. Největší změny v kategoriích přinesl rok 2018, kdy se cena přesunula do kompetence České akademie komiksu. Vrátila se Cena Muriel jakožto „Cena České akademie komiksu“. Přibýly dvě nové kategorie Nejlepší studentský komiks a Nejlepší komiks pro děti. Poslední změnou ve sledovaném období je odebrání kategorie Cena České akademie komiksu v roce 2020.

Od roku 2011 se o nominacích a udílení cen radily dvě poroty, odborná a hlavní. První sestávala z publicistů a osob stojících za propagací komiksu, druhá z „lidí z oboru“, tedy výtvarníků, překladatelů a scénáristů. Cílem ceny

bylo propagovat komiks především na veřejnosti, tedy lidem mimo komiksovou komunitu.⁴³ Od roku 2018 uděluje ceny Česká akademie komiksu, která vnímá předávání Muriel jako hlavní důvod své existence.⁴⁴ O udílení cen rozhoduje pětičlenná porota volená členy akademie. Těmi jsou osobnosti českého nebo světového komiksu, případně osobností spjaté s rozvojem média. Jedná se tak přímo o komiksové scénáristy, kreslíře a výtvarníky, ale i publicisty, historiky a teoretiky, i překladatele a nakladatele. V porotě nesmí být nikdo ze členů déle než tři roky v kuse. Porota dvojkolově rozhoduje o vítězných komiksech ve všech kategoriích. Výjimkou je kategorie Cena České akademie komiksu, ve které hlasují všichni členové akademie.

Cena bývá některými fanoušky vnímána jako příliš „intelektuální a umělecká“ a nejde dle nich o dobrou reprezentaci komiksového média u nás.⁴⁵ Od založení České komiksové akademie (jejímiž členy je podstatná část aktivních tuzemských komiksových tvůrců a publicistů) se také objevuje názor, že si členové akademie „rozeberou ceny mezi sebou“.⁴⁶ V současnosti se na stránkách Muriel.cz neobjevuje podobně silné prohlášení o prezentování komiksu veřejnosti jako v roce 2011. Lze však předpokládat, že i nynější podoba Muriel se snaží především propagovat komiks nekomiksovým čtenářům. Předmětem debat fanoušků zůstává, zdali je za současného stavu na komiksovém trhu podobná iniciativa vůbec potřeba a zda Muriel nepropaguje pouze určitý druh komiksu.

⁴³ Co je Muriel? KomiksFest! [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 15. 10. 2011: <https://web.archive.org/web/20111015122300/http://www.komiksfest.cz/2011/muriel>

⁴⁴ Česká akademie komiksu. Muriel [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://muriel.cz/ceska-akademie-komiksu/>

⁴⁵ Viz komentáře u Růžička 2010 nebo Fórum: Fabula Rasa str. 2. Comicsdb [online]. Dostupné z: <https://comicsdb.cz/forum/10/fabula-rasa/2>,

⁴⁶ Fórum: Fabula Rasa str. 1. Comicsdb [online]. Dostupné z: <https://comicsdb.cz/forum/10/fabula-rasa/1>

4.5.5 Závěr

Během sledovaného období existovaly i dvě tuzemské čistě komiksové ceny, které (ač nechtěně) symbolizovaly rozkol tuzemského fandomu. Fabula Rasa udělovaná „hlasem lidu“ byla udělována na Crweconu (více setkání fanoušků, než klasickém festivalu) a zanikla poté, co pořadatel shledal její předávání bezpředmětným. Muriel udělovaná původně odbornou porotou a předávaná na festivalu KomiksFest! (který se snažil přitáhnout „lidi zvenčí“) prošla výraznou proměnou jak v rámci kategorií, tak i jejího předávání a organizace. Z festivalu pro širokou veřejnost se přesunula na vyloženě umělecké festivaly a následně před televizní obrazovky. Na hlasování se podílí většina lidí, kteří mají s komiksem v ČR něco společného (tvůrci, publicisté, akademici), což vede k nelibému pocitu některých členů fandomu, že se mnohdy porotci oceňují navzájem.

Mezi tradičními literárními cenami se komiks ve sledovaném období (ale i před ním) téměř neobjevoval. Částečně je to dáno i parametry daných cen – těžko můžeme očekávat nominaci komiksu např. na cenu Jaroslava Seiferta či Jiřího Ortena. Je navíc otázkou, zdali by se v případě, že jsme konečně uznali komiks jakožto svébytné médium, vůbec jednalo o důstojné zacházení. Dává ovšem smysl hledat komiks v oceněních, která se na vztahují na knihy (což je požadavek, který některé komiksy bez pochyby splňují) a ne přímo na literaturu (kde už je to otázka mnohem složitější). Komiks tak logicky nacházíme hlavně mezi nominacemi na ceny, které se zaměřují na vizuální prezentaci (Nejkrásnější české knihy). Druhou výjimkou je pak cena Zlatá stuha určená nejlepším dětským knihám, která logicky pokrývá jen určitou část domácí komiksové tvorby.

O to překvapivější bylo, že v roce 2013 získalo Magnesii Literu v kategorii Kniha pro děti a mládež *Velké dobrodružství Pepíka Střechy* od výtvarníka Pavla Čecha. Nutno poznamenat, že tento úspěch se českým

tvůrcům prozatím zopakovat nepodařilo. Už v roce 2008 ovšem vyhrála Magnesii Literu v kategorii Cena čtenářů kniha *Zed'* Petra Síse. V obou případech se jedná o komiksy určené dětem – nutno poznamenat, že v době předávání obou cen měli čeští komiksové autoři velice málo příležitostí publikovat komiksy pro dospělé tak, aby se dostaly k většímu množství čtenářů. Přestože množství tuzemských komiksů zaměřených na dospělé čtenáře ve sledovaném období vzrostlo a celý komiksový trh výrazně posílil, porotci Magnesie Litery zřejmě neshledali žádný natolik význačným.

Přes silné tláhnutí dospělého českého komiksu k umělecké sféře se médiu v této podobě v nekomiksových a kulturní scénou uznávaných soutěžích nedaří. Prozatím veškerý komiks, který byl oceněn mimo ceny vzešlé z fandomu, byl určen dětskému čtenáři. I tak je ale možné chápat jako úspěch, že je komiks respektován alespoň v této podobě (vznik vlastní kategorie u Zlaté stuhy).

4.6 Komiksové festivaly a ceny

4.6.1 KomiksFest!

KomiksFest! vznikl v roce 2006 a v roce 2007 nastoupil na uprázdněné místo „hlavního českého komiksového conu“ po fandomovém comiCZconu. Na rozdíl od něj se však od začátku snažil přitáhnout ke komiksu i lidi mimo fanouškovské okruhy. KomiksFest! byl dle slov organizátorů „mezinárodní multimediální festival a vznikl v roce 2006 s cílem vyvést komiks v Česku z undergroundu a etablovat ho jako plnohodnotné moderní médium schopné nést jakýkoli obsah.“⁴⁷

Pořadatelé akce, sdružení Seqence spolu s nakladatelstvím Labyrint, také přišli s novou komiksovou cenou – Muriel. Festival se tradičně pořádá na přelomu října a listopadu, doprovodné akce probíhaly celý týden a hlavní

⁴⁷ O festivalu. KomiksFest! [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komiksfest.cz/o-festivalu/>

program byl vždy soustředěn na „Komiksovou sobotu“. Vyhlášení cen Muriel probíhalo na slavnostním zakončení festivalu spolu s vyhlášením soutěží.

Součástí festivalu bývaly workshopy, přednášky, besedy s autory, divadelní představení, filmová promítání dětské workshopy i vernisáže umělců, festival probíhal zhruba týden. Hlavní část programu festivalu se od roku 2011 pravidelně uskutečňovala v MeetFactory, vyhlášení cen Muriel v BIO OKO. Na festivalu se pravidelně objevovali zahraniční hosté, často u příležitosti vydání jejich komiksu v České republice. Setkání s nimi bylo mnohdy hlavním „tahákem“ celého programu. Ke každému ročníku také pravidelně vycházel katalog. V něm bylo možné najít program, medailonky hostů, vyjádření k cenám Muriel i komiksovou publicistiku. Kromě toho nabízel ukázky prací nebo krátké komiksy tvůrců, kteří byli ten rok s festivalem spjatí. Kromě toho, že festival obecně poskytoval příležitost zviditelnit se mladým nadějným tvůrcům, katalog KomiksFestu! mohl často být jejich první příležitostí vydat svůj komiks tiskem. Na stáncích bylo místo věnováno především menším (co do komiksové produkce) nakladatelstvím, např. Meander, Paseka, XRX Mag, Baobab, Labyrint, Lipnik atp. Festivalu se ale účastnil i Albatros nebo komiksové nakladatelství Comics Centrum.

Novinkou byla v roce 2011 výstava komiksů mladých tvůrců a manga sekce. Navíc vyšlo poslední číslo časopisu *KomiksFest! Revue*, který se co do konceptu nejvíce podobal revue *Aargh!* Nabízel ukázky děl autorů (českých, nebo zahraničních), ke kterým by se jinak fanoušci média těžko dostávali. Dle editoriale bylo cílem revue „předkládat komiksy originální, náročné a nestereotypní. Pootvírat Pandořinu skříňku zahraniční produkce, destilovat to nejlepší z blízkého i vzdálenějšího okolí.“ (Matějček 2008, str. 1) V roce 2011 byly také vyhlášeny výsledky prvního ročníku soutěže Arnal a pravidelně se vyhlášovaly výsledky soutěže Člověka v tísní Bohouš a Dáša mění svět.

V letech 2013 a 2014 pomohl festival propagaci aplikace BigBookBrotherhood, která měla v plánu nabízet komiksy na digitální platformě. Za ní stálo pražské studio DRAWetc.⁴⁸, se kterým festival dlouhodobě spolupracoval.

Poslední ročník festivalu proběhl v roce 2015. Byla představená nová mladá generace kreslířů a byl zde prezentován i nový komiksový časopis Bublifuk nakladatelství Triton. Byl vyhlášen i poslední ročník komiksové soutěže Arnal. Devatenáctého dubna 2016 byla rozeslána tisková zpráva, která oznamovala ukončení festivalu. Vyhlásování cen Muriel bylo svěřeno festivalu KOMA (Příbyl 2016). Následně se zpráva objevila na webu festivalu.

Pavel Mandys se vyjádřil ve smyslu, že festival byl ukončen z důvodu nedostatku financí, neboť přestal být grantově podporován Prahou (Petřík 2018). Jeho nástupcem měl být komornější, ovšem také mezinárodní festival KOMA.

4.6.2 Crwecon

„První ročník meziplanetárního sjezdu rodin a přátel komiksu“⁴⁹ se v roce 2006 konal v kině Aero, počínaje rokem 2009 a během námi sledovaného období však už vždy v pražském Cross Clubu. Za jeho vznikem stojí dvojice Litoš–Pavlovský, tedy nakladatelství Crew. Pavlovský uvedl, že chtěli nabídnout podobné „setkání fanoušků“, jakým byl comiCZcon, a jelikož Komiksfest se podle něj ubíral jiným směrem, vznikl Crwecon (Křenek 2007).

Festival trvá pouze jeden den a jeho hlavní předností je především představování novinek a plánu nakladatelů. Celý program je navíc zdarma. Tradičně se festivalu účastnilo pořádající nakladatelství Crew, nakladatelství BB art a Comics Centrum, ve sledovaném období ale přibyly i další

⁴⁸ Drawetc. [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://www.drawetc.com>

⁴⁹ Pozvánka: CRWECON 2006 (PR). Fantasy Planet [online]. 23. 5. 2006 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.fantasyplanet.cz/uncategorized/pozvanka-crwecon-2006-pr/>

nakladatelské subjekty. Litoš v tomto kontextu zvažoval (Stejskal 2018) změnu názvu, aby si návštěvníci nemysleli, že jde pouze o promo akci nakladatelství, zatím k ní ale nedošlo. Do roku 2015 zde také byla vyhlašována čtenářská cena Fabula Rasa, kterou pořádal web comicsdb.cz. Další z tradičních událostí na festivalu je dražba originálů od komiksových kreslířů. Celou akci doprovází komiksový trh – festivalu se účastní komiksové obchody, které zde nabízejí své zboží.

V roce 2012 k tradičnímu Velkému a Malému sálu, kde probíhaly přednášky a besedy, poprvé přibyla i „manga sekce“, program zaměřený na japonský komiks. Na něm přednášeli veteráni českého otaku fandomu (Jan „Hintzu“ Horgoš, Adam „Christof“ Rambousek), japanistka a překladatelka Anna Křivánková, český komiksový scénárista spjatý s mangou Daniel „DanQ“ Řezníček i čeští manga youtubeři z kanálu AMzone. Od roku 2015 zde také probíhá křest sborníku české mangy Vějíř. O rok později se mezi nakladatelstvími, která ohlašovala své budoucí plány, objevil Albatros. V roce 2014 chyběl Albatros i BB art, naopak přibylo Argo. Na festivalu se také objevilo místo vyhrazené na wargaming a hraní deskových her. V roce 2015 pak přibývá i dětský koutek a malířský salon Petra Kopla. Ten od té doby každoročně umožňuje fanouškům nechat se za drobný poplatek kreslířem vypodobnit – výtěžek putuje na charitu Domácí péče. Mezi prezentujícími nakladatelstvími se objevuje Paseka a pořádající nakladatelství Crew se tímto rokem vyčleňuje z Vydavatelského panelu a má již panel pouze pro sebe. Roku 2016 mezi prezentující vydavatele přibývá Meander a Mladá fronta. V roce 2017 už je vydavatelů tolik, že je potřeba jejich prezentace rozdělit do dvou panelů. V prvním své plány představuje Paseka, Egmont, BB art a Analphabet Books, v druhém Comics Centrum, Argo, Zanir a Tryster. Posledním novým prezentujícím na Crwecon je v roce 2019 edice Erb

nakladatelství Josef Vybíral. Roku 2020 Crwecon neproběhl z důvodu pandemie Koronaviru.

4.6.3 KOMA

Festival KOMA se stal po zániku KomiksFest!u na určitou dobu jediným „protipólem“ k fanouškovsky zaměřenému Crweconu. Tradičně se hlavní program pořádá v brněnské Malé Americe, následně se přesunul do Káznice na Cejlu. Celý festival je zdarma a běžně trvá čtyři dny, od čtvrtka do neděle, za bohatého doprovodného programu. Ten zahrnuje výstavy, křty, workshopy, přednášky, besedy i projekce filmů. Pouze první ročník probíhal už od středy. V roce 2016 se zde předávala cena Muriel.

Pořadatelem je iniciativa Komixxx, která vznikla v roce 2011. Prvotní náplní sdružení bylo pořádání urbanistických výstav, v rámci kterých komiks vznikal v ulicích ve výlohách, na fasádách atp. Díla tvořili umělci, kteří k tomu byli vyzváni, tedy nikoliv přímo komiksoví tvůrci. Projekt probíhal od roku 2011 v různých evropských městech. V současnosti je náplní sdružení už pouze pořádání festivalu (stránky byly aktivní do roku 2021, profily na sociálních sítích do roku 2019). Spolupořadatelé festivalu jsou časopis Aargh! a galerie Šaufenster.

Festival klade důraz na vnímání komiksu jako umění a zachází s ním mnohem experimentálněji než ostatní festivaly. V prostoru akce bývají vystavené komiksové kresby i jednotlivé stránky. Každý ročník festivalu má své téma. První rok 2015 tematizoval vztah komiksu a architektury a předcházela mu výstava Brno v komiksu. V letech 2016–2020 šlo o témata vesmír, hudba, ohrožené druhy, milníky a tabu. V roce 2020 průběh narušil koronavirus a akce se odehrála v omezeném počtu návštěvníků a bez doprovodného programu. Navíc se festival přesunul do prostor Káznice na Cejlu. Na stáncích bylo možné najít spíše menší nebo alternativní produkci (v porovnání s velkými tuzemskými komiksovými nakladateli). Šlo např.

o nakladatelství Baobab, Meander, Labyrint, Centrala, Lipnik, Take Take Take, Bylo nebylo, XRXmag nebo KIX. Podobně jako KomiksFest!, i KOMA klade důraz nejen na umění, ale i na mezinárodní přesah. Festival byl od počátku prezentován jako mezinárodní komiksový festival, podobně jako dříve KomiksFest!. V roce 2016 se na festivalu objevují první zahraniční hosté z Polska. V dalších letech přibyli hosté a umělci např. z Rakouska, Maďarska, Velké Británie, Japonska, Kanady, Ukrajiny a Bangladéže.

4.6.4 Frame Prague Comic Art Festival

Velice podobné zaměření má i festival Frame. Dvoudenní festival vznikl v roce 2017 díky (komiksovému) knihkupectví No Ordinary Heroes manželů Vöröšových, které čtenářům nabízí nemainstreamovou komiksovou produkci. Spolupořadatelem festivalu je i v Británii sídlící polské nakladatelství Centrala. Festival se snaží o popularizaci komiksů s vážnými tématy a pokouší se přitáhnout ke komiksu i „náhodné kolemjdoucí“ (Maca 2017). V letech 2017 a 2018 se uskutečnil v pražském Karolinu, v roce 2019 v Ústřední knihovně Městské knihovny v Praze a ročník 2020 proběhl online. Tradičně se pořádá začátkem listopadu a je zdarma.

„Cílem festivalu je propojení místní a světové komunity autorů, nakladatelů a čtenářů, navázání nových mezinárodních spoluprací a představení aktuální komiksové tvorby.“⁵⁰ Festivalu se také pravidelně účastní zahraniční hosté. Na prvním ročníku se sešli umělci a kreslíři z Polska, Francie, Nizozemí, USA a Maďarska. Ve druhém ročníku přibyli norští komiksoví hosté, ve třetím hosté z Velké Británie a Bulharska. Festival má velmi aktivní účty na sociálních sítích (Instagram a Facebook), kde pravidelně upozorňuje i na komiksové události, přednášky a soutěže, které přímo s festivalem nesouvisí.

⁵⁰ O festivalu. Frame [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://framefestival.cz/o-festivalu/>

4.6.5 FIK

FIK neboli Festival ilustrace a komiksu vznikl v Ústí nad Labem přičiněním Lukáše Pokorného, jehož jméno bylo ve fanouškovských kruzích spojené především se webem Comixzone.cz. Třídenní festival poprvé proběhl v roce 2016 jako součást kulturního česko-německého projektu Jak si rozumět? a lákal především na české i německé komiksové tvůrce a ilustrátory. Jeho hlavním odlišením od Framu a KOMA je důraz na tvůrce: „Festival lidí, kteří kreslí tužkou, fixami, úhlem i jinak na papír a do kompu, pak z toho tvoří knížky, komiksy, ziny nebo úplně něco jiného.“ (Strnad 2016)

Dále nabízel hlavně prezentace a workshopy, stejně jako možnost zakoupit tuzemskou i německojazyčnou produkci. V této podobě probíhal až do roku 2019, přičemž se postupně zmenšoval důraz na německou část programu. V roce 2020 proběhl v online podobě. Festivalu se roku 2017 účastnilo nakladatelství Crew a Jiří Pavlovský byl přímo jedním z hostů. Jinak se však festivalu účastní spíše menší vydavatelé komiksu (Trystero, Paseka, TakeTakeTake, Xaoxax, Bylo Nebylo atp.) Přestože se na festivalu pravidelně setkávali někteří čeští komiksoví tvůrce, program akce napovídá tomu, že se spíše jednalo (podobně jako u KomiksFest!u) o akci směřovanou „ven“, ne na komiksové fanoušky. Prvního ročníku festivalu se ale zúčastnilo i jedno z předních českých komiksových nakladatelství Comics Centrum.

První ročník bylo vstupné dobrovolné, pouze za sobotní koncert se platilo 60 Kč. Ročník 2017 stálo vstupné na celý festival 100 Kč, zvlášť se platilo 100 Kč za koncerty a 50 Kč za workshopy. V roce 2018 bylo možné zakoupit jednodenní lístek za 100 Kč (50 Kč snížené), nebo třídenní za 250 Kč (150 Kč snížené), zvlášť 50 Kč za workshopy. V roce 2019 stálo třídenní vstupné 350 Kč, vstup pouze na pátek bez koncertu byl zdarma, pouze na sobotu za 200 Kč a pouze na neděli za 100 Kč. Dvoudenní lístek na sobotu a neděli stál 300 Kč

(250 Kč snížené), zvláště 50 Kč za workshopy. Koronavirový ročník 2020 se konal online zdarma.

4.6.6 Comic-Con Prague

Nejnovějším, zároveň však největším a nejkomerčnějším je festival Comic-Con Prague. Třídenní festival sám sebe označuje za festival popkultury, i přes název je tak komiks pouze jedním z mnoha lákadel celého festivalu. Nejedná se ale o českou zvláštnost, jde o trend, kterého si v posledních letech všímají i zahraniční média.⁵¹ Comic-Con Prague pořádá firma Comic-Con, s. r. o., za kterou stojí mimo jiné občanské sdružení SFK Avalon. Sci-fi klub založený v roce 1994 pravidelně pořádá jeden z největších popkulturních festivalů v České republice, Festival fantazie.⁵² Ten se na rozdíl od jiných tuzemských festivalů nezaměřuje na konkrétní „odnož“ popkultury, ale nabízí prostor všem fandomům i popkultuře ve všech podobách. Festival se tradičně pořádá v Chotěboři, a přestože pravidelně zve zahraniční hosty, počítá především s českými účastníky.

Comic-Con Prague se snaží přilákat i fanoušky ze zahraničí. Festival vznikl podle vzoru velkých zahraničních Comic-Conů (např. největší a nejznámější San Diego Comic Con). Jeho hlavním lákadlem je „masovost“ celé akce, zaměření na mainstreamovou populární kulturu a možnost setkat se s důležitými osobnostmi (anglofonní) popkultury. Kromě významných herců a režisérů jsou také zváni cosplayeri a komiksoví tvůrci. Čeští hosté bývají v menšině a najdeme je převážně právě mezi komiksovými tvůrci a cosplayery. První ročník 2020 proběhl v kongresovém centru O2 Universum

⁵¹ Např. Barnett 2017 a Brown 2019

⁵² O nás. Festival Fantazie [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.festivalfantazie.cz/o-festivalu/>

a navštívilo jej kolem 23 000 fanoušků,⁵³ což je na poměry domácích komiksových festivalů nevídané.

Cena lístku se odvíjela od toho, zda chtěl návštěvník navštívit celý festival, nebo pouze některé dny. Vstupné na jeden den stálo 790 Kč na pátek nebo neděli a 990 Kč na programově nezajímavější sobotu. Pokud se návštěvník spokojil se sobotou a nedělí, stál jej lístek 1690 Kč, celý víkend pak 1990 Kč. Bylo možné zakoupit i sběratelskou vstupenku za 2190 Kč a VIP za 4990 Kč. VIP vstupenka zajišťovala přednostní vstupy na festival, do sálů a na fotografování a podepisování a jejím majitelům byl umožněn vstup to VIP zóny. Bonusem byl i speciální merchandise.

4.6.7 BrComicon

V roce 2015 proběhl 13.–16. srpna jediný ročník brněnského festivalu BrComicon, který byl součástí popkulturního festivalu Conec. BrComicon se zaměřoval převážně na americký mainstreamový komiks, umožňoval ale také prezentaci méně známým českým tvůrcům. Hlavní host Petr Kopl účast na poslední chvíli odřekl. Festivalu se účastnily komiksové obchody Comics City, Comics Point a Komiksový krám. Přítomné bylo i nakladatelství Comics Centrum a mezi hosty se objevili ředitelé nakladatelství Crew. Mezi partnery akce patřil i Comics blog Martina Štefka. Vstupné se platilo v rámci vstupu na Conec – 450 Kč na celý festival, v případě jednotlivých dnů 100 Kč za čtvrtek a neděli, 200 Kč za pátek a sobotu. Ředitelem festivalu byl Ondřej Král a festival spolu s ním pořádala i ilustrátorka Jana Kiliánová. Mezi přednášejícími byl kromě Krále a Kiliánové i např. Ondřej Bláha a Tomáš Kiska, redaktor webu Comixzone. Kromě přednášek con nabízel i soutěže, kvízy, dabing komiksu a „souboj kreslířů“.

⁵³ Často kladené otázky. Comic Con Prague [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.comiccon.cz/faq>

4.6.8 Animefest

Poněkud bokem stojí květnový víkendový festival Animefest. Ten sice má tradici sahající až do roku 2004, zároveň však není možné říct, že by se jednalo čistě o komiksový festival. Na facebookovém profilu festivalu se dočteme, že: „Animefest je každoroční setkání fanoušků mangy a anime.“⁵⁴ Mezi lety 2011–2019 (ročník 2020 neproběhl kvůli koronaviru) však v programu najdeme poměrně málo čistě komiksového obsahu. V roce 2012 proběhla přednáška o mangacích a přednáška věnovaná manze Bleach, rok 2014 nabídl panel doporučených komiksů pro čtenáře mangy. V roce 2015 proběhla přednáška věnovaná financování mangy pomocí crowdfundingu a v roce 2017 přednáška věnovaná současným manga hitům a hitům potenciálním. Což je z devíti ročníků třídenního festivalu poměrně málo. Na festivalu se ale také pravidelně křtí sborník české mangy Vějíř a probíhá zde panel věnovaným novinkám nakladatelství Crew. Program festivalu však akcentuje především anime a japonskou populární kulturu obecně, věnuje se i japonské historii, videohram, cosplay, lolita módě. Mangy je možné zakoupit na stáncích v areálu festivalu (nakladatelství Crew, Zanir, polské obchody Mangowe a Komikslandia), i zde však nad ní převažují ostatní popkulturní předměty (plakáty, hrnky, figurky, trička atd.) Jedná se o jednu z mála příležitostí českých fanoušků zakoupit si na nějakém tuzemském festivalu erotická dódžinši.⁵⁵

Na Animefest je možné zakoupit buď běžnou, nebo od roku 2016 VIP vstupenku. Cena běžné vstupenky se odvíjí od toho, kdy ji návštěvník zakoupí a zda se předem zaregistruje. V roce 2011 bylo možné zakoupit lístek online v první vlně za 300 Kč, online s registrací za 350 Kč, na místě s registrací za 400 Kč a bez registrace za 500 Kč. V roce stály lístky v první vlně 500 Kč, na místě

⁵⁴ Animefest. Informace. *Facebook* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/AnimefestCZ/about>

⁵⁵ Fanouškovské komiksy vydávané vlastním nákladem

s registrací 600 Kč a bez ní 650 Kč a nový VIP vstup stál 1000 Kč. V roce 2019, posledním ročníku ve sledovaném období, stály lístky v první vlně 650 Kč, na místě s registrací 800 Kč, bez registrace 950 Kč a VIP vstup 2000 Kč. VIP vstup návštěvníkům zajišťuje přednostní vstup na festival, rezervovaná místa na přednáškách a exkluzivní merchandise.

4.6.9 Závěr

Jak vidno, na počátku sledovaného období se v České republice pravidelně pořádaly pouze dva komiksové festivaly, které měly poměrně přesně vymezené „publikum“. Crwecon nabízel především možnost setkat se se členy komiksového fandumu, soustředil se hlavně na mainstreamovou produkci a poskytoval možnost seznámit se s edičními plány předních komiksových nakladatelství. KomiksFest! operoval s komiksem především jako s jednou z podob umění. Cítil proto na příznivce kultury a umění a snažil se komiksu přitáhnout „lidi zvenčí“. Prostor dával především menším nakladatelstvím a prodejcům.

Po zrušení KomiksFest!u se objevily tři velmi podobně koncipované festivaly. Ty se od sebe programově odlišují pouze minimálně, vždy se soustředí spíše na menší komiksové subjekty a komiks „umělecký“ (ať už to znamená cokoliv). Pakliže je vůbec přítomný mainstreamový komiks, jeho pozice je výrazně slabší. Všechny festivaly silně akcentují svou mezinárodnost. Všechny se také odehrávají v říjnu/listopadu, tedy v době, kdy probíhal KomiksFest!. Přesto se žádnému z nich nepodařilo jeho místo zcela zaujmout. Zatímco během lepších ročníků KomiksFest!u byla odhadovaná návštěvnost v tisících návštěvníků, u FIKu, Frameu a Koma jde většinou spíše o stovky. Zatímco se tak pozornost příznivců umění „rozdrobila“ mezi tři podobné akce, které následují velice rychle po sobě, objevil se zde zcela nevídaný „gigant“. Comic-Con Prague využil poptávky po velkém komerčním festivalu mainstreamového komiksu, za kterými

museli doteď tuzemští fanoušci dojíždět do zahraničí. A jelikož Crwecon se vždy prezentoval především jako „setkání starých známých“, jádra komiksového fandomu, těžko mohl tuto poptávku uspokojit, i kdyby se mu podařilo sehnat světové hosty. Animefest sice nabízel určitý program i obecně popkulturním fanouškům, stále jde však o festival poměrně úzce zaměřený na popkulturu asijskou. I zahraniční hosté byli většinou buď japonští režiséři, nebo známí cosplayeři.

Prokúpek (2021, str. 31) poznamenává, že: „až do prvního českého Comic Conu, který se doširoka rozkročil nad světem globální popkultury, přitom platilo, že brněnský Animefest [...] měl přibližně o řád vyšší návštěvnost než tradiční komiksová setkání.“ Nejvyšší oznámená návštěvnost Animefestu je z roku 2019, kdy se festivalu zúčastnilo 7 200 lidí,⁵⁶ 23 000 návštěvníků na Comic-Conu Prague je tedy znatelný nárůst.

4.7 Komiksově soutěže

4.7.1 CZ.KOMIKS a CS.KOMIKS

CZ.KOMIKS je soutěž, která se od roku 2011 jednou za dva roky pořádá pro všechny české (a od roku 2017 i slovenské) studenty středních, vysokých a vyšších odborných škol v ČR a SR. „Úkolem [soutěže] je zmapování scény českých a slovenských tvůrců z řad středních a vysokých škol.“⁵⁷ Pořadatelem je Fakulta multimediálních komunikací UTB ve Zlíně a partnery jí jsou Rotary klub Brno City, Rotary klub Zvolen, Rotary klub Angoulême, Chambre de Commerce d'industrie d'Angoulême, Horácká galerie v Novém Městě na Moravě a komiksová revue *Aargh!*⁵⁸ Téma ani podoba komiksu není nijak

⁵⁶ Animefest 2019. Animefest [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.animefest.cz/cs/Rocnik/Index/2019>

⁵⁷ Dvojité úspěch našich studentů v soutěži CS.KOMIKS.19. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně [online]. 23. 1. 2020 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: https://fmk.utb.cz/aktuality-akce/dvojity-uspech-nasich-studentu-v-soutezi-cs-komiks-19/?fbclid=IwAR1wDYETJeuX65XhttoS4U-D_Ev7IRBaJKntAOHALVc3a0AbOtvty3dWp8

⁵⁸ CS.KOMIKS.21. Klubové stránky Rotary Club Brno City [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://rotary-brno-city.webnode.cz/projekty/>

omezena, jediným požadavkem je zaslání originálů ve formátu A3 a délka max 4 strany. O vítězích rozhoduje pětičlenná porota, jejímž předsedou byl ve sledovaném období vždy Tomáš Prokůpek. Jedinou stálou porotkyní byla komiksová autorka Lucie Lomová, na zbývajících místech se vystřídali Richard Vodička, Ján Lastomírský, Martin Plško, Adolf Lachman, Ondřej Müller, Adela Hrivnáková, Rostislav Koryčánek, Barbora Lungová a Jana Dosoudilová. Na předních pozicích se většinou umisťují studenti Ateliéru komiksu a ilustrace pro děti v Plzni, který vede Barbara Šalamounová, a studenti Fakulty multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně.

Ve sledovaném období proběhlo pět ročníků. Vítězný autor vyhrává cestu na francouzský festival komiksu v Angoulême, všechna vítězná díla také následně vyšla v revue *Aargh!*. První ročník CZ.KOMIKS.11 vyhrála Lenka Šimečková, druhý CZ.KOMIKS.13 Štěpánka Jislová, třetí CZ.KOMIKS.15 Kamila Pokorná, čtvrtý CS.KOMIKS.17 Kateřina Karolik a pátý CS.KOMIKS.19 Kryštof Ulbert.

Se soutěží byla spojena výstava CS.KOMIKS, která probíhala v brněnské galerii Vaňkovka. Do roku 2015 byly pravidelně aktualizovány stránky výstavy ve Vaňkovce,⁵⁹ které podávaly nejpřehlednější informace o soutěži a výstavách, bylo zde možné najít ukázky vítězných prací i stručný přehled historie českého komiksu. V současnosti se vyhlašování soutěže i jejích výsledku odehrává především na stránkách brněnského Rotary klubu a na stránkách zlínské Fakulty multimediálních komunikací. Ve Vaňkovce spolu se studenty vystavovali svá díla i známí čeští komiksoví umělci (Pavel Čech, Dan Černý, Bohumil Fencl, Renáta Fučíková, Jiří Grus, Tomáš Chlud, Tomáš Kučerovský, Lucie Lomová, Vladimír Tučapský a Jiří Zimčík). Další

⁵⁹ Vaňkovka komiks [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://www.vankovkakomiks.cz/cz>

výstavy proběhly v brněnské pobočce Alliance Francais, ve Státní vědecké knihovně v Bánské Bystrici, v centru Central v Bratislavě a v plzeňské Galerii Ladislava Sutnara (Staňková 2019).

4.7.2 Arnal

Soutěž pro veřejnost Arnal pojmenovanou podle hrdiny komiksu Káji Saudka vyhlášoval mezi lety 2011 a 2015 KomiksFest! spolu s pražským studiem DRAWetc. Téma tří ročníků soutěže se točilo kolem vytvoření vlastního superhrdiny. První ročník 2011 žádal superhrdinu, zadání v roce 2012 udávalo superhrdinku, v roce 2015 dětského superhrdinu. V letech 2013 a 2014 znělo zadání obecně komiks, v pozdějším ročníku omezený na němý komiks s rozsahem 4 stran.

Práce účastníků bylo do roku 2017 možné najít na samostatné webové stránce.⁶⁰ Ukázky z prací prvních dvou ročníků vyšly v roce 2012 tiskem a byly přiloženy do katalogu festivalu. Hlavní výhrou byl vždy grafický tablet značky Wacom. Výjimku tvořil rok 2013, kdy byl hlavní cenou zájezd pro dva na francouzský komiksový festival v Angouleme, stejně jako v případě soutěže CS.KOMIKS. Od roku 2012 byla výherci udělována i soška v podobě Saudkova Arnala. První ročník vyhrál Martin Groch, druhý Kateřina Bažantová, třetí Marek Rubec, čtvrtý Tomáš Motal. Porotu v historii soutěže tvořili Karel Jerie, Petr Krejzek, Jana Frantová, Berenika Saudková, Joachim Dvořák, Tomáš Kučerovský a Tomáš Prokůpek. Soutěž skončila v roce 2015 spolu se zánikem festivalu KomiksFest!.

4.7.3 V bublinách

Polský institut v Praze v roce 2016 uspořádal veřejnou komiksovou soutěž Henryk v bublinách. Zadáním bylo vytvořit komiks, který se inspiruje osobností či dílem Henryka Sienkiewicze od rozsahu 2–4 strany. První tři

⁶⁰ Arnal [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 28. 8. 2016: <https://web.archive.org/web/20160428162959/http://www.superhrdina.com/>

místa byla finančně ohodnocena (1. místo 15 000 Kč, 2. místo 10 000 Kč, 3. místo 5 000 Kč), 4.–6. bylo uděleno čestné uznání a věcné dary. V porotě zasedali Martin Foret, Pavel Kořínek, Lucie Lomová a Tomáš Prokůpek. Výherkyní se stala Ester Kuchynková a ze soutěžních příspěvků vzniknul katalog, který bylo možné získat na vernisáži a je k dispozici online.⁶¹ V roce 2018 institut navázal česko-polskou soutěží Spolu v bublinách, kterou spolupořádal s Českým centrem ve Varšavě. Cílem soutěže bylo, aby si čeští účastníci vybrali ke zpracování nabídnutá témata z polské historie a naopak. Výherní ocenění se nezměnilo, v české porotě zasedli Petr Blažek, Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek, v polské Maciej Ruczaj a Laura Trebel-Gniazdowska. Českou výherkyní se stala Kateřina Čupová a katalog k výstavě je opět dostupný online.⁶²

4.7.4 Vykoumej komiks

Soutěží s největším počtem účastníků bývá tradičně soutěž pražských škol Vykoumej komiks. Tu od roku 2012 na svých stránkách⁶³ vyhláší Dům dětí a mládeže Praha 2 a porotcem je vždy známý český tvůrce/tvůrkyně komiksu. Téma i zpracování komiksu je volné, ceny jsou především hmotné (knihy). Vítězné komiksy míří na Velkou komiksovou výstavu v DDM Praha 2 a nejlepší tvůrci se zúčastní workshopu s porotcem daného ročníku. Soutěž měla původně tři kategorie podle věku účastníků, v roce 2017 se rozdělení kategorií změnilo podle navštěvované třídy. Od zahájení soutěže do roku 2020 se na pozici patrona a hlavního porotce vystřídali v tomto pořadí: Michal „Nikkarin“ Menšík, Matěj Lipavský, Jakub Plachý, Toy_Box, Jan Bažant, Dan Černý, Štěpánka Jislová, Kateřina Čupová a Kristýna Plíhalová. Kromě

⁶¹ Henryk v bublinách [online]. Praha: MAKE*detail, 2016 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: https://issuu.com/polskyinstitutvpraze/docs/henryk_v_bublinach_katalog_issuu

⁶² Spolu v bublinách [online]. Praha: Polský institut v Praze, 2018 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: https://issuu.com/polskyinstitutvpraze/docs/spolu_v_bublinach_katalog_issuu

⁶³ Vykoumej komiks. DDM Praha 2 [online]. 8. 4. 2022 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.ddm-ph2.cz/souteze/291-vykoumej-komiks>

výstavy bylo možné všechny vítězné komiksy vidět i na facebookových stránkách DDM Praha 2,⁶⁴ některé ročníky jsou však v současnosti nedostupné.

4.7.5 Frame Prague Comic Art Festival

Festival Frame pravidelně vyhlašuje mezinárodní komiksovou soutěž pro veřejnost. Komiks je omezený rozsahem 10 stran a každý rok se mění zadávané téma. Od prvního ročníku 2017 do roku 2019 šlo o témata *Wake Up*, *The Last Tree* a *The Art of Hate*. V roce 2017 vyhrál český výtvarník Marek Rubec, v následujících letech už měla soutěž vítěze zahraniční. Komiksy se porotě posílají digitálně. Cena pro vítěze byla první ročník 500 euro, druhý ročník 250 euro a hmotné ceny v hodnotě přes 500 euro. Z prací prvního ročníku s tématem vznikla stejnojmenná antologie *Wake Up*, kterou vydalo nakladatelství Centrala. V roce 2020 proběhl speciální ročník, který byl určen dětem od 4 do 12 let, téma bylo Francouzská kuchařka a soutěž spolupřipravoval Francouzský institut. Výhru tentokrát tvořily knihy.

4.7.6 Promluv k světu bublinou

Česká odnož humanitární organizace Adra pořádá od roku 2016 Komiksovou soutěž, později přejmenovanou na Promluv k světu bublinou. Zúčastnit se jí může kdokoliv ve věku 15–26 let (v roce 2017 sníženo na 12–26 let, v roce 2019 zvýšeno na 14–26) a téma soutěže zůstává každý rok stejné – nakreslit komiks na téma jednoho ze 17 cílů udržitelného rozvoje. Cenou pro výherce jsou fairtrade produkty, komiksová knihy a workshop s patronem ročníku. Roku 2016 šlo o Lucii Lomovou, 2017 o Tomáše Kučerovského, 2018 o Štěpánku Jislovou, 2019 o Michaela Petruse a v roce 2020 o Toy_Box. Pravděpodobně se předpokládá, že se bude soutěž prezentovat především žákům na školách, jelikož v roce 2016 bylo uděleno speciální ocenění pro celou

⁶⁴ Výtvarná dílna Vinohrady, DDM Praha 2. Facebook [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/VDVddmPraha2/photos/?ref&tab=album>

školní třídu. Třída, která poslala nejvíc komiksů, si mohla vybrat jeden z výukových programů organizace.⁶⁵ Od roku 2017 je možné kromě jednoho z cílů ke zpracování vybrat si i jednu z pěti kategorií: kvalitní život, férová společnost, odpovědný rozvoj, naše planeta a bezpečný svět. Slavnostní vyhlášení i workshop v roce 2020 vlivem koronaviru proběhly online. Vítězné komiksy se objevují na pražských výstavách. Součástí poroty, kterou tvořili pořadatelé z řad organizace, byli v jednotlivých ročnících i Lucie Lomová, Tomáš Kučerovský a Michael Petrus.

4.7.7 Bohouš a Dáša mění svět

Postavy Bohouše a Dáši pro vzdělávací materiály stvořili společně Karel Jerie, Tomáš „Hibi“ Matějčík a Ondřej Nádvořík z Člověka v tísní. Postavy jednotlivých publikací vydaných nakladatelstvím Člověk v tísní komiksovou formou přibližují dětem a dospívajícím závažná témata.⁶⁶ Od roku 2011 Člověk v tísní vypisuje soutěž Bohouš a Dáša mění svět. Jde o součást jejich vzdělávacího programu Komiks ve výuce.

První dva ročníky měly pouze dvě kategorie podle věku (do 14 let a od 15 let výše) a byly avizovány jako celorepubliková soutěž pro žáky a studenty ve věku 8–26 let. Od roku 2013 byly kategorie změněny na dělení podle navštěvovaného ročníku – 1. stupeň ZŠ, 2. stupeň ZŠ a Střední školy. Soutěž byla od počátku pevně spjata s festivalem KomiksFest!, jehož návštěvníci měli možnost práce soutěžících vidět a hlasovat o vítězi zvláštní Ceny diváka KomiksFest!u. Vyhlásování vítězů probíhalo až do roku 2015 přímo na KomiksFest!u. Od roku 2020 probíhá vyhlásování na festivalu Frame. V letech 2016–2019 se vernisáž i vyhlášení odehrávalo vždy v Praze, postupně

⁶⁵ Posunutí uzávěrky komiksové soutěže. Adra [online]. 21. 10. 2016 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://adra.cz/jak-pomahame/vzdelavani/vzdelavani-v-cesku/aktualita/posunuti-uzaverky-komiksove-souteze/>

⁶⁶ Bohouš a Dáša mění svět. Sborník nejlepších soutěžních komiksů. Člověk v tísní [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.clovekvtsni.cz/bohous-a-dasa-meni-svet-sbornik-nejlepsich-souteznic-komiksu-1089pub>

v Centru Langhams, ve věži Novoměstské radnice a dvakrát v Jindřišské věži. Z vítězných prací prvního ročníku vyšel sborník, který bylo možné zakoupit v tištěné podobě za 100 Kč, nebo zdarma stáhnout na stránkách organizace. Vítězné práce putují na výstavu, během vernisáže probíhá workshop s některým z českých komiksových umělců.

První dva roky mohli účastníci sami zvolit, na jaké podle nich závažné téma chtějí svým komiksem upozornit. Od roku 2013 jsou témata zadávána. Tématy bylo postupně: Občanství, Potravinová bezpečnost a jak to, co jíme, ovlivňuje svět, Škola pro všechny, V jakém světě bych chtěl/a žít za 10 let?, Soutěž nebo spolupráce?, Co pro mne znamená demokracie?, Náš svět, naše svoboda, naše odpovědnost a Pěstuj naději. Jedním z porotců je pravidelně Karel Jerie. Od roku 2019 i Klára Smolíková, která pro Člověka v tísní také vede komiksové workshopy pro děti i učitele a v roce 2017 spolupracovala na příručce Jak vyžrát na komiks, která má pomoci se začleněním komiksu do výuky.

4.7.8 Závěr

Ve sledovaném období vzniklo v České republice šest různých komiksových soutěží, z nichž se všechny až na Arnala i nadále pořádají. Soutěže jsou každoroční, pouze CS.KOMIKS a V bublinách se pořádají jednou za dva roky. Většina z nich (Bohouš a Dáša mění svět, Promluv k světu bublinou, CS.KOMIKS, Vykoumej komiks) je zaměřena děti, nebo na studenty. Pouze V bublinách a soutěž festivalu Frame (a ukončený Arnal) neudávaly žádný věkový limit. Zaměření na dospělejší účastníky odráží i (odpovídající?) peněžní výhra, v případě Arnala šlo alespoň o kreslicí tablet. Většina (Bohouš a Dáša mění svět, Promluv k světu bublinou, Frame, V bublinách i Arnal) také požadují tvorbu komiksu na konkrétní téma, většinou měnící se s ročníkem soutěže. Soutěží s nejvíce účastníky na ročník je pražská soutěž Vykoumej komiks. Té se každoročně zúčastní stovky

soutěžících, nejvíce jich bylo v roce 2017, když byl patronem soutěže Dan Černý – 577.

Některé soutěže jsou si velmi podobné jak tematickým zaměřením (Bohouš a Dáš mění svět a Promluv k světu bublinou), tak odměnami (Bohouš a Dáš mění svět, Promluv k světu bublinou a Vykoumej komiks nabízí výhercům workshopy s umělci, CS.KOMIKS a Arnal nabízeli cestu na francouzský festival v Angouleme) a mnohdy dokonce o vítězi rozhoduje velmi podobná porota. Tomáš Prokůpek a Lucie Lomová byli porotci na celkem třech soutěžích.

Většina ze soutěží nezajišťuje výhercům možnost vítězný komiks publikovat a jejich uchování „v online podobě“ se ukazuje jako nestálé (viz ukončení webu superhrdina.cz nebo omezení přístupu ke starším ročníkům soutěže Vykoumej komiks). Zdá se tak, že děti a studenti mají dostatek příležitostí i motivace k tomu, aby mohli případný zájem o komiks rozvíjet. Začínající umělci, kteří už se nepočítají mezi studenty, však mají jen omezené možnosti, jak své jméno zviditelnit a šance na „zvěčnění“ díla je nestálá. Soutěž V bublinách Polského institutu tvůrce „omezuje“ polskou tematikou, jde však o nejlépe ohodnocenou komiksovou soutěž u nás a výherci je zajištěno, že bude komiks otištěn alespoň v katalogu vernisáže. Soutěž festivalu Frame nabízí mezinárodní konkurenci a vstup na festival samotný, výhra je však výrazně nižší a není jisté, že komiks vyjde v tištěné podobě. Možnosti dostat soutěže i jejich výsledky k širší veřejnosti jsou omezené.

4.8 Weby, média a fanouškovské okruhy

4.8.1 Komiksové weby a skupiny

4.8.1.1 Mds Comics

Aktivita internetové stránky pokračovala nadále tak, jak bylo zmíněno v kapitole 3.10. Od roku 2013 zde vycházel Bernáškův strip *Hajzl*. Bernášek byl také pořadatelem komiksového setkání Komiks Slez, jehož poslední jedenáctý

ročník proběhl v roce 2017. Aktivity klubu skončily v roce 2016.⁶⁷ Roku 2017 zakládající členové webu odcházejí, Bernášek stránky nechává v rukou „nováčků“. Stránky byly naposled aktualizovány v březnu roku 2019 a v roce 2020 byly zcela zrušeny – Bernášek jejich zrušení avizoval týden předem na facebookové skupině Comics čtu, šířím, sbírám, miluju. Tu založil v roce 2011 a základ jejích členů tvořili především lidé z MdS Comics Klubu Pro stránky psali např. Pavel Kopřiva, Marek Barányi, Vojtěch Rabyniuk, Ondřej Král a Tereza Kadečková. Za podobou stránek stál Rudolf Vrábel a členem MdS Comics Klubu byl např. Roman Bílek – komunity Kocogelu a MdS k sobě měly blízko.

4.8.1.2 *Komiksárium*

Komiksárium zůstává ze stránek „subkulturní éry“ aktivní nejdéle (s výjimkou databáze comicsdb.cz) a postupně se stává hlavním informátorem o komiksovém dění na české scéně. Hlavní náplň stránek Komiksárium tvoří v letech 2011–2019 recenze, zprávy o chystaných novinkách a festivalech, reportáže z conů a rozhovory. Na konci každého roku byla vydávána série článků, které shrnovaly a hodnotily události minulého roku a předvíдалy rok nadcházející. Největší aktivitu web vyvíjel mezi lety 2009–2015, v letech 2011–2013 tvořil většinu obsahu Lukáš Růžička⁶⁸ spolu s hlavním editorem Martinem Příbylem za občasného přispění hostujících autorů. Na přelomu let 2013/2014 začíná hostujících autorů přibývat a objevují se i noví pravidelní přispěvatelé, přesto je neaktivnějším redaktorem webu stále Růžička.

⁶⁷ MdS Comics Klub. MdS Comics [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 28. 6. 2017: <https://web.archive.org/web/20170628130536/http://www.mdscomics.net/klub/>

⁶⁸ Růžička původně v roce 2003 začínal o komiksu psát na webu Fantasyplanet (kde svého času komiks propagovali „fantasákům“ např. Vojtěch Čepelák, Martin Příbyl, Jiří Pavlovský nebo Richard Klíčnick), následně píše komiksové recenze a články do časopisů Pevnost, Ikarie, Score a Crew.

Poté, co web v roce 2015 Růžička opouští a odchází do nakladatelství Paseka (kde se dodnes podílí na komiksové sekci), chod webu výrazně zpomaluje. Ubývá reportáží a rozhovorů, hlavní náplní webu se stávají recenze a kulturní novinky. V průběhu sledovaného období také web opouštějí komiksoví publicisté i přispívající autoři. Do roku 2015 s Komiksáriem spolupracuje komiksový publicista Vladimír Zavadil. V roce 2016 také stránky opouští Michal Jareš. Tomáš Prokůpek je pravidelným přispěvatelem do roku 2011, následně přispívá sporadicky, až svou činnost na webu v roce 2017 ukončuje. V letech 2013–2018 je nepravidelným přispěvatelem Dan Černý. Mezi lety 2011–2019 přispívá na web i hudební publicista Karel Veselý. Většina ze zmíněných přispívala především tematickými články a recenzemi.

Od roku 2015 na Komiksáriu vycházel strip *Pas faux pas* Jana Pomykače, prvním přidaným dílem byl díl 53. Celkem na stránkách vyšlo 90 dílů, než se po posledním, rozlučkovém, *Pas faux pas* v roce 2019 „vrátilo“ na svůj vlastní web. Martin Příbyl chod webu oficiálně ukončil v listopadu 2019, stránky jsou však stále dostupné.

4.8.1.3 *Comixzone*

Přesně ve sledovaném období (2011–2020) existoval fanouškovský web *Comixzone.cz*. Stránku založil v roce 2011 Jaroslav Hanuš, dle svých slov z toho důvodu, že na internetu v té době nebyly o komiksu ty informace, které chtěl najít.⁶⁹ „Našel databáze komiksů, databáze postav, weby o komiksových novinkách a recenzích, ale on chtěl mít vše pohromadě, aby si mohl pohodlně dojít například od Nolanova Temného rytíře k profilu Batmana, a poté ke

⁶⁹ Web. Redakce. *ComixZone* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://www.comixzone.cz/web/?page=redakce>

komiksům, ve kterých se Batman objevil. Bohužel nebo spíše bohudík, takové české ani slovenské stránky nenašel, a rozhodl se proto, že je vytvoří sám.“⁷⁰

Šéfredaktorem webu byl od počátku Lukáš Pokorný, který se později podílel na pořádání festivalu FIK. Právě on v roce 2020 umístil na stránky poslední článek (Pokorný 2020), ve kterém se loučí se čtenáři. V rozlučkovém článku zmiňuje, že původní myšlenkou webu bylo „něco jako [...] CSFD“, tedy velká databáze doplněná o novinky a recenze. V databázi najdeme poddatabáze komiksů, sérií, nakladatelství, komiksových postav, skupin postav, komiksových filmů, osobností spjatých s komiksem a nakladatelství. Mezi nakladatelstvími najdeme jak česká, tak zahraniční. V databázi komiksů je celkem 1624 komiksů vyšlých v Čechách, nejstarší z roku 1998, nejnovější z roku 2019. Přihlášení uživatelé měli možnost komiksy, postavy, skupiny a filmy v databázi hodnotit. Web se zaměřoval na americký mainstreamový komiks, který byl např. na Komiksáriu na okraji zájmu. Web nabízí i rozsáhlou databázi přes 1000 recenzí. Najdeme zde i doteď aktivní fórum. Na Comixzone bylo zaregistrováno přes 2300 uživatelů a více než 1300 jej sledovalo na Facebooku. Web také oznamoval novinky ze světa komiksu, uveřejňoval žebříčky redakce i rozhovory s nakladateli a výjimečně i autory.

4.8.1.4 Comics Blog

V roce 2013 zakládá Martin Štefko Comics-blog.cz, který je dnes pravděpodobně největší českou „databází“ detailních komiksových recenzí od jednoho autora. Na konci roku 2020 bylo možné na webu najít 2133 recenzí na české i zahraniční komiksy, které Martin Štefko přečetl. K původně osobnímu projektu se v roce 2017 připojil Daniel Palička. Ten na konci roku 2020 napsal pro web 120 recenzí a zhruba od roku 2019 se webu věnuje častěji

⁷⁰ O webu. ComixZone [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 11. 11. 2012: <https://web.archive.org/web/20121111175141/http://www.comixzone.cz/web/?page=o-webu>

než sám Štefko, kterého momentálně zaměstnává hlavně nakladatelství Golden Dog.

Comics Blog nabízí především recenze evropského komiksu, druhou dominantou jsou recenze superhrdinských edičních řad Ultimátní komiksový komplet apod. Objevují se ale recenze i mangy, českého komiksu, někdy i komiksů, které v českém překladu dosud nevyšly. Specialitou webu jsou recenze jednotlivých děl sérií (Gantz, Tokijský ghúl apod.) a edičních řad (Modrá Crew, Mistrovská díla evropského komiksu, atd.). Minimum obsahu tvoří rozhovory s autory, recenze filmů či seriálů a informační články. Do poloviny roku 2019 bylo součástí každé recenze procentní ohodnocení, Štefko se rozhodl s jeho udělováním přestat, protože podle něj bude lepší, když si čtenář přečte celou recenzi, než když „koukne na hodnocení“ (Štefko 2019).

4.8.1.5 *Comics čtu, šířím, sbírám, miluju*

Comics čtu, šířím, sbírám, miluju (dále již CČŠSM) je facebooková skupina založená v roce 2011 jako náhrada za zrušenou skupinu Comics: čtu, šířím, sbírám, miluju. Momentálně jde o největší tuzemskou skupinu na sociálních sítích pro fanoušky komiksu obecně. V počtu členů ji převyšují pouze skupiny, které se věnují prodeji (Comics Burza a Komiksový bazar), nebo skupiny, které se věnují konkrétnímu segmentu komiksového trhu (např. Marvel Universe CZ/SK, nebo DC Comics CZ/SK). Dle popisu je skupina „určena pro všechny čtenáře, sběratele a fanoušky comicsů, jejich filmových, seriálových či videoherních adaptací a všeho, co s tím souvisí.“⁷¹ Většina příspěvků uživatelů se zaměřuje na superhrdinské, akční a obecně mainstreamové komiksy a komiksové filmy, na reflexi dění na (české) komiksové scéně. Jejimi moderátory jsou Ondřej Hartman, Jakub Rabyniuk, Jan Potměšil a Václav Spiegel. Zakladatelem skupiny je Kamil Bernášek.

⁷¹ Comics čtu, šířím, sbírám, miluju. O této skupině. Facebook [online] [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/261515547197436/about>

4.8.1.6 *Komiks je pro všechny*

Komiks je pro všechny je druhou největší českou všeobecně komiksovou skupinou na Facebooku hned po CCŠSM. Jejími moderátory jsou kreslíř Karel Osoha, David „Zack“ Zachoval a Barbora Votavová. Skupinu založil v roce 2018 Lukáš Růžička jako alternativu pro ty fanoušky komiksu, kteří se v CCŠSM (zaměřené převážně na akční a superhrdinský komiks) necítili dobře. Na vině bylo jak úzké zaměření skupiny, tak chování jejích uživatelů a potažmo i moderátorů. O situaci, která se ve skutečnosti dotýkala pouze několika málo jedinců (šlo víceméně o vnitřní třenici ve fandomu), se nečekaně dozvědělo mnohem širší publikum, když o ní veřejnosti referoval Boris Hokr (který nebyl členem ani jedné ze skupin). O celé události vznikl článek pro kulturní portál H7O (Hokr 2018) a následně i pro Pevnost (Hokr 2019). Rozdělení skupin ale není natolik striktní, jak by se mohlo zdát, množství uživatelů navštěvuje obě zmíněné. V rámci fandomu se jedná o jakési „pokračování“ rozbrojů mezi „uměleckým“ KomiksFest!em a „mainstreamovým“ Crweconem (v současnosti spíše festivaly Frame/KOMA/FIK a Comic-Con).

4.8.1.7 *Laydeez Do Comics*

Uskupení Laydeez do Comics vzniklo původně v roce 2009 v Londýně. Sdružení si dalo za úkol podporovat ženy v tvorbě komiksu, nabídnout širší tematické spektrum komiksů a zajistit komiksovým autorkám větší uznání v branži. Stejně tak chtějí změnit vnímání komiksu ve společnosti. Pro komiksové autorky pořádají přednášky, workshopy, setkání i mentorské kurzy a vyhlašují soutěže.⁷² Českou obdobu založila v roce 2015 Tereza Drahoňovská spolu se Štěpánkou Jislovou.⁷³ Uskupení nabízí komiksové přednášky a od roku 2016 pořádá symposia. Práce ze symposií 2016–2018

⁷² About Us. LDComics [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://ldcomics.com/about-us/>

⁷³ O nás. Komiksodějky [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.ldcpraha.com/o-naacutes.html>

vyšly v roce 2019 ve sborníku *Komiksodějky*. Na stránkách uveřejňují informace o své činnosti, recenze na vybrané komiksy a rozhovory s autorkami.

4.8.2 Youtubové kanály a podcasty

4.8.2.1 AMzone

První český youtubový kanál, který se pravidelně a výhradně věnoval komiksu, se paradoxně zabýval pouze japonským komiksem – mangou. Kanál založili na začátku roku 2012 Jakub „Toren“ Neumann a Štěpán „Iky“ Tichý. Prvotním impulzem byla snaha překlopit do „video blogu“ příspěvky o manze, které Neumann psal na svůj osobní web toren-world.eu.⁷⁴ Hlavní náplní youtubového kanálu byly „recenze“ nových kapitol mang, které vycházely v japonském časopise *Šúkan šónen Jump*. Oba tvůrci spolu ve videu debatovali, jak se jim nová kapitola líbila, hodnotili a srovnávali s předchozími. Zpočátku se kanál zaměřoval striktně na tehdy populární mangy One Piece, Naruto a Bleach. Postupně však množství recenzovaných titulů rostlo.

V roce 2014 dochází k tomu, že se každý z recenzentů zaměřuje pouze na vybrané tituly a v tvorbě se střídají, společná videa vznikají pouze výjimečně a následně se oba tvůrci přesouvají na nový kanál *AMzone CZ*. Spolu s ním vzniká i paralelní kanál *Geekzone CZ*, který se snaží nabídnout podobný formát, tentokrát však zaměřený na americké komiksy a filmy. *Geekzone* se však ve své době nedaří přitáhnout dostatečné množství fanoušků a v roce 2016 zaniká. Nový kanál *AMzone CZ* nejprve pokračuje v obsahu, který nabízel kanál starý, tvůrci se dokonce častěji objevují ve videích ve dvou. Dvojici se daří navázat spoluprací s nakladatelstvím Crew, prezentují jeho komiksy a v letech 2015–2016 přednáší na Crweconu. Mezi lety 2013–2017 *AMzone* přednášeli i na Animefestu. V roce 2015 se s projektem

⁷⁴ Rozhovor s AMzone. Konata [online]. 2. 3. 2015 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://konata.cz/2015/03/rozhovor-s-amzone/>

loučí Štěpán Tichý. Neumann proto na kanál zve nováčky z řad fanoušků, které si kanál mezitím získal. V roce 2016 také oživuje svůj do té doby neaktivní osobní kanál Toren a zakládá recenzní web *amzone.cz*, na který on i zbytek „redakce“ nahrává recenze na mangu a anime. Na youtubovém kanálu *AMZone* je upozaděn původní formát debatních „recenzí“, stále více prostoru dostávají popkulturní podcasty. Zaměření kanálu se postupně přesouvá z mangy na anime. Během roku 2017 se Neumann čím dál méně věnuje manze a anime na kanálu *AMzone* a naopak se více zaměřuje na osobní kanál, kde hodnotí hlavně akční a komiksové filmy. Roku 2017 také začíná na televizním kanálu Óčko publicistický pořad *Smash!*, který přináší novinky ze světa komiksu a mangy a Neumann se stává jeho moderátorem. Kanál *AMzone* v současnosti stále existuje, obsah ale přidává nepravidelně a ve formě více než hodinových povídacích podcastů, které se manze a komiksu věnují spíše okrajově. Neumann se nadále věnuje především filmovému kanálu Toren.

4.8.2.2 *Komiksové bubliny*

V roce 2013 vzniká ve vysílacím čase brněnského studentského Radia R první český čistě komiksový pořad. *Komiksové bubliny* vychází nepravidelně, byť se zpočátku pokouší o čtrnáctidenní periodicitu. Se zpožděním jsou epizody nahrávány na platformu *mixcloud.com* ve formě podcastu,⁷⁵ Jedná se o třičtvrtěhodinové epizody, kterými provází Ondra „Lenny“ Král. V prvních dílech se věnuje především recenzím nově vyšlých či významných děl, která jsou na českém trhu. Později se objevují i speciálové díly, ve kterých je buď rozhovor s hostem (např. Petr Kopl, Václav Dort, Tomáš Prokůpek), nebo se díl věnuje jednomu tématu (např. historii superhrdiny, Skrblíka McKváka, nebo dílu Jasona Aarona).

⁷⁵ Komiksové bubliny. Mixcloud [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.mixcloud.com/ondrakral52/>

Vysílání končí třicátých šestým dílem v roce 2015 a Komiksové bubliny se přesouvají na Youtube. Tam Král nejprve nahrává podcasty z Radia R, následně přichází s krátkými recenzními videi s délkou 5–10 minut. K delšímu formátu sahá ve chvíli, kdy sestavuje žebříčky, nebo má tematický díl. Kanál se věnuje hlavně superhrdinským komiksům od vydavatelství Marvel, najdeme však i recenze na všechny možné žánry v Čechách vyšlého komiksu, výrazněji chybí pouze manga. V roce 2016 si Král do *Bublin* zve jako hosta Jakuba Neumanna z *AMzone*. Ve stejném roce také na platformě Startovač žádá fanoušky o 17 000 Kč, které by mu pomohly s rozvojem kanálu. Celkem 52 fanoušků nakonec věnovalo přes 22 000 Kč. Peníze měly sloužit především na nákup lepší techniky, zahraničních komiksů a pozvání případných hostů.⁷⁶ Král po celou dobu o komiksu přednáší na conech, nebo má vlastní přednášky, na které upozorňuje na facebookové stránce.⁷⁷ V roce 2017 začíná na kanálu nový formát, tzv. haul – úlovek, ve kterém Král představuje nové komiksy, které přibyly do jeho sbírky. Čas od času se objeví i recenze na deskové hry a reakce na komiksové filmy. Na konci roku 2020 Král oznamuje, že s youtubovým kanálem končí pro nedostatek času (Král 2020) a že jeho případná další recenzní činnost se přesouvá na jeho osobní Instagram. Projekt *Komiksové bubliny* tímto končí, na Králově Instagramu se ale nadále nepravidelně objevují recenze na komiksy, deskové hry i knihy.

4.8.2.3 CREWní podcast a Komiksář

Komiksové bubliny jsou prvním českým komiksovým pořadem (a následně prvním tuzemským dedikovaným youtubovým kanálem), do podoby podcastu se však dostávaly až druhotně. Prvním komiksovým podcastem, který u nás skutečně vznikl přímo pro tuto formu, je podcast

⁷⁶ Komiksové bubliny 2.0. Startovač [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.startovac.cz/projekty/komiksove-bubliny/>

⁷⁷ Lennyho komiksové přednášky. Facebook [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: https://www.facebook.com/Lennyho-komiksove-prednasky-1616160448679024/?_rdr

nakladatelství Crew. Ten vznikl na sklonku roku 2013 a nakladatelství nové díly nahrávalo na dnes už nefunkční profil na platformě Podomatic.⁷⁸ Jednalo se o hodinové nahrávky, kterými provázeli Petr Litoš a Jiří Pavlovský většinou spolu s pozvaným hostem. Nakladatelé během dílu představili své budoucí plány, co se vydávání komiksů týče, následně mluvili o novinkách a komiksech, které v poslední době četli, a na závěr proběhl rozhovor s hostem. Do roku 2016, kdy podcast skončil, vyšlo 20 dílů a hosty byli Štěpán Kopřiva, Martin Buchal, Petr Kopl, David Zachoval, Joachim Dvořák, Anna Křivánková, Aleš Kot, Jiří W. Procházka, František Fuka, Ondřej Neff, Dan Černý a Vladimír Veverka. Stejně jako *Komiksové bubliny* i *CREWní podcast* se v roce 2016 přesouvá na Youtube. Profil na Podomatic je následně smazán a díly podcastu jsou v současnosti nedostupné.

Na Youtube zakládá nakladatelství Crew kanál *Komiksář*. Komiksový magazín (jak je *Komiksář* nazýván) je hodinovou kompilací kratších videí od českých tvůrců, kteří se v té době na Youtube věnují komiksu. Každý z nich má v pořadu svůj vlastní tematický „blok“. Ze „známých tváří“ se kromě Litoše s Pavlovským v pořadu objevuje Ondra Král z *Komiksových bublin*, Jakub Neumann z *AMzone*, Vojtěch Rabyniuk či Lukáš Kolář a Lukáš Pokorný z *Comixzone*. Crew se také snaží poskytnout prostor začínajícím tvůrcům. Bloky *Komiksáře* představují novinky na českém a americkém trhu, zprávy ze světa Marvelu, komiksy nakladatelství Image, mangu a seznamují s komiksovými tvůrci a sbíráním popkulturních figurek. V tomto formátu vyšlo celkem 20 dílů *Komiksáře*, na kanále se však velmi záhy začaly objevovat i knižní trailery na novinky od nakladatelství Crew, tematická videa a rozhovory. Objevují se i samostatně vydávané rubriky *Komiksáře* (Komiksové noviny). Od 21. epizody se jednotlivé bloky *Komiksáře* vydávají

⁷⁸ CREW's Podcast. Podomatic [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 23. 3. 2014: <https://web.archive.org/web/20140323050722/http://nakladatelstvicrew.podomatic.com/>

jako samostatná videa. Počínaje epizodou 34 se na kanálu objevuje záznam televizního pořadu *Smash!* a zpětně jsou nahrávány i starší epizody. Od roku 2018 tvoří hlavní obsah kanálu jednotlivé bloky *Komiksáře* a záznamy pořadu *Smash!*. V tomto režimu kanál funguje až do konce sledovaného období, pouze se z pořadu *Smash!* stal *Komiksový Smash!*.

4.8.2.4 *Smash!*

V roce 2017 se na televizní stanici Óčko začal vysílat pořad *Smash!*. Jeho moderátorem byl Jakub Neumann a produkci zajišťovalo filmářské studio EP!C TV.⁷⁹ Pořad sponzorovalo nakladatelství Crew. Šlo o třiminutové „zpravodajství“, ve kterém Neumann zábavnou formou v rychlosti představil zajímavé novinky na českém komiksovém trhu i filmové a seriálové novinky spojené s komiksem. Zbytek stopáže byl věnován jednomu komiksu, sérii, nebo zvolenému tématu. Pořad skončil v roce 2020 po 4 sezónách a 170 epizodách. Ve stejném roce vznikl jeho následnický pořad *Komiksový Smash!*, který se dále vysílá na youtubovém kanálu *Komiksář*. Jeho moderátorem je Jindřich Polák.

4.8.3 Komiks v žánrových médiích

Jak už bylo ukázáno na příkladu specializovaných prodejen, společné kořeny komiksového fandomu a Fandomu i nadále hrají roli. Komiksová publicistika se tak během sledovaného období kromě specializovaných webů objevuje i na webech žánrových. Tyto žánrové weby (zaměřené původně především na fantasy a sci-fi literaturu a domácí tvorbu) prošly vlastní proměnou, která by vydala na samostatnou práci, a z většiny se staly velmi tematicky rozmanité „popkulturní weby“. Věnují se tak nejen literatuře a komiksu, ale i filmům, seriálům, videohram, deskohram, RPG, modelaření a vůbec všemu, co má dle jejich názoru něco společného s „geekovstvím“

⁷⁹ Nakladatelství Crew. EP!C TV [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://epic-tv.cz/cs/crew/>

a fantastikou. Přestože komiks ve sledovaném období tvořil pouze jeden ze zájmů těchto stránek, komiksoví fanoušci na ně často přispívali (nejspíš proto, že cítili, že se takto komiks dostane k více lidem, než na komiksových webech).

Pravděpodobně největší a „nejtradičnější“ komiksovou sekci (sahající až do roku 2002) má portál Fantasy Planet. Najdeme v ní především recenze, ale i upozornění na novinky na trhu, pozvánky na cony a komiksová setkání. Ve sledovaném období do ní přispívali např. Vojtěch Rabyniuk, Boris Hokr, Josef Horký (psal o komiksu i na weby Fantasymag, Fantasya a do časopisu Pevnost), Martin Bečvář (Fantasymag, Fantasya, Pevnost) a do sekce o manze Jakub Neumann.

Komiks je také třetím nejčastějším tématem článků na webu Sarden.cz. Většinou se jedná o recenze a ohlášení nových komiksů. Častými komiksovými přispěvateli ve sledovaném období byli David P. Stefanovič, Marek Barányi, Tereza Kadečková, David Hálek, Ivet Křenková a Petr Šimčík.

V roce 2020 ukončil svou činnost popkulturní webzin Vlčí bouda. Stránky od roku 2013 provozoval Jan Kohoutek a do komiksové sekce pravidelně recenzemi přispívali Michal Henzl, organizátor conů Pavel Pravda a komiksový scénárista, publicista a autor fanzinu *BubbleGun* Roman Bílek.

Stále aktivní komiksovou sekci má i webzin Děti noci, který se původně zaměřoval především na horor, v současnosti jde však jen o další popkulturní webzin. Mezi žánrovou beletrií se recenze na komiks objevují i na velkých českých popkulturních webech jako Fantasya, Fantasymag. Fantasymag kromě tradičních recenzí nabízí i rozhovory s lidmi, kteří se pohybují na komiksovém trhu. Komiksovou rubriku má i dnes už ne příliš funkční webzin Fanzine.cz. Na ten psal mezi lety 2011–2020 psal recenze především Ondřej Pešek.

4.8.3.1 *Pevnost*

Měsíčník *Pevnost* se zaměřuje na fantasy, sci-fi a horor ve všech podobách, věnuje se tak literatuře, filmům, seriálům, ale i deskovým hrám a videohram, dění v českých fandomech a historii. Podíl komiksové publicistiky v letech 2011–2020 postupně narůstal. Na počátku sledovaného období se recenze komiksů namátkově objevují mezi recenzemi ostatní žánrové literatury. V roce 2012 se objevuje nepravidelná dvoustránka *Anime a manga*, ve které jsou čas od času recenzovány mangy nebo představována manga jako fenomén. V roce 2013 sekci nahrazuje stejně dlouhá rubrika *Komiks a manga*, ve které se objevují střídavě tematické články a recenze komiksů i mangy. V roce 2014 vlivem aktuální kinematografie vzrůstá počet čísel, která se věnují přímo komiksu jako hlavnímu téma, nejčastěji superhrdinům. V tomto roce vedle sebe existují rubriky *Komiks a Manga a anime*, ve kterých najdeme doporučení a tematické články, recenze komiksů se vrací zpět mezi literaturu. Od tohoto roku se také nepravidelně objevují informace o výsledcích komiksových cen *Fabula Rasa* a *Muriel*. Od roku 2015 už existuje pouze rubrika *Komiks*, běžně se v ní však objevují recenze mangy i články o ní a o anime. V roce 2016 dostávají komiksové recenze zpět vlastní rubriku a kreslíř Dan Černý píše pro časopis desetidílnou sérii článků *Jak se dělá komiks*. Od jejího skončení je až do konce sledovaného období dvou- až čtyřstránková rubrika *Komiks* pevnou součástí časopisu. Mezi nejaktivnější redaktory a recenzenty rubriky patří kritik Boris Hokr (pod svým jménem, nebo pod pseudonymem Michal Tesáček), Jakub Zahradník, David P. Stefanovič (o komiksech přispíval i na *Sarden*, *Fantasy planet* a *Fantasya*), Filip Gotfried (korektor a redaktor nakladatelství *Crew*) a Tereza Drahoňovská.⁸⁰

⁸⁰ O komiksech ale pro časopis nepravidelně píše i Vojtěch Čepelák, Josef Horký, Martin Kužel, Martin Fajkus, Lukáš Růžička, Ondřej Král, Vojtěch Rabyniuk a Anna Křivánková. Po jednom článku přispějí i Jakub Neumann, Karel Veselý a Antonín Tesař.

4.8.4 Komiks v nežánrových médiích

4.8.4.1 ČT Art

Česká televize prostřednictvím ČT Art a Událost v kultuře pokrývá komiksové ceny a festivaly, věnuje se i udělování cen Muriel a namátkově i komiksovým novinkám. Na internetových stránkách komiks nemá vlastní rubriku (na rozdíl např. od počítačových her), komiksové recenze se zde objevují od roku 2019, nejčastěji v rubrice Literatura. V roce 2020 bylo reflektováno předávání cen Muriel. Pravidelnými přispěvateli jsou Boris Hokr a Antonín Tesař. Většinou se jedná o komiksy, které vyšly u menších komiksových nakladatelství.

4.8.4.2 Radio Wave

Na internetových stránkách Radia Wave se během roku 2011 příspěvky o komiksu objevují sporadicky a namátkově. V roce 2012 jsou častěji odvysílány komiksové recenze, příspěvky píše a následně namlouvají hlavně Jiří Špičák a Jan Bárta. Objevuje se i několik rozhovorů s komiksovými autory. Na přelomu let 2013/2014 se komiks několikrát vyskytuje v pořadu Liberatura, vznikají články o komiksových novinkách a trendech, které jsou mnohdy určené pouze na web a do vysílání radia se nedostanou. V roce 2015 začíná o komiksu psát i Karel Veselý. V roce 2017 se k němu připojuje i Antonín Tesař, který nejprve psal a namlouval články hlavně o komiksových filmech. Komiks se v té době už objevuje nejen v Liberatuře (tam hlavně, pokud jde o vyhlašování cen Muriel), ale mnohem častěji také v Tesařově pořadu Ektoplasma. Spolu s Tesařem se komiksu na Radiu Wave ujímá i Kateřina Čopjaková. Ta se na rozdíl od Tesaře a Veselého na Radiu Wave věnuje pouze komiksu. Její recenze vycházejí jednou za jeden až dva měsíce, a zatímco Tesař se věnuje hlavně mainstreamovému komiksu, Čopjaková recenzuje především komiksy menších nakladatelů, případně komiksy, které se věnují sociálním tématům.

4.8.4.3 *Full Moon Zine*

Komiksové recenze je možné najít například i v hudebním magazínu Full Moon. Ten o sobě přímo prohlašuje, že „reflektuje hudební scénu u nás i v zahraničí, s přesahy do filmu, komiksu, literatury či designu.“⁸¹ Od roku 2013 je hlavním komiksovým recenzentem časopisu Martin Tegel (pod přezdívkou 3DDI3), od roku 2016 recenzemi přispívá i komiksový scénárista Martin Šinkovský. V roce 2012 se o rubriku krátce staral komiksový scénárista Aleš Kot.

4.8.4.4 *iLiteratura*

Na serveru iLiteratura komiks sdílí rubriku spolu s filmem. Recenze na komiksy se na webu objevují už od roku 2003. Do roku 2011 je nejpłodnějším komiksovým recenzentem Richard Klíčník, v roce 2012 místo předního recenzenta přebírá Pavel Mandys. Do roku 2017 se objevují i příspěvky Borise Hokra, od roku 2018 už jen Mandys jediným komiksovým recenzentem. Najdeme zde i několik málo recenzních příspěvků od Jiřího G. Růžičky.

4.8.4.5 *Reflex*

Richard Klíčník, redaktor a překladatel nakladatelství Argo, kde má na starost edice Argomiks a Bibliofilie, s časopisem Reflex spolupracuje už od roku 2004. Ve sledovaném období na jeho stránkách a potažmo na jeho internetové stránce otiskl kolem 250 článkům zasvěcených komiksům. Převažují recenze novinek, do poloviny roku 2016 hlavně „dvourecenze“ – vždy zhodnocení dvou nových knih v jednom článku. Najdeme však i upozornění na filmové novinky, zhodnocení předávání cen Muriel, články o tom, co na čtenáře komiksu v novém roce chystají nakladatelé, výjimečně i rozhovory a reportáže z komiksových festivalů. Od roku 2018 Klíčníkovi

⁸¹ O Full Moonu. Full Moone Zine [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.fullmoonzine.cz/stranka/ofullmoonu>

s rolí recenzenta „vypomáhá“ Petr Šmeral. Články se objevují vedle ostatní v rubrice Kultura.

4.8.4.6 A2

V kulturním časopisu A2 se komiks ve sledovaném období pravidelně objevuje v sekci krátkých recenzí Knihy (následně Minirecenze). Recenzenty jsou především Antonín Tesař a Jiří G. Růžička mezi lety 2017–2019 přispěl šesti recenzemi i na web Komiksárium). Méně časté tematické články o komiksu spolu s nimi píše Pavel Kořínek. Zvýšená pozornost byla komiksu věnována také v několika tematických číslech, do kterých většinou svými texty přispějí i Karel Veselý a Anna Křivánková. Jde o čísla o manze (8/2011), o japonské literatuře (25/2013), superhrdinech (17/2014), revizionistickém komiksu (14/2015) a komiksovém nakladatelství Fantagraphics (17/2017). Na „sourozeneckém“ webu A2larm.cz se od roku 2013 (kdy byla stránka založena) objevily pouze dva články Pavla Kořínka (jeden převzatý z tištěné verze A2), pět textů Antonína Tesaře (původních) a recenzi a rozhovor s Toy_box Kateřiny Čopjakové.

4.8.5 Závěr

Na počátku sledovaného období (roky 2011–2013) vzniká množství fanouškovských projektů a platforem věnovaných komiksu. Kromě tradičních webů jsou i využívána i nová média – vznikají podcasty, youtubové kanály, skupiny na sociálních sítích. Některé z nich mají snahu nahradit weby a informační kanály „služebně starších“ fanoušků vzniklé v době subkultury, které už ve sledovaném období neexistují, nebo během ní zanikají (Mds Comics, Komiksárium). Většina z nich ale už během sledovaného období končí. To můžeme přičítat jednak „vyčerpání materiálu“ (mnozí fanoušci při rozloučení přiznávají, že již na komiks nemají dostatek času), jednak profesionalizaci některých fanoušků (stávají se sami autory, podílí se na vydávání). Pozoruhodné ovšem je, že k nástupu nových specializovaných

médií nedochází. To může být paradoxně způsobeno právě masovým rozšířením komiksu a jeho začleněním do „běžné kultury“.

Jak je vidno, o komiks už se začínají zajímat i veřejná (kulturní) média, noví fanoušci, kteří se ke komiksu dostali až v průběhu sledovaného období jej pravděpodobně nevnímají jako ohrožené či ustrkované médium a nemají tedy potřebu jej bránit či vyzdvihovat. Jak se můžeme přesvědčit na žánrových webech, komiks je přítomen všude.

Není pak proto příliš překvapivým zjištěním, že naprostou většinu komiksových publicistů tvoří fanoušci, kteří jsou členy fandomu už od subkulturního období. Mnozí z nich se navíc přímo podílejí na fungování současného komiksového trhu. Můžeme navíc pozorovat jakési dvě skupiny publicistů, rozdělené podle toho, do jakých médií přispívají. Zatímco jedni zůstávají hlavně „uvnitř“ komunity a publikují zásadně na dedikovaných a žánrových webech (např. Rabyňuk, Kadečková, Barányi, Bílek), jiní naopak publikují výhradně na „venkovních“ webech, určeným i nečtenářům komiksu (Drahoňovská, Tesař, Čopjaková, Kořínek, Veselý). Jediným webem, na kterém se teoreticky tyto dvě skupiny mohly potkat a který byl určen oběma skupinám, bylo nyní zrušené Komiksárium, jedním z mála publicistů, kteří tuto hranici pravidelně překračují, je Boris Hokr.

5 Závěr

Komiks v kultuře a komiksový fandom prošly v letech 2011–2020 turbulentními změnami. Na počátku je komiks stále hýčkaným fanouškovským artiklem, kterému je nutné věnovat vlastní weby, obchody, stále je možné sledovat téměř veškerou komiksovou produkci. Fandom v té době zajišťuje většinu dění týkajícího se komiksu – pořádá soutěže a festivaly, oceňuje vydaná díla. Komiks vydávají především komiksová nakladatelství, od roku 2009 však komiks vydávají i ostatní nakladatelské subjekty. Z fanzinů vychází pouze *BubbleGun* a revue *Aargh!*. Vzniká sice několik nových fanzinů/artzinů, kromě *XRXmagu* však žádný z nich nevydrží déle než pár let, natož do konce sledovaného období. Také zde „proti sobě“ stojí dva festivaly (*Crwecon* a *KomiksFest!*) a dvě ceny (*Fabula Rasa* a *Muriel*) a s nimi i dvě skupiny fanoušků. Jedna staví se ke komiksu především jako k hodnotné zábavě a médiu a snaží se stmelovat komunitu. Druhá, která se ke komiksu staví jako k uměleckému vyjádření a snaží se mu v očích kulturní veřejnosti dodat dostatečnou váhu. Na akcích a fórech se i tak nadále potkávají ti samí lidé, kteří se jednoduše snaží zajistit komiksu v ČR lepší místo.

V období mezi lety 2013–2015 však dochází k proměně. Komiksová i nekomiksová nakladatelství zvyšují svou produkci. Spolu s komiksovými filmy přichází na český trh i zahraniční firmy, které ho zásobují novým komiksem a spolu s nimi přichází i nová vlna komiksových fanoušků, kteří zakládají nová dedikovaná média. Předchozí subkulturní generace fanoušků následně těží z nové popularity svého zájmu – přesouvají se do nakladatelských struktur, přispívají na nově založené weby, nebo zintenzivňují vědeckou činnost. O komiks se začínají zajímat i mainstreamová média. Vznikají nové komiksové časopisy a soutěže, za kterými nestojí lidé z fandomu. Zároveň začíná být komiks oceňován i mimo tradiční fandomem založená ocenění.

Po roce 2015 nastává změna nejrazantnější. Končí množství „zavedených“ projektů fandomu, které byly založeny „starší generací“ fanoušků, nebo s ní přímo spojeny. Skončil časopis *Crew*, fanzin *BubbleGun*, i festival KomiksFest!, přestala se udělovat Fabula Rasa, „umřela“ většina zbývajících webových stránek věnovaných přímo komiksu (Komiksárium, MdS). Došlo i k dílčím změnám (cena Muriel změnila svou podobu, původně osobní Comics Blog změnil hlavního příspěvatele apod.). Spolu s nimi ale skončily i některé novinky, které se objevily v první polovině sledovaného období (většina artzinů a časopisů, AMzone, Komiksové bubliny). Specializovaná nakladatelství v té době zvyšují svou produkci, objevují se nová specializovaná nakladatelství a mění se i pozice nekomiksových nakladatelů. Někteří, zavedení, „zpomalují“, do podoby trhu začínají více promlouvat subjekty, které se dříve komiksem tolik nezabývaly.

Podstatné ovšem je, že zmíněné ukončené projekty nejsou ničím nahrazeny. V závěrečné fázi sledovaného období nevznikají nové fanouškovské weby ani fanziny. Zároveň ale ve sledovaném období vzniklo několik nových „popkulturních webů“ (jak byly označeny výše), které komiks automaticky začleňují mezi své zájmy (např. *Nerdfix.cz*, *Fantasymag.cz*, *Nerdopolis.cz* atp.). Také se objevují nové festivaly a soutěže, které nepořádají lidé z fandomu. Ti na nich většinou pouze částečně participují. Comic Con Prague svou návštěvností dalece přesahuje všechny počty aktivních fanoušků ve fandomu. Stejně tak vznikají nové specializované e-shopy, opět nikoliv přičiněním fandomu, které se ovšem nesnaží nabídnout žádnou „přidanou hodnotu“ (ať už v podobě zahraničního zboží, raritních komiksů apod.).

Část mé původní teze se ovšem nepotvrdila. Předpokládal jsem, že ve sledovaném období došlo ke dvojímu přerodu: ze subkultury ve fandom a z fandomu v konzumní fandom. Vráťím-li se na začátek do kapitoly 1.5, definoval jsem zde fandom pomocí původní Jenkinsovy teorie, tedy jako

tvůrčí společenství fanoušků sdružující se kolem společného zájmu. Konzumní fandom je pak ten, u nějž byla tvořivost nahrazena konzumací – většina fanoušků ve fandomu už nemusí/nehce k fanouškovské činnosti vyvíjet tvůrčí činnost, pouze konzumuje kanonický obsah, kterého je díky trhu dostatek. Na úplném počátku sledovaného období, mezi lety 2011–2013, však ve fandom dochází k výraznému tvůrčímu vzruchu. To se navíc děje v době, kdy většinu komiksového trhu stále ještě ovládají zaběhla komiksová nakladatelství a komiks má na trhu stále poměrně málo prostoru. Navíc se ukázalo, že většina nekomiksových nakladatelství se o vydávání svých prvních komiksů pokoušela už v letech 2006–2009 a do stejného období spadá i vznik nových fanouškovských stránek a skupin.

Z toho usuzuji, že český fandom se konzumním stal v letech 2013–2015, během nichž došlo k zásadní proměně vnímání komiksu. Tehdy se objevila vlna nových fanoušků přicházejících ovšem už do fungujícího prostředí (které pro ně vytvořil předchozí fandom, nejnověji v přechozích třech letech), které považovali za samozřejmé. V reakci na zvýšení počtu čtenářů komiksu se zvedla jak produkce, tak zájem mainstreamového kulturního prostředí o médium. Obojí následně začalo suplovat dříve fanouškovské činnosti. Tím se ještě více utvrdil pocit nových fanoušků, že komiks byl vždy přirozenou součástí kulturního prostředí. Začlenili jej tedy na zájmové weby, neměli už ale potřebu vyčleňovat mu samostatné kanály. Hlavní starost o komiks tak přenechali mainstreamové kultuře a tedy (nevědomky) služebně starším fanouškům, kteří už v ní byli integrováni. Právě ti pak v novém konzumním fandomu doteď fungují jako tvůrčí jádra a podílejí se na většině kulturního dění s komiksem spojeného. Ve mnou sledovaném období tak došlo pouze k jednomu přerodu – z fandomu v konzumní fandom.

Ve sledovaném období vidíme už jen pozůstatky velmi krátkého období fandomu v původním Jenkinsově slova smyslu, nikoliv už subkultury.

Komiksový fandom u nás dle mých domněnek a závěrů existoval jen velice krátkou dobu, pravděpodobně mezi lety 2006–2013, možná dokonce pouze 2009–2013. Poté, co se mu podařilo prorazit „subkulturní slupku“ obskurního zájmu byl téměř ihned „spolknut“ kulturním průmyslem. Na toto potvrzení by však bylo zapotřebí dalšího výzkumu, ideálně pokrývajícího dění po roce 2000.

To sice na jedné straně vede k potvrzení předpokladu, že komiks byl na konci sledovaného období úspěšně začleněn do mainstreamové kultury, zároveň se však nelze nepozastavit nad tím, jak moc situace připomíná stav před rokem 1989, kdy byl komiksový fandom ve stínu Fandomu. Jistě, v současnosti se jedná o akceptovanou součást kultury a vychází více komiksů než kdy dříve. Komiks je ale zároveň pouze součástí „něčeho většího“ fandomu geeků, nerdů, popkultury obecně. Má svou kategorii na každém tuzemském žánrovém webu, ale poprvé od 90. let mu chybí dedikovaný web o dění a novinkách (Comics Blog nabízí pouze recenze). Přestože komiks čte „kde kdo“, záleží na něm převážně oněm tvůrčím jádrům. Komiksové recenze se objevují v běžných periodících, ale jedinou tištěnou baštou čistě komiksové publicistiky zůstává roční revue *Aargh!*. V každé trafice lze zakoupit poslední knihu se série Marvelovských superhrdinů, ale současní tuzemští tvůrci mají nejmenší výběr časopisů/fanzinů k publikování od roku 2000 (*Čtyřlístek*, *Aargh!* nebo *XXmag*).

Koncept lokálního komiksového fandomu jakožto jednotné skupiny se navíc stal ve zkoumaném desetiletí těžko udržitelným. Fanoušky původně spojoval zájem o nedostupné médium a minimální přísun nového materiálu na trhu zajišťoval jejich častou interakci. Narazil-li např. v době subkulturní fanoušek na jiného fanouška komiksu, bylo pravděpodobné, že přečetl ty podobné komiksy a pohyboval se na podobných akcích. Sdílená zkušenost byla větší. Český komiksový trh je v roce 2020 tak různorodý, že je dost dobře

možné kupovat celý rok např. superhrdinské komiksy a následně potkat fanouška, který dělal to stejné, ale jeho sbírka je úplně jiná. Komunita se tak štěpí na menší zájmové skupiny (manga, superhrdinský komiks), které nemají potřebu číst i ostatní vyšlá díla jen na základě toho, že se jedná o komiks. Letitý spor českého fandomu „umění vs. brak“ tak zůstává sporem starších generací. Mladší fanoušci o těchto „problémech“ české komunity často nemají ponětí a necítí se ani vázání na české fanouškovské prostředí. Internet jim umožňuje být členy „nadmárodního“ komiksového fandomu, tedy být fanouškem komiksu a nemuset se přitom zajímat o českou produkci ani český fandom.

Hebdige mluví v *Subkultuře a stylu* (2012, str. 145–146) o navrácení do mainstreamu, přenesení i o komodifikaci subkulturního vyjádření. Z dříve výstředního životního postoje se díky tomu, že jej mainstreamová kultura akceptuje, stává bezzubá image, která je po zpracování mainstreamem začleněna do „běžného provozu“. Řečeno laicky: být punkáč si nyní za přiměřenou cenu může dovolit každý. Přestože v případě komiksových fanoušků, jejichž předmětem zájmu je skutečně tržní objekt, zboží, jde „jen“ o jakési přirozené vyústění vývoje, zatímco v případě hudebních fanoušků jde přeci jen o proměnu násilnější, nelze se ubránit srovnání. Komiksu se v Čechách v minulém desetiletí konečně povedlo to, o co se jeho fanoušci pokoušeli od 80. let. Je dostupný. Stal se přirozenou součástí trhu i kulturní scény. A tím pádem už mu konzumní fandom nemusí věnovat takovou péči. Tu mu nadále věnují především fanoušci z předchozích dekad, nyní často plně integrovaní do struktur kulturního průmyslu.

Anotace

Jméno autora: Bc. Kristián Klein

Název fakulty: Filozofická fakulta

Název katedry: Katedra bohemistiky

Název diplomové práce: Česká subkultura komiksu a komiks v české kultuře v letech 2011–2020

Jméno vedoucího diplomové práce: Mgr. Lenka Pořízková, Ph.D.

Počet znaků: 243 165

Počet příloh: 5

Počet titulů použité literatury: 51

Klíčová slova: komiks, český komiks, underground, subkultura, fandom, knižní trh

Anotace

Diplomová práce se zaměří na vývoj české komiksové subkultury v posledním desetiletí v souvislosti s měnící se pozicí komiksu v české kultuře. Jejím cílem je komplexně představit proměnu pozice komiksu a subkultury s ním spojené v Čechách během poslední dekády. Hlavními body práce bude okomentování vzniku/zániku na komiks zaměřených periodik, festivalů, ocenění a internetových stránek a porovnání jejich pozice na začátku a na konci sledovaného období. Teoretická část práce se bude opírat především o odbornou literaturu a tematické články. Ve výzkumné části bude základě edičních plánů, internetových stránek nakladatelství, organizací a skupin (a jejich archivních podob), databází a rozhovorů bude sledována proměna pozice komiksu i jeho podoby jeho fandomu.

Summary

This thesis deals with the evolution of Czech comic subculture in the last decade with regards to the shifting attitude to comics in Czech culture. The aim of this thesis is to provide a comprehensive overview of the way comics and their subculture in Czechia have changed within the last decade. The focal points of this paper are a commentary on the rise and fall of comics-related media, conventions, awards and websites, as well as a comparison of their standing at the end of the selected time period. The theoretical part of this paper will be BASED on academic research and articles. The practical part will document the shift in perception of comics and its fandom through the study of publishers' book listings and schedules, web pages of comics publishers, organizations and fan groups (and their archives), databases and interviews.

The whole thesis operates with terms underground, subculture, fandom and consumerist fandom, using these to describe the group of Czech comics fans in the set time period. It is clear from the gathered data that the group of fans before 1989 is akin to an underground movement, not in the american „underground comics“ way, but rather in a way similar to the literary and cultural underground of the East Bloc. After 1989, this group is no longer illegal and operates on a somewhat closed-society basis. While no longer illegal, it is still mainly ignored by the cultural mainstream, if not shunned (which generally also applies to comics as a whole). Somewhen between 2006 and 2009, the subculture evolves into a fandom and the general mainstream opinion on comics shifts. Comics are no longer regarded as a „weird“ medium, the fandom is generally successful in bringing comics to the public eye in a positive light, presenting it as a casual hobby. Fandom activities further pay off in the 2011 to 2013 period, where an influx of new fans come in to expand the fandom. In the selected period, we can observe an integration of comics culture into mainstream culture, although it is also important to note that during 2013 to 2015, the fandom becomes consumerist, the vast majority of fans no longer creative in their contribution, instead seeking only to consume content, which is, by itself, produced through mainstream culture and not through fan input.

Literární zdroje

- ADAMOVIČ, Ivan, 2017. Šedé zóny sci-fi. In: *Křičím: "To jsem já": příběhy českého fanzinu od 80. let po současnost*. Praha: PageFive. s. 110–125. ISBN 978-80-270-2942-6.
- BEZDĚKOVÁ, Olga a Milan KREJČÍ, 2012. *Po stopách kreslených seriálů*. Praha: Volvox Globator. ISBN 978-80-7207-865-3.
- BITRICH, Tomáš, ALAN, Josef, ed., 2001. *Alternativní kultura: příběh české společnosti 1945-1989*. Praha: Lidové noviny. ISBN 80-7106-449-1.
- BLÁHA, Ondřej, 2006. *Co je to komiks?* [online]. Brno. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/fg4o6/>. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Jan TLUSTÝ.
- COLLINS, Nathalie, et al., 2019. Who's Who: Setting a Standard Nomenclature Using a Fan Folksonomy. In: *Handbook of Research on the Impact of Fandom in Society and Consumerism*. IGI Global. s. 1–17. ISBN 9781799810483. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-1048-3.ch001>
- ČEPELÁK, Vojtěch, 2004. Comicsové dny u nás aneb ComiCZon nebyl první. In: *Bedeman 5*. Josef Křenek – ADVERTART. s. 16–17. ISSN 1214-4940
- DIESING, Helena a Tomáš PROKÚPEK, 2013. *Kája Saudek*. Řevnice: Arbor vitae. ISBN 978-80-7467-046-6.
- HAO, Andy, 2019. Understanding Consumer Fandom: Literature Review and Conceptual Framework. In: *Handbook of Research on the Impact of Fandom in Society and Consumerism*, IGI Global. s. 18-37. ISBN 9781799810483. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-1048-3.ch002>
- HARTLOVÁ, Kateřina, 2011. *Komiks jako fenomén dneška* [online]. Plzeň. [cit. 2022-04-09]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/indcob/>. Bakalářská práce. Západočeská univerzita v Plzni, Pedagogická fakulta. Vedoucí práce Radka FRIDRICHOVÁ.
- HEBDIGE, Dick, 2012. *Subkultura a styl*. Praha: Dauphin. ISBN 978-80-7272-197-9.
- Henryk v bublinách [online]. Praha: MAKE*detail, 2016 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: https://issuu.com/polskyinstitutvpraze/docs/henryk_v_bublinach_katalog_issuu
- HOKR, Boris, 2015. U pramenu Crwe. In: *Crew²* (50). Praha: Crew. s. 29–34. ISSN 1802-2219.
- HOKR, Boris, 2019. Za komiks slušnější. In: *Pevnost* (1). Praha: Triangl. s. 71. ISSN 1213-8215.
- CHORVÁTOVIČOVÁ, Iva, 2011. *Alternativní kultura v České republice po roce 1989* [online]. Praha. [cit. 2022-04-09]. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/handle/20.500.11956/34041>. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze, Fakulta sociálních věd. Vedoucí práce Gabriela MUNKOVÁ.

- JANSOVÁ, Iveta a Martin FORET, eds., 2019. *Populární kultura v kontextu nových médií a jejich užívání*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-5688-1.
- JANSOVÁ, Iveta, 2020. *(Bez)mocní mediální fanoušci: televizní seriál jako zdroj bojů o význam mezi fanoušky a producenty*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-5680-5.
- JAREŠ, Michal, 2007. Underground comics! Comix!. In: *Bubblegun 1*, 2007, s. 17. Dostupné z <https://comicsdb.cz/pdf/bubblegun-01.pdf>
- JENKINS, Henry, 2018. Fandom, Negotiation, and Participatory Culture. In *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*. John Wiley & Sons, Inc. ISBN 978111923716. <https://doi.org/10.1002/9781119237211.ch1>
- JENKINS, Henry, 2019. *Pytláci textů: televizní fanoušci a participativní kultura*. Praha: Akropolis. ISBN 978-80-7470-242-6.
- KRÁLOVÁ, Kateřina, 2010. *Komiksové publikum jako subkultura (Analýza recepčních strategií)* [online]. Brno. [cit. 2022-04-09]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/k54xr/>. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií. Vedoucí práce Jaromír VOLEK.
- KOŘÍNEK, Pavel, Tomáš PROKŮPEK, Martin FORET a Michal JAREŠ, 2014. *Dějiny československého komiksu 20. století*. Praha: Akropolis. ISBN 978-80-7470-061-3.
- KOŘÍNEK, Pavel, Martin FORET a Michal JAREŠ, 2015. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis. ISBN 978-80-7470-113-9.
- KRÁSNÝ, Jan, Patrik, 2003. O CI, hmyzu a Kombajnu. In: *Aargh! 4*. Brno: Stable & Němeček, s.r.o. str. 22–23.
- KUDLÁČ, Antonín K. K, 2016. *Anatomie pocitu úžasu: česká populární fantastika 1990-2012 v kulturním, sociálním a literárním kontextu*. Brno: Host. ISBN 978-80-7491-764-6.
- LANGER, Aleš, 2006. *Průvodce paralelními světy: nástin vývoje české sci-fi 1976–1993*. Praha: Triton. ISBN 80-7254-857-3.
- LINDEN, Henrik a Sara LINDEN, 2017. *Fans and Fan Cultures*. London: Palgrave Macmillan Books. ISBN 978-1-137-50129-5.
- MACEK, Jakub, 2006. *Fandom a text: fandom - subkultura textu: profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha: Triton. ISBN 80-7254-856-5.
- MACHOVEC, Martin, ed., 2008. *Pohledy zevnitř: česká undergroundová kultura ve svědectvích, dokumentech a interpretacích*. Příbram: Pistorius & Olšanská. ISBN 978-80-87053-22-5.
- MATĚJÍČEK, Tomáš, 2008. Editorial. In: *KomiksFest! revue 1*. Praha. s. 1. ISBN 978-80-903988-2-5.

MAZUR, Dan a Alexander DANNER, 2015. Úsvit grafického románu, generace Raw a punkový comix. In: *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: Knižní klub. s. 181–198. ISBN 978-80-242-4856-1.

MÜLLEROVÁ, Lenka, 2012. *Knižní marketing*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-3357-8.

NEFF, Ondřej, 2006. Pár poznámek k práci Aleše Langerera. In: *Průvodce paralelnímu světy*. Praha: Triton, 2006. ISBN 80-7254-857-3, str. 250–267.

PETRUS, Michal, 2008. Rozhovor s Nikkarinem. In: *BubbleGun 2*. s. 42.

PISTORIUS, Vladimír, 2019. *Jak se dělá kniha: příručka pro nakladatele*. Čtvrté, aktualizované vydání. Příbram: Pistorius & Olšanská. ISBN 978-80-7579-059-0.

PROKŮPEK, Tomáš, 2000. Něco jako úvod. In: *Aargh! 1*. str. II.

PROKŮPEK, Tomáš, 2012. Sny pod kopyty totality. In: *Signály z neznáma: český komiks 1922–2012*. Řevnice: Arbor vitae. ISBN 978-80-7467-012-1.

PROKŮPEK, Tomáš, ed., 2019 *Generace 89: český a slovenský komiks*. V Brně: CPress. ISBN 978-80-264-2815-2.

PROKŮPEK, Tomáš, 2021. Úvod. In: *Aargh! 20*. Brno: Analphabet Books. s. 1. ISBN 978-80-906032-7-1

REIFOVÁ, Irena, 2004. *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál. ISBN 80-7178-926-7.

SAMOHEJL, Jan, 2004. Triumfální vzmach tvůrčího mládí. In: *POT 4*. Brno: Martin Příbyl. s. 1.

SMOLÍK, Josef. *Subkultury mládeže: sociologické, psychologické a pedagogické aspekty*. Brno: Mendelova univerzita v Brně, 2017. ISBN 978-80-7509-498-8.

STAŇKOVÁ, Věra, 2019. Příběh CS.KOMIKS. In: *Aargh! 18*. Brno: Analphabet Books. s. 148–149. ISBN 978-80-906032-6-4.

Spolu v bublinách [online]. Praha: Polský institut v Praze, 2018 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z:

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

ŠÁDA, Pavel, 2019. *Komiks v ČR: analýza českého trhu s komiksy mezi lety 2013 a 2018* [online]. Brno. [cit. 2022-04-09]. Dostupné z: <https://is.muni.cz/th/bhhwm/>.

Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Martin KRČÁL.

TESAŘ, Antonín, 2017. Nikdy nebudeme normální. In: *Křičím: "To jsem já": příběhy českého fanzinu od 80. let po současnost*. Praha: PageFive. s. 166–181. ISBN 978-80-270-2942-6.

TUČAPSKÝ, Vladimír, 2017. Vzpomínka na Komix klub. In: *Aargh! 17*. Brno: Analphabet Books. s. 35–39. ISBN 978-80-906032-4-0.

THORNE, Scott & Gordon, BRUNER, 2006. An exploratory investigation of the characteristics of consumer fanaticism. In: *Qualitative Market Research: An International Journal*. (9)1, s. 51–72. ISSN 1352-2752.

<https://doi.org/10.1108/13522750610640558>

WANG, Cheng Lu. Introduction, 2019. In: *Handbook of Research on the Impact of Fandom in Society and Consumerism*, IGI Global. s. xxvii–xxxiv. ISBN 9781799810483.

<https://doi.org/10.4018/978-1-7998-1048-3.ch002>

ZAVADIL, Vladimír, 2004a. KSKS, Arnal a komiks klub československý (1.díl). In: *Bedeman*. (6), s. 16–17. ISSN 1214-4940.

ZAVADIL, Vladimír, 2004b. KSKS, Arnal a komiks klub československý (2.díl). In: *Bedeman*. (7), s. 22–23. ISSN 1214-4940.

ZAVADIL, Vladimír, 2005. KSKS, Arnal a komiks klub československý (3.díl). In: *Bedeman*. (8), s. 23–24. ISSN 1214-4940.

Internetové zdroje

1. Festival komiksu v Jelení. *Galerie Jelení* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.galeriejeleni.cz/2001/1-festival-komiksu-v-jeleni/>

About Us. *LDComics* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://ldcomics.com/about-us/>

Animefest 2019. *Animefest* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.animefest.cz/cs/Rocnik/Index/2019>

Animefest. Informace. *Facebook* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/AnimefestCZ/about>

Arnal [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 28. 8. 2016: <https://web.archive.org/web/20160428162959/http://www.superhrdina.com/>

BARNETT, David, 2017. Why are comic cons no longer about comics? *The Guardian* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2017/sep/22/why-are-comic-cons-no-longer-about-comics>

Bohouš a Dáša mění svět. Sborník nejlepších soutěžních komiksů. *Člověk v tísni* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.clovekvtsni.cz/bohous-a-dasa-meni-svet-sbornik-nejlepsich-souteznych-komiksu-1089pub>

Rozhovor s AMzone. *Konata* [online]. 2. 3. 2015 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://konata.cz/2015/03/rozhovor-s-amzone/>

Brněnský naratologický kroužek. Pavel Kořínek, Martin Foret, Tomáš Prokůpek - Centrum pro studia komiksu (prezentace projektu). *Mixcloud* [online]. 2017 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.mixcloud.com/brnenskykrouzek/pavel-kořinek-martin-foret-tomáš-prokůpek-centrum-pro-studia-komiksu-prezentace-projektu/>

BROWN, Tracy, 2019. Comic-Con is not just about comic books anymore. That feels like a loss — and a win. *Los Angeles Times* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2019-07-18/comic-con-2019-comic-books-fans>

Centrala [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.centrala.club>

Co je Muriel? *KomiksFest!* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20111015122300/http://www.komiksfest.cz/2011/muriel>

Comics CONvention. *Interkom* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1988/19880959.html>

Comics čtu, šířím, sbírám, miluju. O této skupině. *Facebook* [online] [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/groups/261515547197436/about>

comx.cz [online]. 2000 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 15. 12. 2000: <https://web.archive.org/web/20001215170900/http://www.comx.cz/default.htm>

Crew. *Comicsdb* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://comicsdb.cz/nakladatelstvi/1/crew>

CREW's Podcast. *Podomatic* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 23. 3. 2014: <https://web.archive.org/web/20140323050722/http://nakladatelstvirew.podomatic.com/>

CS.KOMIKS.21. *Klubové stránky Rotary Club Brno City* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://rotary-brno-city.webnode.cz/projekty/>

Často kladené otázky. *Comic Con Prague* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.comiccon.cz/faq>

ČECHLOVSKÁ, Magdalena, 2020. Věděl, že umí. Před pěti lety zemřel mistr komiksů Kája Saudek, bylo by mu 85. *Aktuálně.cz* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/umeni/vedel-ze-umi-pred-peti-lety-zemrel-mistr-komiksu-kaja-saudek/r~b75064c8b6f011ea842f0cc47ab5f122/>

ČERNÝ, Dan, 2017. Čmáryník 33: Jak jsem dělal Sorrel a jiné časopisy. *Youtube* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: https://youtu.be/6ohPY_KGYzs

Česká akademie komiksu. *Muriel* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://muriel.cz/ceska-akademie-komiksu/>

Čtenář na Parconu. *Interkom* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1987/19870659.htm>

Dvojitý úspěch našich studentů v soutěži CS.KOMIKS.19. *Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně* [online]. 23. 1. 2020 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: https://fmk.utb.cz/aktuality-akce/dvojity-uspech-nasich-studentu-v-soutezi-cs-komiks-19/?fbclid=IwAR1wDYETJeueX65XhhtoS4U-D_Ev7IRBaJKntAOHALVc3a0AbOtvty3dWp8

Drawetc. [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://www.drawetc.com>

fan. *Merriam-Webster* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/fan>

Falešný Němeček?. *Knihovnička Čtyřlístek* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://chrz.wz.cz/?stranka=720>

FORET, Martin a Josef KŘENEK, 2002. Rozhovor s Janem Patrikem Krásným. *Komiks.cz* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komiks.cz/clanek.php?id=375>

Fórum: Fabula Rasa str. 1. *Comicsdb* [online]. Dostupné z: <https://comicsdb.cz/forum/10/fabula-rasa/1>

- Fórum: Fabula Rasa str. 2. *Comicsdb* [online]. Dostupné z: <https://comicsdb.cz/forum/10/fabula-rasa/2>
- HAUSNEROVÁ, Eva, 1990. UFOUNI VE SLANÉM POPÁTÉ. *Interkom* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1990/19900314.htm>
- HOKR, Boris, 2018. Toxická zábava toxických kamarádů. *H7O* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://www.h7o.cz/toxicka-zabava-toxicky-kamaradu/>
- HORGOS, Jan, 2009. Otaking po česku: Proměny conů. *Zápisník veterána* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 6. 5. 2015: <https://web.archive.org/web/20150406174443/http://hintzu.otaku.cz/otaku/otaking-po-cesku-cony>
- JIROUŠEK, Martin, 2018. Zájem o komiksy v Česku každým rokem roste, říká Roman Bee See Bílek. *Ostravan* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: https://www.ostravan.cz/49943/zajem-o-komiksy-v-cesku-kazdym-rokem-roste-rika-roman-bee-see-bilek/?fbclid=IwAR0NP757E6_-aKDwK7vQk1n00yIvfx5KRpTpz7ra7AXweuJOVIRluUwsTWU
- Kdo je kdo v české a slovenské SF: Vladimír Veverka PhDr. *Interkom* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/whosf/vevvla.htm>
- Komiksové bubliny. *Mixcloud* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.mixcloud.com/ondrakral52/>
- Komiksové bubliny 2.0. *Startovač* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.startovac.cz/projekty/komiksove-bubliny/>
- KOŘÍNEK, Pavel, 2020. Komiks pro děti a mládež po roce 2000 (druhý díl: 2010–2019). České literární centrum [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.czechlit.cz/cz/feature/komiks-pro-deti-a-mladez-po-roce-2000-druhy-dil-2010-2019/>
- KRAJČA, Karel, Roman BÍLEK a Pavel PRAVDA, 2017. Megarozhovor plný Crwe #1. *Vlčí bouda* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://vlcibouda.net/ruzne/megarozhovor-plny-crwe-1>
- KRÁL, Ondra, 2020. Superhrdinské novinky: Září a říjen 2020 - DC + Končíme. *Youtube* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://youtu.be/ILIVYQQFJ8k>
- KŘENEK, Josef, 2001. 1. komiksový festival v Jelení. *Komiks.cz* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komiks.cz/clanek.php?id=43>
- KŘENEK, Josef, 2005. Bedeman č. 8 aneb rozloučení. *Komiks.cz* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 30. 7. 2016: <https://web.archive.org/web/20160730011341/http://komiks.cz/clanek.php?id=906>

KŘENEK, Josef, 2007. Crwecon za 4 dny: každý tisící návštěvník dostane bagr zdarma, říká J. Pavlovský. *Komiks.cz* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komiks.cz/clanek.php?id=1320>

KŘENEK, Josef, 2008. Po uzávěrci aneb opravdu poslední článek. *Komiks.cz* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 30. 7. 2008: <https://web.archive.org/web/20080730042537/http://www.komiks.cz/clanek.php?id=1540>

KŘENEK, Josef a Vojtěch ČEPELÁK, 2001. Rozhovor s Petrem Litošem. *Komiks.cz* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komiks.cz/clanek.php?id=156>

Lennyho komiksové přednášky. *Facebook* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/Lennyho-komiksove-prednasky-1616160448679024/?rdr>

Lenny.rhodes. *Instagram* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/lenny.rhodes/?hl=cs>

MACA, Tomáš, 2017. Superhrdinům už odzvonilo. Pražský festival Frame láká na komiksy o vážných tématech. *Aktuálně.cz* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/superhrdinum-uz-odzvonilo-prazsky-festival-frame-laka-na-kom/r~e935d214be7f11e7811f002590604f2e/>

Marek Pokorný. *True Lovers* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://truelovers.cz/authors/marek-pokorny/>

Mds Comics Klub. *MdS Comics* [online]. 10. 4. 2008 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 17. 5. 2008: <https://web.archive.org/web/20080517163101/http://mdscomics.net/modules.php?name=News&file=article&sid=6>

MdS Comics Klub. *MdS Comics* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 28. 6. 2017: <https://web.archive.org/web/20170628130536/http://www.mdscomics.net/klub/>

MUKNER, Daniel, 2021. Dvě tváře jedné publikace: výborný komiks Tráva bohužel kalí pohled do nakladatelského zákulisí. *ČT Art* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/inside/dve-tvare-jedne-publikace-vyborny-komiks-trava-bohuzel-kali-pohled-do-nakladatelskeho-zakulisi-rb03Z>

Nakladatelství Crew. *EP!C TV* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://epic-tv.cz/cs/crew/>

Neco malo o klubu. *Manga.cz* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 25. 12. 2001: <https://web.archive.org/web/20011225152338/http://www.manga.cz/index.php3?druh=2>

Není mi to fuk – proto BUBLIFUK. *HitHit* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.hithit.com/cs/project/1918/neni-mi-to-fuk-proto-bublifuk>

Nejkrásnější české knihy. *České literární centrum* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.czechlit.cz/cz/hlavni-oceneni/nejkrasnejsi-ceske-knihy/>

Nová tvář nové klasiky! *Crew* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.crew.cz/nova-crew.php>

Obraz versus komiks. *Fresh Eye* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://fresh-eye.cz/program/obraz-versus-komiks/>

O festivalu. *Frame* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://framefestival.cz/o-festivalu/>

O festivalu. *KomiksFest!* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komiksfest.cz/o-festivalu/>

O Full Moonu. *Full Moone Zine* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.fullmoonzine.cz/stranka/ofullmoonu>

O nás. *Festival Fantazie* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.festivalfantazie.cz/o-festivalu/>

O nás. *Komiksodějky* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.ldcpraha.com/o-naacutes.html>

O nás. *Nerdi.cz* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: https://www.nerdi.cz/nas_pribeh/

O NČKR. *Památník národního písemnictví* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://pamatniknarodnihopisemnictvi.cz/o-nckr/>

O sdružení. *Seqence – Občanské sdružení na podporu komiksu* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 7. 11. 2016: <https://web.archive.org/web/20161107143847/http://seqence.cz/o-sdruzeni/>

O webu. *ComixZone* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 11. 11. 2012: <https://web.archive.org/web/20121111175141/http://www.comixzone.cz/web/?page=o-webu>

PETŘÍK, Jarda, 2018. Pavel Mandys o komiksu v ČR: Letos vyšly už 4 skvělé tituly, ceny Muriel by kvalitu měly odrážet líp. *Radio Wave* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/pavel-mandys-o-komiksu-v-cr-letos-vysly-uz-4-skvele-tituly-ceny-muriel-kvalitu-7563722?fbclid=IwAR1YhdUjANb23vaTUby9DsDa9iMEZI-fs2j5oW0k-sdEioE10ZAR4DHpla4>

- POLÁČKOVÁ, Barbora, 2014. Kdyby nebylo filmů, komiksy se u nás možná neprodávají. *Blog iDnes* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://stisk.blog.idnes.cz/blog.aspx?c=407572>
- POKORNÝ, Lukáš, 2020. Zavíračka ComixZone. Šéfredaktor se loučí. *ComixZone* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://www.comixzone.cz/view/2606-zaviracka-comixzone-sefredaktor-se-louci/#content>
- Posunutí uzávěrky komiksové soutěže. *Adra* [online]. 21. 10. 2016 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://adra.cz/jak-pomahame/vzdelavani/vzdelavani-v-cesku/aktualita/posunuti-uzaverky-komiksove-souteze/>
- Pozvánka: CRWECON 2006 (PR). *Fantasy Planet* [online]. 23. 5. 2006 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.fantasyplanet.cz/uncategorized/pozvanka-crwecon-2006-pr/>
- PRAVDA, Václav, 1997. Bohemiacon 1997. *Interkom* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1997/19971256.htm>
- PŘIBYL, Martin. Velká komiksová MOTanice 1. *Mot komiks* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 27. 8. 2003: <https://web.archive.org/web/20030827102943/http://www.motkomiks.cz/onas-i2.htm>
- PŘIBYL, Martin, 2006. MEJLEM+WEB: Komiksárium zahájilo provoz. *Neviditelný pes* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: https://neviditelnypes.lidovky.cz/scifi/mejlem-web-komiksarium-zahajilo-provoz.A060504_021256_p_scifi_hpe/
- PŘIBYL, Martin, 2007. Selhání jménem Comics: stručné dějiny. *Komiksárium* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komiksarium.kocogel.info/index.php/2007/07/selhani-jmenem-comics-strucne-dejiny/>
- PŘIBYL, Martin, 2016. KomiksFest umírá, zachránit ho může jen Koma. *Komiksárium* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komiksarium.kocogel.info/index.php/2016/04/komiksfest-umira-zachranit-ho-muze-jen-koma/>
- Připravované. *Studia komiksu* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://studia-komiksu.cz/publikace/pripavovane/>
- Přehled – nakladatelství. *Comicsdb.cz* [online] [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z archivu 27. 1. 2021: <https://web.archive.org/web/20210127071509/https://comicsdb.cz/prehled-nakladatelstvi/2>
- Rozhovor s Radkem komiksákem. *Komyxi* [online]. 18. 4. 2016 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komyxi.blogspot.com/2016/04/rozhovor-radek-komiksak.html>

RŮŽIČKA, Lukáš, 2004. Crew2 1-4 aneb jak to (zase) začalo!. *Fantasy Planet* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.fantasyplanet.cz/komiks/komixove-recenze/crew-sup-2-sup-1-4-aneb-jak-to-zase-zacalo/>

RŮŽIČKA, Lukáš, 2010a. Muriel za Muriel získal Saudek. Uspěl také Čech, Šlajch či Plachý. *Komiksárium* [online]. [cit. 10. 4. 2022a]. Dostupné z: <http://komiksarium.kocogel.info/index.php/2010/11/muriel-za-muriel-ziskal-saudek-uspel-take-cech-sljach-ci-plachy/>

RŮŽIČKA, Lukáš, 2010b. Mapa Prahy má další komiksový bod. *Komiksárium* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komiksarium.kocogel.info/index.php/2010/05/mapa-prahy-ma-dalsi-komiksovy-bod/>

RŮŽIČKA, Lukáš, 2012a. Po cenách českých čtenářů se nejvíc natahuje Daredevil. *Komiksárium* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komiksarium.kocogel.info/index.php/2012/05/po-cenach-ceskych-ctenaru-se-nejvic-natahuje-daredevil/>

RŮŽIČKA, Lukáš, 2012b. Vítej, Jossi, i když tě sem dotáhli nájezdníci z Itálie. *Komiksárium* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komiksarium.kocogel.info/index.php/2012/09/vitej-jossi-i-kdyz-te-sem-dotahli-najezdnici-z-italie/>

RŮŽIČKA, Lukáš, 2014a. Po Crweconu Čtenáři vzývají Borgie a Kopla. *Komiksárium* [online]. 9. 5. 2014 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komiksarium.kocogel.info/index.php/2014/06/po-crweconu-ctenari-vzyvaji-borgie/>

RŮŽIČKA, Lukáš, 2014b. Nejvíce nominací na Muriel mají Gottwald a Candide. *Komiksárium* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://komiksarium.kocogel.info/index.php/2014/10/nejvic-nominaci-na-muriel-maji-gottwald-a-candide/>

SAMEC, Matěj, 2017. Komiks jako primárně dětský žánr? České specifikum, říká „komiksolog“ Pavel Kořínek. *Radio Wave* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/komiks-jako-primarne-detsky-zanr-ceske-specifikum-rika-komiksolog-pavel-korinek-6487613>

Soutěže. *Interkom* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1985/19850464.htm#2>

STEJSKAL, Tomáš, 2018. Rozhovor: Naše mise zní „komiks do každé rodiny“, říkají šéfové nakladatelství Crew. *Aktuálně.cz* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/literatura/litos-pavlovsky-nakladatelstvi-crew-komiks-rozhovor-crwecon/r~6c4046bc6b2311e8ad4a0cc47ab5f122/>

- STROUHAL, Jan, 2017. Nový byznys Krále Jiřího. Jak český youtuber úspěšně vykročil do offlinu. *Forbes* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://forbes.cz/jirka-kral-v-offlinu/>
- SUPERUSER, 2021. Historie fandomu v datech – 90.léta. *ČS Fandom* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.fandom.cz/index.php/11-historie/historie-fandomu-v-datech/131-historie-fandomu-v-datech-90-leta>
- ŠTEFKO, Martin, 2014. #635: Bunkr 1 – 60 %. *Comics Blog* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://www.comics-blog.cz/2014/05/635-bunkr-1-60.html>
- ŠTEFKO, Martin, 2016. #1087: Kobuta a její fanziny, aneb co jsem získal na Crweconu 2015. *Comics Blog* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://www.comics-blog.cz/2016/01/1087-kobuta-jeji-fanziny-aneb-co-jsem.html>
- ŠTEFKO, Martin, 2019. #2001: Několik drobných změn na Comics Blogu. *Comics Blog* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://www.comics-blog.cz/2019/06/2001-nekolik-drobnych-zmen-na-comics.html>
- ŠTĚDRONSKÝ, Roman. Crew a jeho krev. *Interkom* [online]. 1997 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1997/19970512.htm>
- STRNAD, Radek, 2016. Festivalu ilustrace a komiksu patří do neděle Hraničář. *Ústecký deník* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: https://ustecky.denik.cz/kultura_region/festivalu-ilustrace-a-komiksu-patri-do-nedele-hranicar-20161127.html
- TESAŘ, Antonín, 2014. *A2larm* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://a2larm.cz/2014/06/zkostnatelost-komiksu-v-cechach/>
- Vaňkovka komiks* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://www.vankovkacomiks.cz/cz>
- VELICHOVÁ, Anna, 1995. Kája Saudek nejen dětem aneb Dva rozhovory. *Interkom* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1995/19951009.htm>
- Vykoumej komiks. *DDM Praha 2* [online]. 8. 4. 2022 [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.ddm-ph2.cz/souteze/291-vykoumej-komiks>
- Výtvarná dílna Vinohrady, DDM Praha 2. Facebook [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/VDVddmPraha2/photos/?ref&tab=album>
- Web. Redakce. *ComixZone* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://www.comixzone.cz/web/?page=redakce>
- ZACHOVAL, David, 2020. ČR comics 1989 - 2019. *Comicsdb* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://comicsdb.cz/clanek/420/cr-comics-1989-2019>

ZACHOVAL, David, 2021. ČR comics 2020 (a 20 let předtím) *Comicsdb* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://comicsdb.cz/clanek/440/cr-comics-2020-a-20-let-predtim>

Zanir. *Comicsdb* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <https://comicsdb.cz/nakladatelstvi/372/zanir/prehled/-2>

Zlatá stuha. *Zlatá stuha* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://www.zlatastuha.cz/o-soutezi>

ŽOUREK, Martin, 1996. Česká cesta. *Interkom* [online]. [cit. 10. 4. 2022]. Dostupné z: <http://interkom.vecnost.cz/1996/19961255.htm>

Přílohy

Rozhovor č. 1: Albatros

Albatros má za sebou dlouhou historii vydávání komiksů, která sahá až do předrevolučních dob. Jak se podle Vás za posledních deset let, během kterých na něj vstoupilo několik nových nakladatelství, změnil tuzemský komiksový trh a přijetí komiksu mezi čtenáři? Pozorovali jste v nějakém konkrétním období výraznější proměnu?

Proměna v ochotě čtenářů zaplatit za komiks vyšší cenu.

Malý zájem internetové generace o starší klasické komiksy, především francouzského typu.

Rozvoj domácí scény v posledních pěti letech.

Albatros v Čechách vydává množství sérií, která jsou v Evropě synonymem komiksu (Tintin, Šmoulové), v posledních letech se dostává také na souborná vydání domácích klasik (Olda a Polda, Detektiv Štika). Podstatně méně se ale objevují úplné novinky (ať už zahraniční, nebo domácí) a současní čeští komiksoví tvůrci. Snaží se Albatros oslovovat tuzemské tvůrce? Snažíte se hledat mladé talenty domácí komiksové scény, případně měli byste zájem, aby pro Vás vznikala nějaká domácí komiksová série?

Hledáme nové tvůrce komiksu, ale pro tip dětského komiksu, který chceme vydávat, jsme zatím nenašli vhodné scenáristy. Kreslíři jsou, ale jsou v současnosti tak zavaleni prací, že je obtížné s nimi najít volný termín pro spolupráci.

Většina vaší produkce pochází z frankofonního, případně domácího trhu. O jiné „exotičtější“ komiksové tituly/trendy (např. v posledním desetiletí sílící poptávka západu po japonské manze) prozatím zájem nemáte?

Japonské manze se začíná věnovat Egmont, komiksy z nefrankofonní oblasti vydává v malé míře COOBOO a Fragment

Co je kritériem pro vydání tuzemského komiksu? Hraje roli i to, zda je komiks přístupný i nekomiksovému čtenáři?

Pro Albatros ano.

Jak byste řekli, že se momentálně profiluje vaše komiksová sekce?

Soustředíme se především na české komiksy. Zahraniční komiksy čas od času vydáváme v Egmontu a COOBOO.

Je potřeba s komiksovými čtenáři pracovat jiným způsobem, než s vašimi běžnými čtenáři? (např. co se týče reklam, online komunikace, představování publikací atd.)

Určitě, v tomto ohledu mají výhodu specializovaná nakladatelství.

Vnímáte tuzemská čistě komiksová nakladatelství (Crew, Comics Centrum atd.) jako konkurenci, nebo si myslíte, že jejich produkce míří na jinou cílovou skupinu?

Míří na jinou cílovou skupinu.

Hodláte dál nějak výrazněji měnit/rozvíjet svůj komiksový segment, nebo pro potřeby nakladatelství stačí současný stav/tempo produkce?

Záleží na dalším rozvoji trhu a zájmu čtenářů. Dle našeho průzkumu zájem o komiks spíše upadá.

Vzhledem k tomu, že Albatros Media a.s. v posledním desetiletí vzal pod svá křídla množství jiných nakladatelských subjektů, nejeví se jako reálná možnost, že by mohlo pod Albatrosem vzniknout nové, čistě komiksové nakladatelství?

V dětských redakcích zatím nic takového neplánujeme, komiksy budou nadále vycházet pod jednotlivými značkami.

Rozhovor č. 2: Argo

Do roku 2017 se komiksy od Arga objevovaly spíše sporadicky (byť šlo mnohdy o velmi významné tituly). Od roku 2017 ale vydáváte každoročně desítky komiksů a momentálně patříte mezi deset nejaktivnějších nakladatelů komiksu u nás. Co změnilo Váš přístup? (došlo k personálním změnám, někdo zaznamenal změnu/potenciál na trhu, atp.)

V tom roce odešla z distribuce Kosmas Kniha Zlín, kterou koupili Albatros Media. Vyvstal tak požadavek na větší množství titulů. Když jsem tehdy řekl: Ještě pořád mám ty komiksy, dostalo se mi sluchu.

Za dobu, co se intenzivněji věnujete komiksu (od roku 2017), jak se podle vás změnil tuzemský komiksový trh a přijetí komiksu mezi čtenáři? Pozorovali jste v nějakém konkrétním období výraznější proměnu?

Český trh komiksový trh je značně zaostalý za zbytkem světa, za což může čtyřicetiletá propast, kterou nám tu zanechali komunisté, pro něž šlo o úpadkový žánr. Co se vkusu týče, jsme cca 20 let za Francií a 10 let za Polskem. Vydát komiks, který se trefí do vkusu značně rigidní fanouškovské obce, je poměrně složité. Argo proto míří dost často mimo zavedené komiksové jádro a snaží se přesvědčit naše běžné čtenářstvo, že komiks není sprosté slovo. Se střídavými úspěchy.

Jak byste řekli, že se momentálně profiluje vaše komiksová sekce? Snažíte se oslovovat konkrétní čtenářské skupiny? Nebo je podle vás tuzemské komiksové publikum tak malé, že stále máte možnost zasáhnout některými tituly všechny čtenáře?

Bezpředmětná otázka. Víme, že funguje Lady Mechanika a nejvíc se prodává Stopa legionáře a Anthropoid. Edukativní a historické komiksy nejspíš nějaké cesta jsou, ale není to úplně naše svobodná volba – spíš pověstná neviditelná ruka trhu.

Vnímáte tuzemská čistě komiksová nakladatelství (Crew, Comics Centrum atd.) jako konkurenci, nebo si myslíte, že jejich produkce míří na jinou cílovou skupinu?

Český trh je tak malý, že pokud se chtějí nakladatelé domluvit, domluví se. Někteří se domluvit nechtějí, ale těch je minimum. Hrdlit se o tituly nemá cenu. Stejně nestihneme vydat všechno, co by za to stálo, ani kdybychom se všichni spojili.

Řekli byste, že je potřeba s komiksovými čtenáři pracovat jiným způsobem, než s vašimi běžnými čtenáři? Např. co se týče reklam, online komunikace, představování publikací atd.

Určitě.

Vyšlo u vás i množství tuzemského komiksu (např. RUR, Divočina, Ještě jsme ve válce, Zátpek, Stopa legionáře nebo Milada Horáková), podstatnou část z nich

tvoří komiksy historické. Oslovujete sami autory, aby pro vás komiksy tvořili? Snažíte se hledat mladé talenty domácí komiksové scény?

Máme otevřené dveře pro každého, kdo je schopný za současných podmínek nakreslit sto stránkový komiks podle dodaného scénáře. Podmínky nejsou růžové, jsme malý trh. Ale komiksový kreslíř těžkej chleba má, a to i ve Francii.

Paseka ve svém edičním plánu oznámila, že plánuje vydávat komiksovou sérii Prašina inspirovanou oblíbenými knihami. Měli byste zájem/snahu pokusit se přijít s vlastní komiksovou sérií? Mají podle Vás české komiksové série na domácím trhu potenciál?

Nemá.

Většinu vaší produkce tvoří evropský komiks – blízkovýchodní nebo třeba asijský komiks zatím mezi Argomiksem nevidíme?

Není tu nikdo, kdo by se v něm vyznal a orientoval, nebo ho dokonce měl rád. Takže prozatím určitě ne.

Hodláte i dál rozvíjet svůj komiksový segment, nebo pro potřeby nakladatelství stačí současný stav/tempo produkce?

Děláme, nač nám síly stačí. V česku není dost lidí, co by byli s to komiks připravit do tisku, aby měl zároveň nakladatel jistotu, že výsledek bude bez problémů. Tady jsme za světem také značně pozadu.

Rozhovor č. 3: Egmont

Egmont má za sebou bohatou historii vydávání komiksů, především komiksových časopisů. Jak se podle Vás za posledních deset let, během kterých na něj vstoupilo několik nových nakladatelství, změnil tuzemský komiksový trh a přijetí komiksu mezi čtenáři? Pozorovali jste v nějakém konkrétním období výraznější proměnu?

V roce 2016 získal knižní část Egmontu prostřednictvím akvizice Albatros. Já patřím do knižní části a vy se ptáte spíše na časopiseckou produkci, která zůstala původnímu nadnárodnímu Egmontu. Časopisecká část je od roku 2016 kompletně řízena přímo Egmontem Polska. Jelikož jsem se dříve zabýval i prodejem časopisů a s bývalými kolegy jsem ve styku, pokusím se Vám odpovědět, doufám, že správně.

Podle mých informací k žádné výrazné změně nedochází, spíše k pozvolnému snižování tištěného nákladu a prodeji, což tlačí na zvyšování výrobních cen a následně nutí vydavatele zvyšovat prodejní ceny. To vede pochopitelně k dalšímu postupnému poklesu prodeje. Tento pozvolný vývoj není nový, trvá prakticky už od první krize roku 1997.

Ani přijetí komiksu mezi čtenáři se bohužel nemění, stále je považován za čtivo pro děti. Proto změny na trhu komiksových časopisů diktuje hlavně lídr trhu Egmont, který vydává výhradně dětské tituly.

Pokud jde o trh knižních komiksových titulů, tam je situace samozřejmě jiná a odpovídám Vám na ni v dalších otázkách.

Mezi lety 2016–2018 skončila spousta známých komiksových časopisů (Kačer Donald, Tom a Jerry, Star Wars). Budete se pokoušet je „nahradit“ jinými (třeba domácími) sériemi, nebo skončily proto, že tu pro komiksové časopisy „není místo“? Je vůbec šance vydávat zde nepřekladový komiksový časopis? (Čtyřlístek dlouhodobě zůstává osamocený)

Časopisecká část je od roku 2016 kompletně řízena přímo Egmontem Polska, který rozhoduje o tom, jaké tituly se budou vydávat, a dělá to striktně podle ekonomických měřítek. Výše zmíněné tituly skončily, protože začaly být prodělečné.

Podle mého názoru nemají domácí komiksové série na našem trhu proti zahraniční konkurenci šanci. Jediné domácí komiksové periodikum, které obstálo, je Čtyřlístek, pro něj však do budoucna vidím hrozbu v tom, že stojí a padá s výjimečnou osobností Jaroslava Němečka.

Jak byste řekli, že se momentálně profiluje vaše komiksová sekce? Snažíte se oslovovat konkrétní čtenářské skupiny? Nebo je podle vás tuzemské komiksové publikum tak malé, že stále máte možnost zasáhnout některými tituly všechny čtenáře?

Chceme se soustředit na tituly, které se vztahují k nějakým licencím, jako je Star Wars, Marvel, Jak vycvičit draky, Kačer Donald, zde jsme velice úspěšní jak v prodejnosti, tak v profitabilitě. Dále Egmont tradičně vydává Asterixe a rádi bychom rozvíjeli japonskou mangu. V komiksech pro dospělejší čtenáře, ať už francouzských, nebo amerických, se nám nedaří dobře, pokud jsme nějaký vydali, byl neúspěšný.

Mezi novinky, které přišly se změnou vlastníka nakladatelství, patří i vydání mangy to bylo tvé jméno. Plánujete se i nadále věnovat japonské (případně jiné neevropské) produkci?

Ano, třídílná manga To bylo tvé jméno sklidila u čtenářů velký úspěch a byla úspěšná i komerčně. Manze se proto hodláme dále věnovat, zejména dívčí manze pro věk 12-18 let.

Další novinkou je vydání českého alba Slavika od dua Šinkovský-Ticho. Je tohle směr, kterým by se Egmont chtěl dále vydat? Oslovujete sami domácí autory, aby pro vás komiksy tvořili? Snažíte se hledat mladé talenty domácí komiksové scény?

Na tomto titulu jsme si chtěli vyzkoušet, jak by nám fungovalo, kdybychom oslovili domácí autory a vytvořili vlastní komiks. Bohužel to nevyšlo, ten komiks nesplnil naše očekávání ohledně úspěšnosti u českých čtenářů.

Vnímáte tuzemská čistě komiksová nakladatelství (Crew, Comics Centrum atd.) jako konkurenci, nebo si myslíte, že jejich produkce míří na jinou cílovou skupinu?

Ještě bych ke komiksovým nakladatelům přidal BB Art. Jako konkurenci je vnímáme, protože někdy usilujeme o stejný zahraniční titul, většinou takový, který se vztahuje k nějaké licenci. Stává se to ale spíš výjimečně.

Hodláte i dál rozvíjet svůj komiksový segment, nebo pro potřeby nakladatelství stačí současný stav produkce?

Komiksový segment z hlediska profitability značky nemá příliš velký význam, takže nám stačí současný stav produkce.

Rozhovor č. 4: Fragment

Fragment vydávali komiksy i předtím, pravidelněji se však komiksy z Vašeho nakladatelství začínají objevovat až kolem roku 2012. Co bylo prvotním impulsem k jejich vydávání? (např. došlo k personálním změnám, nebo někdo zaznamenal změnu/potenciál na trhu, atp.?)

Rozšíření edičního plánu o nové žánry a segmenty.

Jak byste řekli, že se momentálně profiluje vaše komiksová edice/komiksové oddělení? Snažíte se oslovovat konkrétní čtenářské skupiny? Nebo je podle vás tuzemské komiksové publikum tak malé, že stále máte možnost zasáhnout některými tituly všechny čtenáře?

Zaměřujeme se na middle grade čtenáře.

Dříve u Vás publikoval Petr Kopl, v pozdějších letech jsme mohli vidět komiksy i od jiných domácích tvůrců. Oslovujete sami autory, aby pro vás komiksy tvořili? Snažíte se hledat mladé talenty domácí komiksové scény?

V současné době se žádným tuzemským autorem nespolupracujeme. Nacházení talentů je velmi složité.

Zatímco dříve Fragment vydával hlavně samostatné, uzavřené knihy, během posledních tří let se ve Vaší produkci objevily série Lapka, později pak Byl jednou jeden život. Jsou tedy pro Vás do budoucna komiksové série tou správnou cestou?

Ukáže až budoucnost. Vždy záleží na zájmu čtenářů. Zmiňované série byly u našich čtenářů úspěšné, naopak série Jasmína lovkyně záhad – Deník I. Zkamenělá zoo skončila bohužel prvním dílem.

Řekli byste, že je potřeba s komiksovými čtenáři pracovat jiným způsobem, než s vašimi běžnými čtenáři? Např. co se týče reklam, online komunikace, představování publikací atd.

Neřekl bych. Vždy záleží na marketingové podpoře. Zmiňované série si našly své čtenáře i bez marketingové podpory, ostatní se bohužel ke čtenářům nedostaly.

Plánujete do budoucna více rozvíjet svůj komiksový segment, nebo jste prozatím spokojeni se současným stavem vaší produkce?

Větší rozvoj daného segmentu prozatím neplánujeme.

Rozhovor č. 5: Paseka

Přestože Paseka občas komiksy vydávala i předtím, prvním výraznějším komiksem, který na Paseka ne domácí komiksové scéně upozornil, byl v roce 2015 Úsměv. Od roku 2016 už Paseka vždy vydala alespoň pět komiksů ročně. Co se v letech 2015/2016 změnilo? Jak došlo k rozhodnutí se komiksu věnovat? (došlo např. k personálním změnám, někdo zaznamenal změnu/potenciál na trhu, atp.?)

Bylo to vhodné načasování více věcí najednou. Můj příchod do Paseky, náklonnost šéfredaktora ke komiksu a chuť dát šanci něčemu novému. Vhodně se to sešlo se vznikem oblasti komiksů pro děti a mládež ve světě, respektive s marketingovým uchopením té oblasti po úspěchu komiksů jako Úsměv. Pro všeobecné nakladatele se z toho stal trend, my měli štěstí v tom, že jsme byli "zevnitř", nový nástup komiksu a jeho proměny jsme sledovali dlouho z různých jiných pozic, v médiích nebo v rámci fanouškovských aktivit.

Za dobu, co se intenzivněji věnujete komiksu (od roku 2016), jak se podle vás změnil tuzemský komiksový trh a přijetí komiksu mezi čtenáři? Pozorovali jste v nějakém konkrétním období výraznější proměnu?

Nejvíce se změnilo to, že komiksů vychází na tak malý trh opravdu hodně. Komiks už je zcela běžná součást nabídky knihkupectví a změnilo se i to, kdo si je kupuje. Už to zdaleka nejsou jen lidé, kteří sledují komiks jako oblast. Myslím, že i média jsou přehlacená komiksem, z komiksu už nejde tak lehce udělat událost.

Jak byste řekli, že se momentálně profiluje vaše komiksová edice/komiksové oddělení? Snažíte se oslovovat konkrétní čtenářské skupiny? Nebo je podle vás tuzemské komiksové publikum tak malé, že stále máte možnost zasáhnout některými tituly všechny čtenáře?

Ono i to "komiksové publikum" je roztržštěné jako v jiných oblastech, takže si nemyslím, že bychom našimi tituly oslovovali nějakou velkou "komiksovou komunitu" obecně. To jádro - dejme tomu, že tak nazývám aktivní lidi na Facebooku nebo na ComicsDB - hledá něco jiného než nabízí naše tituly. Je pro nás důležité neustále komunikovat s novými čtenáři, s nastupující generací, objevovat komiks pro nováčky.

Vnímáte tuzemská čistě komiksová nakladatelství (Crew, Comics Centrum atd.) jako konkurenci, nebo si myslíte, že jejich produkce míří na jinou cílovou skupinu?

Rozhodně si někdy konkurujeme. Zmiňovaná Crew v posledních letech rozšířila nabídku o young adult a dětské komiksy, což zase vychází i z nakladatelské politiky jejich zahraničních partnerů, jako je DC Comics. Ale snažíme se to brát zdravě - Crew tu komiksu otevřela spoustu dveří i pro nás, a díky tomu, jak jsme občerstvili trh my, zase Crew mohla rozšířit svou nabídku. Jejich čtenáři koupí naše komiksy dětem a my vychováváme budoucí čtenáře i pro ně.

Řekli byste, že je potřeba s komiksovými čtenáři pracovat jiným způsobem, než s vašimi běžnými čtenáři? (např. co se týče reklam, online komunikace, představování publikací atd.)

Snažíme se fanouškovství a vášně pro komiks cítit tím způsobem, že vydáváme tituly na špičkové technické úrovni a bereme tu formu vážně od letteringu po výběr materiálů na potahu. I když jde třeba o tituly, se kterými si zájem komiksového jádra nespojujeme. Jinak mám pocit, že pokud opravdu mluvíme o nějaké velmi úzké, zapálené části publika, tak je dobré v komunikaci zdůraznit technické náležitosti knih. Češi mají rádi hezké, kvalitně vyrobené knihy, a u těchto čtenářů to platí dvojnásob.

Několik domácích komiksů už u vás vyšlo (Jelita, Bez vlasů, Zatím dobrý), zůstávají ale v menšině. Oslovujete sami autory, aby pro vás komiksy tvořili? Snažíte se hledat mladé talenty domácí komiksové scény? Máte zájem na tom, aby Vaše nakladatelství bylo vnímáno jako jedno z těch, které dávají příležitosti tuzemským tvůrcům?

Zrovna letos vyšla Naprostá šílenost, Smrkovec, B jako běžec... Z toho vyplývá, že českému komiksu dáváme šanci velmi rádi, zároveň nás ale baví tituly, které nemusí působit česky. Chtěli bychom objevovat nové hlasy, jít trochu jinou cestou, než se vydávají tuzemské nonfiction komiksy apod.

V edičním plánu jste oznámili komiksovou sérii na motivy populární Prašiny, plánujete do budoucna i další (dobrodružné) komiksové série? Máte pocit, že na zdejším trhu chybí pravidelněji se vracející domácí komiksové značky (jako to zná např. francouzský trh) nebo komiksové časopisy (které např. dříve vydával Egmont)?

Nebrali jsme to tak, že tu něco chybí. Jde konkrétně o Prašinu. Je to vizuálně přitažlivý svět, je to dobře vymyšlený fikční vesmír se svými zákonitostmi, hodí se k němu forma seriálu a ilustrátor knih je jeden z nejnadanějších zdejších kreslířů. Tenhle finančně a logisticky velmi složitý experiment si můžeme dovolit jen díky obrovskému úspěchu knižní Prašiny, je zde předpoklad, že nezanedbatelná část fanoušků dá šanci i komiksu. Čili úvaha nespočívá v tom, že si lidi přečtou komiksový časopis, ale že si přečtou Prašinu i v jiné formě. Když to potěší komiksové fanoušky, kteří díky té formě naopak dají šanci Prašině, bude to příjemný bonus a budu o to šťastnější.

Většinu vaší produkce tvoří anglofonní komiks. Evropský, nebo exotičtější (blízkovýchodní, japonský, ruský atd.) komiks vás zatím neláká?

Láká nás obecně kvalitní komiks, země původu nerozhoduje. Roli může hrát dostupnost práv nebo přílišná podobnost s nabídkou jiných nakladatelů. Evropský komiks vydáváme, v našem portfoliu najdete komiks finský, švédský nebo francouzský. Rádi v budoucnu zase něčím překvapíme.

Hodláte i dál rozvíjet svůj komiksový segment, nebo pro potřeby nakladatelství stačí současný stav/tempo produkce?

Zmiňovaná seriálová Prašina je pro nás obrovský krok jinam a právě tenhle projekt vnímáme jako posun a rozvíjení nabídky. Tak malé nakladatelství, jako je Paseka, dost vytíží. Přesto bych rád navrch zachoval stávající tempo ve vydávání komiksových knih.