

Univerzita Hradec Králové  
Pedagogická fakulta  
Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

**Komiks – Strip - Experiment**

Bakalářská práce

Autor: Martina Wittlerová, DiS.  
Studijní program: B 7507 Specializace v pedagogice  
Studijní obor: Grafická tvorba – multimédia  
Vedoucí práce: MgA. Petr Hůza  
Oponent práce: Mgr. et Mgr. Klára Zářecká, Ph.D.



## Zadání bakalářské práce

**Autor:** Martina Wittlerová

**Studium:** P17P0545

**Studijní program:** B7507 Specializace v pedagogice

**Studijní obor:** Grafická tvorba - multimédia

**Název bakalářské práce:** **Komiks - Strip - Experiment**

**Název bakalářské práce AJ:** Comics - Stripe - Experiment

### Cíl, metody, literatura, předpoklady:

Bakalářská práce je zaměřena na komiksovou tvorbu. Teoretická část pojednává o stručné historii komiksu, představuje toto médium, zmiňuje světové i české autory, a podává tak východisko pro tvorbu vlastního komiksu. Praktickou část tvoří samotný komiks. Součástí je propagace. Práce si klade za cíl převyprávět daný příběh netradiční formou.

KRUMML, Milan. *Comics: stručné dějiny*. 1. české vyd. Praha: Martin Trojan ? 3-JAN, 2007. 318 s. ISBN 80-86839-12-5.

MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: Od roku 1968 do současnosti*. Vydání první. Praha: Universum, 2015. ISBN 978-80-242-4856-1.

KOŘÍNEK, Pavel a Tomáš PROKŮPEK. *Signály z neznáma: Český komiks 1922-2012*. Řevnice: Arbor Vitae, 2012. ISBN 978-80-7467-012-1.

DIESING, Helena. *Český komiks 01. polovina 20. století*. Praha: Verzone, 2011, 359 s. ISBN 978-80-904546-8-2.

SAUDEK, Karel a Helena DIESING. *Kája Saudek. V Řevnicích*: Arbor vitae, 2013, 527 s. ISBN 978-80-7467-046-6.

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

GROESTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. 220 s. ISBN 80-7294-141-0.

**Garantující pracoviště:** Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby,  
Pedagogická fakulta

**Vedoucí práce:** MgA. Petr Hůza

**Oponent:** Mgr. et Mgr. Klára Zářecká, Ph.D.

**Datum zadání závěrečné práce:** 24.10.2019

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala pod vedením vedoucího bakalářské práce samostatně a uvedla jsem všechny použité prameny a literaturu.

V Hradci Králové dne:

## **Poděkování**

Děkuji svému vedoucímu bakalářské práce panu MgA. Petrovi Hůzovi za jeho odborné rady a čas, který mi při zpracování této práce věnoval. Stejně tak děkuji mé oponentce paní Mgr. et Mgr. Kláře Zářecké, Ph. D. za její cenné připomínky.

## **Anotace**

WITTLEROVÁ, Martina. *Komiks – strip – experiment*. Hradec Králové: Pedagogická fakulta Univerzity Hradec Králové, 2020. 66 s. Bakalářská práce.

Tato bakalářská práce se zabývá tvorbou komiksu. Teoretická část je zaměřena na stručný historický vývoj komiksu, jeho stavbu, charakteristické prvky a představuje některé komiksové autory a komiksy. Praktickou část tvoří autorský komiks od vymýšlení příběhu, přes proces tvorby komiksu, až po jeho výslednou formu. Pozornost je podrobněji věnována možnostem vedení čtenáře při čtení komiksu. Práce obsahuje také poučení a návrh propagace.

Klíčová slova: komiks, viněta, narace, kresebný styl

## **Annotation**

WITTLEROVÁ, Martina. *Comic – Strip – Experiment*. Hradec Králové: Faculty of Education, University of Hradec Králové, 2020. 66 s. Bachelor Degree Thesis.

This bachelor thesis is focused on comics. Theoretical part contains historical development of comics, the system of comics, characteristic elements and introduces some comic book authors and comics. Practical part addresses to author's comics from the creation of the story, through the process of creating the comics to its final form. The attention is paid to the possibilities of guiding the reader in reading comics. The thesis also contains lessons and proposal of promotion.

Keywords: comics, vignette, narration, drawing style

## Obsah

Úvod .....	8
1 Stručná historie komiksu.....	9
2 Definice komiksu .....	16
3 Stavba komiksu .....	19
4 Formy komiksu .....	23
5 Časovost v komiksu .....	25
6 Narace.....	27
7 Kresebný styl.....	28
8 Výběr autorů.....	29
9 Komiks – inspirace.....	35
10 Autorský komiks.....	38
Závěr .....	50
Seznam použité literatury a elektronických zdrojů .....	51
Seznam obrázků a jejich zdroje .....	53
Seznam příloh.....	57

## Úvod

Komiks je nelehce definovatelné médium, autor jej může uchopit po svém a umožňuje mu určitou volnost při tvorbě. Tento fakt mne lákal natolik, že jsem se rozhodla zvolit si komiks jako téma své bakalářské práce. Zároveň jsem komiks nikdy nevytvářela, tudíž jsem chtěla získat novou zkušenost. Dala jsem si za cíl přiblížit čtenáři toto médium a vytvořit komiks, který by byl v určitém směru neotřelý a experimentální.

Co se týče obsahu bakalářské práce, nejprve se pokusím stručně shrnout v několika bodech historii tohoto média a najít jeho definici. Poté se zaměřím na stavbu komiksu, kde bych ráda zmínila několik, dle mého názoru, důležitých prvků, které se většinou v komiksech vyskytují. Dále bych se ráda vyjádřila k několika tématům souvisejících s komiksem, jako je časovost či narativní obsah. Tato témata záměrně vyberu v souvislosti s plánovaným autorským komiksem. Zmíním několik mně blízkých autorů a inspiračních komiksů.

Poslední část práce se bude týkat praktického výstupu bakalářské práce. Vyjádřím se k příběhu komiksu, jeho vymýšlení, procesu tvorby, formě komiksu či způsobu kresby. Na závěr zhodnotím, zda vytvořený komiks splnil má očekávání a jak byl čtenáři přijat.



# 1 Stručná historie komiksu

Ačkoli jasně daný počátek komiksu není znám a autoři v této otázce nejsou zajedno, lze alespoň v několika odstavcích velmi stručně shrnout vývoj tohoto média. Milan Kruml se zmiňuje již o obrazových příbězích na stěnách paleolitických jeskyní v Altamire nebo Lascaux. Následují nástěnné malby v egyptských hrobkách, řecké obrazy či reliéfy na japonských sloupech. Roku 113 našeho letopočtu je v Římě postaven Trajánův sloup, kde jsou zobrazeny výjevy z vítězných bojů císaře Trajána. O těchto dílech v souvislosti s historií komiksu lze hovořit, avšak velký posun se odehrál až o několik století později, konkrétně roku 1066, kdy došlo k dobytí Anglie Normany pod vedením Viléma Dobyvatele. Dílu, které díky této události vzniklo, se říká tapisérie z Bayeux, měří téměř sedmdesát metrů a zachycuje 58 obrazů. Dalším významným dílem je Jenský kodex z roku 1490. Zde můžeme nalézt prvky satiry a ironie, dokonce se zde nachází pásy s dialogy jakožto zárodky pozdějších komiksových bublin. Snaha vyprávět příběhy pomocí obrazů byla velká již od počátku věků především pro svou srozumitelnost a atraktivitu.<sup>1</sup> Johannes Gutenberg a jeho vynález knihtisku v polovině patnáctého století znamenal velký zlom v masové produkci tiskovin. Podle webového portálu *Katolický týdeník* patří mezi nejpoblárnější středověké komiksy *Utrpení svatého Erasma* z roku 1460.<sup>2</sup>

## Karikatura

Velice významnou postavou v dějinách komiksu, jak uvádí Kruml, je William Hogarth, tvůrce anglických karikatur. Vytvářel satirické obrázkové příběhy, mezi nimiž se staly nejslavnější *A Harlot's Progress* (*Život poběhlice*) a *A Raker's Progress* (*Život zhýralce*). Je zajímavostí, že kopírování právě Hogarthových děl dalo vzniknout opatření na ochranu autorských práv *Engraver's Copyright Act*. Angličan Thomas Rowlandson je autorem prvního seriálového hrdiny. Příběhy jeho Dr. Syntaxe vyšly ve třech knihách. Používal pásy, do nichž vpsával projevy postav. James Gillray také

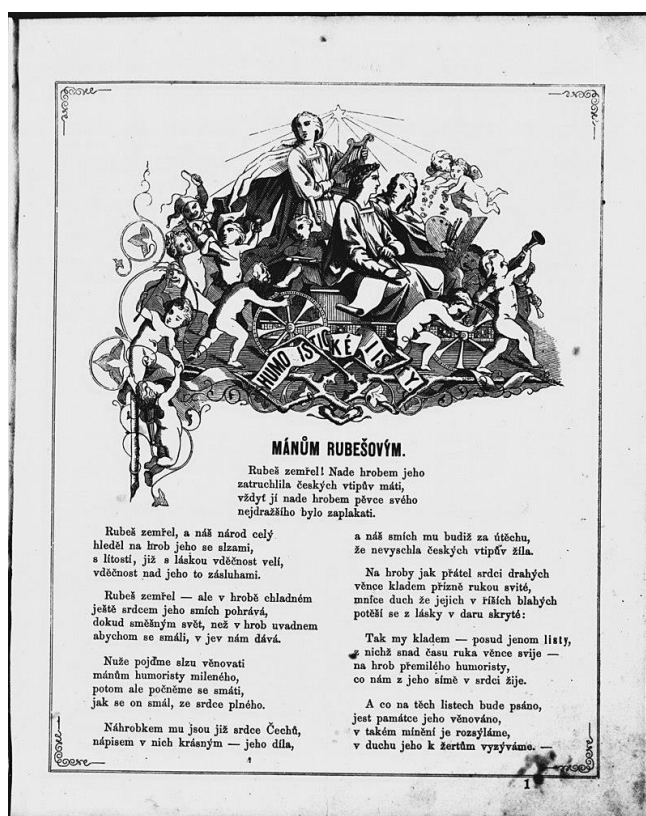
---

<sup>1</sup> KRUML, Milan a Bryan TALBOT. *Comics: stručné dějiny*. Praha: M. Trojan, 2007, 318 s. ISBN 80-86839-12-5. S. 13-14

<sup>2</sup> PALÁN, Aleš. Komiks: dlouhá cesta k porozumění. In: *Katolický týdeník* [online]. 6.4.2011 [cit. 22.1.2020]. Dostupné z: <http://www.katyd.cz/clanky/komiks-dlouha-cesta-k-porozumeni.html>

pracoval s páskami a textem, avšak nerozlišoval, která postava patří k dané „bublině“. Jeho slavnou postavou byl John Bull.

Díky zdokonalujícímu se tisku začaly během počátku 19. století vznikat první ilustrované humoristicko-satirické časopisy, například *La Caricature* (1830) a *Le Charivari* (1832) ve Francii, *Punch* (1841) ve Velké Británii a další. Po jejich vzoru začal vznikat tento druh časopisu i v jiných zemích, u nás to byly *Humoristické listy*. Angličan George Cruikshank používal při své tvorbě dialogové okénko, francouzský karikaturista Grandville představoval politiky jako lidi se zvířecími hlavami, švýcarský autor Rodolphe Töpffer byl průkopníkem v kresbě tzv. obrazových románů. Významnou postavou v historii komiksu byl také německý autor Wilhelm Bush, kterému v roce 1865 vyšlo dílo *Max und Moritz*. Mezi české autory, kteří se ve druhé polovině 19. století věnovali kresleným příběhům, patřili například Josef a Quido Mánesové, František Karel Kolár či Mikoláš Aleš.



Obr. 1: Strana Humoristických listů z roku 1858

## Daily strips

Za místo vzniku komiksu jsou mnoha historiky populární kultury považovány Spojené státy americké. Zde byl v únoru roku 1895 představen *Žlutásek (Yellow Kid)*, kterému dal život autor Richard Felton Outcalt. Avšak ani v tomto datu se všichni neshodují. Ani *Žlutásek* v tehdejší podobě ještě nebyl typický moderní komiks, jelikož se většinou odehrával na jednom obrázku a nepoužíval komiksové bubliny. Teprve v říjnu 1896 byl jeden obrázek nahrazen sérií obrázků a komiksové bubliny se začaly používat. Winsor McCay se se svým *Little Nemo (Malý Nemo)* dostal do povědomí čtenářů roku 1905 a vycházel každý týden dalších necelých šest let. Roku 1907 se definitivně prosadily v novinách tzv. *daily strips* vycházející šestkrát v týdnu, se kterými začal Harry Conway Fisher a jeho seriál *Mutt*, později *Mutt a Jeff*.



Obr. 2: Harry Conway Fisher, *Mutt a Jeff*

Rok 1912 je pro komiks dalším důležitým milníkem. Tehdy začal list New York Evening Journal vydávat stripy na celé jedné straně. Rozlišovaly se černobílé série vycházející každý den kromě neděle (*Daily strips*) a barevná nedělní vydání (*Sunday pages*). Ustálily se čtyři druhy stripů rozdělených podle toho, v jakých dnech vycházely: vycházející pouze v neděli, vycházející každý den mimo neděli, vycházející každý den, avšak s jiným příběhem v neděli a stripy vycházející celý týden. V témže roce vznikla dobrodružná série s *Tarzanem* v hlavní roli od Edgara Rice Burroughse. Mezi další veleúspěšné postavy světového komiksu patří bezesporu *Popeye (Pepek námořník)*, kterého o sedmnáct let později stvořil Elzie Crisler Segar.

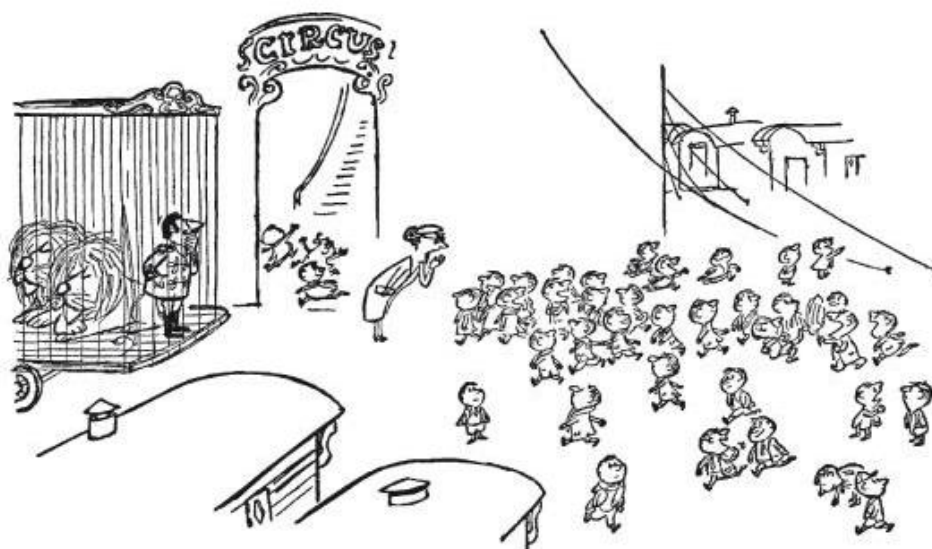
## Zlatá éra

Zlatá éra komiksu započala na konci třicátých let ve Spojených státech, kdy se na trhu objevily tzv. *comic books* (*komiksové sešity*). Od této chvíle se komiks neobjevoval pouze jako novinová příloha ve formě stripu, ale konečně si začal vydobývat statut svébytného média. Časopis *Comics Monthly* se stal prvním periodikem výhradně zaměřeným na komiks. V roce 1938 spatřil světlo světa *Superman* od dvojice autorů Jerryho Siegela a Joa Shustera a jeho popularita se stala brzy enormní. O rok později Bill Finger a Bob Kane dali život *Batmanovi*. Pojem superhrdina vznikl až ve čtyřicátých letech. Roku 1941 se čtenáři dočkali první ženské superhrdinky, kterou se stala *Wonder Woman*. V roce 1950 si zprvu pomalou cestu k úspěchu začali budovat *Peanuts* (*Oříšci*) Charlese M. Schulze. Velkého úspěchu se dočkali až v polovině šedesátých let, kdy vznikl na jejich motiv první z osmnácti animovaných filmů pro televizi. Jim Davis roku 1978 stvořil kocoura *Garfielda*, čímž se na scéně objevila silná konkurence *Peanuts*. Ze světově proslulých postav nelze opomenout také *Kačera Donald* či *Mickey Mouse* spojovaných se jménem Walta Disneyho.

## Evropská scéna

Kromě *Maxe a Moritze* se čtenáři v druhé polovině 19. století mohli setkávat s postavou *Ally Sloper*, kterého stvořil anglický spisovatel a karikaturista Charles Henry Ross (později se kresby ujala jeho manželka Marie Duvalová). Ve Francii se roku 1889 objevil seriál *La Famille Fenouillard* od Christopha, na nějž na počátku 20. století navázal Jean-Pierre Pinchon se seriálem *Bécassine* (*Nerozvázná*). Oskar Jacobsson se stal autorem prvního evropského komiksu s mezinárodním rozšířením. Jeho seriál *Adamson* byl kreslen od roku 1920 pro švédský týdeník, aby se později objevil i v amerických novinách pod názvem *Silent Sam* (*Tichý Sam*). Mezi nejdůležitější postavy evropského komiksu patří také kreslíř Hergé se svým seriálem *Tintin*, který se čtenářům představil v roce 1929 v Belgii. V Nizozemí roku 1946 prorazil s vikingskou ságou Hans G. Kresse, o šest let později se objevil na scéně westernový komiks *Bessy* od belgického autora Willyho Vandersteena. V Západním Německu byl v padesátých letech oblíbený seriál *Nick Knatterton* či *Fix und Foxi* od Rolfa Kauky. V NDR se komiksu nedařilo, obecně nebyl dobře přijímán a tvůrci mohli tvořit pouze příběhy pro

děti a mládež. I přes tyto nesnáze zde vznikly dva komiksové časopisy *Mosaik* a *Atzte*. V Anglii byl vydáván pro starší publikum komiksový časopis *Eagle*, pro který kreslil například Frank Hampson. Ve čtyřicátých letech zde došlo k rozkvětu stripové tradice, kdy noviny *Daily Mirror* vydávaly komiks *Jane*, jehož hrdinka byla prezentována ve spodním prádle nebo dokonce nahá. V Itálii se na konci druhé světové války pohybovalo silné uskupení kreslířů především v Benátkách, mezi něž patřil například Hugo Pratt. Později se italští kreslíři věnovali hojně Disneyho postavičkám, které doplnili i o nové postavy. Tato země je oproti jiným evropským státům výjimečná tím, že se zde poměrně brzy komiks začal považovat za rovnocenné médium. Počátkem šedesátých let si Evropané díky generační výměně režisérů francouzské kinematografie uvědomili umělecký a literární potenciál komiksu. Od sedmdesátých a osmdesátých let začal být komiks vnímán méně jako masové médium a více jako literatura. Seriály nejprve vycházely v časopisech, poté se vydaly ve formě alba. Tento princip započala Francie, a dala tak vzor ostatním evropským zemím. Dalšími evropskými slavnými komiksovými hrdiny se stali například *Asterix a Obelix*, *Le Petit Nicolas* (*Malý Mikuláš*) či *Šmoulové*.



Obr. 3: *Le Petit Nicolas*

## Japonsko

Kromě Spojených států a Evropy existuje ještě třetí velmi důležitá komiksová oblast, kterou je Japonsko. Zde se komiks nazývá *manga* a čte se zprava doleva. Tento termín, složený ze slov *man* (spontánní) a *ga* (obraz), začal používat roku 1812 Katsushika Hokusai pro své obrázkové knihy. Tato země představuje v současnosti největší trh s komiksy. V devadesátých letech byl tehdejší nejúspěšnější komiks *Shonen Jump* vydáván v nákladu šest milionů výtisků týdně.<sup>3</sup>



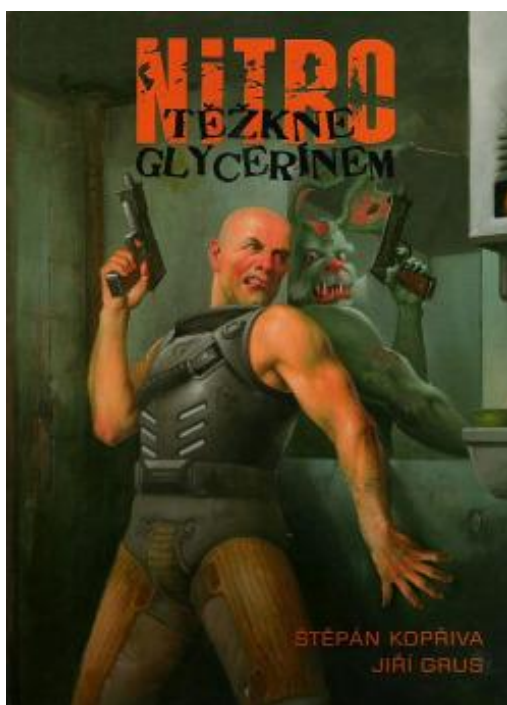
Obr. 4: Shonen Jump z roku 1968

## Český komiks

V českém prostředí, jak uvádí webový portál *Denik.cz*, byl jedním z průkopníků komiksu Ladislav Vlodek, který jako první u nás použil komiksově bubliny. Do povědomí se lidem jako kreslíři dostali spíše Josef Lada s jeho zvířecími hrdiny, či Ondřej Sekora a jeho *Ferda Mravenec* a *Brouk Pytlík*. Třicátá léta dala vzniknout komiksu *Rychlé šípy* od Jaroslava Foglara a Jana Fischera a *Čtyřlístek* Jaroslava Němečka roku 2019 oslavil již padesáté výročí. V souvislosti s českým komiksem nelze

<sup>3</sup> KRUMML, Milan a Bryan TALBOT. *Comics: stručné dějiny*. S. 14-16, 18-21, 28, 35-37, 50, 61, 81-82, 85, 87, 101-103, 106, 108, 123, 130, 133-134, 173-174, 177, 179, 182-183, 215, 235-236, 259

opomenout ani Káju Saudka, jehož díla otiskoval například komiksový časopis *Kometa*, který vznikl půl roku před revolucí. K dalším českým komiksovým časopisům můžeme zařadit fanzin *Aargh!*, *Zkrat*, *Sorrel* a *Pot*. Noví autoři přispívající do těchto časopisů si říkají „Generace 0“.<sup>4</sup> Této generaci autorů, jak uvádí Tomáš Hibi Matějček na webovém serveru *Aktuálně.cz*, je něco kolem třiceti let. Nespojuje je manifest, ani nemají společný styl. Naopak každý má svůj originální, plnokrevný přístup ke tvorbě komiksu. Tento okruh výtvarníků a scénáristů se začal objevovat kolem roku 2000 a oproti jejich rodičům již přistupuje ke komiksu odlišně. Komiks už pro ně neznamena pouze *Rychlé Šípy*. Mají daleko lepší přístup k zahraničním autorům a jejich tvorbě. Lze jmenovat například dvojici Kopriva-Grus a jejich album *Nitro těžkne glycerínem*, duo Prokůpek-Kučerovský s dílem *Vzlety* či *Oidipus Rex* Karla Jerieho.<sup>5</sup>



Obr. 5: *Nitro těžkne glycerínem*

<sup>4</sup> NESNÍDAL, David. Rychlé šípy, Švejk i fenomén Čtyřlístek. Nahlédněte do historie českého komiksu. In: *Denik.cz* [online]. 20.4.2019 [cit. 23.1.2020]. Dostupné z: [https://www.denik.cz/ostatni\\_kultura/rychle-sipy-svejk-i-fenomen-ctyrlistek-nahlednete-do-historie-ceskeho-komiksu-20190416.html](https://www.denik.cz/ostatni_kultura/rychle-sipy-svejk-i-fenomen-ctyrlistek-nahlednete-do-historie-ceskeho-komiksu-20190416.html)

<sup>5</sup> MATĚJČEK, Tomáš Hibi. Komiksová generace nula: víc než praštění asociálové. In: *Aktuálně.cz* [online]. 20.4.2019 [cit. 23.1.2020]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/umeni/komiksova-generace-nula-vic-nez-prasteni-asocialove/r~i:article:523574/>

## 2 Definice komiksu

Pro bližší zkoumání a rozbor komiksu je nejprve nutné si tento pojem vysvětlit. Co je to vlastně komiks? V *Novém akademickém slovníku cizích slov* nalezneme definici, která hovoří o obrázkových seriálech s dobrodružnými nebo komickými příběhy, které mohou být doprovázené textem promluv a otiskované v časopisech.<sup>6</sup> „Slovo komiks vzniklo z anglického slova *comicstrip*, v překladu *pás komických obrazů*.“<sup>7</sup> Toto vymezení je však velmi zavádějící a není možné se s ním spokojit. Scott McCloud ve své knize *Jak rozumět komiksu* vychází z Eisnerova pojmu „sekvenční umění“ a definuje komiks takto: „*Záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku*.“<sup>8</sup> Juxtapozice, jak vysvětluje McCloud, znázorňuje pozici dvou či více prvků vedle sebe. Z tohoto důvodu tato definice vylučuje animaci, která klade v čase jednotlivé obrazy na sebe, nikoli vedle sebe, čímž vzniká pohyb.<sup>9</sup> Důležitý posun v této definici zahrnuje také obsahovou formu komiksu. Již zde hovoříme obecněji o funkci estetické, neboť komiks v dnešní době bere své náměty ze všech oblastí a snaží se ve čtenáři vyvolat různorodé pocity, ne ho pouze rozesmát či šokovat akcí.

Jednoznačnou definici komiksu bychom hledali jen těžko, neboť jednotliví autoři se ve svých pojetích liší. Pro lepší utvoření názoru, co to vlastně komiks je, stojí za zmínku další pohled na definici tohoto média. David Kunzle stanovil čtyři podmínky, které musí podle něj jakýkoli komiks splňovat. Jedná se o sekvenci jednotlivých oddělených obrazů, obraz převládá nad textem, komiks je šířen pomocí masového média a obsah je zároveň smyšlený i reálný.<sup>10</sup> Thierry Groensteen reaguje na toto vymezení ve své knize *Stavba komiksu*. Podle něj Kunzlova třetí podmínka o šíření komiksu masovým médiem pouze odůvodňuje fakt, že si Kunzle za východisko vybral vynález knihtisku. Groensteen zde dále vyvrací dvě kritéria, která bývají v definicích komiksu často

---

<sup>6</sup> KRAUS, Jiří. *Nový akademický slovník cizích slov: A-Ž*. Praha: Academia, 2005, 879 s. ISBN 80-200-1351-2. S. 139

<sup>7</sup> DUDEK, Dalibor. Komiks – 1. díl – Co je komiks. In: *Čtenářská gramotnost a projektové vyučování* [online]. 24.9.2010 [cit. 19.1.2020]. Dostupné z: <http://www.ctenarska-gramotnost.cz/medialni-vychova/mv-casopisy/komiks-1>

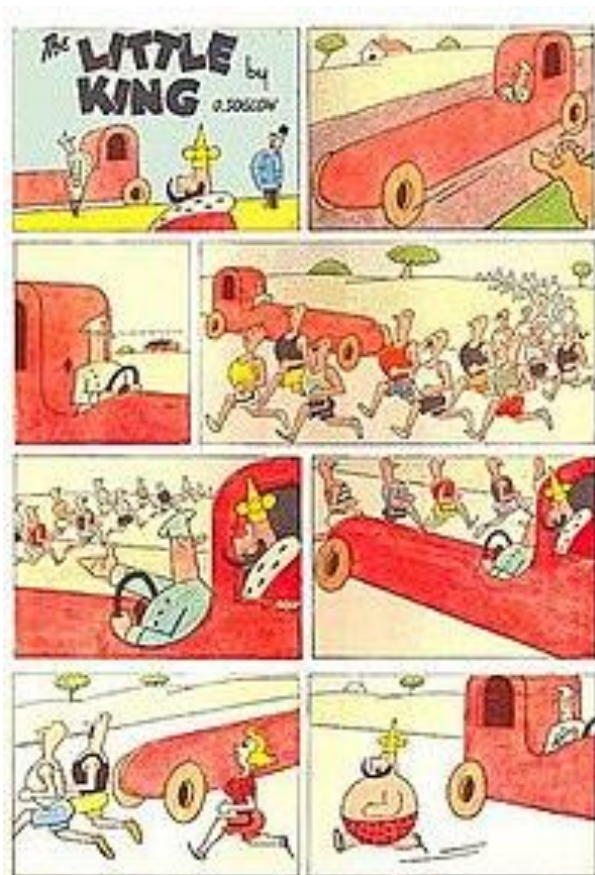
<sup>8</sup> MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9. S. 9

<sup>9</sup> Tamtéž, s. 7

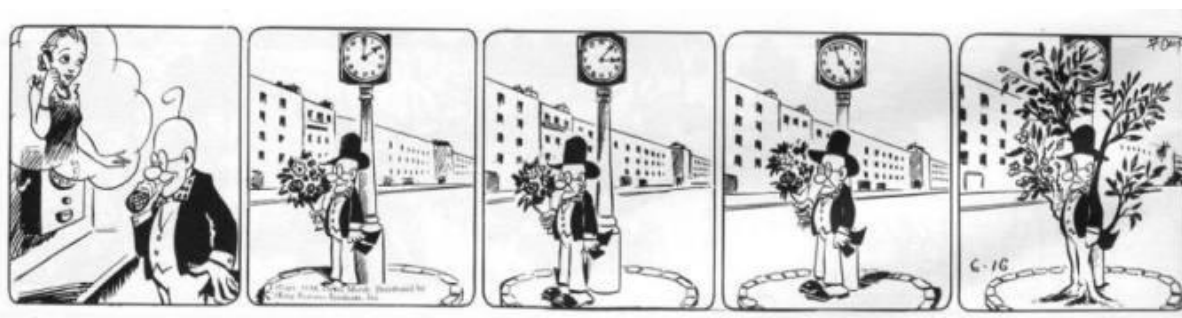
<sup>10</sup> KUNZLE, David. *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1925*, sv. 1, Berkeley, University of California Press 1973. S. 2



opakována. Jedná se o začlenění verbálních výpovědí do obrazu a o stálou přítomnost alespoň jedné postavy v toku scén. Přiznává, že tyto prvky se sice často v komiksu skutečně užívají, avšak lehce nalezneme mnoho výjimek. Mezi autory, kteří se věnovali tzv. němým komiksům, tedy komiksům bez verbálních výpovědí, je uveden například Otto Soglow se svým komiksem *The Little King* (1931) či André Daix a jeho *Professeur Nimbus* (1934).



Obr. 6: Otto Soglow, *The Little King*, 1931



Obr. 7: André Daix, *Professeur Nimbus*, 1934

Přítomnost alespoň jedné postavy v toku scén zpochybňuje Groensteen hned několika způsoby. Dle jeho názoru stačí, aby se ve vyprávění nevyskytovala žádná lidská bytost, přičemž by v tomto případě byla hybnou silou proměna prostředí a objektů. V dalším případě může nastat situace, kdy postava není vidět, ale její přítomnost je vnímána podprahově užitím verbálního vyprávění v první osobě. Zajímavý případ je také komiks, ve kterém se postavy v jednotlivých scénách obnovují, tudíž jejich výskyt je omezen pouze na jeden obraz.<sup>11</sup>

Je tedy jasné, že podob definic je mnoho a lze těžko určit tu jedinou správnou. Co by se však dalo nalézt, je společný prvek těchto definic. Všechny zmíněné definice spojuje výskyt oddělených obrazů jdoucích za sebou a vyprávějících příběh. Jedná se o samostatné rámečky, v nichž jsou umístěné jednotlivé scény komiksu. Na autorovi pak závisí jejich rozmístění, čímž ovlivňuje plynulost čtení.

---

<sup>11</sup> GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, 218 s. Studium. ISBN 80-7294-141-0. S. 27-30

### 3 Stavba komiksu

Komiks se vyznačuje užitím určitých prvků, které jsou poskládané v prostoru, navzájem se ovlivňují a podílejí se na funkčnosti komiksu. Následující prvky si, dle mého názoru, zaslouží podrobnější rozbor.

#### Viněta

Pojmem viněta nazval základní prvek komiksu Groensteen. Vinětu lze popsat jako prostorovou výseč izolovanou mezerou a uzavřenou rámečkem.<sup>12</sup> Viněta je považována za základní stavební jednotku komiksu. Jedna viněta odpovídá jednomu obrazu, jedné scéně. Orámování viněty může mít různou podobu a význam, například znázornění časového posunu v rámci vyprávění. Také tvar vinět může být různorodý, tak jako i jejich velikost a pozice na stránce. Jak již bylo řečeno, vhodné rozmístění vinět značně ovlivní čitelnost a plynulost komiksu. S vinětou úzce souvisí pojem záběr užívaný ve filmu. Vhodné posazení záběrů různých velikostí za sebou pomůže čtenáři se v příběhu zorientovat. Velmi přehledně velikosti záběrů rozděluje Josef Valušiak v publikaci *Základy stříhové skladby*:

*Velký celek* umožňuje orientaci v prostředí a zobrazuje masové scény, člověk se ztrácí v krajině a je málo registrovatelný.

*Celek* zachycuje celé místo akce, tento záběr je také snímán z dálky, člověk je zobrazen ve vztahu k prostředí.

*Polocelek* zobrazuje celou postavu, prostředí je stále dobře rozpoznatelné.

*Polodetail* je přiblížen a zobrazuje postavu přibližně po její poprsí, zachycuje dobře mimiku, prostředí je již částečně vyeliminované.

*Detail* je vyplněn především obličejem, proniká do myšlení a pocitů postavy, prostředí již není patrné.

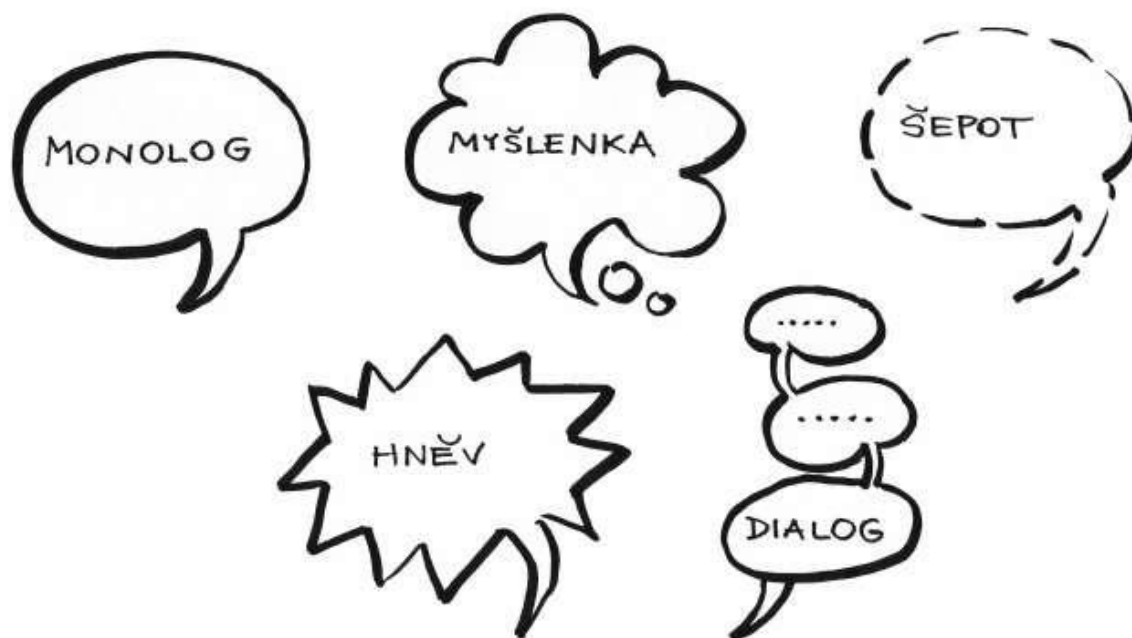
---

<sup>12</sup> GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. S. 41

*Velký detail* podrobně zachycuje část postavy nebo zdůrazňuje důležitou akci či rekvizitu.<sup>13</sup>

## Bublina

Navzdory již uvedenému faktu, že komiks dokáže fungovat i zcela beze slov, je bublina zobrazující přímou řeč či myšlenky velmi častým komponentem komiksu. Tvar bubliny zcela ovlivňuje čtenáře a jeho vnímání daného textu. Myšlenky bývají zobrazovány v „obláčkovém“ tvaru bubliny, přímá řeč může být vepsána do elips, obdélníků, či měnit svůj tvar podle rozpoložení mluvčího, například křik lze vyjádřit „zubatou“ bublinou. Pro šepot se vžíla bublina nakreslená přerušovanou čarou. Lepší orientaci v dialozích napomáhají jednotlivé bubliny, které jsou spojovány tak, jak navazuje dialog.



Obr. 8: Tvary komiksových bublin

Pokud komiks vyžaduje použití doprovodných textů, bývají vepsány do obdélníků. Někdy je takto zobrazován i monolog postavy. Samotné písmo užívané v komiksu má

<sup>13</sup> VALUŠIAK, Josef. *Základy stříhové skladby*. Praha: SPN, 1983, 115 s. S. 41

svou důležitou funkci. Vhodně zvolené písmo dokáže umocnit danou situaci a přiblížit ji čtenáři. Z tohoto důvodu se v komiksu často setkáme s užitím různých druhů písem. Také rozdílný řez písma dokáže vyvolat různý pocit z té samé věty, například zvýšený tón bývá vyjádřen tučným písmem. Zápis písma dovnitř kresby, jak uvádí Groensteen, se nazývá lettering.<sup>14</sup>

## Grafické symboly

Typickou součástí komiksů je užití různých grafických symbolů, které člověku evokují určitou situaci bez zbytečného vysvětlování. Příznačné je užití rozsvícené žárovky ve chvíli, kdy postavu něco napadne. V komiksově tvorbě se také vžilo zobrazování zvuků pomocí citoslovcí, které bývají doplňovány právě grafickými symboly podporujícími povahu zvuku. Jedná se například o typická slova jako BOOM!, CRASH! apod..

## Mezera

Mezerou se rozumí prostor mezi jednotlivými vinětami. V komiksu má své nezastupitelné místo a funkci. Jak uvádí McCloud, mezi příznivci komiksu se jí říká „škarpa“. Komiks využívá jevu, kterému se říká *ucelení*. Tento jev nám umožňuje rozumově vnímat celek, ačkoli vidíme pouze části. V komiksu funguje tak, že lidská představivost vezme dva oddělené obrazy a vytvoří z nich ucelenou myšlenku. I když mezi jednotlivými vinětami vidíme mezeru, náš mozek do ní promítne část příběhu, který se na dvou vinětách vedle sebe odehrál. Tyto přechody mezi jednotlivými vinětami lze zařadit do několika kategorií s různou mírou ucelení. Velmi málo ucelení vyžaduje přechod od chvíle ke chvíli (například otevření očí). Další typ přechodu je od akce k akci, postava je zde v různých stádiích aktivity (např. odpal v baseballu). Velkou mírou ucelení vyžaduje přechod od předmětu k předmětu u stejné scény (například obraz sportovce dobíhajícího do cíle a obraz stopek). Deduktivní úvaha je zapotřebí k porozumění přechodu od scény ke scéně (například se můžeme přenést o velký kus

---

<sup>14</sup> GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. S. 196

v čase i prostoru). Následuje kategorie přechodu od aspektu k aspektu (kromě změny místa a času zde můžeme pozorovat také změnu myšlenky či nálady). Konečně poslední kategorie zahrnuje nelogické přechody bez zjevné souvislosti mezi vinětami (avšak i u těchto přechodů si člověk vytvoří určitý vztah mezi obrazy).<sup>15</sup>

## **Arch, hyperrámec a okraj**

Groensteen uvádí přehled terminologie užívané v komiksu. Jedním z důležitých pojmů je *arch*, který představuje soubor několika vinět na jedné stránce. *Hyperrámecem* rozumíme vnější okraj archu. Může být přetržitý či zdůrazněný silnou čarou nebo ornamentem. Samotný *okraj* je prostor vně rámce. Často obsahuje titulek, signaturu, stránkování či různé nápisy. Je většinou bílý, čímž jakoby splývá s mezerami, ale není výjimkou barevný nebo silně dekorativní okraj.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. S. 63-73

<sup>16</sup> GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. S. 195-197

## 4 Formy komiksu

Autoři komiksů ve svých dílech užívají svým autorským způsobem prvky představené v předešlé kapitole. Komiksy se ale od sebe mohou odlišovat nejen skladbou prvků, obsahem, ale také svou formou.

### Strip

Strip popisuje Groensteen jakožto horizontální pás. Představuje sled několika (nejčastěji však tří až čtyř) vinět, které tvoří příběh, seriálovou epizodu či se jedná pouze o výseč z archu.

### Album

Album sdružuje archy do formátu knihy většinou formátu A4. Nejběžnější počet stran takového alba je 64, případně 48 nebo 56 stran. U nás označení album často nahrazují termíny grafická novela, grafický román či komiksový román. Tyto pojmy více souvisí s obsahem než formou zpracování.

### Sešit

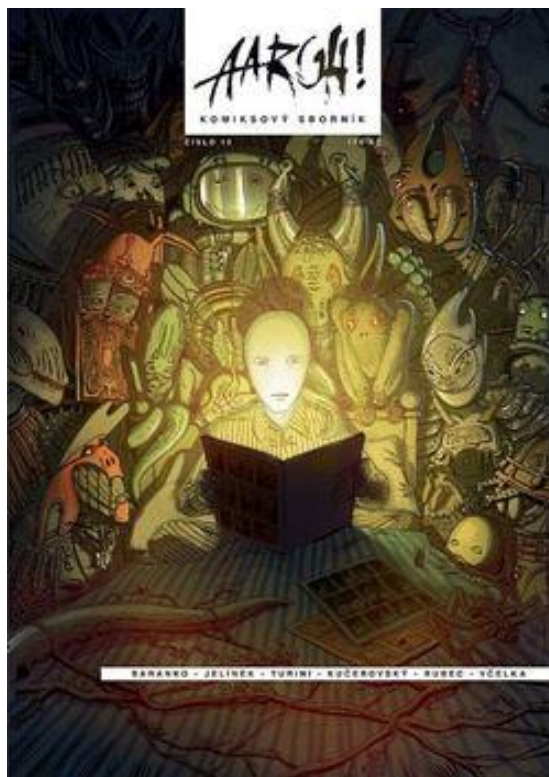
Sešit může být považován za určitou variantu alba. Jedná se o sbírku několika komiksů, které spojuje určitý motiv či postava.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. S. 195, 198

## Časopis

Časopis obsahuje několik komiksů od různých autorů. Na webovém portálu *Vlčí bouda* se setkáme s pojmem *fanzin*, který vznikl jako spojení slov *fan* a *magazine*. Mezi známé české fanziny patří například proslulý *Aargh!*.<sup>18</sup>



Obr. 9: *Aargh! 13*, komiksový sborník

---

<sup>18</sup> BÍLEK, Roman. Komiksové fanziny všude, kam se podíváš 1. In: *Vlčí bouda* [online]. 23.11.2013 [cit. 20.1.2020]. Dostupné z: <http://vlcibouda.net/komiks/429-komiksove-fanziny-vsude-kam-se-podivas-dil-prvy>

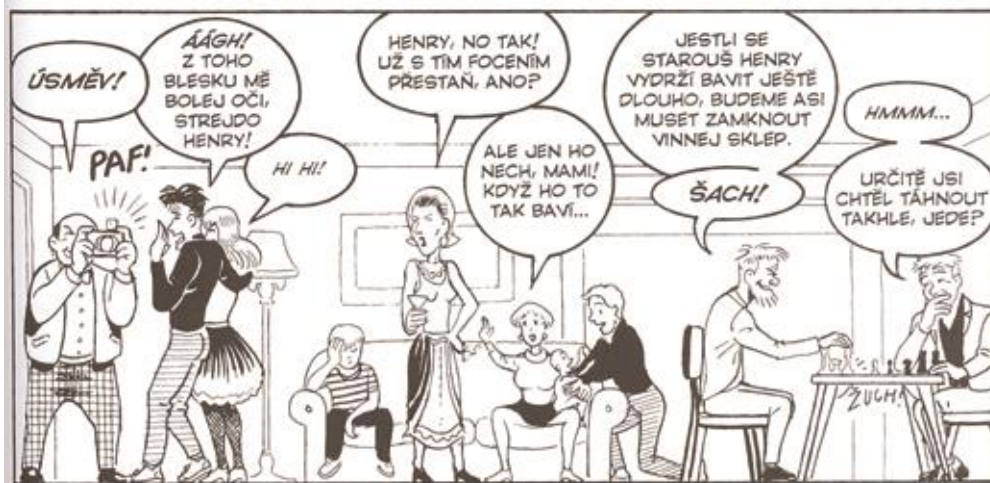


## 5 Časovost v komiksu

Komiks tvoří za sebou poskládané viněty, čímž ve čtenáři navozuje pocit probíhajícího děje v čase. Obrazy ve vinětách jsou statické a ztvárnit čas přesně tak, jak daná situace vyžaduje, není jednoduché. Avšak výtvarných prostředků, které umožňují ovlivnit tok času na papíře, je hned několik. Jak uvádí McCloud, čas a prostor v komiksu splývá, tudíž už jen tím, jak očima kloužeme po stránce a pozorujeme za sebou jdoucí obrazy, se přesunujeme v čase. Ale neznamená to, že by mezi každými dvěma za sebou jdoucími vinětami uběhla stejně dlouhá chvíle. Zatímco mezi obrazy znázorňujícími dopad kapky proběhne krátká chvílka, mezi jinými obrazy, které nás přenesou do úplně jiné historické doby, může proběhnout několik tisíc let. V obou případech se jedná o pouhé dva po sobě jdoucí obrazy. Čas lze tedy znázornit obsahem vinět. Člověk se zde opírá o vlastní zkušenosti, jelikož moc dobře ví, že kapka dopadne na zem během vteřiny. Významně lze čas vyjádřit také změnou velikostí vinět a jejich rozmístěním. Pokud obraz horizontálně protáhneme, čímž bude oproti okolním delší, může na nás působit, že děj v něm probíhá déle. Větší mezery mezi vinětami budou mít stejný efekt, neboť oči nám po nich nesklouznou tak rychle a budeme mít pocit delšího časového úseku. Další možností, jak si hrát s časem, je užití panelu „na spadávku“. Takový obraz vede jakoby přes okraj stránky, čímž dodá atmosféru celým scénám. Zajímavé je si uvědomit, že v komiksu je neustále „ted“. Na jakoukoli vinětu se zadíváme, znamená pro nás přítomnost, všechny obrazy před ní znamenají minulost, všechny obrazy po ní budoucnost. Pokud se však vrátíme k některé vinětě, stále zde je. Tudíž minulost i budoucnost je v komiksu všude kolem nás. Navíc pokud se zaměříme na určitou vinětu, tedy v tuto chvíli na přítomnost, minulost i budoucnost vidíme periferně v okolních vinětách. Nic z toho by nemohlo fungovat bez zvyku číst určitým směrem, tedy v naší kultuře zleva doprava a shora dolů.<sup>19</sup> To, že dokonce ani uvnitř vinět neprobíhá čas stejně, je dobře patrné na následujícím obrazu. Takové množství dialogů jistě potrvá déle, než již kupříkladu zmiňovaný dopad kapky na zem.

---

<sup>19</sup> MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. S. 100-104



Obr. 10: Časový rámeček uvnitř viněty

## 6 Narace

Jak uvádí *Akademický slovník cizích slov*, narativní znamená vyprávěcí.<sup>20</sup> Komiks vypráví tím, že za sebe klade jednotlivé obrazy. Aby ale komiks dával smysl, je potřeba, aby byl čtenářem správně čten. Těžko by dával příběh smysl, pokud bychom četli viněty na přeskáčku nebo od konce. Zde má autor komiksu těžkou úlohu. Je zcela na něm, jak správně dokáže jednotlivé komponenty poskládat a vést čtenáře, aby zajistil plynulost čtení jeho díla. Základem této problematiky je pravidlo směru čtení. V naší kultuře je ustálené čtení zleva doprava, naproti tomu japonský komiks *manga*, jak již bylo zmíněno, se čte opačně, tedy zprava doleva. Další pravidlo, které je obecně přijímané a na které se může autor spolehnout, že ho čtenář bude znát, je čtení shora dolů. V praxi to tedy znamená, že viněta, která je umístěna zcela vlevo nahoře, bude u nás přečtena jako první, viněta v pravém dolním rohu bude zobrazovat poslední scénu. Tato pravidla však platí i uvnitř vinět. Pokud se v jednom obrazu nachází například dialog dvou postav, je potřeba i komiksové bubliny poskládat tak, aby je čtenář četl ve správném pořadí, a zachoval tak smysl rozhovoru. Jen málokdy se setkáme s komiksem, který by byl vyskládán do symetrické mřížky po celou dobu vyprávění. Autoři užívají různě velké viněty, různé tvary, bubliny mohou jednotlivé obrazy přesahovat či může být scéna zcela neuzavřená do rámečku. Děje se tak proto, že komiks tím dostává dynamičnost, udržuje čtenáře ve střehu a není monotónní. Je však důležité, aby estetický zážitek nebyl důležitější než srozumitelnost vytvářeného komiksu.

Zde lze připomenout jev *ucelení*, který již byl zmiňován v kapitole *Stavba komiksu*. Při čtení komiksu funguje úzký vztah mezi autorem a čtenářem v tom smyslu, že autor spoléhá na představivost čtenáře, a nechává ho tak částečně samotného příběh vyprávět. Těžko by komiks mohl existovat, pokud by si čtenář nedomýšlel spojitost mezi jednotlivými scénami. K tomuto procesu je nutná zkušenost čtenáře. Sám autor pak musí správně odhadnout, jak má být obraz a případně text podrobný a do jaké míry si může dovolit nechat příběh na představivosti čtenáře, aby byl smysl zachován.

---

<sup>20</sup> KRAUS, Jiří a Věra PETRÁČKOVÁ. *Akademický slovník cizích slov*. Praha: Academia, 1998, dotisk, 834 s. ISBN 80-200-0607-9. S. 519

## 7 Kresebný styl

Každý autor má svůj charakteristický kresebný styl, kterého by se měl držet po celou dobu tvorby komiksu, aby mu zachoval jednoznačný ráz. Někdo inklinuje spíše k realistickému pojetí, něčí kresby mají tendenci karikovat. Komiks je v tomto ohledu výjimečné médium, jelikož pro komiks je právě karikující kresba velmi typická. Jak již bylo zmíněno, komiks pracuje ve větší či menší míře s ucelením. Podle McClouda právě tento jev úzce souvisí s ikonickým kresebným stylem. Pokud kreslíř pracuje v karikující rovině, čtenář lehce přechází z jednoho obrazu na druhý, jelikož karikaturu dobře zná a má blízko k jeho představivosti, která je tak potřebná k ucelení. Oproti tomu realistická kresba nutí čtenáře více se soustředit na výtvarné pojetí a ucelení příběhu mu může spíše uniknout. Jak uvádí McCloud: „*Dobrym empirickým pravidlem je, že čím víc si čtenáři u příběhu uvědomují jeho výtvarnou stránku, tím obtížnější bude nejspíš dosahovat ucelení.*“ Ovšem jaký kresebný styl autor použije a jak moc chce od čtenáře, aby usiloval o zapojení své představivosti, záleží vždy jen a jen na autorovi. Karikaturu lze zjednodušeně řečeno považovat za zesílení prostřednictvím zjednodušení. Bylo by mylné domnívat se, že proces karikování znamená pouhé odstraňování detailů. Jedná se zejména o vyzdvížení charakteristických detailů karikované osoby či předmětu. Pokud autor rozloží zobrazovanou osobu či věc až na její zásadní význam, dojde k jeho zesílení, čehož u realistické kresby docílit nelze. Logickou skutečností je fakt, že v karikované osobě se pozná daleko větší množství lidí, než v osobě konkrétní. I to je důvod, proč je u lidí karikatura tak oblíbená. Mozek máme tak vycvičený, že pokud nakreslíme kolečko s dvěma tečkami a čárkou uvnitř, vždy v něm uvidíme obličej. Naše představivost nám nedovolí se od této asociace odpoutat. Souvisí to také s naší sebestředností, jelikož sami sebe vidíme ve všem.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. S. 30-33, 90-91

## 8 Výběr autorů

Jistě by si zasloužilo zmínku mnohem větší množství autorů, není však cílem této práce podat ucelený přehled historie komiksu, ale pouze přiblížit vznik tohoto média. Autorům, kteří mě svou tvorbou výjimečně oslovili, je věnován větší prostor.

### Pavel Čech (\* 1968)

Brněnský rodák, jak se o něm můžeme dočíst v jeho knize *O malíři*, se vyučil strojním zámečníkem. Pracoval také jako hasič a od roku 2004 je výtvarníkem na volné noze. Ve svých dílech využívá olejomalbu, kreslí a píše autorské knihy, tvoří komiksy a ilustrace. „Mám rád zarostlé zahrady, pohled na hvězdné nebe, motýly a brouky, lidi s dobrým srdcem, vůni letních jablek a borového lesa, toulání, oprýskané zdi, indiány, Rychlé šípy, písničku *Andělská*, pouštění draka, knihy Michala Ajvaze, zrezavělé klíče, stará kina, čistou vodu, tajemství... Pokouším se to namalovat na plátno a nebo o tom psát a kreslit knížky.“ Mezi jeho úspěšné tituly patří například knihy *Dědečkové*, *A* či *O zahradě*.<sup>22</sup>



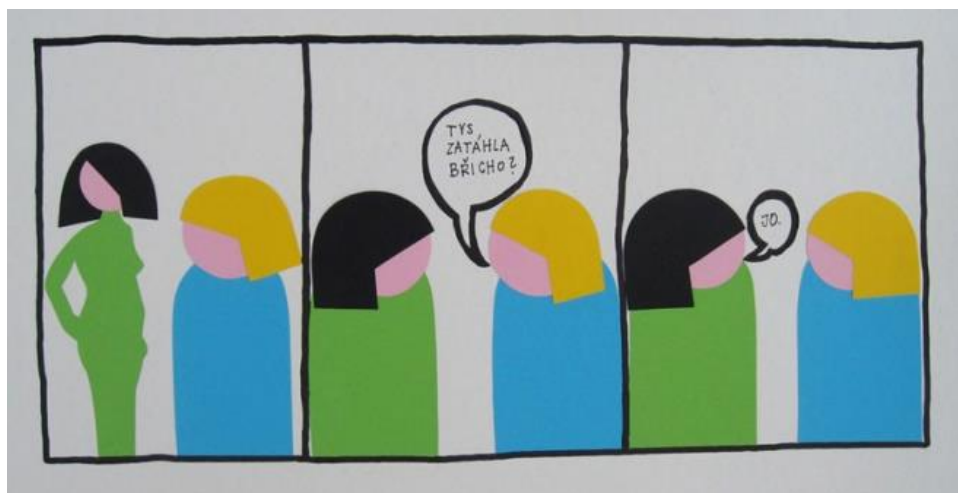
Obr. 11: Pavel Čech, *A*, 2018

<sup>22</sup> ČECH, Pavel. *O malíři*. Havlíčkův Brod: Petrkov, 2019, 100 s. ISBN 978-80-87595-73-2. Přebal

Pavel Čech v rozhovoru pro webový portál *Refresher* prozradil, že kreslí rád odmalíčka. Kreslil, i když šest let opravoval zámky v Královopolské strojírně v Brně a poté patnáct let sloužil jako hasič. Zde vytvářel různé komiksy pro pobavení kamarádů. Až později dostal odvalu, odnesl některá svá díla do galerie a přišel úspěch, což ho povzbudilo k další tvorbě. Než si vytvořil svůj osobitý styl, měl různá období, kdy se inspiroval různými výtvarníky, například ho ovlivnil Jiří Winter Neprakta či Kája Saudek. Rád střídá velká plátna s tvorbou na knížkách a komiksech. Nejraději se věnuje vlastní tvorbě a většinu zakázek odmítá.<sup>23</sup> Při prohlížení jeho obrazů či komiksů se najednou člověk ocitá v jiném světě. Jeho díla vzbuzují pocit, jako když člověk sní. Mají velmi melancholickou, mnohdy až lehce depresivní náladu, což mě na nich velice přitahuje.

### **Vendula Chalánková (\* 1981)**

Medailonek Venduly Chalánkové v publikaci *Nový český komiks (2000-2012)* prozrazuje, že vystudovala Fakultu výtvarných umění v Brně, věnuje se knižní ilustraci, komiksu a volné tvorbě.



*Obr. 12: Vendula Chalánková, Billboard Gallery Europe, 2012*

Vendula Chalánková o své tvorbě hovoří v rozhovoru pro webový portál *E15.cz*. Zmiňuje se například o vystavování svých děl na hudebních festivalech či o svých

<sup>23</sup> JARUŠEK, Ondřej. Malíř a spisovatel Pavel Čech tě vtáhne do snového světa plného záhad, tajemství a nekonečné fantazie (Rozhovor). In: *Refresher* [online]. 29.1.2017 [cit. 27.1.2020]. Dostupné z: <https://refresher.cz/40310-Malir-a-spisovatel-Pavel-Cech-te-vtahne-do-snového-sveta-plného-zahad-tajemství-a-nekonečne-fantazie-Rozhovor?gdpr-accept=1>

nových počínech. V poslední době připravovala komiksy a ilustrace k videohře *Bohužel*. Jedná se v ní o příběh o pěti uprchlících, kteří žádají v České republice o azyl. Prozradila, že tuto hru nelze vyhrát. Sama říká, že umělec by se měl kriticky vyjadřovat k současnému dění kolem něj, proto ji nenechává chladnou například téma exekuce, ke kterému vytvořila sérii *Nikdy nerezignujeme na vymáhání vašeho dluhu*. Původně studovala učitelství pro mateřské školy, ale poté byla přijata na FAVU do Brna. Její charakteristické techniky jsou vystřihování, nalepování či například vyšívání.<sup>24</sup> Vendula Chalánková mě oslovila zejména pro její velký smysl pro humor a prvotřídní práci s papírem, ze kterého dokáže vytvořit prakticky cokoli.

### **Petr Korunka (\* 1980)**

Kniha *Nový český komiks (2000-2012)* také představuje umělce Petra Korunku. Vystudoval Vysokou školu uměleckoprůmyslovou v Praze, obor Ilustrace a grafika. Věnuje se ilustracím, grafickému designu i komiksu. Jeho práce lze nalézt na webové stránce *Červený pes.cz*.<sup>25</sup>



*Obr. 13: Petr Korunka, ilustrace*

U Petra Korunky obdivuji především jeho kresebné ilustrace, ve kterých dokáže skvěle pracovat se světlem. Jeho potměšilé krajiny jsou velmi působivé. Zároveň je mi

---

<sup>24</sup> VACKOVÁ, Anna. Za šest obrazů jsem si koupila pračku, říká umělkyně Vendula Chalánková. In: *E15.cz* [online]. 16.3.2019 [cit. 27.1.2020]. Dostupné z: <https://www.e15.cz/magazin/kultura/za-sest-obrazu-jsem-si-koupila-pracku-rika-umelkyne-vendula-chalankova-1357171>

<sup>25</sup> KOPÁČ, Radim, Vojtěch ČEPELÁK a Helena DIESING. *Nový český komiks (2000-2012) = New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012, 240 s. ISBN 978-80-87546-06-2. S. 110, 132

sympatický jeho sklon k fantasy, který se projevuje vymyšlením si různých neexistujících bytostí.

### Tomáš Kučerovský (\* 1974)

Další autor, jak uvádí webový portál *iDnes.cz*, se narodil v Brně a absolvoval Fakultu architektury na Vysokém učení technickém v Brně. Roku 2000 spoluzakládal komiksový fanzin *Aargh!*. Věnuje se komiksům, ilustraci i grafickým úpravám publikací, obalů CD či počítačovým hrám.<sup>26</sup>



Obr. 14: Tomáš Kučerovský, *Poslední sklenička*, 2017

Tohoto autora jsem si oblíbila především pro jeho schopnost skvěle zachytit emoce. Jeho kreslené charaktery jsou samy o sobě velmi výmluvné. Jelikož sama tíhnu ke kresbě postav, je pro mě velkou inspirací.

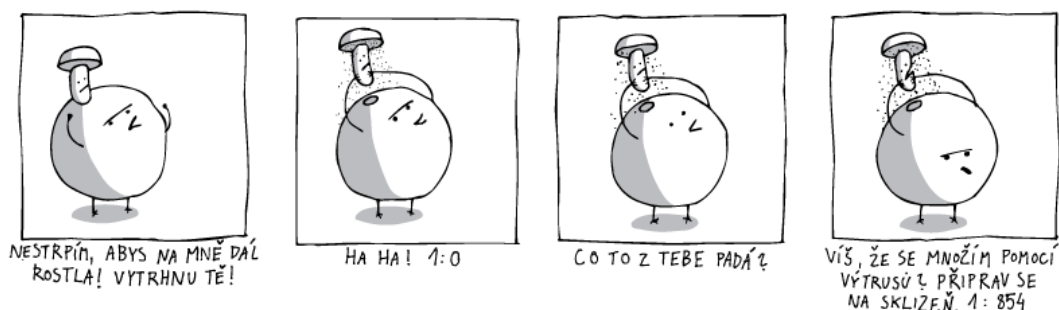
---

<sup>26</sup> SOUKUPOVÁ, Jana. Chvilí jsem si připadal jako pán Brna, líčí autor komiksu o nočních linkách. In: *iDnes.cz* [online]. 22.3.2019 [cit. 23.1.2020]. Dostupné z: [https://www.idnes.cz/brno/zpravy/tomas-kucerovsky-komiks-rozjezdy-brno.A190322\\_132503\\_brno-zpravy\\_krut](https://www.idnes.cz/brno/zpravy/tomas-kucerovsky-komiks-rozjezdy-brno.A190322_132503_brno-zpravy_krut)



## Jaromír Plachý (\* 1986)

Jaromír Plachý je dalším skvělým autorem, kterého představuje kniha *Nový český komiks (2000-2012)*. Vystudoval Vysokou školu uměleckoprůmyslovou v Praze, obor Filmová a televizní grafika. Jeho díla jsou z oblasti animovaného filmu, ilustrace či tvorby počítačových her.<sup>27</sup>



Obr. 15: Jaromír Plachý, *Jiné světy*, 2008

Jaromíra Plachého mám v oblíbenosti pro jeho nevyčerpatelnou fantazii a představivost, kterou dokáže skvěle přenést na papír. Jeho smyšlené příšerky a nejrůznější postavičky jsou úžasné a vtipné. Podílel se například na počítačové hře *Machinarium* a za zmínku jistě stojí i hra *Chuchel*.

## Shaun Tan (\* 1974)

Australský umělec zabývající se obrázkovými knihami všech generací, jak o něm hovoří článek na webové stránce *Czechdesign*. Zajímavostí je, že díky Petrovi Sísovi a jeho knize *Tři zlaté klíče*, kterou Shaun Tan viděl na výstavě v Paříži, se rozhodl věnovat autorským knihám. Jeho díly jsou například kniha *Příběhy z konce předměstí* nebo komiks *beze slov Nový svět*.<sup>28</sup>

<sup>27</sup> KOPÁČ, Radim, Vojtěch ČEPELÁK a Helena DIESING. *Nový český komiks (2000-2012) = New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. S. 162

<sup>28</sup> PROKOPOVÁ, Eliška. Shaun Tan: Výmluvný i téměř beze slov. In: *Czechdesign* [online]. 11.1.2017 [cit. 23.1.2020]. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/shaun-tan-vymluvny-i-temer-beze-slov>



*Obr. 16: Shaun Tan, Nový svět, 2012*

S tvorbou Shauna Tana jsem se seznámila skrze knihu Nový svět. Tato kniha je strhující. Ilustrace mají snovou atmosféru, která čtenáře zcela pohltí. Uchvacuje mě originalita Tanových děl a jejich znepokojující nádech.

## 9 Komiks – inspirace

Kromě několika autorů, u kterých mne oslovilo mnoho děl napříč jejich tvorbou, existují dva, dle mého názoru, výjimečné komiksy, které si zaslouží zmínku. Tyto komiksy mne zaujaly svým zaměřením, neboť oba děje mapují určité nelehké historické období. Přiblížení těchto událostí formou komiksu je zcela netradiční. Obdivuji autory, jak obě díla dokázali zpracovat. Zároveň je mi velmi blízké výtvarné zpracování obou komiksů, kde se setkáváme se stylizací postav a skvěle zvládnutou přehledností a příjemnou čtivostí komiksů.

### Maus

Art Spiegelman zpracoval velmi vážné téma formou komiksu, což nebylo vůbec obvyklé. Věnuje se zde tématu holocaustu a zobrazuje hrůzy a děsy této doby. Čtenářský prožitek je umocněn stylizací postav, jež jsou zobrazovány se zvířecími hlavami – Židé mají podobu krys (krysy jako zvířata, která se musí vymýtit), Němci koček, Poláci mají prasečí hlavu a Francouzi žabí.



Obr. 17: Art Spiegelman, *Maus*

Jak se můžeme dočíst na webovém portálu *Respect*, komiks se odehrává ve dvou dějových liniích. První dějová linie je autobiografická. Autor se v ní snaží nalézt cestu ke svému otci, který se chová podivínsky a není jednoduché s ním vyjít. Druhá dějová linie se zabývá otcovými vzpomínkami na válečné peklo. Spiegelmanův komiks je jedinečný tím, jak zpracovává téma násilí, neboť často se v komiksech setkáváme

s agresí, rvačkami, maléry, ale zde stojíme tváří v tvář realitě, která svou až neuvěřitelnou zřůdností nabývá rysů komiksové fikce a nadsázky. Komiks byl roku 1992 oceněn Pulitzerovou cenou.<sup>29</sup>

## Persepolis

Komiks od autorky Marjane Satrapiové se opět zabývá velmi vážným tématem, konkrétně zobrazuje dětství autorky za dob islámské revoluce a války Iránu s Irákem, poté čtenáře přenesse spolu s ní do Evropy. První iránský komiks, jak o něm ve svém článku píše Stefanovič na webovém portálu *Sarden*, je tvořen jednoduchou až karikaturistickou kresbou. Příběh začíná, když je autorce 10 let a v Iránu probíhá islámská revoluce. Dívka pomalu poznává, že svět není takový, jak ho prezentují učebnice ve škole. Začíná válka s Irákem a rodina se každodenně musí potýkat s nelehkými úkoly. Marjane odjede do Rakouska, kde poznává rozdílný život v evropském prostředí. Jejím snem je ale vrátit se domů jako vzdělaná, emancipovaná žena. Příběh, který byl také úspěšně zfilmován, se stal u čtenářů i kritiků velmi ceněný.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> ŠLAJCHRT, Viktor a ŽANTOVSKÁ, Kristina. Maus, příběh očitého svědka. In: *Respekt* [online]. 22.9.2015 [cit. 27.1.2020]. Dostupné z: <https://www.respekt.cz/tydenik/1997/49/skutecnost-komiksu-komiks-skutecnosti>

<sup>30</sup> STEFANOVIČ, David P.. KOMIKS: Marjane Satrapiová, Persepolis. In: *Sarden* [online]. 30.5.2013 [cit. 28.1.2020]. Dostupné z: <https://sarden.cz/2013-05-30-1227/komiks-marjane-satrapiova-persepolis>



Obr. 18: Marjane Satrapiová, *Persepolis*

## 10 Autorský komiks

Doposud byla práce čistě teoretická a podávala východisko k tvorbě vlastního komiksu. O jeho vytváření pojednává následující část.

### Příběh

Zprvu jsem zamýšlela ztvárnit již existující povídku od mého oblíbeného autora Roalda Dahla z povídkové knihy *Příběhy nečekaných konců*. Od tohoto záměru jsem však brzy upustila, neboť jsem začala věřit, že zvládnou ztvárnit svůj vlastní příběh. Psaní jsem se nikdy nevěnovala, pouze v dětství proběhlo pár pokusů napsat svou vlastní povídku či dokonce knihu, vždy jsem však skončila u druhé stránky. Vytvořit příběh a následně ho ztvárnit jako komiks bylo ale něco úplně jiného, což mě velice lákalo. Jenomže jak začít? Neměla jsem od začátku jasnou představu, o čem by komiks mohl být. Snažila jsem se vymyslet příběh, který by měl hlavu a patu, který by měl pointu a byl neotřelý. Během vymýšlení námětu jsem dostala nápad, jak by mohl být můj komiks ztvárněn z hlediska vztahu mezi vinětami a příběhem. Tudíž než jsem vymyslela samotný příběh, měla jsem již jasnou představu o tom, jakým způsobem bude komiks tvořen. To mi velmi pomohlo v určení si počtu postav. Poté už se příběh vymýšlel velmi dobře. Nepsala jsem si žádný text, ale rovnou si dělala skici jednotlivých vinět, což mě přivedlo k dalšímu znaku mého komiksu – je zcela beze slov.



Obr. 19: Skici

Nyní již k samotnému příběhu. V celém ději vystupují 3 postavy – dědeček, babička a kočka. Komiks vypráví jeden den této trojice, která žije v jednom městě. Kočka v příběhu figuruje jako spojující element mezi dědečkem a babičkou, kteří se ve městě mívají a nevědí o sobě. Ráno se všichni vzbudí a procházkou míří do městské zahrady. Babička s dědečkem se posadí každý na jinou lavičku a každý sám začíná přemýšlet o životě a vzpomíná na své mládí. Během jejich vzpomínání se dozvídáme, že když byli mladí, žili v tomtéž městě, milovali se a scházeli se ve stejné zahradě. Bohužel jejich láska z jakéhosi důvodu nevydržela a jim zbyly jen vzpomínky. Nyní už jeden o druhém nevědí. Netuší, co s tím druhým je, kde žije a zda vůbec ještě žije. Večer se všichni vrací zpět z procházky domů. Čtenář na konci příběhu zjišťuje, že jsou si k sobě daleko blíží, než si myslí.

## **Rozmístění a tvar vinět, časovost v komiksu**

Již jsem zmínila, že můj komiks má zvláštní vztah mezi vinětami a příběhem. Jejich tvar a rozmístění totiž přímo závisí na ději a postavách. Komiks jsem záměrně vytvářela tímto experimentálním způsobem. Teoretická část této práce nás seznamuje s prací s vinětami a osvětluje její důležitost, proto jsem chtěla vyzkoušet systém, který by byl originální, a i tak schopný udržet funkčnost a smysl vyprávěného příběhu. Každá z postav má svou řadu vinět – dědeček má první linii, kočka prostřední, babička třetí. To je dané tím, že se vyskytují pouze ve své řadě obrazů. Jak se během příběhu postavy potkávají, viněty se spojují. Pokud se tedy potká dědeček s kočkou, jejich viněty se spojí v jednu, která přesahuje jejich linie. Během jednoho okamžiku vždy vidíme, co zrovna dělají všechny postavy – každý sloupec je jeden okamžik. Tento systém jsem neviděla v žádném komiksu, na který jsem narazila. Samozřejmě je velmi pravděpodobné, že již někdo takovýto nápad měl, nevytvářela jsem však tento komiks s tím, že bych si toho byla vědoma. Toto neobvyklé řazení vinět, kdy vlastně tři viněty pod sebou jsou zároveň přítomností (předěšlé minulostí, následující budoucností), vyžaduje určité soustředění od čtenáře. Stále zde však pracuji s pravidlem četby zleva doprava. Abych situaci zachovala srozumitelnou, nevyužila jsem již jiné prostředky práce s časem, jako jsou různě velké mezery mezi obrazy, různě velké viněty (kromě použitého systému spojování vinět) či panely na spadávku. Pro lepší názornost, jak

komiks funguje, je pozadí stránek rozděleno na barevné pruhy, které znázorňují sloupce jednotlivých chvil dne. Zároveň jsou tyto chvíle znázorněny na hodinách v horní části komiksu. Jelikož je komiks zcela beze slov, tudíž bez komiksových bublin, vzpomínání babičky a dědečka je znázorněno jiným rámečkem viněty, který připomíná obláček. S tímto tvarem se lze často setkat u komiksových bublin, které mají znamenat myšlenku. Efekt vzpomínek je ještě umocněn zbarvením těchto vinět do růžového oparu. Tento případ může sloužit jako příklad situace, kdy čtenáře dvojice obrazů přenesou zcela do jiného časového období.



*Obr. 20: Různé rámečky vinět*

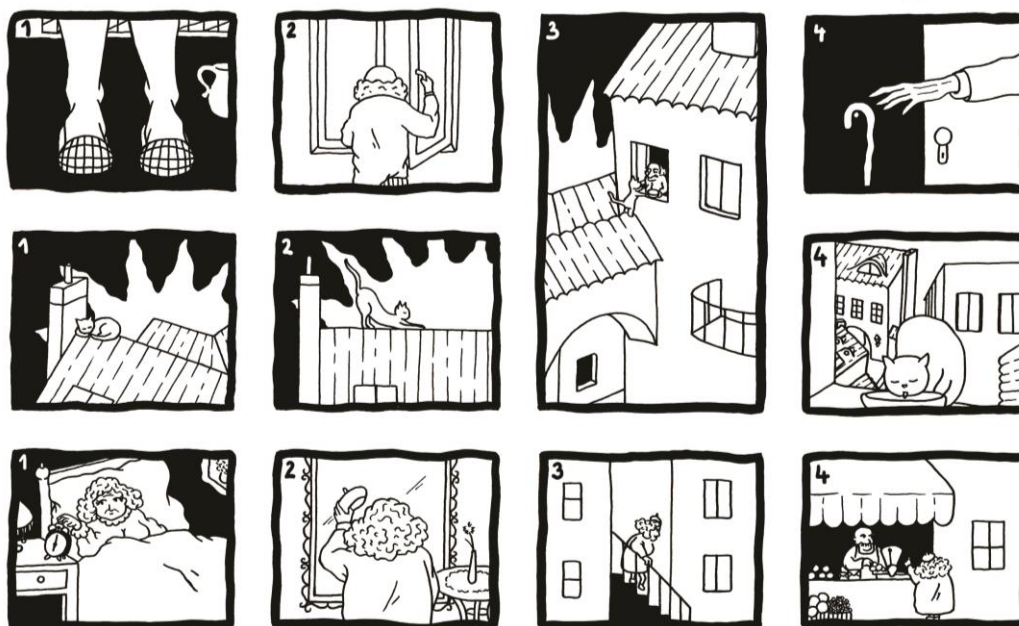
## **Způsoby vedení čtenáře**

Při tvorbě komiksu jsem byla nucena zamýšlet se nad tím, jak čtenáře vést, aby byl komiks dobře čitelný a čtenář se v něm neztratil. Jak jsem již zmínila, ve výsledném komiksu je čtenář veden lehkým naznačením sloupců pomocí různě barevného pozadí



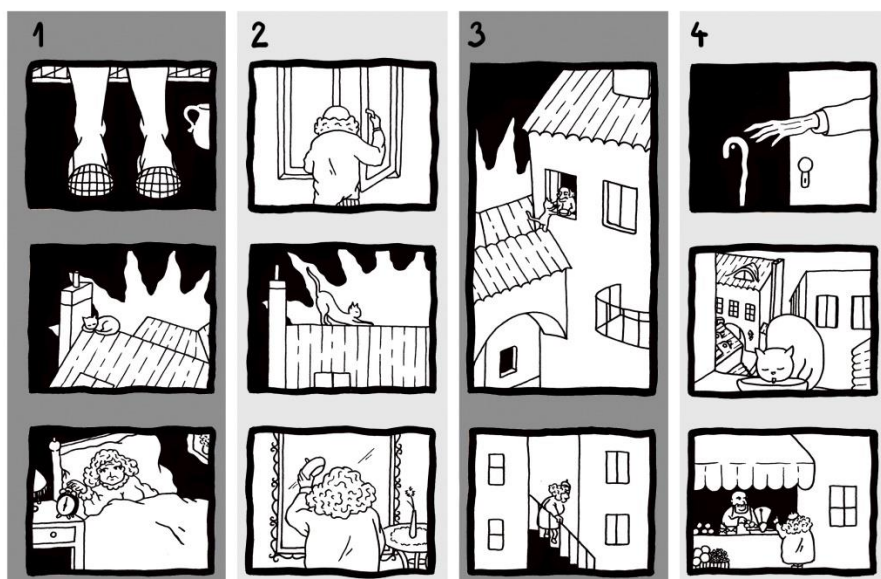
a pomocí hodin, které naznačují, že viněty pod sebou probíhají ve stejnou chvíli. Zvolila jsem tento nenásilný způsob, jelikož po začtení se do komiksu napomáhá srozumitelnosti, a navíc čtenář nenabývá pocitu, že je nuceně veden jasně danou cestou. Abych si toto dovolila tvrdit, vyzkoušela jsem další dva způsoby vedení čtenáře.

Prvním z nich bylo číslování vinět. Zde jsem narazila na problém, že viněty pod sebou probíhají ve stejnou chvíli, tudíž by měly mít stejné číslo. Pokud by čísla vedla čtenáře sice po sloupcích, ale postupně od shora dolů, působilo by to, že situace pod sebou probíhají ne současně, ale po sobě. Vyzkoušela jsem tedy dvě varianty číslování vinět. První varianta přiřazuje stejná čísla vinětám pod sebou. Zde je však oslabena estetická stránka komiksu, neboť opakující se čísla nepůsobí dobře a v komiksu je „přečíslováno“.



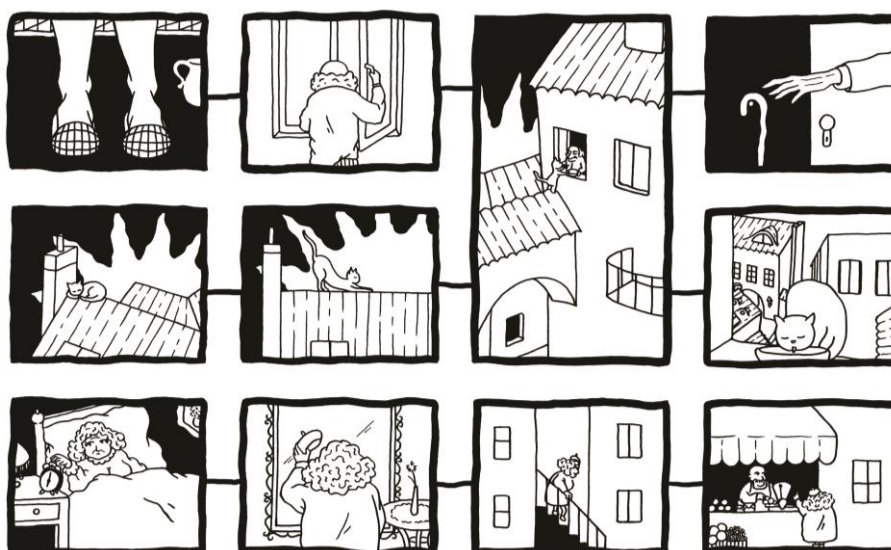
Obr. 21: Číslování první varianta

Druhou variantou číslování komiksu bylo užití jednoho čísla pro viněty pod sebou. Zde bylo třeba číslo umístit tak, aby nepůsobilo, že patří pouze k horní vinětě. Tudíž jsem zde zavrhla možnost umístit číslo do viněty, ale umístila jsem ho do sloupce, který obsahuje všechny viněty pod sebou. Tento způsob se jeví jako více estetický, přičemž není oslabena funkčnost komiksu. Stále jsem však bojovala s pocitem, že čísla působí nepatřičně, neboť v celém komiksu není žádný text.



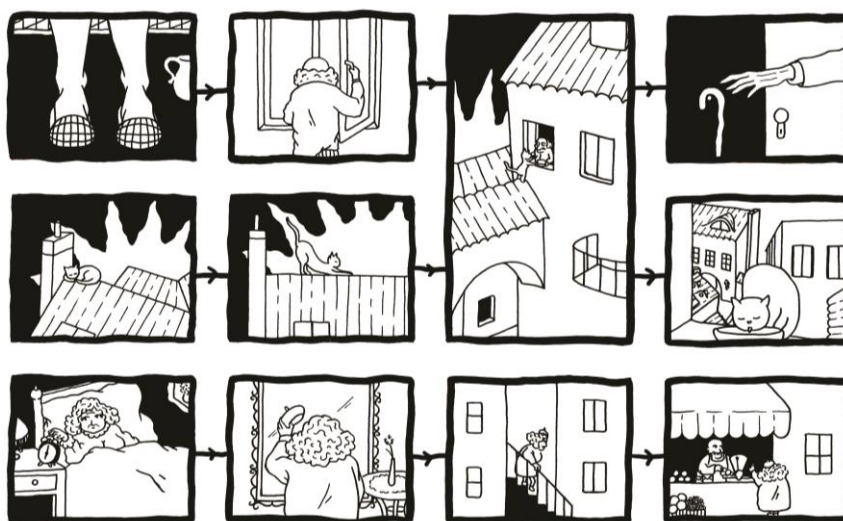
Obr. 22: Číslování druhá varianta

Další způsob vedení čtenáře, který jsem vyzkoušela, byl založen na vodících liniích. Opět jsem vytvořila dvě varianty. První varianta obsahovala čisté linie, které navádí čtenáře číst viněty zleva doprava. Chybějící linie vertikální napovídají, že příběh nepokračuje směrem dolů, ale že tímto směrem se viněty pouze nachází pod sebou, tedy probíhají ve stejnou chvíli. S liniemi jsem však také nebyla plně spokojena, neboť na mě působily rušivým dojmem a prostor rozdělávaly na nesourodé části.



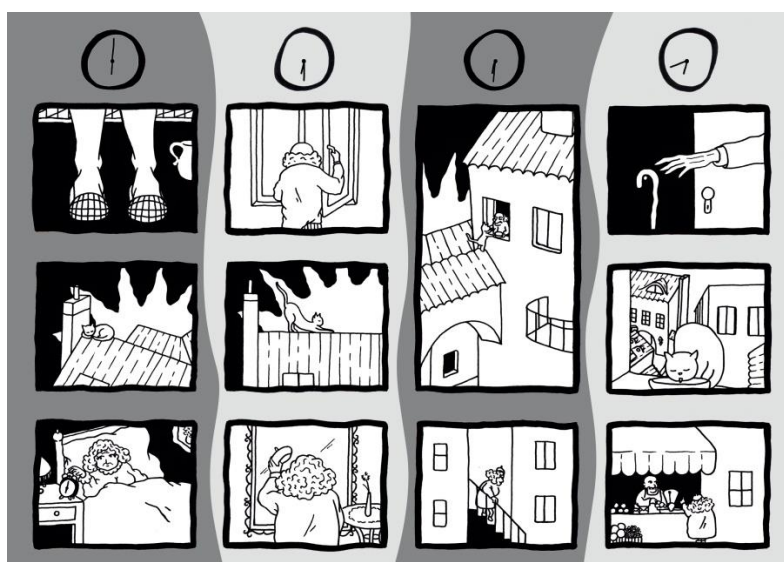
Obr. 23: Vodící linie

Druhá varianta vodících linií je doplněna šipkami. Jelikož čtenář přirozeně vychází z podstaty čtení zleva doprava, působí na mě šipky již nadbytečným prvkem, který srozumitelnosti komiksu nepřidá.



Obr. 24: Vodící linie se šipkami

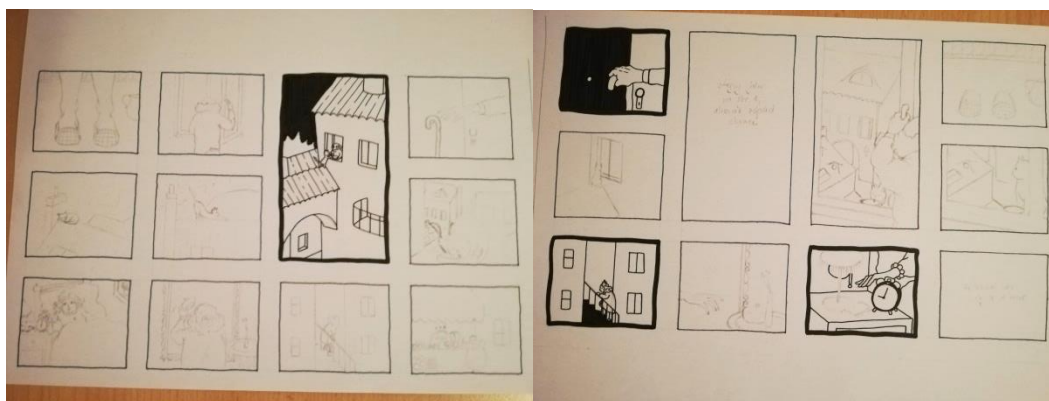
Po vyzkoušení těchto způsobů vedení čtenáře jsem se přiklonila k ilustrativní verzi, která pracuje s prvkem hodin a sloupců. Nejvíce vystihuje můj záměr, jak by měl komiks na čtenáře působit. Komiks by měl ve čtenáři vzbuzovat fantazii tím, že nepoužívá žádný text. Zároveň by měl být ladný, aby podpořil atmosféru příběhu, a měl by působit celistvým dojmem.



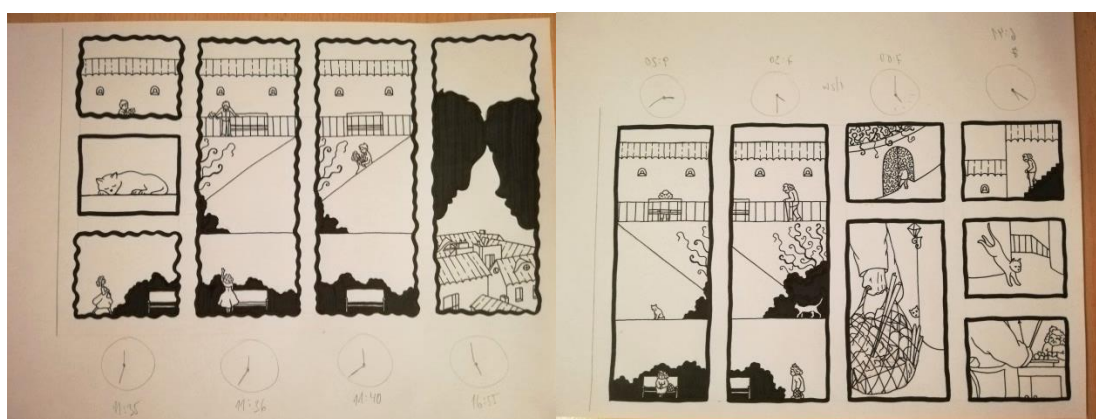
Obr. 25: Hodiny a sloupce

## Proces

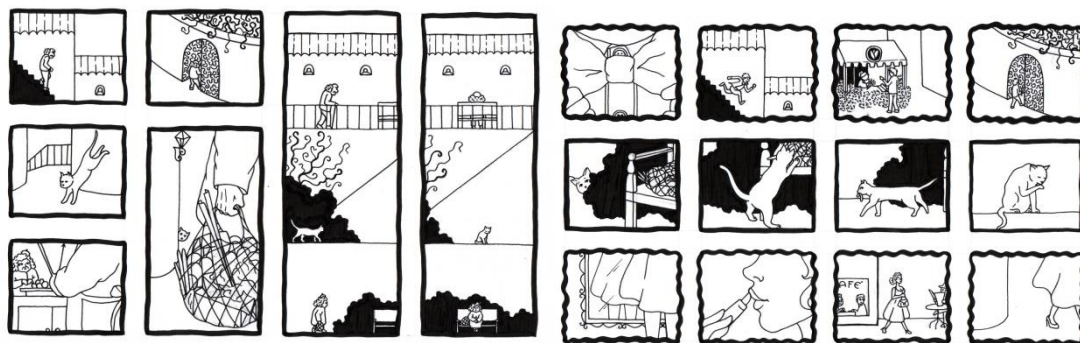
Po rozmyšlení konceptu komiksu, vymyšlení příběhu a formy zpracování jsem jednotlivé skici detailně rozkreslila. V této chvíli byl čas zamyslet se nad rozměry stránek tak, aby nebyly obrazy příliš malé a detaily nezaknily. Kresby jsem poté obtáhla fixem. Do této chvíle jsem vše zpracovávala pouze v ruce, poté přišly na řadu úpravy v počítači. Kresby obtažené fixem jsem následně naskenovala do počítače. Po naskenování podkladů bylo potřeba zvýraznit černou a vyretušovat zbývající viditelné tahy tužkou. Následovalo kolorování vinět a pozadí. Celý proces vyvrcholil tiskem a vazbou. Výsledná podoba komiksu je zobrazena v příloze.



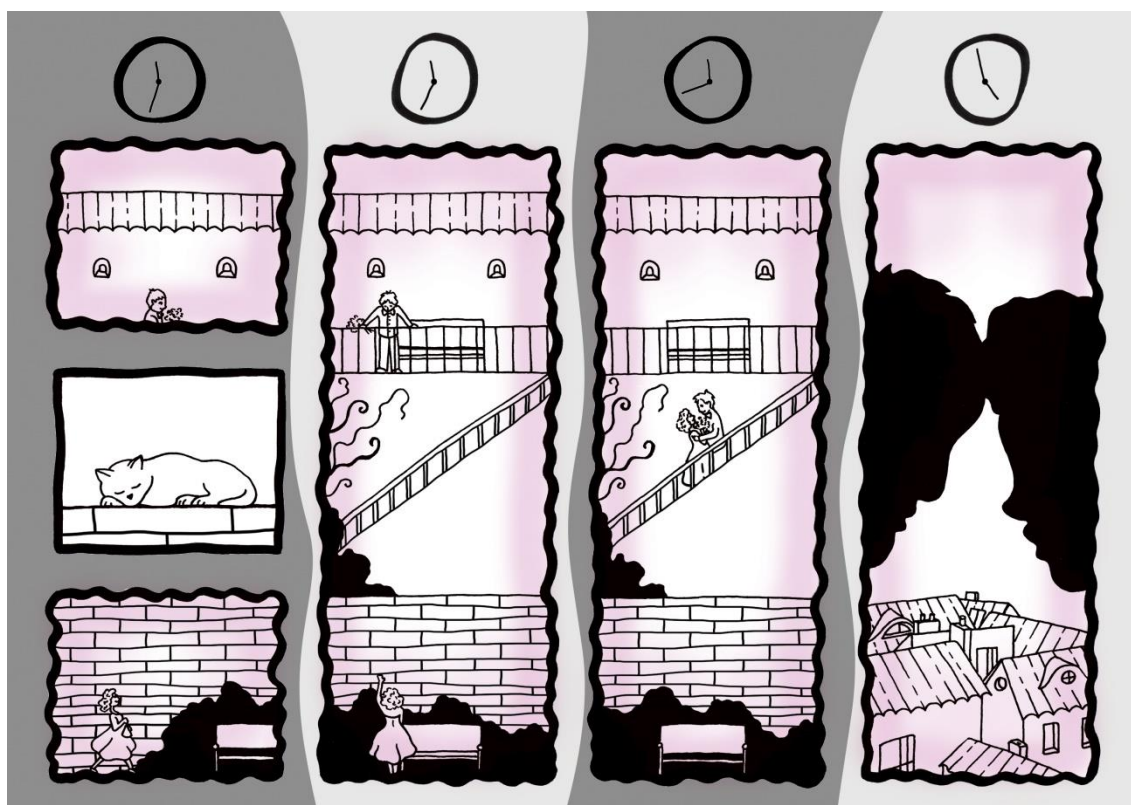
Obr. 26: Obtahování kreseb fixem



Obr. 27: Návrh hodin



Obr. 28: Naskenované kresby

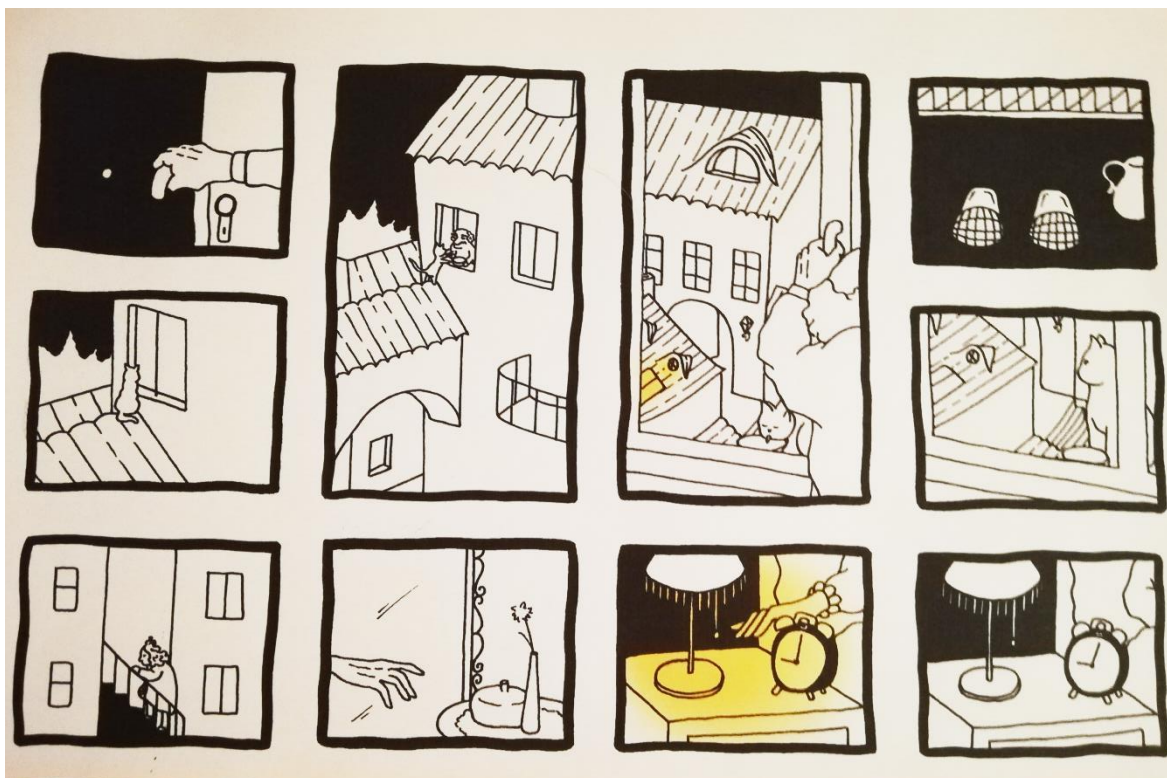


Obr. 29: Kolorování vinět a pozadí

## Kresba

Pro komiks jsem se přiklonila ke stylizující kresbě. Komiks sám o sobě je s tímto stylem kresby úzce spojován a, dle mého názoru, se tato kresba k mému příběhu výborně hodí. Vždy mě fascinovaly kresby, u kterých je kreslíř schopen několika tahy vyjádřit cokoli a nesnaží se o přílišné vykreslování. V tomto duchu jsem chtěla tvořit

i já. Zároveň jsem komiks nechtěla zahlcovat přílišnou barevností, spíše se držet černobílých vinět doplněných v určitých případech barvou. Nakonec je růžová barva použita u vinět, které znázorňují vzpomínání postav. Žlutá barva je použita pouze na konci příběhu. Použila jsem ji pouze na tomto místě, abych zvýraznila důležitý moment příběhu, že vlastně babička a dědeček bydlí nedaleko sebe, a přesto o sobě neví a pouze se v městečku stále míjí.



Obr. 30: Použití žluté barvy

## Forma komiksu

Komiks je netradiční také svou formou. Stránky se nerozevírají klasickým způsobem, ale komiks lze po otevření dále rozložit. Po rozložení se před čtenářem rozprostrou stránky se vzpomínkami babičky a dědečka. Další strana se rozkládá směrem nahoru. Je z obou stran pokryta celostránkovými ilustracemi, které zobrazují městskou zahradu, kde se velká část děje odehrává. Tyto ilustrace poskytují celistvý pohled na toto místo během vzpomínání i v přítomnosti.



Obr. 31: Forma komiksu

## **Průzkum**

Po zhotovení komiksu bylo zapotřebí ozkoušet jeho srozumitelnost. Já jako autor jsem se nedokázala vcítit do člověka, který před sebou poprvé komiks rozprostře a začne jej prohlížet. Abych vyzkoušela, jak je zvládnutá čtivost komiksu, předložila jsem jej několika čtenářům. Z průzkumu jasně vyšlo, že člověk, který si chtěl udělat na čtení komiksu čas a dokázal se na něj soustředit, jasně pochopil netradiční princip čtení tohoto komiksu a neunikla mu ani pointa příběhu. Avšak čtenář, který komiks zběžně prolétl a pořádně se do něj neponořil, odkládal ho se zmateným výrazem.

Z výsledku průzkumu jsem byla nadšená. Splnil se tak můj záměr vytvořit komiks, který pobídne čtenáře se na chvíli zastavit, povzbudí jeho fantazii a umožní mu ponořit se do příběhu. V dnešní uspěchané době je, myslím, zvláště potřeba se na chvíli zklidnit a zvolnit.

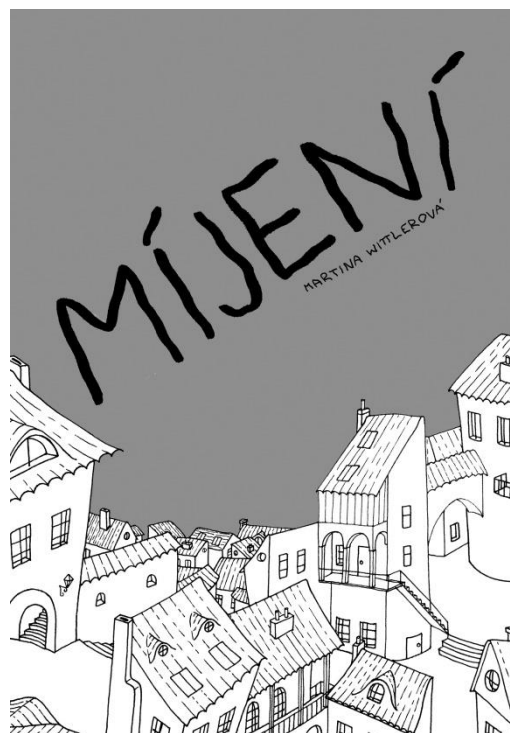
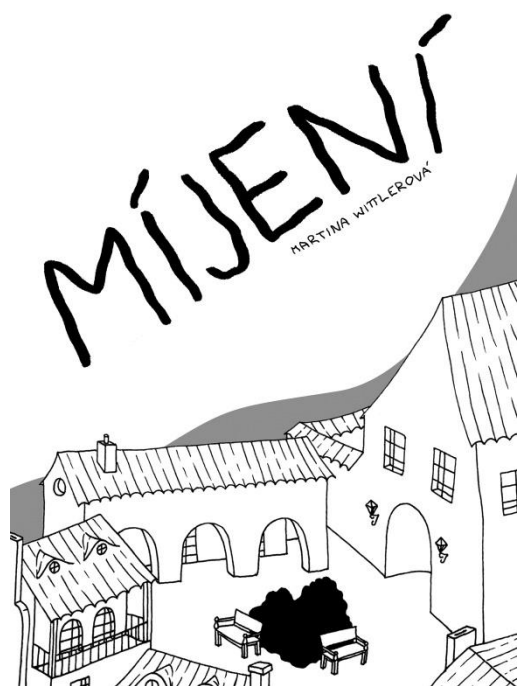
## **Poučení**

Při vyhodnocování průzkumu jsem si uvědomila, že tento komiks není pro každého. Pokud bych chtěla zacílit na co největší publikum, bylo by třeba zpracovat komiks tradičnějším způsobem. Ne každý má chuť vynaložit úsilí na pochopení originálního zpracování a zvláštní formy komiksu. Avšak najde-li si cestu k tomuto komiksu čtenář, který dychtí po něčem novém, bude jistě mile překvapen. Za to, dle mého názoru, stojí nebát se nových nápadů.

## **Propagace**

Součástí praktické části je také propagace komiksu. Jako propagační prostředek jsem zvolila plakát. Vytvořila jsem jeho tři verze. Všechny obsahují název komiksu a jméno autora. Na prvním plakátu je zároveň výjev z přední strany komiksu, na druhém je motiv městečka, třetí plakát obsahuje přímo viněty.





Obr. 32: Propagace

## **Závěr**

Cílem této práce bylo seznámit čtenáře alespoň stručně s tématem komiksu a na základě nabitých teoretických znalostí vytvořit vlastní experimentální komiks. Chtěla jsem si vyzkoušet vymyslet vlastní příběh a zpracovat ho formou komiksu netradiční cestou. Domnívám se, že tento můj cíl se podařilo naplnit.

V teoretické části bakalářské práce jsem se stručně věnovala historii komiksu, stavbě komiksu, zmínila jsem několik důležitých prvků, které se v komiksech často vyskytují, seznámila jsem čtenáře také s jeho různými formami. Dále jsem věnovala několik kapitol vlastnostem komiksu, které dávají východisko pro tvorbu mého komiksu a jsou pro něj zásadní, jedná se o časovost, naraci a kresebný styl. Zmínila jsem také pro mě významné autory a komiksy.

V praktické části jsem popsala příběh komiksu, zvláštní způsob kladení vinět a jejich tvar, navázala jsem na teoretickou část a objasnila jsem, jak funguje v mém komiksu časovost. V rámci experimentu jsem si zkusila, kam až autor může zajít, aby byl komiks stále pochopitelný a dobře čitelný, a jaké autor může užít způsoby vedení čtenáře. Vyjádřila jsem se také k použité kresbě a formě komiksu. Na závěr jsem zmínila průzkum, z jehož výsledků vyplývá, že v případě mého komiksu je pro pochopení pointy nutné, aby se do něj čtenář pořádně začetl. Nechybí ani propagace komiksu.

## Seznam použité literatury a elektronických zdrojů

### Literární zdroje

1. ČECH, Pavel. *O malíři*. Havlíčkův Brod: Petrkov, 2019, 100 s. ISBN 978-80-87595-73-2.
2. GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005, 218 s. Studium. ISBN 80-7294-141-0.
3. KOPÁČ, Radim, Vojtěch ČEPELÁK a Helena DIESING. *Nový český komiks (2000-2012) = New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012, 240 s. ISBN 978-80-87546-06-2.
4. KRAUS, Jiří a Věra PETRÁČKOVÁ. *Akademický slovník cizích slov*. Praha: Academia, 1998, dotisk, 834 s. ISBN 80-200-0607-9.
5. KRAUS, Jiří. *Nový akademický slovník cizích slov: A-Ž*. Praha: Academia, 2005, 879 s. ISBN 80-200-1351-2.
6. KRUML, Milan a Bryan TALBOT. *Comics: stručné dějiny*. Praha: M. Trojan, 2007, 318 s. ISBN 80-86839-12-5.
7. KUNZLE, David. *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1925*, sv. 1, Berkeley, University of California Press 1973.
8. MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.
9. VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. Praha: SPN, 1983, 115 s.

### Elektronické zdroje

1. BÍLEK, Roman. Komiksové fanziny všude, kam se podíváš 1. In: *Vlčí bouda* [online]. 23.11.2013 [cit. 20.1.2020]. Dostupné z: <http://vlcibouda.net/komiks/429-komiksove-fanziny-vsude-kam-se-podivas-dil-prvy>
2. DUDEK, Dalibor. Komiks – 1. díl – Co je komiks. In: *Čtenářská gramotnost a projektové vyučování* [online]. 24.9.2010 [cit. 19.1.2020]. Dostupné z: <http://www.ctenarska-gramotnost.cz/medialni-vychova/mv-casopisy/komiks-1>

3. JARŮŠEK, Ondřej. Malíř a spisovatel Pavel Čech tě vtáhne do snového světa plného záhad, tajemství a nekonečné fantazie (Rozhovor). In: *Refresher* [online]. 29.1.2017 [cit. 27.1.2020]. Dostupné z: <https://refresher.cz/40310-Malir-a-spisovatel-Pavel-Cech-te-vtahne-do-snoveho-sveta-plneho-zahad-tajemstvi-a-nekonecne-fantazie-Rozhovor?gdpr-accept=1>
4. MATĚJČEK, Tomáš Hibi. Komiksová generace nula: víc než praštění asociálové. In: *Aktuálně.cz* [online]. 20.4.2019 [cit. 23.1.2020]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/umeni/komiksova-generace-nula-vic-nez-prasteni-asocialove/r~i:article:523574/>
5. NESNÍDAL, David. Rychlé šípy, Švejk i fenomén Čtyřlístek. Nahlédněte do historie českého komiksu. In: *Deník.cz* [online]. 20.4.2019 [cit. 23.1.2020]. Dostupné z: [https://www.denik.cz/ostatni\\_kultura/rychle-sipy-svejk-i-fenomen-cytrilistek-nahlednete-do-historie-ceskeho-komiksu-20190416.html](https://www.denik.cz/ostatni_kultura/rychle-sipy-svejk-i-fenomen-cytrilistek-nahlednete-do-historie-ceskeho-komiksu-20190416.html)
6. PALÁN, Aleš. Komiks: dlouhá cesta k porozumění. In: *Katolický týdeník* [online]. 6.4.2011 [cit. 22.1.2020]. Dostupné z: <http://www.katyd.cz/clanky/komiks-dlouha-cesta-k-porozumeni.html>
7. PROKOPOVÁ, Eliška. Shaun Tan: Výmluvný i téměř beze slov. In: *Czechdesign* [online]. 11.1.2017 [cit. 23.1.2020]. Dostupné z: <https://www.czechdesign.cz/temata-a-rubriky/shaun-tan-vymluvny-i-temer-beze-slov>
8. SOUKUPOVÁ, Jana. Chvilí jsem si připadal jako pán Brna, líčí autor komiksu o nočních linkách. In: *iDnes.cz* [online]. 22.3.2019 [cit. 23.1.2020]. Dostupné z: [https://www.idnes.cz/brno/zpravy/tomas-kucerovsky-komiks-rozjezdy-brno.A190322\\_132503\\_brno-zpravy\\_krut](https://www.idnes.cz/brno/zpravy/tomas-kucerovsky-komiks-rozjezdy-brno.A190322_132503_brno-zpravy_krut)
9. ŠLAJCHRT, Viktor a ŽANTOVSKÁ, Kristina. Maus, příběh očitého svědka. In: *Respekt* [online]. 22.9.2015 [cit. 27.1.2020]. Dostupné z: <https://www.respekt.cz/tydenik/1997/49/skutecnost-komiksu-komiks-skutecnosti>

## Seznam obrázků a jejich zdroje

<i>Obr. 1: Strana Humoristických listů z roku 1858</i> .....	10
<i>Obr. 2: Harry Conway Fisher, Mutt a Jeff</i> .....	11
<i>Obr. 3: Le Petit Nicolas</i> .....	13
<i>Obr. 4: Shonen Jump z roku 1968</i> .....	14
<i>Obr. 5: Nitro těžkne glycerínem</i> .....	15
<i>Obr. 6: Otto Soglow, The Little King, 1931</i> .....	17
<i>Obr. 7: André Daix, Professeur Nimbus, 1934</i> .....	17
<i>Obr. 8: Tvary komiksových bublin</i> .....	20
<i>Obr. 9: Aargh! 13, komiksový sborník</i> .....	24
<i>Obr. 10: Časový rámeček uvnitř viněty</i> .....	26
<i>Obr. 11: Pavel Čech, A, 2018</i> .....	29
<i>Obr. 12: Vendula Chalánková, Billboart Gallery Europe, 2012</i> .....	30
<i>Obr. 13: Petr Korunka, ilustrace</i> .....	31
<i>Obr. 14: Tomáš Kučerovský, Poslední sklenička, 2017</i> .....	32
<i>Obr. 15: Jaromír Plachý, Jiné světy, 2008</i> .....	33
<i>Obr. 16: Shaun Tan, Nový svět, 2012</i> .....	34
<i>Obr. 17: Art Spiegelman, Maus</i> .....	35
<i>Obr. 18: Marjane Satrapiová, Persepolis</i> .....	37
<i>Obr. 19: Skici</i> .....	38
<i>Obr. 20: Různé rámečky vinět</i> .....	40
<i>Obr. 21: Číslování první varianta</i> .....	41
<i>Obr. 22: Číslování druhá varianta</i> .....	42
<i>Obr. 23: Vodící linie</i> .....	42
<i>Obr. 24: Vodící linie se šipkami</i> .....	43
<i>Obr. 25: Hodiny a sloupce</i> .....	43
<i>Obr. 26: Obtahování kreseb fixem</i> .....	44
<i>Obr. 27: Návrh hodin</i> .....	44
<i>Obr. 28: Naskenované kresby</i> .....	45
<i>Obr. 29: Kolorování vinět a pozadí</i> .....	45

<i>Obr. 30: Použití žluté barvy .....</i>	<i>46</i>
<i>Obr. 31: Forma komiksu .....</i>	<i>47</i>
<i>Obr. 32: Propagace .....</i>	<i>49</i>

- Obr. 1: Strana Humoristických listů z roku 1858. In: *Moravská zemská knihovna* [online]. [cit. 3.3.2020]. Dostupné z: <http://www.digitalniknihovna.cz/mzk/view/uuid:e64fed29-435d-11dd-b505-00145e5790ea?page=uuid:6de231e0-435e-11dd-b505-00145e5790ea>
- Obr. 2: FISHER, Harry Conway. Mutt a Jeff. In: *Gravity's Rainbow* [online]. [cit. 23.1.2020]. Dostupné z: <https://gravitys-rainbow.pynchonwiki.com/wiki/index.php?title=File:Muttjeff.gif>
- Obr. 3: Le Petit Nicolas. In: *Men's Up* [online]. [cit. 3.3.2020]. Dostupné z: <http://www.mensup.fr/photo/a,17004,le-petit-nicolas-fait-la-fte.html>
- Obr. 4: Shonen Jump. In: *Comic Vine* [online]. [cit. 3.3.2020]. Dostupné z: <https://comicvine.gamespot.com/weekly-shonen-jump-1-no-1-1968/4000-299656/>
- Obr. 5: Nitro těžkne glycerínem. In: *Databazeknih.cz* [online]. [cit. 3.3.2020]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/knihy/nitro-tezkne-glycerinem-7680>
- Obr. 6: SOGLOW, Otto. The Little King. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 19.1.2020]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Little\\_King#/media/File:LittleKing1.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Little_King#/media/File:LittleKing1.jpg)
- Obr. 7: DAIX, André. Professeur Nimbus. In: *Hommages à quelques BD de ma jeunesse et d'aujourd'hui...* [online]. [cit. 19.1.2020]. Dostupné z: <https://dequelquesbd.wordpress.com/2016/06/14/les-aventures-du-professeur-nimbus-3/>
- Obr. 8: Tvary komiksových bublin. In: *Adra* [online]. [cit. 20.1.2020]. Dostupné z: <https://www.adra.cz/oddeleni-vzdelavani/komiksova-soutez/komiksove-tipy--triky>
- Obr. 9: Aargh! 13. In *Knihkupectví Papyrus* [online]. [cit. 20.1.2020]. Dostupné z: [https://cdn.knihkupectvi-papyrus.cz/images/1/P6GoR2cjAq\\_hOmtkOLpdNmtYTXxnQr8oPLpbAn-ICXwrAnVjB23qCnVqCXomBmteR5R/2/aargh-13.jpg](https://cdn.knihkupectvi-papyrus.cz/images/1/P6GoR2cjAq_hOmtkOLpdNmtYTXxnQr8oPLpbAn-ICXwrAnVjB23qCnVqCXomBmteR5R/2/aargh-13.jpg)
- Obr. 10: MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art, 2008, 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9. S. 95
- Obr. 11: ČECH, Pavel. A. In: *Komiksárium* [online]. [cit. 27.1.2020]. Dostupné z: <https://www.komiksarium.cz/index.php/2016/09/poeticky-pavel-cech-si-v-nove-knize-strihnul-orwella/>
- Obr. 12: CHALÁNKOVÁ, Vendula. Billboart Gallery Europe. In: *Vendulachalankova.cz* [cit. 27.1.2020]. Dostupné z: <http://vendulachalankova.cz/komixs/>

- Obr. 13: KORUNKA, Petr. Ilustrace. In: *Východočeská galerie v Pardubicích* [online]. [cit. 27.1.2020]. Dostupné z: [http://www.vcg.cz/petr\\_korunka/#lightbox/2/](http://www.vcg.cz/petr_korunka/#lightbox/2/)
- Obr. 14: KUČEROVSKÝ, Tomáš. Poslední sklenička. In: *Kulturní magazín UNI* [online]. [cit. 23.1.2020]. Dostupné z: <https://www.magazinuni.cz/vytvarne-umeni/co-prave-kresli-tomas-kucerovsky/>
- Obr. 15: PLACHÝ, Jaromír. Jiné světy. In: *Komiksárium* [online]. [cit. 23.1.2020]. Dostupné z: <https://www.komiksarium.cz/index.php/author/plachy/page/2/>
- Obr. 16: TAN, Shaun. Nový svět. In: *XB-1* [online]. [cit. 23.1.2020]. Dostupné z: [http://www.casopisxb1.cz/wp-content/uploads/2012/09/Tan\\_Arrival.jpg](http://www.casopisxb1.cz/wp-content/uploads/2012/09/Tan_Arrival.jpg)
- Obr. 17: SPIEGELMAN, Art. Maus. In: *Komiks.cz* [online]. [cit. 27.1.2020]. Dostupné z: <http://komiks.cz/clanek.php?id=822>
- Obr. 18: SATRAPIOVÁ, Marjane. Persepolis. In: *Comics Point*. [online]. [cit. 28.1.2020]. Dostupné z: <https://www.comicspoint.cz/persepolis-marjane-satrapiova>
- Obr. 19: Vlastní fotografie
- Obr. 20: Vlastní fotografie
- Obr. 21: Vlastní fotografie
- Obr. 22: Vlastní fotografie
- Obr. 23: Vlastní fotografie
- Obr. 24: Vlastní fotografie
- Obr. 25: Vlastní fotografie
- Obr. 26: Vlastní fotografie
- Obr. 27: Vlastní fotografie
- Obr. 28: Vlastní fotografie
- Obr. 29: Vlastní fotografie
- Obr. 30: Vlastní fotografie
- Obr. 31: Vlastní fotografie
- Obr. 32: Vlastní fotografie



## **Seznam příloh**

Příloha A: Autorský komiks

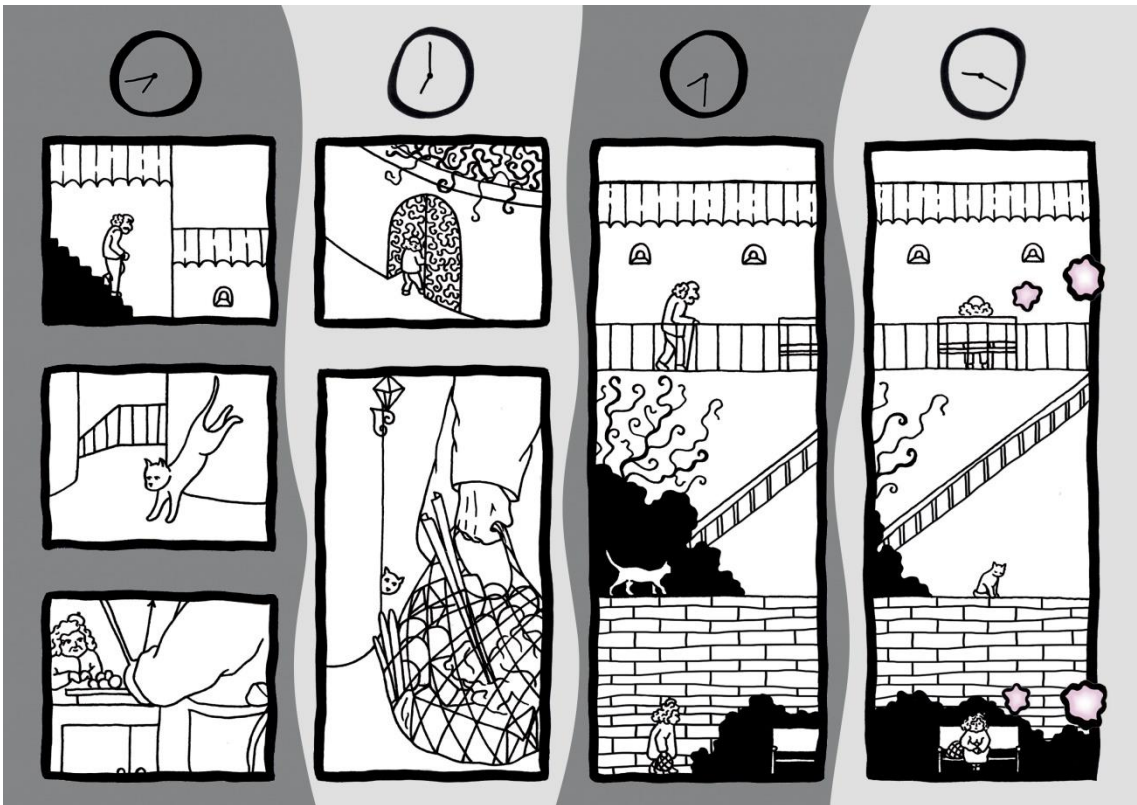
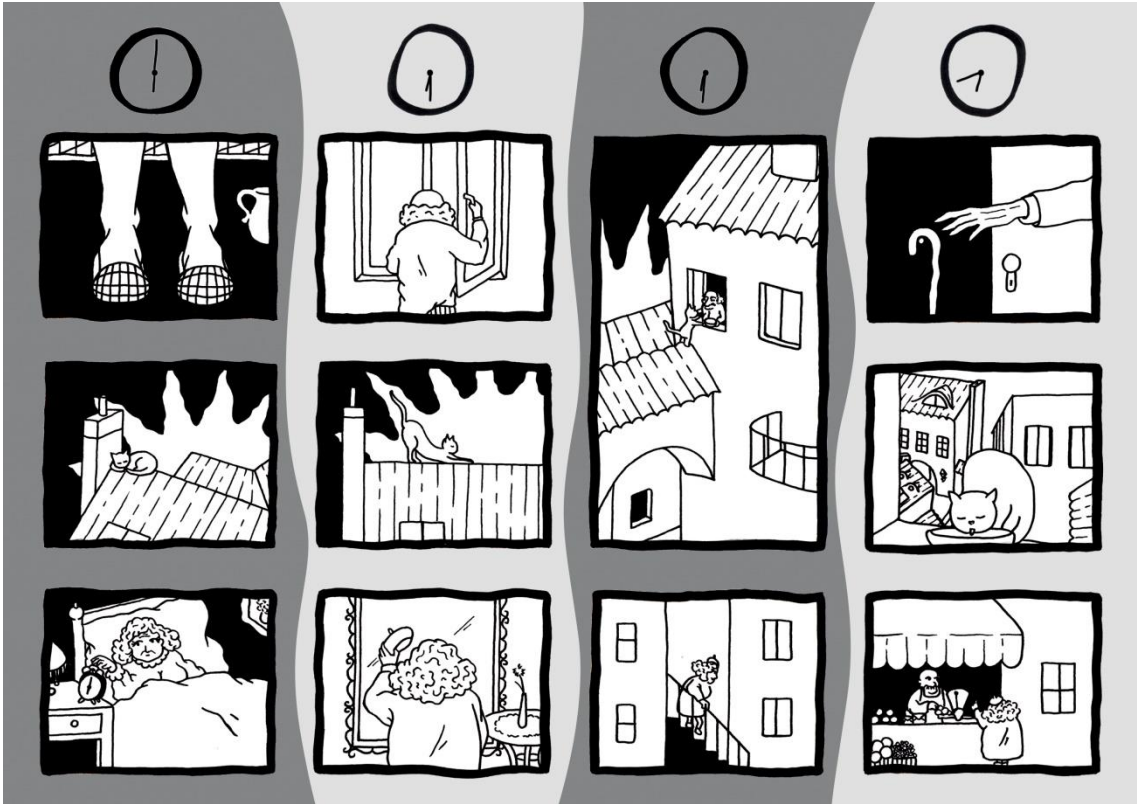
Příloha B: Propagace

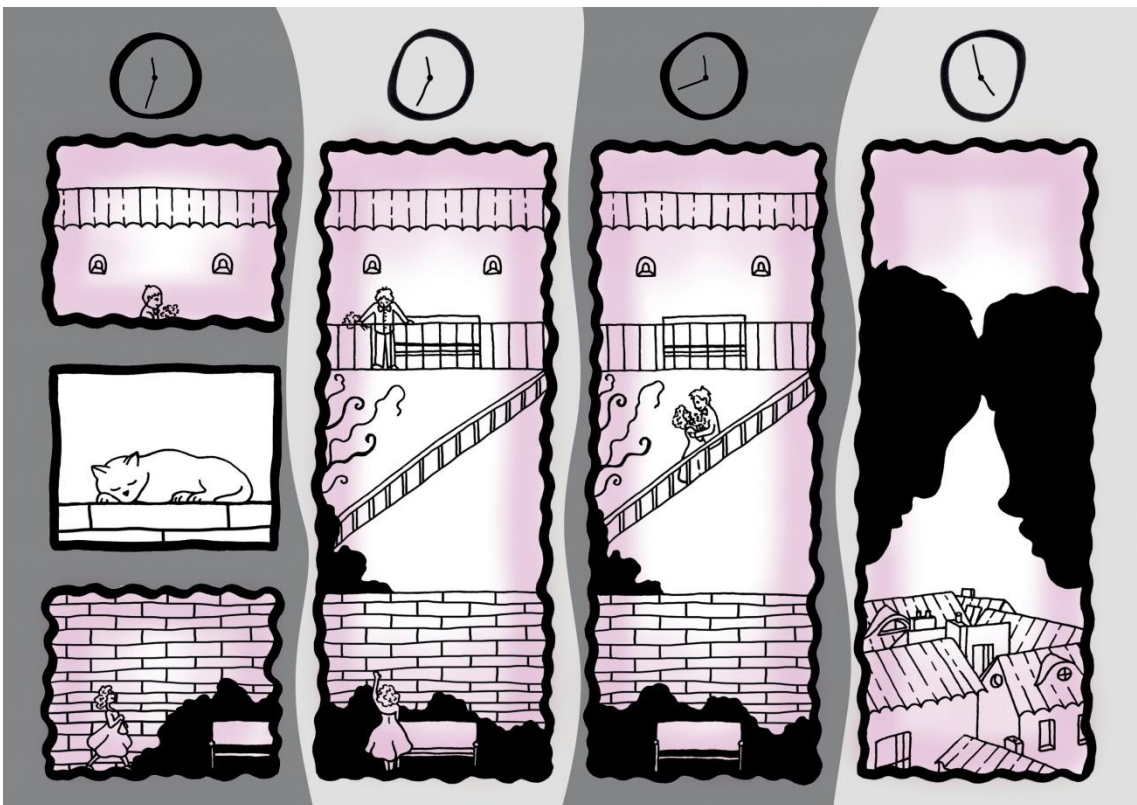
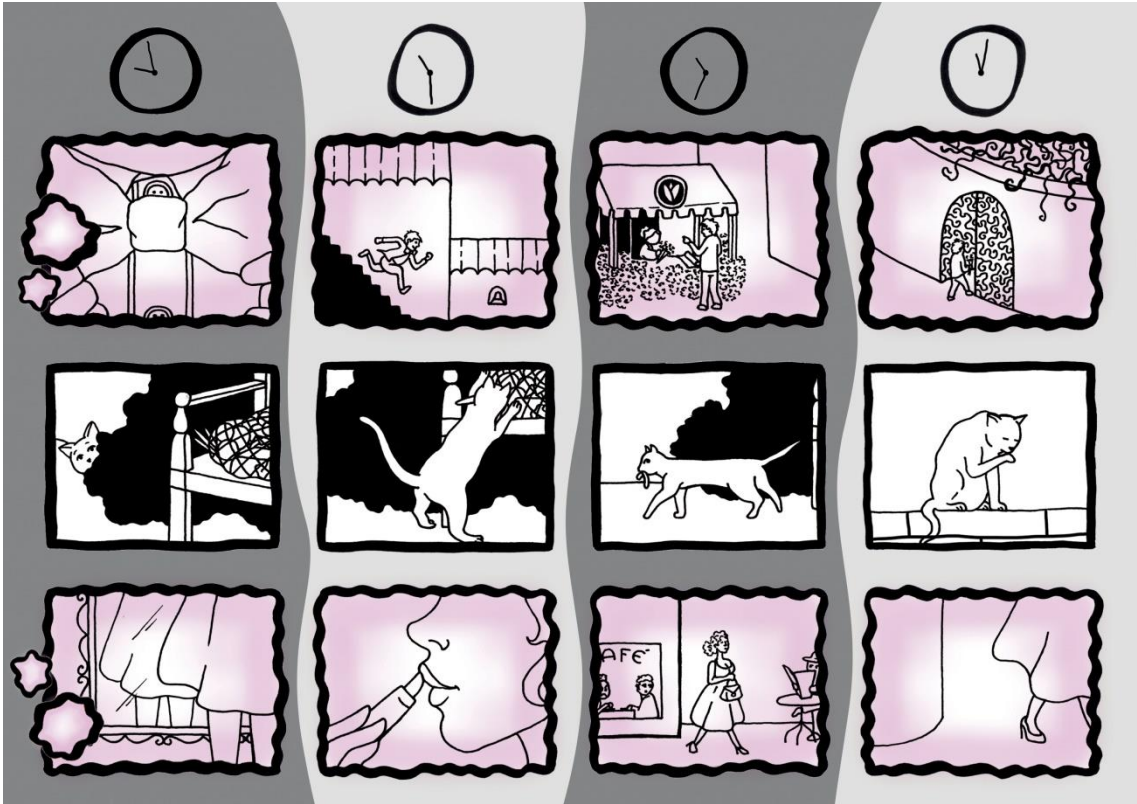
Příloha A: Autorský komiks

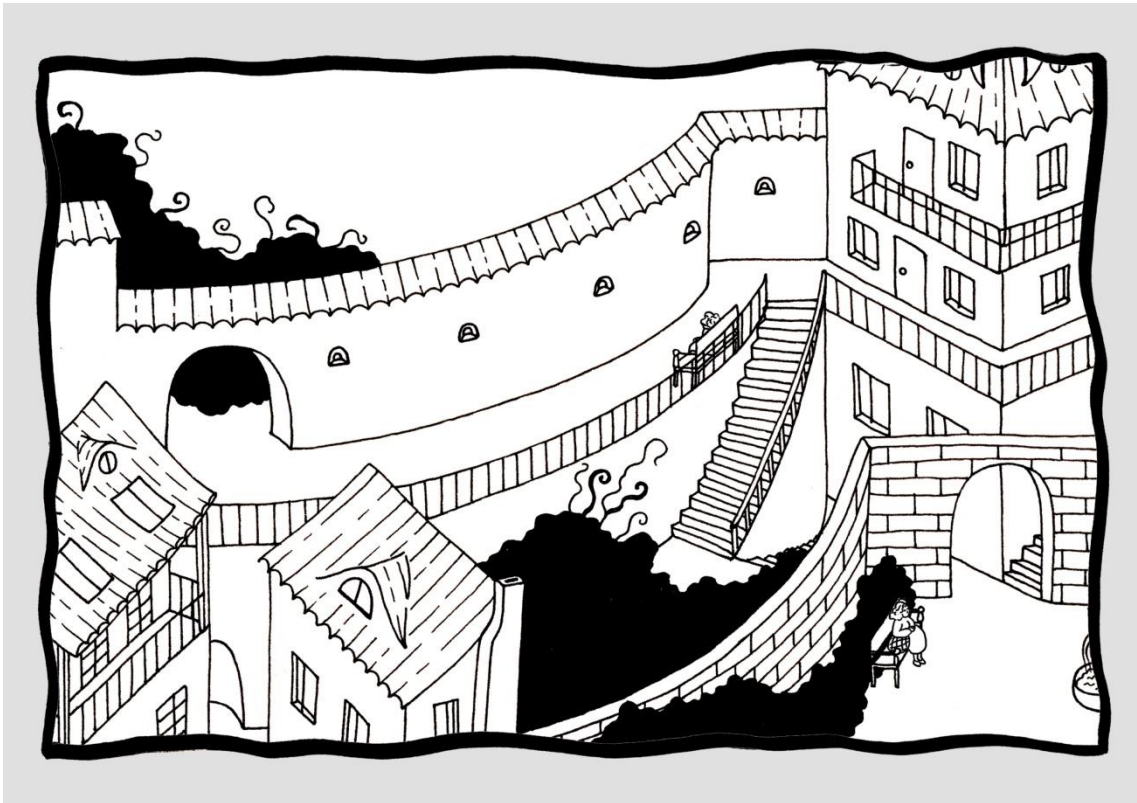
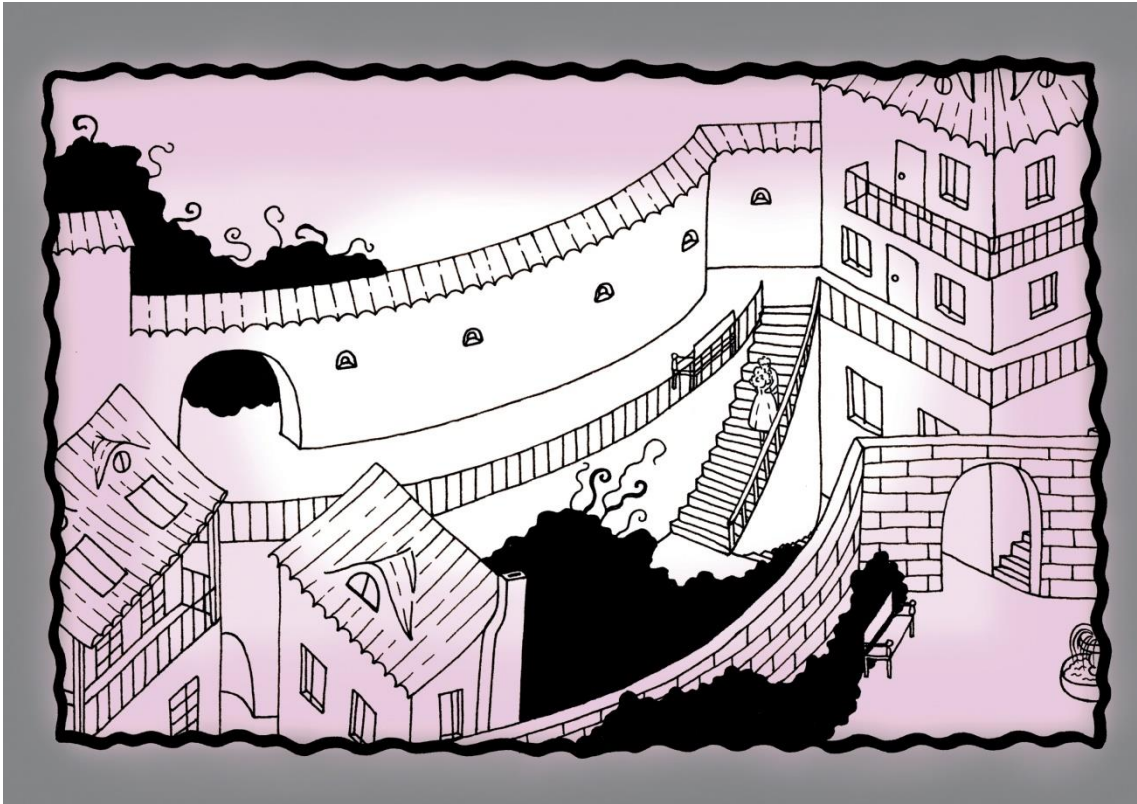
# MÍJENÍ

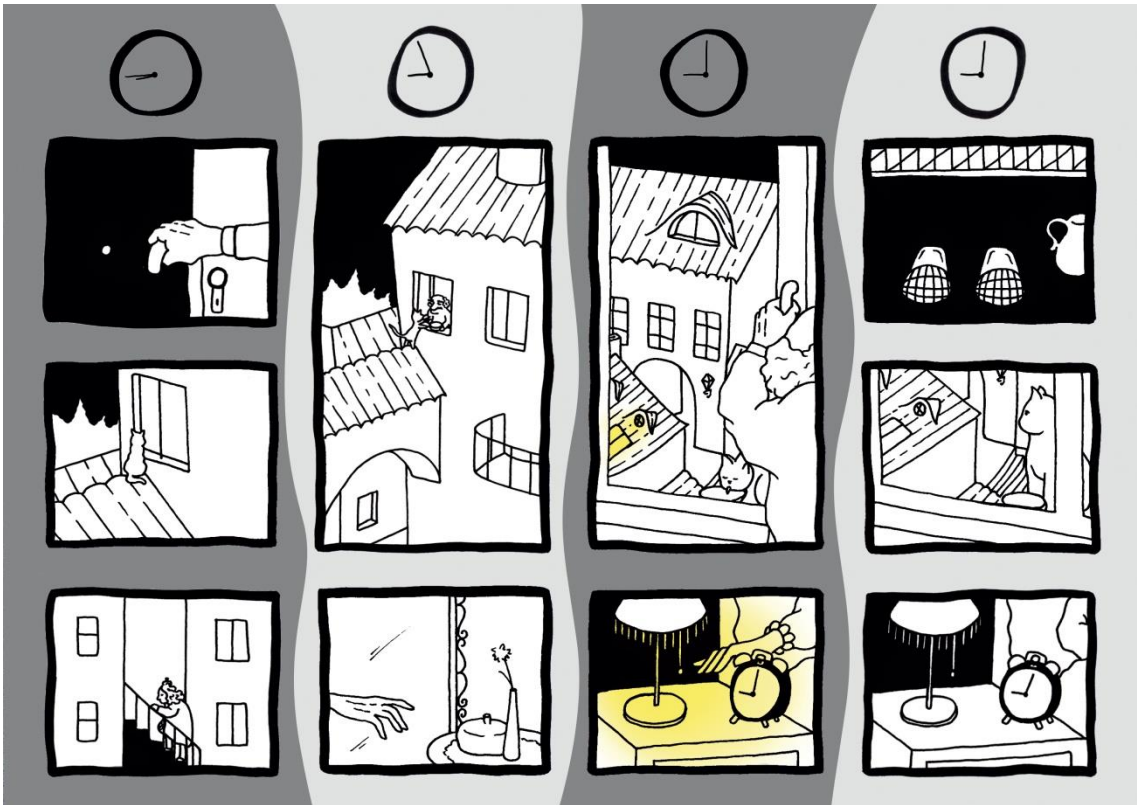
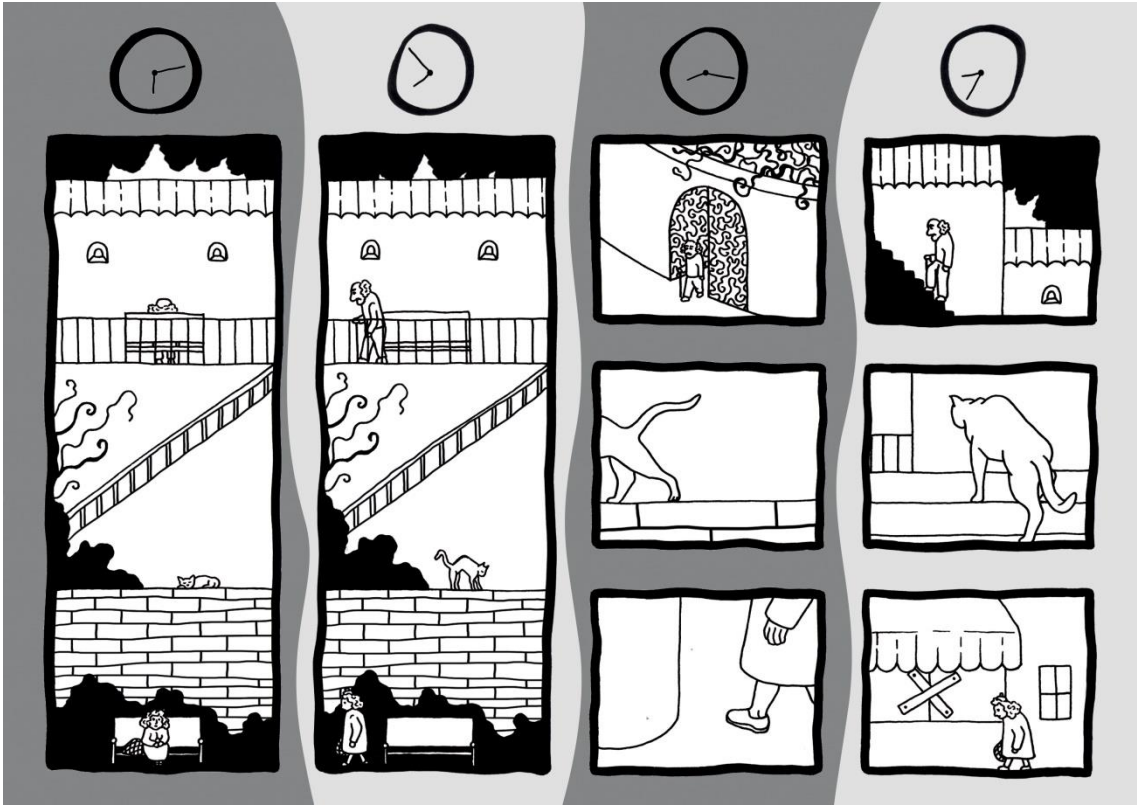
MARTINA WITTLEROVÁ

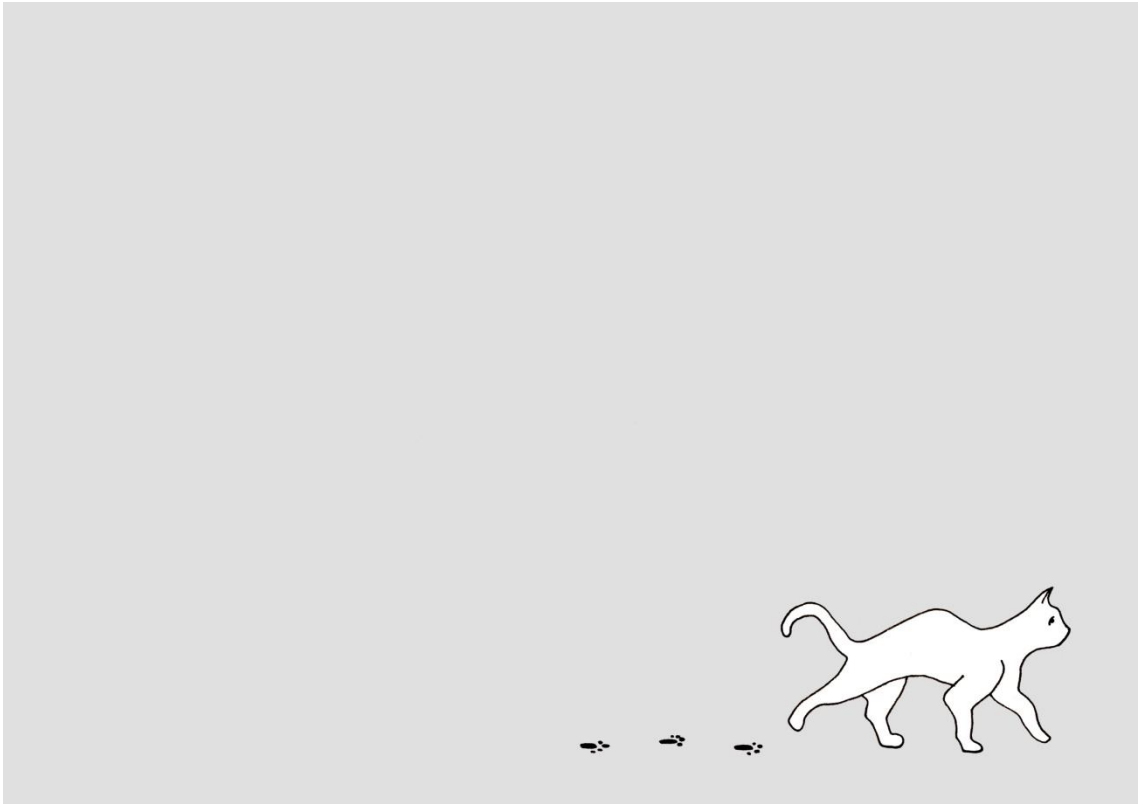


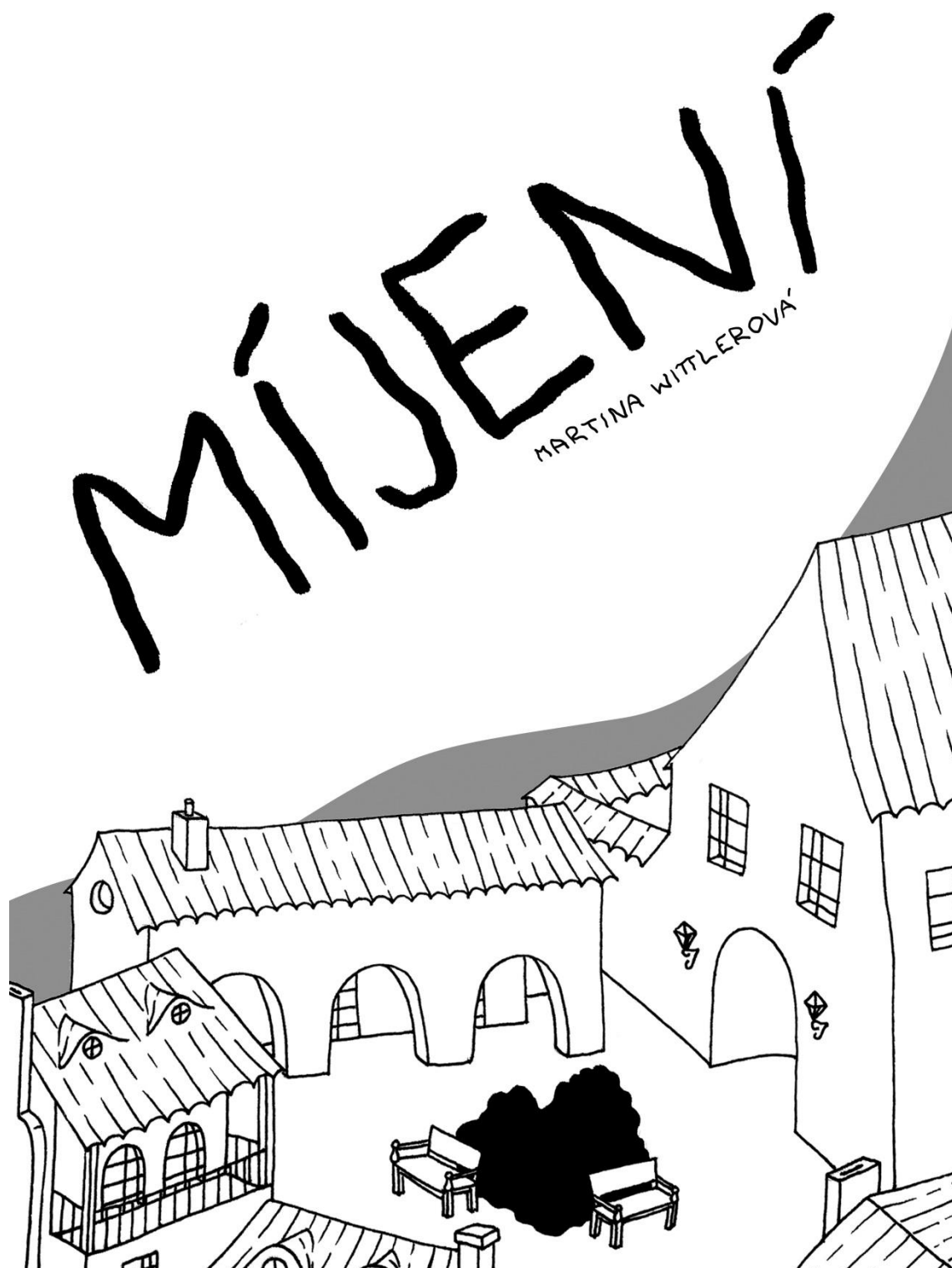














# MISENÍ

MARTINA WITTLEROVÁ



# MÍJENÍ

MARTINA  
WITLEROVÁ

