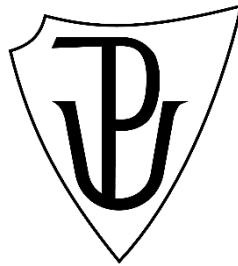


**Univerzita Palackého v Olomouci**

**Filozofická fakulta**

Katedra bohemistiky



**Způsoby grafické realizace zvuku v současném  
českém komiksu**

**Ways of graphical realization of sound in  
contemporary czech comics**

Bakalářská diplomová práce

**Kristián Klein**

Vedoucí práce: Mgr. Martin Foret, Ph.D.

Olomouc 2019

**Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Olomouci dne .....

Rád bych poděkoval Mgr. Martinu Foretovi, Ph.D. za konzultace a poskytnutí literatury a cenných rad. Dále děkuji své rodině a přítelkyni za podporu a Nikkarinovi za zázemí při psaní této práce.

# Obsah

1.	Úvod.....	1
2.	O citoslovcích a jejich užití v komiksu .....	3
2.1.	Onomatopoeia a jejich dělení .....	4
2.2.	SFX = onomatopoeia? .....	5
2.2.1.	Sémiotika v komiksu dle Saraceniho .....	6
2.2.2.	Obraz a text .....	6
2.2.3.	Zvukomalba .....	8
2.3.	SFX ≠ onomatopoeia .....	8
3.	Komiksová terminologie.....	10
3.1.	Bublina.....	10
3.2.	Panel.....	11
3.3.	Mezera.....	11
3.4.	Lettering.....	12
3.5.	Zvukové efekty .....	12
3.5.1.	Zvukové efekty podle McClouda.....	13
3.5.2.	Zvukové efekty podle Eisnera.....	14
3.5.3.	Zvukové efekty podle Groensteena.....	14
4.	Významné osobnosti českého komiksu .....	15
4.1.	Komiks předsaudkovský .....	15
4.1.1.	Ladislav Vlodek .....	16
4.1.2.	Jan Fischer a Jaroslav Foglar .....	17
4.1.3.	Jaroslav Němeček a Ljuba Štíplová .....	17
4.2.	Kája Saudek na cestě k Muriel.....	18
4.2.1.	Saudek a andělé.....	21
4.3.	Posaudkovský komiks.....	23
4.3.1.	Vlastislav Toman a František Kobík.....	23
4.4.	Generační komiks .....	24
4.4.1.	Generace 89 .....	24
4.4.2.	Generace 0 .....	26
4.4.3.	Generace 2.0 .....	27
4.4.4.	Odkaz Káji Saudka.....	28
5.	Muriel a následovatelé – kritéria výběru.....	30
5.1.	Hrdinové tři generací .....	32
5.1.1.	Tryskošnek.....	32
5.1.2.	Mourrison.....	32
5.1.3.	Volemanovy příhody.....	33
5.2.	Medailony autorů .....	33
5.2.1.	Dan Černý .....	33
5.2.2.	Lukáš Fibrich .....	34
5.2.2.	Jiří Grus.....	34
6.	Příznakovost SFX .....	36
6.1.	Aktivita/pasivita.....	36
6.2.	Ne/přítomnost nosiče a vodiče.....	37

6.3. Ikoničnost/Symboličnost.....	37
6.4 Kontextovost/nekontextovost.....	37
6.5. Cizost/českost .....	38
7. Analýza dat .....	40
7.1. Saudek ve srovnání s Generací 0 .....	40
7.2. Zvukomalebný styl Káji Saudka .....	42
7.3. Zvukomalebný styl Jiřího Gruse .....	42
7.4. Zvukomalebný styl Dana Černého.....	43
7.5. Zvukomalebný styl Tomáše Fibricha.....	44
7.6. Konfrontace s Generací 2.0.....	45
8. Závěr .....	47
9. Seznam použitých zdrojů .....	50
Použitá literatura .....	50
Analyzovaná díla .....	52
Internetové zdroje .....	52
10. Seznam příloh .....	54

# 1. Úvod

Médium komiksu disponuje množstvím specifických prvků, které jej odlišují od ostatních médií. Jedním z nich jsou i „zvukové efekty“ (z anglického sound effects), grafická zobrazení ruchů a zvuků, která v komiksu najdeme. Způsob zobrazování efektů se měnil společně s médiem, stejně jako se mění jejich přítomnost v komiksu v závislosti na žánru. Přestože se jedná o jedno z „poznávacích znamení“ komiksu, většina badatelů zabývajících se comics studies jim zatím ve svých publikacích věnovala až překvapivě málo prostoru, který se většinou omezuje na sémiotický pohled. Mluví-li se o uměleckém stylu komiksů, nejčastěji se mluví o stylu kresby autora, případně o vizuálu díla obecně. O tom, že by zvukové efekty mohly být schopny determinovat umělce stejně jako jeho kresebný styl, se zatím neuvažovalo. Prostředí českého komiksu však pro potvrzení této teze poskytuje více než vhodný materiál – Káju Saudka. Saudkova práce se vyznačuje nejen velmi charakteristickou nezaměnitelnou kresbou, ale i osobitou a na svou dobu minimálně v socialistickém Československu novátorskou prací se zvukovými efekty. Pro ty mají angličtí čtenáři i komiksoví badatelé zažitý termín SFX, který přešel do českého komiksového slangu jako „SFXka“.<sup>1</sup>

Tato bakalářská práce pokusí

- 1) prokázat, že na základě příznaků SFX je možné určit autorský zvukomalebný styl<sup>2</sup>
- 2) definovat zvukomalebný styl Saudkův a vybraných představitelů Generace 0<sup>3</sup> s ohledem na jejich specifika
- 3) provést komparaci mezi jednotlivými autory se zaměřením na návaznost na Saudkovu práci, případně porovnat i s následující generací komiksových tvůrců

„Boj“ o definici komiksu a o jeho vymezení coby média, žánru, či intermedia i na dále pokračuje v jiných vědeckých pracích a není tedy nezbytné zabývat se jím i zde. Stěžejní je přístup jednotlivých autorů ke zvukovým efektům a rozdílnost jejich využití.

Práce se dělí na část teoretickou a analytickou. První poskytne výklad ke zvukovým efektům nejprve se zaměřením na onomatopoeie a jejich dělení. Dále

---

<sup>1</sup> Čti [esefikska], sg. SFXko [esefikska]

<sup>2</sup> Vymezení pojmu viz kapitola 6

<sup>3</sup> Tj. generace komiksových tvůrců, která se začala výtvarně výrazněji projevovala kolem roku 2000 (viz podkapitola 4.4.2.)

nabídne komiksovou terminologii, která je nezbytná k orientaci v následné analýze a několik pohledů na zvukové efekty, dle vybraných komiksových teoretiků. Součástí bude i stručná historie českého komiksu, jejíž alespoň elementární znalost je nutná k pochopení Saudka jakožto fenoménu a následně „generačního komiksu“. Uzavírá ji pasáž o článku *Odkaz Káji Saudka*, který dal podnět ke vzniku této bakalářské práce.

Část analytická nejprve představí důvody výběru analyzovaných komiksů, a stejně tak autory a jejich vztah k Saudkovi. Následně proběhne samotná analýza dat získaných z komiksů, jejímž cílem by mělo být zjištění stavu práce se zvukovými efekty u jednotlivých autorů a vzájemná komparace s ohledem na Saudka. V závěru proběhne srovnání s nejmladší komiksovou generací, které by mělo potvrdit, případně vyvrátit zjištěná fakta.

## 2. O citoslovcích a jejich užití v komiksu

Citoslovce neboli interjekce jsou definovány jako neohebný slovní druh se specifickou komunikační funkcí – tvořit samostatné nevětné výpovědi (Komárek a kol. 1986, s. 239), které jsou plně sdělné. (Karlík a kol. 2012, s. 592) Jejich užití je typické pro mluvené texty, či psané texty mluvený projev napodobující (Cvrček a kolektiv 2010, s. 299), které najdeme například v komiksu. Jednou z úloh citoslovcí je vyjadřovat city, pocity (Trávníček 1951, s. 859), čili emocionální reakce. Takové pak nazýváme subjektivními (Karlík a kol. 2012, s. 592) a fungují plně až v kontextu okolních výpovědí, jejich interpretace je závislá na situaci. (tamtéž) K nim do opozice se tradičně uvádějí citoslovce zvukomalebná neboli onomatopoeia, která: „[...] vyjadřují rozmanité zvuky, nebo děje jimi provázené [...]“ (Trávníček 1951, s. 859) a snaží se o napodobení daného zvuku. (Karlík a kol. 2012, s. 594) Jako třetí skupina se tradičně vydělují citoslovce kontaktové, opět označovaná jako subjektivní, která slouží k navázání kontaktu (Karlík a kol. 2012, s. 595) a zahrnují širší skupinu citoslovcí (např. žádacích, zakazovacích, užívaných v kontaktu s dětmi atd). (Komárek a kol. 1986, s. 246-247)

Pro citoslovce je typická řada anomálií, kupříkladu příznaková fonologická struktura, která se projevuje pro jazyk atypickými kombinacemi hlásek, obecně výskytem hlásek v jazyce málo frekventovaných, či délkou konsonantů. (Nekula a kol. 2002, s. 56) Příznakem je také „[...] využívání zvukových prostředků hraničících s parajazykovými zvuky – srov. zapisované hm, mhm, c (projev účasti nebo údivu) aj.“<sup>4</sup> (Komárek a kol. 1986, s. 240) Neartikulované či poloartikulované zvuky bývají z citoslovcí vydělovány do parajazyka na základě jejich vztahu zvukové a grafické podoby a argumentuje se zde ustáleností podoby zápisu daného zvuku. (Komárek a kol. 1986, s. 240-241)

Pro naši oblast výzkumu se jako nejdůležitější jeví skupina onomatopoeických citoslovcí, která tvoří SFX nejčastěji (viz přílohy 5–8). Tato skupina je ostatně natolik specifická, že přestože tradiční dělení citoslovcí na emocionální, kontaktové a zvukomalebná bylo v posledních letech rozšířeno či téměř od základu měněno, snahu vymezit onomatopoeia vůči zbytku citoslovcí najdeme vždy, byť pod jiným názvem.

---

<sup>4</sup> Srovnání Kořínek 1934, s. 39



Cvrček přidává kategorii citoslovcí faktuálních, vyjadřující „vztah mluvčího k obsahu výpovědi,“ (Cvrček a kol. 2010, s. 299) a jako příklady udává citoslovce vyjadřující možnost (snad), nejistotu (čertví) aj. Druhou kategorií, o kterou byla základní trojice rozšířena, je pak kategorie citoslovcí voluntativních, vyjadřujících vůli mluvčího. (Cvrček a kol. 2010, s. 300) Mezi podtypy najdeme rozkazy (alou), omluvy (pardon) či souhlasy/odmítnutí (ano, ne).

Kleňhová (2010) pak přichází s novou kategorizací i novým názvoslovím a navrhuje pojmenovat skupiny „na základě obecné povahy vyjadřovaných entit.“ (s. 54) Ustanovuje tak za citoslovce pocitová kategorie interjekcí stavových, dále členitelných podle vyjádření emocí, či fyzického prožitku subjektu. Kontaktné citoslovce se mění na interakční, dále dělitelné na ty, které jsou užívány při kontaktu s dětmi, kontaktná a následně povelová a vybízení. Onomatopoiím odpovídají citoslovce dějová, dělicí se na interjekce napodobující zvuky a označující zvuky vydávané při pohybu.

## 2.1. Onomatopoiia a jejich dělení

Onomatopoiia (z řečtiny „tvoření jmen“), dříve označovaná jako slova zvukotvorná,<sup>5</sup> se snaží o nápodobu vydávaných zvuků, (Nekula a kol. 2002, s. 56) k čemuž využívají např. již zmíněných hláskových anomálií. Dnes mluvíme zpravidla o slovech zvukomalebých.

V Příruční mluvnici češtiny (2012, s. 594) můžeme najít dělení onomatopoií podle toho, zda se jedná o onomatopoiia napodobující či indikující zvuk. Tedy onomatopoiia zvuk přímo imitující a která lze dále dělit na zvukové projevy člověka (hepčí), zvířete (mňau), ptáka (vrkú) atd., čili v závislosti na původci zvuku jsou zde v opozici s onomatopoií vyjadřujícími pohyb (hop, chňap).

Mluvnice češtiny 2 (1986, s. 247–249) nabízí detailní dělení onomatopoií podle životnosti a neživotnosti původce zvuku s následným dělením dle původce:

- 1) citoslovce napodobující zvuky vydávané živými původci
  - a) zvuky vydávané hlasovým ústrojím
    - i) lidským (hihihi)

---

<sup>5</sup> Viz Trávníček 1951, s. 861

- ii) zvířecím (kvok)
  - b) zvuky vydávané dechovým ústrojím (uf)
  - c) zvuky vydávané při jídle (chramst)
  - d) zvuky vydávané při pohybu živého původce (frnk)
- 2) citoslovce napodobující zvuky vydávané neživými původci
  - a) zvuky vydávané při pohybu neživého původce (vrz)
  - b) zvuky vydávané vodou (cák)
  - c) zvuky vydávané při nárazu (bác)
  - d) zvuky vydávané při destrukci hmoty (rup)
  - e) zvuky přírodních úkazů (húú)
  - f) zvuky vydávané při činnosti strojů, přístrojů a nástrojů (říz)
  - g) zvuky vydávané hudebními nástroji (tádadá)

Čermák (2017, s. 218) pak nabízí jednodušší, méně rozsáhlé dělení, založené pouze na původci zvuku: „[...] lidská ústa (ccc, mňam mňam), člověk jinak (fíí), zvíře (mňau mňau), volání na zvíře (čiči), pohyb věci (cink), proces-exploze (prásk, bum), jiné.

Kleňhová (2010, s. 54) akcentuje přítomnost kategorie „pohybových zvuků“ mezi onomatopoií do té míry, že ji to vede k zevrubné restrukturalizaci celého členění interjekcí. Kategorii onomatopoických citoslovcí přejmenovává na interjekce dějové a dále ji dělí na napodobující zvuky, tedy onomatopoeia a označující zvuky vznikající při pohybu, chtělo by se říci nepravá onomatopoeia. Obě kategorie nakonec zohledňují životnost původce. Zde se, snad shodou okolností, dostáváme ke kategorizaci SFX, neboť velmi podobnou kategorizaci uplatnil na zvukové efekty i Neil Cohn, vycházející ze Suzanne Coveyové.

## 2.2. SFX = onomatopoeia?

Coveyová ve své studii (2006) definuje deskriptivní SFX jako ta, která se nepokouší napodobit zvuk, který znázorňují a SFX onomatopoická jako slova, která zvuk do určité míry napodobují. Čistě teoreticky tak do kategorie deskriptivních SFX může spadat libovolné (nejen) citoslovce, které bude podle autora „vhodně“ ilustrat

daný zvuk, a to včetně jeho vlastních „vynálezů“, okazionalismů. Cohn, který se delší dobu zaměřuje na sémiotiku a jazyk komiksu, ve své knize *The Visual Language of Comics*<sup>6</sup> toto dělení též použil a lze předpokládat, že práci Coveyové znal. Ve studii (Pratha – Avunjian – Cohn 2016) vycházející z poznatků uveřejněných v předešlé publikaci se zaměřil na komparaci užívání SFX v americkém a japonském komiksu a s termíny SFX onomatopoické a deskriptivní zde pracuje už jako se zavedenými. Pouze ke Coveyové doplňuje, že tyto „zvuky vznikající při pohybu“ (tedy kupř. hop, chňap) nejsou na rozdíl od „pravých“ onomatopoií skutečnou nápodobou zvuku, ale pouze popisují danou akci či zvuk. (Pratha – Avunjian – Cohn 2016, s. 95) Cohn tedy škálu deskriptivních zvuků více limituje a občas je označuje za symboly, „pravá“ onomatopoiia pak za ikony. Čímž se dostáváme k nutnosti zmínit se o komiksové sémiotice.

### 2.2.1. Sémiotika v komiksu dle Saraceniho

Zde nám může dobře posloužit Mario Saraceni, který pro komiksovou sémiotiku využívá sémiotiky obecné a její terminologii, na rozdíl např. od McClouda, který v *Jak rozumět komiksu* považuje symboly za jednu z kategorií ikon.<sup>7</sup> Saraceni uvádí klasickou ideu znaku jako „něčeho, co zastupuje něco jiného“ (2003, s. 15) a dále prezentuje triádu, jak ji najdeme například u Pierce: ikon, index, symbol. (tamtéž) Ikon se do určité míry podobá svému „předobrazu“ a jeho dobrým příkladem může být obraz, který vykazuje s objektem shodné prvky. Index je indikátorem přítomnosti něčeho jiného, čím jej pojí určitá kvalita. Je tedy s původní věcí nepřímě spojen, a jako tradiční příklad je uváděn kouř, indikující oheň. Symbol spojuje se zastupovanou skutečností pouze na základě konvence a jeho typickým příkladem jsou slova. Slovo „strom“ nemá se skutečným objektem, stromem, společného zhora nic a ten by mohl být nazván jakkoliv jinak (a v jiných jazycích je). Jedná se pouze o jakousi „dohodu o užívání slova“ mezi uživateli daného jazyka. (Pálek 1997, s. 43-44)

### 2.2.2. Obraz a text

Pro komiks, ať už pro něj použijeme označení médium, intermédium, kód či jiné, je podstatný vztah mezi textovou a obrazovou složkou. Saraceni (2003, s. 15) předjímá, že slova tíhnou k symboličnosti a obrazy naopak k ikoničnosti a staví tedy proti sobě symboly a ikony jako opozita. Přesto však po několika demonstracích

---

<sup>6</sup> COHN, Neil. *The Visual Language of Comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*. New York: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-4411-7054-5

<sup>7</sup> Viz McCloud 2008, s. 27

dochází k závěru, že symboly a ikony nejsou protipóly, jelikož mnoho znaků přítomných v komiksu je možno umístit na pomyslnou škálu mezi ikony a symboly „někam mezi“. (s. 22) Jde tedy spíše o v různé míře se projevující prvky určitého znaku. Stejně jako je možné „číst“ obrazy díky dekodování informace ukryté ve stylizaci, je možné i dívat se na slova a vnímat, jak jejich vzhled ovlivňuje jejich význam. (Saraceni 2003, s. 18 a 22) Abychom použili Saraceniho příkladu v kontextu této práce: kurzíva na slově „teto“ právě zapříčinila, že jej čtenář pravděpodobně přečetl „s důrazem“, nebo minimálně odlišně od zbytku věty. Jediným důvodem, proč se tak stalo, byla podoba slova. Zvukové efekty mohou v komiksu dobře fungovat právě na základě tohoto „prohlížení“ psaného textu, kterým jim dodává, chtělo by se říci až jiný rozměr. Komiks tedy neustále pracuje s „čitelnými obrazy“ a „prohlížitelným textem“ přičemž stupeň ikoničnosti či symboličnosti a vztahy mezi nimi se mohou různit panel od panelu.

V rámci komiksu dochází ve vztazích mezi textem a obrazem k množství situací, vyplývajících z možností, které médium v rámci svých konvencí nabízí.<sup>8</sup> Přestože kupříkladu Groensteen (2005, s. 19) komiks vidí jako druh narace s vizuální dominantou, toto „vymezení“ je kvůli oné vizuální dominanci příliš obecné, aplikovatelné například i na film a dostatečně nezohledňuje vztah textu a obraz v komiksu. On sám si toho je vědom, když přiznává, že úplné opomenutí verbální stránky je nemožné. (s. 154–155) Foret (Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 145–146) poukazuje na fakt, že text je v komiksu zásadní, dokonce i ve své nepřítomnosti a nelze jej tedy upozadit. Jinde s odvoláním na Macurovou připomíná stanovisko, že v běžném textu grafémy samy o sobě pouze odkazují ke zvuku a význam nenesou (Foret 2008, s. 83), ihned však namítá, že tohoto významu mohou grafémy nabývat například v obrazových básních či vizuální poezii. Komiks grafémům umožňuje nabytí významu díky možnosti znaky individuálně přizpůsobovat potřebě díla<sup>9</sup> (tamtéž) a vtiskovat jim tak další význam/obsah. Výsledné SFX tak nejčastěji vytváří souhru (například na základě původce zvuku, např. *šplouch* může být modré, nebo po něm mohou téct kapky) se slovem, ze kterého bylo vytvořeno, případně přidává další atributy, které by jinak nebyly patrné z běžného zápisu (velikost písma implikuje hlasitost zvuku, tedy i když za *bum!* vidím vykřičník, je-li vyvedeno malým písmem,

---

<sup>8</sup> Viz McCloud 2008, s. 153-155

<sup>9</sup> Srovnání Saraceni 2003, s. 20

vnímám jej jako nehlasitý zvuk a naopak, zabere-li *bum* polovinu strany, budu jej vnímat jako zvuk hlasitý, ačkoliv u zápisu vykřičník nevidím). Foret (2008, s. 83) dodává, že „lze užít jakýchkoliv slov a skupin písmen podle jakéhokoliv klíče, pokud budou čtenáři užitými grafémy i svým vizuálním ztvárněním evokovat daný zvuk.“

Často citovaný Eco (1995, s. 160-161) pak v rámci SFX (označuje je jako „grafické znaky používané ve zvukové funkci“) upozorňuje na moment, kdy při překladu komiksu nedochází k přeložení zvukových efektů a z původně jazykového znaku se mění na pouhý znak, který pro zahraničního čtenáře postrádá spojení s označovaným. Případný zvukomalebný či asociační efekt se vytrácí.

### **2.2.3. Zvukomalba**

Pojem zvukomalba označuje jev, při kterém „forma jazykových znaků, označujících, bezprostředně souvisí s jejich obsahem, označovaným, tj. forma do jisté míry imituje reálný zvuk.“ (Nekula a kol. 2002, s. 570) Zvukomalba tak do jisté míry jde např. proti de Saussurovu chápání vztahu mezi označujícím (signifiant) a označovaným (signifié), tedy jeho arbitrárnosti, nahodilosti. Přestože obé tvoří jednotu, „vztah mezi stránkou výrazovou a významovou je konvenční.“ (Čechová a kol. 2000, s. 56) Jedná se tedy o „úmluvu“ mluvčích daného jazyka, že budou užívat určitého výrazu k označení určité věci. Jelikož se tedy onomatopoiia za pomoci neobvyklých jazykových prostředků snaží o imitaci zvuku, jejich arbitrárnost je oslabena. (Nekula a kol. 2002, s. 570) Díky tomu dochází v rámci onomatopoií k dílčím shodám i mezi jazyky geneticky a typologicky vzdálenými. Právě ony však de Saussure bere jako důkaz, že i ona jsou již polokonvenční imitací zvuků (neboť podléhají vývoji daného jazyka) a mají určitou míru arbitrárnosti. (Saussure 1996, s. 99)

### **2.3. SFX ≠ onomatopoiia**

Jak jsme si ukázali výše, „zvukové efekty“ v komiksu nejsou zdaleka limitovány pouze akademicky vymezenou kategorií onomatopoií. Komiksoví autoři totiž zpravidla nemají potřeby ohlížet se na mluvnice či příručky a konzultovat s nimi, co ještě je možno považovat za „zvukový efekt“, co za pouhé citoslovce a co už se nachází v rovině parajazykové, a užívají tedy slov pro svá SFX dle vlastního uvážení.

Může tak dojít i ke vzniku velmi kuriózních „zvukových efektů“ (například v *Dechberoucí Zázraku*, kde golema prorážejícího zed' provází efekt „Pro-boř“).<sup>10</sup>

Mimo onomatopoií jsou nejčastěji užívanými slovy pro tvorbu SFX citoslovce emocionální. To je snad možné vysvětlit domněnkou, že laik (a tedy i autor) mezi nimi a onomatopoií nevnímá tak výrazné rozdíly, jako například mezi onomatopoií a citoslovci kontaktovými. Stejně tak parajazykové prostředky v podobě vzdechů, výkřiků atd. s neustáleným zápisem najdeme v komiksu v hojném množství, neboť právě toto „neprozkoumané území“, tedy neustálený záznam zvuku, láká často autory nejvíce a umožňuje jim experimentovat a volně tak rozšiřovat „onomatopoické zdroje jazyka.“ (Eco 1995, s. 160) O všech těchto citoslovcích i parajazykových prostředcích budeme během práce kvůli zjednodušení souhrnně mluvit jako o „onomatopoiích“ (bez ohledu na to, že se nejedná pouze o ně), jelikož v komiksech jednak převažují, jednak většina komiksových teoretiků téměř pokládá mezi ně a SFX rovnítko.<sup>11</sup>

Přestože můžeme tvrdit, že drtivá většina SFX bude onomatopoického rázu (jak uvidíme, někteří autoři pracují i s jiným textem jako s SFX efekty), neznamená to, že vyskytne-li se v komiksu zvukomalebné slovo, funguje v něm automaticky jako zvukový efekt. Není výjimkou, že výpovědi v dialogových bublinách obsahují zvukomalebná slova, a to právě s ohledem na již zmiňovaný fakt, že komiksový text je často imitací textu mluveného. Aby se však z onomatopoeie mohlo stát SFX, je nutné přesunout jej z textu vyřčeného postavou do roviny textu určeného pouze čtenáři. Čtenář tak musí být vzhledem SFX „přinucen“ pochopit, že tento znak už není nápodobou mluveného textu, ale nápodobou zvuku a je na autorovi, aby se s tím úkolem vypořádal.

---

<sup>10</sup> *Dechberoucí Zázrak. Golem ničitel*. Praha: CZECH NEWS CENTER a.s., 2016, (2). ISSN 2464-5400

<sup>11</sup> Viz použití hesla „onomatopoeia/sfx“ in Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 391

### 3. Komiksová terminologie

Jelikož jsou comics studies v českém prostředí stále poměrně novým oborem, kterému se navíc věnuje pouze několik málo badatelů, je česká komiksová terminologie ještě rozkolísanější než ta anglosaská, ze které povětšinou vychází. Výjimku mezi anglickými publikacemi tvoří Francouz Thierry Groensteen. V českém prostředí bylo vydáno několik překladových publikací o comics studies, z nichž za nejvlivnější bude pravděpodobně možné vzhledem k rozšíření považovat *Jak rozumět komiksu* (2008) od Scotta McClouda, následované Groensteenovou *Stavbou komiksu*. (2005) Od roku 2012 se na českém trhu objevují i tuzemské odborné publikace zaměřené na jednotlivá odvětví comics studies (obzvláště však historie komiksu), které se mimo jiné snaží terminologii co nejvíce sjednotit. Pro naše účely poslouží dobře jako základ slovníček pojmů z publikace *V panelech a bublinách* (2015) od tria Kořínek – Foret – Jareš.

#### 3.1. Bublina

Prvním termínem, a pro komiks pravděpodobně nejikoničtějším prvkem, je **bublina**, občas nazývaná obláček. Jedná se o grafický indikátor promluvy,<sup>12</sup> zřetelně oddělený od zbytku obrazu. Neil Cohn (2013, s. 35) dělí dál bublinu na **nosič** (carrier), tedy jakýkoliv grafický prvek, které viditelně odděluje textový (výjimečně i vizuální) obsah od zbytku obrazu a zřetelně tak indikuje, že se **obsah** (content) nachází ve „zvukové rovině“ komiksu. Přestože většinou má každý kreslíř svůj osobitý styl nakládání s promluhovými bublinami, lze vysledovat určité nepsané zásady, které autoři komiksů dodržují. Například je normou, že promluвовá bublina, jakožto veřejný nosič, je oválného tvaru s ostrým **vodičem**<sup>13</sup> (tail), zatímco myšlenkový obláček, který je tzv. soukromým nosičem (Cohn 2016, s. 94), nese obsah ve formě „myšlenek“, známý pouze jedné z postav, a mívá vodič složený z bublinek. Pokud by kreslíř zaměnil oba grafické indikátory, mohlo by to u čtenářů způsobit zmatení či nepochopení významu. Vodič může být i pouhou čarou, která spojuje obsah s původcem zvuku, **zdrojem** (root). Pro nás je podstatné, že použití zvukových efektů

---

<sup>12</sup> Srovnání Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 193, Groensteen 2005, s. 87.

<sup>13</sup> Grafické spojnice mezi původcem zvuku a grafickým znázorněním zvuku, ať už jde o bublinu, či zvukový efekt, u Foreta označované jako „ocásky“ (Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 193).

si většina čtenářů spojuje pouze s umístěním přímo do obrazu, a nikoliv s použitím nosiče a vodiče, což ale, jak si ukážeme, v praxi platí jen někdy.

Důkaz o specifčnosti bubliny pro komiksové médium, respektive pro přijetí média jako takového, můžeme vysledovat i v české komiksové historii (viz kapitola 4). Ačkoliv tedy pro komiks typická, není přítomnost bubliny v komiksu obligátní. Pro příběhy beze slov se vžilo označení němé komiksy.

### 3.2. Panel

Druhým pojmem, bez kterého se neobejdeme, je **panel**, Groensteenem zvaný **viněta**<sup>14</sup>. Panel je nejmenší jednotkou komiksu, v jejichž mezích může být realizován děj. Jedná se o ohraničený celek, jehož součástí mohou být i bubliny, symboly či lettering. Starší název je políčko, lze se dočíst i o „obrázcích“ či „záběrech“. Může fungovat jako samostatný obraz – čehož je kreslíři využíváno například v případech, kdy jeden panel zabere celou (dvou)stránku – ale zároveň je jedním momentem ze sekvence panelů, jejichž postupným čtením je v komiksu realizována narace. (Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 177) Celý panel je pak vymezen rámem, jehož součástí jsou z obou stran tzv. **mezery** či **škarpy**.

### 3.3. Mezera

Mezi jednotlivými panely se nachází **mezera** (Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 183), McCloudem (2008, s. 66) přiléhavěji nazývaná **škarpa**. Jde o termín příhodnější z toho důvodu, že lépe evokuje její účel. Mezery si představíme jako místo mezi dvěma objekty, ve které nic není. Na první pohled se tak tomu v komiksu skutečně děje, panely jsou zřetelně odděleny prázdným, nejčastěji bílým místem. Z pohledu komiksové narace tomu však tak není. Oba panely (i jakékoliv následující či předcházející) se spolu se svými sousedy skládají v jeden narativ, v určitý logický celek, který je čtenář schopen při postupném čtení dekodovat. Příběh však pokračuje i ve škarpe, existuje i mimo zobrazené momenty, které byly do sekvence vybrány. Je tedy na autorovi, aby k nakreslení „vybral“ správné okamžiky příběhu a na čtenáři, aby pochopil, co se mezi jednotlivými panely odehrálo. McCloud (2008, s. 64) tento akt nazývá ucelením. Ty části, které se autor rozhodl nepoužít, „leží“ jakožto „odpadní

---

<sup>14</sup> Srovnání Groensteen 2005, s. 15, Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 391.



materiál“ ve škarpe. Jsou tedy stále přítomny a čtenář navyklý naraci komiksu je schopen je vnímat a do příběhu sám doplnit.<sup>15</sup>

Oba předchozí termíny bylo důležité vysvětlit, protože se jedná o základní „stavební kameny“ komiksu i proto, že SFX se čas od času dostávají do zajímavých interakcí s těmito prvky. u Saudka můžeme celkem pravidelně narazit na zvukové efekty, které nerespektují hranice panelů a zasahují do škarpy, případně i na panely, které jsou vyplněny pouze zvukovým efektem.

### 3.4. Lettering

Letteringem v komiksu rozumíme jakoukoliv formu textové složky komiksu. Podle českých komiksových teoretiků jde o: „... (typo)grafické zpracování verbální složky komiksu [...] do prostoru panelu/strany.“ (Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 390) Pod lettering lze tedy zahrnout jakkoliv (typo)graficky upravené či zvýrazněné repliky postav, vypravěčské rámečky, ale i např. nadpisy a titulky komiksových kapitol (jsou-li integrovány mezi ostatní panely) nebo předměty našeho zájmu – **zvukové efekty**.

### 3.5. Zvukové efekty

Za zvukové efekty, graficky vyjádřené zvuky (Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 156) či SFX v komiksu zpravidla označujeme grafické reprezentace zvuků, nejčastěji vyjádřené onomatopoií. Autor práce bude jednotlivé termíny v jejím průběhu používat zaměnitelně.

Pojem SFX je zkratkou anglického označení „sound effects“, užívanou i v češtině. Mezi tuzemskými komiksovými fanoušky zlidověl slangový výraz „SFXka“. Na akademické půdě je nutné přidršet se buď neohebného SFX, či termínu „zvukový efekt“, který je sice na rozdíl od slangového SFXko zatížen už příliš mnoha významy, podstata zkratky nám bohužel neumožňuje její lepší počestění. Termín „SFX efekty“, který by snad někomu mohl přijít na mysl, je pleonasmem, neboť samotné slovo efekty je již obsaženo ve zkratce FX.

Přítomnost SFX není podle tria Kořínek – Foret – Jareš pro komiks vnímána jako tolik signifikantní: „Jeden z ikonických, ne však vždy užívaných prvků komiksu. Jedná se o graficky vyjádřené zvuky [...], které jsou (na rozdíl od textů v bublinách) zakresleny přímo do obrazové složky panelu [...]“ (2015, s. 391) Tuto definici je

---

<sup>15</sup> Srovnání Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 183-184.

možné brát jako tvrzení o většinové podobě SFX v komiksech, rozhodně však nejde o tvrzení bez výjimek. V praxi se můžeme setkat se zvukovými efekty, které „začínají“ v bublinách, načež hranici bubliny překračují do prostoru obrazu, stejně jako můžeme najít SFX opatřené nosiči. Nehledě na fakt, že první větu definice lze bez problému vztáhnout i na promluvovou bublinu. Definice Foreta v kapitole *slova? slova! SLOVA!* je však natolik trefná a postihující specifickou zvukových efektů, že je nezbytné ocitovat alespoň její nejpodstatnější část:

„Ve snaze o maximální „syntetický“ dojem jsou v komiksu zachycovány zvuky explicitně grafickou formou, která základní slovní tvar (citoslovce) modifikuje v zaznamenání či parafrázování vlastností reprezentovaného zvuku – zvuk je zobrazován (a následně viděn). Nejde přitom zdaleka jen o intenzitu (velikost písma a jeho umístění v panelu), ale výrazu se dostává i dalších kvalit: citoslovce vyjadřující zvuk tříštícího se skla může být zakresleno literami, které jsou samy ‚roztříštěné‘, tedy složeny z ‚úlomků‘, písmo se může ‚drolit‘ apod.“ (Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 156) Foret vůbec prokazuje české komiksově teorii službu tím, že o SFX hovoří. Jak si ukážeme nyní, mnozí světoví teoretici tuto potřebu nemají.

### **3.5.1. Zvukové efekty podle McClouda**

McCloud zvukovým efektům samostatnou kapitolu ve svých komiksových knihách nevěnoval, nepovažoval je tedy nejspíš za natolik odlišné od ostatních ikonů (McCloud 2008, s. 26), pod které je zahrnul v *Jak rozumět komiksu*. Letmo je zmínil s poznámkou, že: „[...] bitva o zachycení samotné podstaty zvuku vesele zuří dál.“ (McCloud 2008, s. 134) V *Making Comics* na ně pouze upozornil v kapitole o sedmi různých způsobech propojení obrazu a textu, konkrétně u Montáže. Zde zmiňuje, že: „[...] slova a písmena na sebou berou vlastnosti obrazu, a mají tak větší volnost v kontaktu s okolními obrazy.“<sup>16</sup> (McCloud 2006, s. 147) Jedná se však jen o jeden ze způsobů, jakým zvukové efekty interagují s komiksovým vizuálem. Nejčastěji bychom je patrně našli ve vztahu druhém, kdy text je pouhým doprovodem obrazu. Je však snad možné argumentovat, že bychom zvukové efekty mohli nalézt i ve vztahu čtvrtém, který v první knize (2008, s. 154) označoval jako „aditivní kombinaci“ a ve druhé knize (2006, s. 130) pak přejmenoval na prolínání (intersecting). Efekty zde doplňují informaci obrazovou například v případě, kdy zvuk vychází „zpoza panelu“

---

<sup>16</sup> Orig.: „[...] words and letters take on pictorial qualities and are combined more freely with the pictures that surround them.“

či jinak čtenáři neviditelného místa a nebylo by tedy zřejmé, na co postavy v panelu reagují. Lze najít i řídké, ale ne zcela výjimečné případy, kdy se SFX nachází v panelu samo a tvoří tak „dominantní složku obrazu“.

Dále (2006, s. 145-147) upozornil na to, že jelikož jsme při čtení komiksu odkázáni pouze na zrak, slova musí být schopná poskytnout vodítka ostatním smyslům, například se „stát“ zvukem, který bychom mohli „slyšet“. Tloušťka písma, jeho velikost, či počet vykřičníků tak dle McClouda může implikovat hlasitost zvuku. „Ostrý zvuk“ může být znázorněn pomocí „ostrého“ fontu písma atd.<sup>17</sup> Upozorňuje ale i na tvar písma, který může například korespondovat s trajektorií pohybu předmětu, který zvuk vydává, či na pomocné grafické symboly a pohybové linie, které se mohou v panelu objevit spolu se zvukem.

### **3.5.2. Zvukové efekty podle Eisnera**

Will Eisner (1985, s. 10), proslulý komponováním písma přímo do obrazu (McCloud 2006, s. 139), zmiňuje bohužel právě jenom v souvislosti s letteringem, kde poukazuje na to, že může implikovat zvuk či náladu. Dále se zabývá pouze narací pomocí obrazu, tedy panely, jejich návazností atd.

### **3.5.3. Zvukové efekty podle Groensteena**

Ani Thierry Groensteen zřejmě nepovažoval zvukové efekty za natolik pro komiks signifikantní, neboť jim v terminologickém slovníčku na konci *Stavby komiksu* nepřidělil ani řádku. Patrně je, podobně jako Eisner, bez větší diferenciaci zahrnuje do letteringu. Jak už však zmíněno, Groensteen svou *Stavbu komiksu* zaměřuje především na obrazovou část komiksu, kterou považuje za dominantní, nikoliv textovou. Lze snad tedy „terminologickou nedostatečnost“ jeho slovníku omluvit.

---

<sup>17</sup> Srovnání Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 156

## 4. Významné osobnosti českého komiksu

Abychom se mohli alespoň ve zkratce podívat na proměny užívání/neužívání zvukových efektů, je nezbytné zmínit se alespoň o nejdůležitějších bodech historii tuzemského komiksu. Jde však pouze o výběr z autorů, výzkum zaměřený na vývoj SFX v českém komiksu by vydal na samostatnou práci, která stále čeká na zpracování. Z hlediska našeho výzkumu se jako nejdůležitější jeví dílo Káji Saudka, kterému bude věnován samostatný oddíl.

V rámci silné schematizace lze český komiks s určitou dávkou nadsázky rozdělit na „předsaudkovský“, „posaudkovský“ a následně „generační“. Nejedná se o zavedené termíny a při jejich doslovné aplikaci na českou komiksovou historii by nastala řada problémů a nesrovnalostí. Mohou ale pomoci demonstrovat vývoj českého komiksu a upozornit na rozdíly v jeho vnímání v určitých obdobích. V této sekci jsou použity a rozpracovány fragmenty z autorovy vlastní seminární práce *Zlomové body českého komiksu*.<sup>18</sup>

### 4.1. Komiks předsaudkovský

Do tohoto období lze zahrnout všechny autory, kteří publikovali, formou komiksu od jeho počátků u nás v 19. století<sup>19</sup> po rok 1969, tedy do roku, kdy měla vyjít Saudkova Muriel a andělé,<sup>20</sup> jeho nejvýznačnější dílo a zároveň dílo klíčové pro vývoj českého komiksu. Kreslené seriály neboli obrázkové příběhy (Prokůpek 2015, s. 15) té doby, se vyznačovaly karikaturní kresbou, texty psanými ve formě poučných říkanek pod jednotlivé panely a publikováním ve formě stripů<sup>21</sup> v různých periodících. Nešlo-li o politické karikatury či humorné historky, měl komiks účel především edukativní. Nejstarší předchůdce českého komiksu můžeme hledat v humoristických časopisech. Ve 20. letech jsou nejvýraznějšími „prekomiksovými“ osobnostmi Josef Lada<sup>22</sup> (1887–1957) a Ondřej Sekora (1899–1967). Jejich dílo, odlišné od tehdejšího

---

<sup>18</sup> Klein 2016, psáno pro seminář Úvod do teorie komiksu, pod vedením Mgr. Martina Foreta, Ph.D.

<sup>19</sup> PROKŮPEK, Tomáš, FORET, Martin. *Před komiksem: formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. století*. Praha: Akropolis, 2016. ISBN 978-80-7470-145-0.

<sup>20</sup> MACOUREK, Miloš. *Muriel a andělé*. Ilustroval Karel SAUDEK. Praha: Comet, 1991. ISBN: 80-85216-05-1

<sup>21</sup> „[...] horizontální pás panelů na stránce, tj. panelový řádek, častěji však specifický formát až žánr. Historicky nejstarší formát komiksu [...] v současnosti nejčastěji série uzavřených vypointovaných humoristických epizod [...]“ (Kořínek–Foret–Jareš 2015, s. 395)

<sup>22</sup> LADA, Josef. *Nezbedné komiksy: obrázkové seriály z Humoristických listů 1908-1916*. Praha: Plus, 2012. ISBN 978-80-259-0122-9.

standartu, bylo srovnáváno a připodobňováno už v době jeho vzniku. Nejklíčovější je ovšem přirozenost, s jakou se oba autoři vyjadřovali v obrazech. (Prokůpek 2015, s. 27) V jejich díle se překvapivě (vzhledem k době vzniku) objevovaly bubliny, výjimečně i grafické symboly. V té době nebyla promluвовá bublina hodnocena nikterak pozitivně a psalo se o ní jako o hlavní příčině úpadkovosti obrázkových příběhů. (Prokůpek 2015, s. 61) Silně se rozvíjí tvorba dětského komiksu, kterou, řečeno s nadsázkou, oba výše zmínění ilustrátoři iniciovali.

Po krátkém období, kdy byla bublina do domácího prostředí přijata skrze Foglarovy *Rychlé šípy* (byť i to byly ve své době výjimkou<sup>23</sup>), se na přelomu 40. a 50. let opět dostala do pozice prvku nežádoucího. Přesto se během 60. let bubliny opět v českém (v té době téměř výhradně dětském) komiksu zabydlely. (Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 198)

V čase před Saudkem lze o zvukových efektech hovořit jen velmi opatrně. Můžeme se sice zřídka setkat s onomatopoií či deskriptivními zvuky, většinou však postrádají jakoukoliv kontextovou úpravu – jedná se spíše o „upozornění na zvuk“, než o jeho přímé „reprodukování“. Pokud autor nebyl v přímém kontaktu s americkou tvorbou (viz Vlodek), umísťuje zpravidla SFX do bublin podobných promluвовým (viz Fischer), a to přestože většina kreslířů používá např. pohybové linie<sup>24</sup> či grafické symboly, které se nachází přímo v obraze, bez jakéhokoliv nosiče.

#### **4.1.1. Ladislav Vlodek**

Jedním z prvních průkopníků komiksu „amerického typu“ u nás byl Ladislav Vlodek (1907–1996). Vlodek strávil dětství v Chicagu (1911–1922), odkud si přivezl lásku k americkým stripům, vyznačujícím se přehnanou karikovaností postav a stejně přehnanými gagy, často s drastickou pointou, tzv. slapstick komedie. Stejně tak díky nim uvyknul zvukovým efektům, byť tehdy ještě nebyly zdaleka tak propracované a pro komiks ikonické. V roce 1926 byl osloven, aby přispíval do právě začínajícího čtrnáctideníku *Koule*, který se profiloval jako novátorský časopis, unikátní formátem, tiskem i změřením na komiks. (Prokůpek 2015, s. 63) Mluvílo se o „obrázkových novinách pro mladé věkem i duchem“. (tamtéž) Jako první autor se u nás Vlodek pokusil výrazněji prosadit bublinu, se kterou uměl pracovat, na rozdíl od jiných autorů, kteří se ji teprve učili používat. Jeho jednoduchá, ale účinná linka společně s bublinami

---

<sup>23</sup> Viz Prokůpek 2015, s. 68

<sup>24</sup> „Specifické grafické symboly, které slouží ke znázornění pohybu.“ (Kořínek–Foret–Jareš 2015, s. 392)

a grafickými symboly působila v jinak dost konzervativně pojatém časopise svěžím, neotřelým dojmem. (Kořínek 2012a, s. 18) Jak se ale po několika číslech ukázalo, na podobný projekt ještě Československo nebylo připraveno, časopis se s každým dalším číslem stále více vzdaloval svému v prvním díle proklamovanému novátorství, až nakonec zcela „srovnal krok“ s ostatními dětskými periodiky. (tamtéž) Bublina působila jako silně rušivý prvek (Prokúpek 2015, s. 73), českoslovenští čtenáři byli zvyklí na obrázkové příběhy s říkankami pod panely, populární v té době v Německu. (Kořínek – Foret – Jareš 2015, s. 196) K nim byl Vlodek nakonec v posledním čísle nucen se vrátit. Komiksem už se po 40. letech zabýval pouze okrajově, snažil se spíše prosadit v grafice.

#### **4.1.2. Jan Fischer a Jaroslav Foglar**

Duo Fischer-Foglar (1907–1960 a 1907–1999), které od prosince 1938 začalo tvořit komiks o klubu Rychlých šípů, přispělo k rozvoji českého komiksu hlavně něčím, co by se dalo nadneseně nazvat časopiseckou jistotou. Komiks měl pevnou periodicitu v časopise *Mladý hlasatel* (a později ve *Vpředu*) (Foret 2012a, s. 106) a stejně tak pevný formát jedné stránky, která musela být sama schopna odvyprávět příběh. Příběhy na pokračování byly z počátku výjimkou. (tamtéž) Fischerův první pokus o komiks se při dnešním srovnání s tehdejšími standardem jeví jako nadprůměrně zdařilý a do určité míry průkopnický – Fischer stanovil bublinu jako hlavní způsob prezentování textů, (Prokúpek 2016, s. 25) a ač zřídka, používal bezkontextových zvukových efektů opatřených nosiči i vodiči.<sup>25</sup> *Rychlými šípy* započala i tradice specifického domácího žánru, známého jako „klubácký komiks“. Stejně jako Lada a Sekora, i Foglar své hrdiny přesunul v době válečné a poválečné z domácího média (zakázaného komiksu) do literatury. Rychlé šípy vycházely s přestávkami, nejprve pětiletou, následně dvacetiletou, (Foret 2012a, s. 108) až do roku 1989. Jelikož Fischer v roce 1960 zemřel, převzal po něm v 70. letech kresbu Marko Čermák. V Čermákově kresbě už najdeme zvukové efekty mimo bubliny, většinou vyvedené jednoduchým černým letteringem bez kontextu.<sup>26</sup>

#### **4.1.3. Jaroslav Němeček a Ljuba Štíplová**

V roce 1969, tedy už v době, kdy podle naší definice „vrcholí“ Saudkovo dílo, vzniká *Čtyřlístek* Jaroslava Němečka (\*1944), k němuž se v roce 1970 coby

---

<sup>25</sup> Viz obr. č.1

<sup>26</sup> Viz obr. č. 2

scénáristka přidává Ljuba Štíplová (1930-2009). Roku 1971 se ze *Čtyřlístku* stává časopis, odlišný formátem od prvních čísel, (Kořínek 2012b, s. 92) a to přestože se původně o periodicitě neuvažovalo. Archetypální postavy polidštěných zvířátek ale zaujaly nejen dětské čtenáře, a postupem času se tak časopis dostal na pozici nejznámějšího českého komiksu a zároveň nejdéle vycházejícího (v roce 2019 přes 660 čísel). Kresba byla přizpůsobena dětskému čtenáři – jednoduchá, barevná, snadno pochopitelná a nesnažila se o víc než sdělit příběh. Němeček si poměrně záhy vypěstoval pro něj typický lettering, který sice konzistentně používá pro zvýraznění slov v replikách, čas od času jej ale používá i pro svá SFX.<sup>27</sup> Momentálně se jedná o jediný původně český dětský časopis, který každých čtrnáct dní přináší nové komiksy a pouze komiksy.

## 4.2. Kája Saudek na cestě k Muriel

Život a dílo Káji Saudka, krále českého komiksu, už se stalo předmětem mnoha debat i novinových článků, byly o něm napsány desítky diplomových, absolventských a jiných odborných prací a nemalou kapitolu mu věnuje každá kniha, která se zabývá českým komiksem. Zatím zřejmě nejobsáhlejší prací na téma Saudek zůstává „mamutí“ publikace Heleny Diesing s příspěvím Tomáše Prokůpka z roku 2009<sup>28</sup>, která je velice dobře shrnuta a místy i doplněna v zatím nejaktuálnější diplomové práci Natalie Milistiny.<sup>29</sup> Oba texty doporučuji ke studiu pro hlubší pochopení a ucelené porozumění Saudkově práci, také pro detailnější informace o Saudkově životě po dokončení alba *Muriel a andělé*.

Karel „Kája“ Saudek (1935–2015) se narodil do židovské, dobře situované pražské rodiny jako jedno z dvojčat. (Diesing – Prokůpek 2013, s. 17) Prvotní fascinace kreslenou tvorbou, vyvolaná v raném věku prvním celovečerním animovaným filmem *Sněhurka a sedm trpaslíků*,<sup>30</sup> byla před válkou udržována na živu díky příhodám kocoura Felixe (Prokůpek 2016, s. 161), které byly ve třicátých letech překládány, případně byly tvořeny jejich pastiše. Po válce se jednak do českých

---

<sup>27</sup> Viz obr. č. 3

<sup>28</sup> DIESING, Helena a Tomáš PROKŮPEK. *Kája Saudek*. Řevnice: Arbor vitae, 2013. ISBN 978-80-7467-046-6.

<sup>29</sup> MILISTINA, Natalia. *Komiksová tvorba Káji Saudka*. Praha, 2016. Bakalářská práce. Univerzita Karlova. Filozofická fakulta. Ústav bohemistických studií. Vedoucí práce Jana DOLENSKÁ.

<sup>30</sup> *Sněhurka a sedm trpaslíků* [Snow White and the Seven Dwarfs] [animovaný film]. Režie David HAND. USA, 1937.

periodik vrátila domácí humoristická a komiksová tvorba, jednak rodina Saudkových dostávala od známých ze zahraničí potravinovou podporu v podobě konzerv – s nimi často přicházely přílohy amerických novin, v nichž mladý Saudek poprvé objevil kouzlo barevného superhrdinského komiksu. Jak sám vzpomíná, jednalo se hlavně o *Kapitána Ameriku* a detektivního *Spirita*. Objevoval se i humoristický *Li'l Abner*. (Diesing – Prokůpek 2013, s. 21) Ovlivněn touto i domácí tvorbou začíná Kája spolu se svým bratrem tvořit pro své vrstevníky časopis *Tuleň*. „Vycházel“ v nákladu jednoho kusu, který oba bratři půjčovali spolužákům, údajně v letech 1948–1951. (Diesing – Prokůpek 2013, s. 40) V *Tuleni* lze najít komiksy superhrdinské a dobrodružné, občas i se sci-fi námětem. (Diesing – Prokůpek 2013, s. 21) Už v tomto časopisu lze postřehnout Saudkův charakteristický lettering, zatím však většinou pouze v rámci nadpisů. Postavy v komiksech „promlouvaly“ pomocí psacího stroje, což lze vzhledem ke stavu předválečnému překladovému komiksu chápat jako Saudkem odpozorovaný prvek. (tamtéž)

Po dokončení základní školní docházky (1950) odchází bratr Jan Saudek na grafickou školu studovat fotografii a Kája po období brigád nastupuje do projekční kanceláře, kde se dostává k technické kresbě. Oba bratři se pravidelně objevují v Saudkových kresbách, kde Kája využívá sebe i Jana jako protagonistů. Napříč Kájovou prací můžeme narazit na motivy, které jej obklopovaly v době vzniku kreseb, a to včetně jeho současných femme fatale (nejprve Marina Málková, následně Olga Schoberová a Hana Woydinková). Z počátku se jedná o sportovní (vodácké) motivy, následně se během vojny soustředí na military (Diesing – Prokůpek 2013, s. 50 a s. 70), tedy kresbu uniform, zbraní a armádní techniky. Po vojně se v Saudkově díle výrazněji projevuje erotično a zájem o ženské postavy. Šedesátá léta jsou i obdobím obkreslování amerických komiksů. V Saudkových kresbách nacházíme touhu po Americe a motivy odcizení od společnosti a vrstevníků. Pocit odstrčenosti vůbec byl Saudkovi vlastní už v dětství, vzhledem k jeho semitským kořenům. (Prokůpek 2012, s. 269) Dle pamětníků se Saudek snažil v běžném životě odlišit například stylem oblékání. (Diesing – Prokůpek 2013, s. 84) Na přelomu 50. a 60. let se na Saudkově tvorbě i kaligrafii výrazně podepisuje vliv secese. V jeho korespondenci a soukromé tvorbě ze začátku 60. let můžeme najít úryvky písňových textů či citace literatury, často s výrazně stylizovaným písmem a grafickou úpravou. (Diesing – Prokůpek 2013, s. 92)



Důležitá byla pro Saudkovo dílo i práce kulisáka a následně pomocného architekta v barrandovských studiích, z které do svého komiksového světa přinesl řadu filmových postupů. Jednalo se především o práci s kamerou, kterou imitoval při kresbě panelů, a běžně se u něj tedy setkáme s detaily, „širokoúhlými panely“ apod. (Prokúpek 2012, s. 275) Navíc byl při práci kolem filmu seznámen s Milošem Macourkem (Diesing – Prokúpek 2013, s. 135), se kterým poté spolupracoval na „komiksových filmech“ *Kdo chce zabít Jessie?*<sup>31</sup> a později *Čtyři vraždy stačí, drahoušku*.<sup>32</sup>

Po práci na *Jessie* se bratři Saudkové na základě udání dostávají do hledáčku Státní bezpečnosti. Při domovních prohlídkách jsou zabaveny některé Kájovy kresby spolu s negativy bratra Jana. Dle Saudkových slov se jej režim všemožně snažil očernit, nejprve za propagaci fašismu, poté za znásilnění. Nakonec byli oba bratři odsouzeni za „ohrožení mravní výchovy mládeže“, Jan „pouze“ k podmíněnému trestu, Kája skončil za mřížemi. (Diesing – Prokúpek 2013, s. 122) V rámci Saudkových dezinformací, kdy sám uvedl několik variant svého pobytu ve vězení, není možné určit, zda strávil za mřížemi pouze několik dní, či několik měsíců. Prokúpek (2012, s. 278) tvrdí, že se jednalo o osmnáct nepodmíněných měsíců, z nichž bylo Saudkovi několik posledních prominuto díky amnestii.

Během 60. let Saudek často kreslí svou přítelkyni Hanu do vznikajících komiksů, prvním z nich je *Carybow* (1963), dále se objevuje jako Superhana. V roce 1968 pracuje Saudek pro časopis *Pop Music Expres*, pro který tvoří postavy *Karla Kanála* a *Honzy Hroma*. (Diesing – Prokúpek 2013, s. 220) Ti se posléze objevili i v komiksu *Muriel a andělé*, byť pouze jako „pomrknutí na čtenáře“. Ve stejném roce vzniká Saudkovou rukou množství komiksů, které jsou odsouzeny k rychlému zániku, jako např. *Kolotoč*, *Věčný návrat*, nebo postava *Pepíka Hipíka*. Zatímco *Kolotoč* byl shledán čtenáři i redakcí příliš hororový, *Věčný návrat* a *Pepík Hipík* byly po pár dílech v roce 1969 zrušeny v důsledku výročí okupace. (Diesing – Prokúpek 2013, s. 228 a s. 245)

Dá se říci, že ze všech těchto motivů se v letech 1968–1969 rodí *Muriel* a *Andělé*. Bohužel setkává se s podobným osudem jako ostatní díla vytvořená Saudkem v té době.

---

<sup>31</sup> *Kdo chce zabít Jessie?* [film]. Režie Václav VORLÍČEK. Československo, 1966

<sup>32</sup> *Čtyři vraždy stačí, drahoušku* [film]. Režie Oldřich LIPSKÝ. Československo, 1970

#### 4.2.1. Saudek a andělé

Stejně jako je Saudek veřejností komiksovou i nekomiksovou<sup>33</sup> považován za „krále českého komiksu“, tak i *Muriel* je považována za Saudkův opus magnum. (Prokúpek 2016, s. 165) První díl, který je předmětem srovnání v této bakalářské práci, *Muriel a andělé*, vznikl v roce 1969. Na podzim, kdy mělo celé album vyjít, už měl být Saudek hotový i s druhým dílem – *Muriel a oranžová smrt*. (Prokúpek 2014, s. 139) Údajně (Prokúpek 2014, s. 140) Macourek se Saudkem plánovali pro *Muriel* celkem dvanáct komiksových knih. První komiks může být považován za „hippie futuristický“. (Diesing – Prokúpek 2013, s. 257) Macourek zde jednak ovlivněn *Barbarellou* Jeana-Clauda Foresta<sup>34</sup>, jednak i svou předešlou filmovou prací a obzvláště spoluprací se Saudkem na filmu *Kdo chce zabít Jessie?*, (Prokúpek 2016, s. 174) napsal akční sci-fi o lékařce Muriel, která zachrání život návštěvníkovi z budoucnosti, andělovi Ró. Ten ji jako výraz vděku do své sedm tisíc let vzdálené domoviny dopraví. Budoucnost je zde představena jako doba, ve které nesmrtelným „lidem“, nic nechybí, světu vládne láska a nikde se neválčí. Spolu s Muriel se však do tohoto „ráje“ dostane i generál Xeron, kterému se z podstaty jeho postavy nelíbí, jakým směrem se má svět ubírat. Po návratu do přítomnosti se tak pokusí zabít Mika Richardsona, který má podle Róových slov vyřešit záhadu nesmrtelnosti tím nasměrovat lidstvo k této budoucnosti.

Komiks byl ve své době v Čechách naprostým unikátem, a zájem by byl jistě vzbudil i v zahraničí. (Diesing – Prokúpek 2013, s. 257) Mimo příběh a postavy (přesněji jejich vyobrazení), které by u nás stačily vyvolat pozdvižení samy o sobě, protože si „[...] obyvatelé socialistického bloku na počátku 60. let spojovali komiks především s příběhy pro děti a odhalené ženské křivky jim mohly způsobit šok [...]“. (Prokúpek 2016, s. 167) Saudek také předvedl na svou dobu zcela netypickou práci s panely, kdy neváhal na jednu stránku umístit dva, tři, či dokonce pouze jeden panel. Stejně tak panely různě kosí a „ořezává“. I v dnešní době působí nezvyklým dojmem čtvercový formát, který Saudkovi lépe umožnil koncipovat celostránkové panely jako samostatné obrazy. Co se kresby týče, Diesingová mluví o tom, že se Saudek: „[...] předvedl v mistrovské formě, která snese srovnání se světovou špičkou. Komiks

---

<sup>33</sup> HNÁTEK, Václav. Nepřekonaný král českého komiksu. Saudka ničili komunisti i alkohol In: *Idnes.cz* [online]. 27. 6. 2015 [cit. 3. 12. 2018]. Dostupné z [https://kultura.zpravy.idnes.cz/zemrel-kaja-saudek-03y-/vytvarne-umeni.aspx?c=A150626\\_181812\\_vytvarne-umeni\\_vha](https://kultura.zpravy.idnes.cz/zemrel-kaja-saudek-03y-/vytvarne-umeni.aspx?c=A150626_181812_vytvarne-umeni_vha)

<sup>34</sup> FOREST, Jean-Claud. *Barbarella*. Paříž: Le Terrain Vague, 1964.

vyniká takřka dokonale filmovými záběry a střihem, vynikajícím způsobem se zde pracuje s perspektivou [...]“ (Diesing – Prokůpek 2013, s. 257)

Kultovní status si zřejmě komiks vysloužil hlavně svou nedostupností a „odloženým vydáním“, které se protáhlo na více než dvacet let (první vydání v roce 1991, druhé v roce 2014). V časopise *Mladý svět* bylo v srpnu roku 1969 otištěno osmadvacet černobílých skenů z první knihy *Muriel*, kde měly fungovat jako upoutávka k blížícímu se vydání publikace. Přestože už pro knihu byly vypracovány tiskové podklady, komiks v roce 1969 nevyšel. Některé stránky se ve stejném roce objevily na výstavě Comics, v pražské výstavní síni Mladé fronty a o dva roky později na Saudkově soukromé výstavě v Brně, spolu se stránkami z *Oranžové smrti*. Během následujících let se objevilo mnoho fanoušků jeho práce, z nichž někteří i navštěvovali Kájův ateliér a znali části *Muriel* i *Oranžové smrti* přímo z originálů. (Prokůpek 2016, s. 185) Komiksy mezi fanoušky putovaly, ať už v originálech, nebo v kopiích. (Prokůpek 2016, s. 186) Tím neustále narůstala „magická aura“ kolem Saudka i jeho komiksů a zároveň se ztrácely kresby z obou děl. *Muriel a andělé* vyšla až v roce 1991 v nakladatelství *Comet* podle tiskových podkladů, vytvořených v době plánovaného vzniku, jelikož originály se pokládaly za ztracené. Kolem komiksu ihned vznikla velká kontroverze, neboť (dle fanoušků) vydání nedostalo tolik péče, kolik by si zasloužilo a vlastník tiskových podkladů je navíc hned po vydání spálil, aby *Muriel* už nikdo nemohl vydat znovu. Kája Saudek v roce 2006 upadl do kómatu a o tom, že se opět našly originály *Muriel* a že komiks v roce 2014 vyšel v takovém stavu, v jakém byl plánován pro rok 1969, se nikdy nedozvěděl. Komiks navíc vyšel v poměrně malém nákladu (rozebral se během týdne a stále je po něm poptávka) a mezi fanoušky se mluvilo o přehnané ceně.<sup>35</sup> Opus magnum české komiksové historie byl tedy provázen smůlou od začátku až do konce.

*Muriel a andělé* je Saudkovou první velkou komiksovou prací, která v průběhu vzniku nepodléhala žádné cenzuře či autocenzuře a nemusela se ani přizpůsobovat požadavkům zadavatele na formát atd., jako např. Honza Hrom a Pepík Hipík. Lze se tedy domnívat, že jelikož Saudka nacházíme v *Muriel* v osobně zvoleném formátu, v barvě, s naprostou tvůrčí svobodou a v plné síle, nic by mu nemělo bránit, aby se výtvarně vyjadřoval tak, jak je mu přirozené, je tedy jeho konečným a realizovaným

---

<sup>35</sup> Viz komentáře k *Muriel a andělé* In: *Comicsdb.cz* [online] Dostupné z <https://comicsdb.cz/comics/5191/muriel-a-andele>

tvůrčím záměrem. Proto bylo zvoleno jako zástupné za Saudkovu práci, konkrétně jeho druhé vydání z roku 2014.

### 4.3. Posaudkovský komiks

Po roce 1969 nedošlo v českém komiksu až do roku 1989 k výraznějším proměnám. Komiksy se udržely ponejvíce v dětských periodicích, na stránkách *Čtyřlístku* (1969), *Ohníčku* (1968–1992), nebo *Sedmičky pionýrů* (1974–1992), pro starší čtenáře zde bylo *ABC mladých techniků a přírodovědců* (1957) s dobrodružnými a sci-fi komiksy na pokračování. Saudek vydává své komiksy pokoutně u České speleologické společnosti, případně se v letech 1976–1978 snaží režimu zavděčit Majorem Zemanem<sup>36</sup> Začaly se ale opět objevovat i zahraniční komiksy, např. *Asterix* v *Sedmičce pionýrů*. Po krocích, které režim podnikal proti Saudkovi, se dlouhodobě nikdo nepokusil o větší komiksový projekt, ať už by šlo o nový, zcela komiksový časopis, nebo snad o samostatnou komiksovou knihu. Nelze ani mluvit o tom, že by se na české komiksové scéně pohyboval umělec podobného formátu. Vycházela pouze souborná vydání časopiseckých komiksů, případně reedice starších děl.

#### 4.3.1. Vlastislav Toman a František Kobík

Komiksy ve složení scénář – Toman (1929), kresba – Kobík (1933–2006) si zaslouží alespoň krátkou zmínku určitě proto, že v době „komiksového sucha“ se jednalo skutečně o výjimečné počiny, přestože s odstupem a s celkovou znalostí domácí scény se už dá jejich dílo jako celek hodnotit jedině jako průměrné. Nejvýrazněji zůstává v komiksové historii zapsaná trilogie *Pod paprsky Zářícího*, která vycházela v letech 1973–1976. Kobíkova kresba je propracovaná a detailní byť v prvních *Příhodách malého boha* ještě Kobík zkouší, co komiks unese, a není si tak jistý sám sebou (Prokůpek 2016, s. 127), ale při formátu pěti panelů na výšku působí poněkud stísněným dojmem, umocněným Tomanovou snahou mít v komiksu co nejvíce vypravěčského textu. Komiksy se však postupně zlepšují, *Kruanova dobrodružství* už disponují vykreslenou linkou, Kobík je zde mnohem schopnějším obrazovým vypravěčem, experimentuje s panely a Toman se krotí co do bloků textu. Kobík SFX užívá od prvního dílu jako naprosto běžnou součást vyprávění, bez nosičů

---

<sup>36</sup> SAUDEK, Karel. Major Zeman a jeho 6 případů. Brno: Datel, 1999. ISBN 80-902547-1-3.

či vodičů i s nimi, a velmi často v kontextu.<sup>37</sup> Toman tak jednoznačně drží prim, coby komiksový vypravěč sedmdesátých a osmdesátých let.

#### 4.4. Generační komiks

Rokem 1989 začíná překotný „boom“ komiksového média, kdy se objevují nová komiksová periodika, nové komiksy a stejně tak se do Čech dostávají i překlady ze zahraničí. Vývoj však trvá pouze do roku 1993. Mezi lety 1993 a 1997 u nás s pár výjimkami vychází opět pouze Čtyřlístek spolu se soubornými vydáními starších komiksů. Silnější pozici má komiks překladový, vydávaný formou periodik, např. *Duck Tales*, nebo *Mickey Mouse*. ke „vzkříšení“ komiksového média došlo až v roce 1997. Časopis *Crew*, který, ač zaměřený na zahraniční komiks, se alespoň z počátku věnoval i komiksu českému a poskytl na svých stránkách místo tuzemským autorům.

Jako generační komiks označuje tato práce český komiks od konce 20. století – umělci zde začali být komiksovými teoretiky spojováni do tzv. generací. do té doby se jednotlivá období komiksové historie vymezovala především na základě politických událostí, případně s ohledem na vycházení určitých periodik. Od roku 1989 je ovšem možné dělit komiksovou historii čistě podle dění na komiksové scéně, a to především ve vztahu ke komiksovým umělcům samotným. Přestože jde o dělení užívané především pro potřeby komiksových teoretiků a samotní autoři proti němu mohou mít výhrady, jde o rozdělení velmi funkční. Každá generace tvůrců má svá specifika a při jejich srovnání můžeme velmi dobře sledovat, jak se po roce 1989 měnilo postavení komiksu u nás a jak k němu přistupují samotní tvůrci. do budoucna se nabízí otázka, co bude s porevolučním komiksem dál: přibude-li další generace, nebo zda přijde neočekávaný zásah do kontinuity generačního komiksu. Předmětem dalších zkoumání by mohla být i skutečnost nezařazení některých umělců do jedné z generací (Nikkarin, Kopl), případně otázka „nutnosti“ generačního nálepkování s ohledem na autory samotné.

##### 4.4.1. Generace 89

Jako Generace 89 se tradičně označuje skupina autorů, kteří byli na české komiksové scéně obzvláště vidět v souvislosti s komiksovými časopisy, jež začaly vycházet od konce roku 1989. Šlo o kreslíře narozené v 60. či 70. letech, většinou odchované převážně na Rychlých šípech a dětském francouzském komiksu, který byl

---

<sup>37</sup> Viz obr. č. 4

u nás překládán kolem 70. let. Zásadní pro ně poté bylo setkání buď s tvorbou Káji Saudka nebo Jozefa Scheka. Náměty jejich děl byly zpočátku hlavně dobrodružné a vědeckofantastické. (Kořínek – Prokůpek 2012, s. 304) Dle Tomáše Prokůpka (2007, s. 3) se jedná o generaci, která „[...] současnému dění přihlíží s jistou skepsí.“ Naráží zde na zklamání, jež mohou tvůrci cítit z vývoje současného komiksu, když jim v 90. letech nebylo umožněno zasáhnout do českého komiksu tak silně, jako jejich následovníkům.

S autory jako jsou Bohumil Fencel, Libor Páv, Lubomír Hlavsa i zbytkem Generace 89 se pojí raketový nástup komiksových magazínů na přelomu let 1989 a 1990 a jejich postupné „vymírání“ až po úplnou odmlku v roce 1993. Mezi nejznámější patří *Aréna*, *Stopa* či *Comics arena*. Ale časopisem, který, ono období velkolepě odstartoval, držel se celou dobu v čele a zůstal nejvíce čtenářům v paměti, zůstává *Kometa*. Ještě v područí komunistického režimu se v roce 1989 podařilo vydávat „neperiodický časopis“, který poskytl možnost publikovat jak nováčkům, tak zkušeným komiksovým autorům. Čtenáři tak dostali možnost znovu si přečíst příběhy Káji Saudka, který byl hlavním „tahákem“ časopisu, i starší práce Jaroslava Foglara vedle debutu např. Jana Štěpánka. Po revoluci už nic nebránilo tomu, aby se časopis rozjel naplno a 18. číslo už vychází u nakladatelství *Comet*, nikoliv jako vedlejší formálně neperiodický produkt nakladatelství Svěpomoc. (Kořínek – Prokůpek 2012, s. 29)

Po prvotním hladu po komiksech však veřejnost velmi rychle začala o médium ztrácet zájem a věnovala se i dalším novinkám, které revoluce přinesla. Ruku v ruce s nezájmem šla i zahlcenost knižního trhu obecně a vzrůstající ceny. (Jareš 2012, s. 141) To se projevilo na nižších prodejích *Kometry* i dalších komiksových periodik, pro které byl tento propad fatální. Vycházely totiž v socialisticky naddimenzovaných nákladech (*Kometa* přes 200 000 kusů) a vyplacení autorů se tak stávalo stále problémovějším, nehledě na klesající úroveň příběhů (v posledních dílech už zcela chyběly výše zmíněné komiksové „hvězdy“). *Kometa* tedy skončila 36. číslem a spolu s ní (některé i dříve) její „boční projekty“ jako *Knihovnička Komety*, *Magazín Komety* či *Kometka*. Český trh byl stejnou měrou přesycen komiksy, i nezájmem o ně. (Kořínek 2012a, s. 31) Posledním pokusem o oživení domácí scény zůstalo první číslo časopisu *Comics arena* v roce 1993. Spolu s komiksovými periodiky se pak stáhli do ústraní i tvůrci z Generace 89. Některým, jako např. Štěpánu Marešovi, se podařilo

uchytit na postu kreslíře pro časopis či noviny. Spolu s Miroslavem Schöenbergem jej počítat za Saudkovy nejpřímější následovníky. (Diesing 2012, s. 41)

#### 4.4.2 Generace 0

Generace nula je označení, se kterým přišel v roce 2007 komiksový teoretik a publicista Tomáš Prokůpek pro výstavu tehdy současného komiksu. V roce 2010 ji následovala stejnojmenná kniha,<sup>38</sup> prezentující vybrané práce autorů. Typický představitel by pak podle úvodních slov v katalogu výstavy vypadal následovně: „Narodil se v 70. nebo první polovině 80. let a vystudoval vysokou školu s výtvarným zaměřením. Komiks začal vstřebávat od nejútlejšího věku, kdy se s ním pravidelně setkával v dětských časopisech. [...] Ovládá angličtinu, a tak díky internetu, dostupnosti zahraničních publikací i překladových titulů čerpá povědomí o aktuálním vývoji komiksu především z angloamerického prostředí. Sám si píše scénáře i kreslí, experimentům přitom často dává přednost před epičností. [...]“ (Prokůpek 2007, s. 4) Dále také Prokůpek zmiňuje, že generace musela začínat znovu od nuly, budovat komiksovou scénu po útlumu v 90. letech. (tamtéž) Zároveň nula v názvu odkazuje na rok 2000, ve kterém většina z nich začala být výtvarně činná, případně na nulový prostor pro publikování komiksu. (Foret 2012b, s. 304) Debut si většina z nich odbyla v nějakém fanzinu či e-zinu.<sup>39</sup> Jednalo se především o magazíny *Pot*, *Zkrat* či *Sorrel*, (Diesing 2012, s. 44) následující práce se mohly objevit v *Aargh!u*, který pro Generaci 0 tvořil (a i nadále tvoří) důležitou platformu. (Foret 2012b, s. 305)

Prokůpek tehdy samozřejmě nemohl vědět, jaká generace umělců bude následovat, když se ale zaměříme na „poznávací znaky“, jako např. (ne)znalost domácího komiksu, „srůst“ s internetovým prostředím či experimentování s médiem, jedná se spíše o znaky charakteristické pro mladší generaci, Generaci 2.0.

Jedním z prvních velkých, ucelených komiksů, který z Generace 0 vzešel, byl komerčně úspěšný *Alois Nebel*<sup>40</sup> od Jaroslava Rudiše, kreslený Jaromírem 99.<sup>41</sup> Kromě klasických představitelů Generace 0, kteří jsou zahrnuti v našem výběru autorů, lze jmenovat Tomáše Chluda. Jeho styl kresby, známý především z dětských časopisů (*Čtyřlístek*, *Sluníčko*, *Mateřídouška*), je zcela nezaměnitelný. Vyznačuje se silnou

---

<sup>38</sup> PROKŮPEK, Tomáš. *Generace nula: český komiks 2000-2010*. Praha: Plus, 2010. ISBN 978-80-259-0020-8.

<sup>39</sup> Fanzin je označení časopisů publikovaných fanoušky daného média, často amatérsky či poloamatérsky. Elektronickou variantou je e-zin.

<sup>40</sup> RUDIŠ, Jaroslav. *Alois Nebel: kreslená románová trilogie*. 2. souborné vyd. Ilustroval Jaromír 99. Praha: Labyrint, 2011. ISBN 978-80-87260-22-7.

<sup>41</sup> Diesing 2012, s. 10

stylizací v kombinaci s neobvyklou, tlumenou barevností. Zvláštností je přidržování se stejného kresebného stylu jak u dětského komiksu, tak i u jeho vážnějších a často výrazně syrovějších prací.<sup>42</sup> Dalšími osobnostmi jsou i Tomáš Kučerovský a Karel Jerie. Jednou z mála představitelk Generace 0 je Lela Geislerová.

#### 4.4.3. Generace 2.0

Termín Generace 2.0 byl poprvé použit v roce 2015 jako název komiksového festivalu, jehož kurátorem byl komiksový publicista Vojtěch Čepelák. Je tedy snad možné přičíst mu autorství tohoto názvu. Ve svém článku (Čepelák 2015, s. 29) pro festivalový katalog o nastupující komiksové generaci poskytuje Vojtěch Čepelák bližší pohled na autory, které poprvé představila ve svém článku *Neviditelní v Aargh!u* č. 14 (s. 18) Tereza Drahoňovská, komiksová publicistka a aktivistka. Oba dva se shodnou na tom, že pro nejmladší komiksové tvůrce je typický kontakt s mangou,<sup>43</sup> odloučenost od domácího komiksu, online sebepropagace a nevelké množství prací publikovaných „na papíře“. Jako byl klasickým představitelem Generace 0 muž, Generace 2.0 je definována především ženami. Většinu tvůrců/tvůrkyň také spojuje zájem o animaci.

Generace 2.0, pokud přijmeme její označení, se zatím jeví jako mnohem „problémovější“, než Generace 0, minimálně z hlediska tvorby. Zatímco služebně starší kreslíři (neboť scénáristů je na české komiksové scéně obecně pomálu) měli silnou potřebu sdružovat se v zinech a jiných magazínech a svou práci oficiálně publikovat v tištěné podobě, Generace 2.0 se „na papíře“ objevuje spíše výjimečně. Někteří z těch, kteří byli zahrnuti do výstavy a katalogu v roce 2015 (např. Jana Kiliánová, Linh Do a v poslední době i Zuzana Čupová) už se navíc častěji věnují jiné než komiksové tvorbě. Nacházíme se tak v zajímavé situaci, kdy máme teoretiky ustanovenou generaci tvůrců, která je přesně popsána, definována, má vhodné podmínky k tvorbě a podporu starších komiksových tvůrců i zmiňovaných teoretiků, a přesto je vlastně výjimkou, pokud si můžeme některého z jejích zastupitelů spojit s konkrétním komiksem o větším rozsahu, případně i postavou. Většina z nich má za sebou pouze několik komiksových povídek a chybí jí automatická spojitost autor-dílo, jak ji známe od Generace 0 (např. Černý-Fanouš, Grus-Voleman).

---

<sup>42</sup> CHLUD, Tomáš. Poklad. In: *Kytice: komiks*. Praha: Garamond, 2006. ISBN 80-86955-25-7.

<sup>43</sup> Označení japonského komiksu



Jednou z nejvýraznějších představitelk je Štěpánka Jísllová (1992), která má za sebou knižně vydanou bakalářskou práci *Kláster Nejsvětějšího srdce*,<sup>44</sup> album *Češi 1938*<sup>45</sup> a ilustrace několika knih. Je aktivní ve skupině *Laydeez do comics*, které je mnoho zástupkyň Generace 2.0 členkami. Skupina se zaměřuje na prezentaci a podporu komiksových autorek v České republice, např. pořádáním symposií. V médiích je často zmiňovanou autorkou i Lenka Šimečková (1991), které se více než ostatním povedlo prosadit svou tvorbou i v zahraničí. Mezi mužské zástupce patří Karel Osoha (1991), který se v roce 2018 podílel na komiksovém projektu *Návrat Krále Šumavy*<sup>46</sup> nebo Viktor Svoboda (1989).

#### 4.4.4. Odkaz Káji Saudka

V reakci na nástup nové generace uveřejnili Tomáš Prokúpek s Lukášem Růžičkou v roce 2015 v *Aargh!u* v článku nazvaném *Odkaz Káji Saudka* (s. 170) odpovědi na otázku: „Co pro vás znamená Kája Saudek a jak vás jeho tvorba ovlivnila?“ Ty sesbírali od služebně starších po nejmladší komiksové kreslíře. Z nich vyplývá, že nejmladší tvůrci už často chápou Saudka pouze jako ikonu, nikoliv jako vzor, někteří nejsou s jeho prací ani hlouběji seznámeni. Článek uzavírá čtyřstránkový komiks (psaný Prokúpkem), ve kterém se Saudkovy postavy vydávají zřejmě na poslední dobrodružství, pryč od svých čtenářů. Sám Prokúpek (Prokúpek – Kučerovský eds. 2015, s. 170) v perexu píše, že: „...dnes kreslířova [Saudkova] pozice není zdaleka tak neotřesitelná jako kdysi.“

Články o Generaci 2.0 (ať už od Drahoňovské, či od jiných autorů), i rozhovory s jednotlivými generačními kreslíři ukazují, že autoři se od předešlých komiksových generací vyznačují hlavně přirozeným pohybem po internetu, který umožnil mísení inspiračních vlivů (Drahoňovskou často vyzdvihoaná manga) a nezatíženost domácím prostředím.<sup>47</sup> Vzhledem ke snadnému přístupu k zahraničním dílům nebyli autoři při utváření vlastního komiksového stylu, a obecně názoru na to, jak by měl komiks vypadat, odkázáni jen na domácí trh a jejich komiksy tak zdánlivě vizuálem nenavazují na českou komiksovou tradici.

<sup>44</sup> JISLOVÁ, Štěpánka. *Kláster Nejsvětějšího srdce*. Praha: Meander, 2017. ISBN 978-80-7558-021-4.

<sup>45</sup> KOSATÍK, Pavel. *Češi: 1938: Jak Beneš ustoupil Hitlerovi*. Ilustrovala Štěpánka JISLOVÁ. Praha: Edice České televize, 2016. ISBN 978-80-7404-210-2.

<sup>46</sup> OSOHA, Karel, Ondřej KAVALÍR a Vojtěch MAŠEK. *Návrat Krále Šumavy*. Praha: Labyrint, 2018. ISBN 978-80-87260-95-1.

<sup>47</sup> Viz např. Růžička 2015, s. 66

Vezmeme-li vše toto v potaz, předchozí komiksová generace, Generace 0, by měla být tou poslední, která byla při formování autorského stylu ještě stále z větší části odkázána hlavně na český komiks a Kája Saudek pro ně stále byl vzorem hodným přiblížení. Jeho vliv by tedy měl být v dílech „nulových autorů“ vidět. Zatímco Generace 89 se snažila Saudkův styl přímo napodobit, případně jej použít jako východisko pro svůj styl,<sup>48</sup> v Generaci 0 by mělo být možné Saudka spíše hledat a nacházet než uzříti na první pohled. Kde tedy jeho vliv můžeme spatřit?

---

<sup>48</sup> Srovnání Diesing – Prokůpek 2013, s. 500–514

## 5. Muriel a následovatelé – kritéria výběru

Při hledání tří současných kreslířů a jejich děl vhodných pro srovnání se Saudkovou *Muriel* muselo být bráno v potaz několik faktorů. Za prvé bylo bezpodmínečně nutné, aby se autor sám někdy během svého působení vyjádřil v tom smyslu, že Káju Saudka považuje za důležitého pro svou tvorbu, případně rovnou řekl, že byl jeho inspirací, či dokonce vzorem v době, kdy s komiksem začínal.

Dále se muselo jednat o autora, který je stále činný, aby bylo ještě možné mluvit o „současném“ komiksu. To se zdá úsměvné, pokud přihlídneme k tomu, že Generace 2.0 by měla být na české komiksové scéně viditelná teprve od roku 2015, je však faktem, že někteří z tvůrců, kteří byli v roce 2007 Prokúpkem zahrnuti do projektu Generace 0 (tedy účastnili se výstavy a následně se jejich práce v roce 2010 objevily ve stejnojmenném sborníku) už v dnešní době publikují pouze výjimečně (např. Miloš Mazal nebo Petr Pavlán).

Dílo autora muselo také vykazovat co nejvíce shodných znaků se Saudkovou *Muriel*. Tu je možné definovat jako barevný, dobrodružně-akční komiks s prvky sci-fi a relativně uzavřeným příběhem. Důraz byl kladen ze všech jmenovaných faktorů především na dobrodružně-akční stránku, neboť, jak už řečeno výše, Saudek byl obeznámen s americkým superhrdinským komiksem, který se akcí, převážně souboji, jenom hemží. Akce je pak v tradici amerického komiksu pevně svázána se zvukovými efekty, které Saudek do svých akčních sekvencí převzal. Akční žánr tedy v americkém pojetí SFX přímo vyžaduje, zatímco noirová detektivka či epická fantasy se bez nich docela dobře mohou obejít.

Vybrat z těch několika autorů, kteří se hlásí k Saudkovu dílu, jsou stále činní a mají za sebou tvorbu akčního komiksu, tři takové, kteří publikovali samostatné komiksové album či knihu, jakou je Saudkova *Muriel*, je téměř nerealizovatelným úkolem. Generace 0 se mimo jiné vyznačuje i tím, že její představitelé tvoří převážně pro periodika, fanziny či na zakázku a pouze několik autorů se může pyšnit tím, že vydal komiksovou knihu, která obsahovala pouze jeho práci (přestože v posledních letech se situace začíná zlepšovat). Je to dáno jednak vývojem českého komiksu a jeho časopiseckou tradicí (z které Saudek právě s *Muriel* vybočil), jednak postavením komiksu u nás. Přestože minimálně v posledních dvaceti letech se nepřetržitě mluví o rehabilitaci komiksového média, které je neustále propagováno i mimo cílovou skupinu, veřejnost k němu neustále přistupuje s lehkým despektem, což se projevuje

i na (ne)ochotě nakladatelů investovat do komiksového alba či knihy. Bylo nakonec nutné požadavek na uzavřenost příběhu odsunout do pozadí a snažit se alespoň o nastolení rovných podmínek mezi jednotlivými zvolenými komiksy. Jako vzorek všech tří zvolených komiksů posloužily sborníky, obsahující některé (v případě Volemana i všechny) díly daného seriálu.

Nakonec se ukázalo výhodné vrátit se k Saudkově „prazákladu“, tedy superhrdinským komiksům. Saudkova *Muriel* s nimi totiž vykazuje mnoho společných znaků, a to přesto, že většina čtenářů v ní pravděpodobně odhalí více sci-fi než superhrdinských prvků. Přestože je tento žánr na českém území momentálně velmi populární<sup>49</sup> (za což je možné poděkovat i americké filmové produkci), domácí tvůrci jej vždy primárně používali jako nástroje k pobavení, případně jej rovnou otevřeně parodovali,<sup>50</sup> než aby mu pomohli zakořenit i v tuzemském prostředí. Je však možné najít komiksy, které, podobně jako *Muriel a andělé*, se superhrdinskými prvky pracují a používají je jako základ pro vyprávění. Jedná se o komiksy *Tryskošnek* od Dana Černého, *Mourrison* od Lukáše Fibricha a *Volemanovy příhody* od Jiřího Gruse. Všechny vybrané komiksy vycházely mezi lety 2008 až 2015, končí tedy rokem, ve kterém se veřejnosti představila Generace 2.0.

Nabízí se otázka, proč, když je jedním z kritérií výběru komiksů a kreslířů „superhrdinský komiks“, nebyl mezi zkoumané vzorky vybrán periodický *Dechberoucí Zázrak* od Petra Koplá, který se titulem „první český superhrdinský komiks“ přímo honosí. Koplův *Zázrak* nebyl zvolen z toho důvodu, že je silně inspirovaný americkými superhrdinskými komiksy, na které odkazuje už přídatným jménem v názvu<sup>51</sup>. Superhrdinský žánr vyžaduje i specifickou práci nejen s příběhem, ale i s panely či SFX a Petr Kopl byl vlastně povinen je v *Zázrakovi* použít, aby dostal superhrdinskému vizuálu. Není tedy možné mluvit o volném tvůrčím přístupu. Práce Černého, Fibricha i Gruse už jsou od superhrdinského komiksu natolik vzdálené, že výskyt SFX v jejich díle není obligátní, nehledě na to, že podobnou práci se zvukovými efekty nalézáme napříč jejich prací a lze ji tedy považovat za součást

---

<sup>49</sup> Od roku 2012 do roku 2015 vycházel každých čtrnáct dní tzv. UKK – *Ultimátní komiksový komplet*, výběr ze superhrdinských komiksů vydavatelství Marvel, mezi lety 2015–2017 potom jeho druhá série. Od roku 2015 je následuje série *Nejmocnější hrdinové Marvelu*. v roce 2017 přibyl ještě *DC komiksový komplet*.

<sup>50</sup> Viz soutěž Arnal 2011, vyhlášená festivalem Komiksfest! [<http://old.komiksfest.cz/2011/soutez>]

<sup>51</sup> Pro srovnání např. *Amazing Spider-man*, *Incredible Hulk*, *The Mighty Thor*

autorského stylu. Naproti tomu Koplova práce s SFX mimo *Dechberoucí Zázrak* je minoritní, vyskytuje-li se, není jí věnována taková pozornost jako v *Zázrakovi*.<sup>52</sup>

## 5.1. Hrdinové tří generací

Tryskošnek, Mourrison i Voleman minimálně navenek splňují všechny požadavky pro to, aby byli superhrdiny. Zažívají epizodická dobrodružství, nosí oblečení vhodné pro tuto „profesi“, mají své pomocníky, kteří jim pomáhají s nastalou situací a minimálně Tryskošnek a Voleman mívají i své nepřátele. Ve všech komiksech se setkáme jak s klidnými, tak akčními pasážemi, případně i souboji. S určitou dávkou nadsázky můžeme o vybraných dílech mluvit jako o superhrdinovi pro děti, o superhrdinovi pro teenagery a superhrdinovi pro dospělé.

### 5.1.1. Tryskošnek<sup>53</sup>

*Tryskošnek* je úspěšným znovuzrozením Černého staršího stripu *Šnek*, který začal autor publikovat v roce 1998 nejdříve ve svém vlastním časopise *Divoké větry* a který následně cestoval z jednoho periodika do druhého, než se v roce 2004 odmlčel.<sup>54</sup> Postava Šneka dostala v roce 2012 superschopnosti, její univerzum se výrazně rozrostlo a přesunula se ze stripu do několikastránkových epizod. To vše, aby byla atraktivnější dětskému čtenáři, kterému ji Černý hodlal nabízet na stránkách *Čtyřlístku*. Příběhy jsou nejčastěji přímočaré, točí se kolem Tryskošneka a jeho kamarádky Píďy, kteří se snaží pomáhat ostatním. Občas se objeví jasně definovaná záporná postava, která je na konci po zásluze potrestána, výjimečněji obrácena k lepšímu. Komiks se vyznačuje výrazným cartooningem,<sup>55</sup> typickým pro celou Černého práci, a humorem, který nezřídka míří i na dospělejší publikum. Tryskošnek se ve *Čtyřlístku* objevuje s přestávkami, momentálně má 55 epizod.

### 5.1.2. Mourrison<sup>56</sup>

*Mourrison* funguje od roku 2002 jako maskot a zároveň pravidelný komiks v časopise *ABC*. Superhrdinou (superkocourem) je pouze ironicky a také aby byl výrazněji odlišený od ostatních postav. (Volfová 2006) Oblek ani schopnosti létání jej neochrání od písemek a školních trapasů, stejně jako díky nim neunikne od ztrapnění se na prvním rande. Fibrich se zde očividně snaží protagonistu co nejvíce přiblížit

---

<sup>52</sup> Viz srovnání obr. č. 5 s obr. č. 6 a č. 7.

<sup>53</sup> ČERNÝ, Dan. *Tryskošnek*. Praha: Čtyřlístek, 2015. ISBN 978-80-87849-17-0.

<sup>54</sup> ČERNÝ, Dan. *Šnek* [online]. [Cit 8. 12. 2018]. Dostupné z: <http://www.dancerny.wz.cz/snek.html>

<sup>55</sup> Tedy silným zjednodušením a karikovaností postav, slovo pochází z anglického „cartoon“.

<sup>56</sup> FIBRICH, Lukáš. *Mourrison: sebrané spisy: speciál*. Praha: Czech News Center, 2017. ISBN 978-80-87033-54-8.

dětskému až pubertálnímu čtenáři. Stejně jako Tryskošnek se k celostránkovým příběhům musel propracovat přes stripy. Komiks staví především na svěžím jazykovém humoru, k akci dochází zřídka, přesto se v něm vyskytuje překvapivé množství SFX. Mourrison stále vychází, momentálně má už přes 400 dílů.

### 5.1.3. Volemanovy příhody<sup>57</sup>

Grusův Voleman je zvláštním případem parodie na superhrdinské téma<sup>58</sup>. Původní Voleman vycházel ve čtyřech ucelených a na sebe navazujících albech od roku 2007 do roku 2010. V průběhu roku 2008 Grus přispíval Volemanovými jednostránkovými příběhy do Deníku, komiks však byl koncem roku ukončen vlivem ekonomické krize.<sup>59</sup> Voleman, částečně inspirovaný zážitky samotného Gruse, se točí kolem nástrah civilizace a výzev, které mohou čekat na dospělého jedince a se kterými se musí vypořádat téměř superhrdinskými silami. V souladu se satirou mu za superhrdinský kostým slouží trenky, tentokrát však ne oblečené přes kalhoty, ale naopak bez kalhot, jako zbraň s sebou neustále nosí paličku na maso, kterou však téměř nikdy nepoužije. Komiksy se vyznačují přehnanými situacemi a absurdním humorem, často vedeným až do extrému. Lidé jsou v díle silně karikováni, stejně jako jejich interakce. Tímto způsobem se Grus dle svých slov<sup>60</sup> vyrovnával se svou frustrací z přestěhování do Prahy.

## 5.2. Medailony autorů

### 5.2.1. Dan Černý

Kreslíř, scénárista, ilustrátor a animátor. Narozen 1982 v Litoměřicích, jedna ze „stálic“ Generace 0, typická svým cartooningem. Na začátku nultých let na sebe upozornil vydáváním fanzinu *Sorrel*, ve kterém představil dva ze svých stěžejních charakterů, Šneka a Fanouše. Pravidelný přispěvatel do časopisů *Čtyřlístek* (od roku 2012)<sup>61</sup> a *Pevnost* (od roku 2014). V roce 2014 vydal souborně humorný komiks *Jelita*,<sup>62</sup> který kreslil a psal pro časopis *Bravo* od roku 2012. Napříč všemi

---

<sup>57</sup> GRUS, Jiří. *Volemanovy příhody*. Brno: Alphanet Books, 2010. ISBN 978-80-904467-1-7.

<sup>58</sup> BÍLEK, Roman. Jiří Grus na trnitě cestě krajinou českého komiksu (rozhovor). In: *XB-1* [online]. 28.3.2013 [cit. 8.12.2018] Dostupné z: <http://www.casopisxb1.cz/aktuality/jiri-grus-na-trnite-ceste-krajinou-ceskeho-komiksu-2/>

<sup>59</sup> Prokůpek 2010, s. 3

<sup>60</sup> Prokůpek 2010, s. 5

<sup>61</sup> CHRZ, Pavel. Seriály současných ilustrátorů ze Čtyřlístku. In: *Knihovnička Čtyřlístek* [online].

Aktualizováno listopad 2018 [cit. 8.12.2018] Dostupné z: <http://chrz.wz.cz/?stranka=2325>

<sup>62</sup> ČERNÝ, Dan. *Jelita: ze života lůzrů*. Praha: Paseka, 2014. ISBN 978-80-7432-513-7.

zmíněnými pracemi lze vysledovat konzistentní práci s SFX.<sup>63</sup> Na svůj Youtube kanál *Černodan* umístil recenzi video, ve kterém mluví o Kájovi Saudkovi, a především o komiksu *Muriel a Andělé* v superlativech.<sup>64</sup> v dalším videu, ve kterém hodnotí Fibrichovo rané dílo *Anděl pitvornosti*,<sup>65</sup> poznamenává: „[...] všichni jsme začínali na Saudkovi, [...]“<sup>66</sup>

### 5.2.2. Lukáš Fibrich

Výtvarník, ilustrátor, scénárista a kreslíř storyboardů. Narozen 1974 v Praze, do Generace 0 bývá z neznámých důvodů řazen spíše okrajově. Známy je pro svou postavu Mourrisona, která od roku 2002 funguje jako maskot časopisu *ABC*. Pro toto periodikum, určené dospívajícím čtenářům, stvořil od roku 1990<sup>67</sup> i řadu ilustrací i komiksů s jinými hlavními hrdiny, např. *Vampí* či *Vodník* (kreslený jako pocta Saudkově dílu). SFX využívá především ve své dětské časopisecké tvorbě.<sup>68</sup> v roce 2014 poskytl rozhovor pro komiksovou revue *Aargh!*, ve kterém řekl: „V 90. letech jsem byl okouzlený Saudkem, což je znát na komiksech, které jsem tehdy kreslil pro *ABC*.“ (Sedláček 2014, s. 96)

### 5.2.2. Jiří Grus

Kreslíř, malíř, ilustrátor, scénárista. Považován za předního představitele Generace 0, který byl Saudkem ovlivněn nejviditelněji. Narozen 1978 v Trutnově. V roce 2006 na sebe upozornil spoluprací se Štěpánem Kopřivou, jejímž výsledkem bylo album *Nitro těžkne glycerínem*.<sup>69</sup> Mezi fanoušky českého komiksu je známý především díky Volemanovi (od roku 2007, poslední díl zatím 2015). Komiks ve *stínu šumavských hvozdů*,<sup>70</sup> na němž se podílel jako ilustrátor, se v roce 2018 dočkal 2. vydání. Ve stejném autorském složení vzniklo v roce 2015 i komiksově zpracování Trutnovské pověsti *Drak nikdy nespí*. ve výše zmíněných dílech, ve kterých mu byla

---

<sup>63</sup> Viz přílohy č. 8 a č. 9

<sup>64</sup> Čtenářský deník Dana Černého 1. In: *Youtube* [online]. 16.2.2016 [cit. 8.12.2018]. Dostupné z: <https://youtu.be/dkRVSIN9keM>. Kanál uživatele Černodan

<sup>65</sup> FIBRICH, Lukáš. *Anděl pitvornosti*. In: *Půlnoční stíny II*. Praha: Knižní podnikatelský klub, 1992. ISBN 80-85267-27-6

<sup>66</sup> Čmáryník 47: Lego, Mourrison a důchodci. In: *Youtube* [online]. 5.11.2017 [cit. 18.3.2019]. Dostupné z: <https://youtu.be/NLlrPnTQND4>. Kanaál uživatele Černodan

<sup>67</sup> FIBRICH, Lukáš. Jsem ilustrátor a autor komiksů. In: *fibrich.cz* [online]. [cit. 8.12.2018]. Dostupné z: <https://www.fibrich.cz/o-mne/>

<sup>68</sup> Viz příloha č. 10

<sup>69</sup> KOPŘIVA, Štěpán. *Nitro těžkne glycerínem*. Ilustroval Jiří GRUS. Praha: Crew, 2006. ISBN 80-87024-03-6

<sup>70</sup> BABAN, Džian, MAŠEK, Vojtěch. *ve stínu šumavských hvozdů*. Ilustroval Jiří GRUS. Praha: Lipník, 2011. ISBN 978-80-904284-6-1.

dle vlastních slov ponechána výtvarná volnost, (Kopáč 2016) je práce s SFX výrazně umírněnější než ve Volemanovi, autor přesto tíhne ke stylizovanému letteringu.<sup>71</sup> v průběhu let se v rozhovorech opakovaně vrací k Saudkovi, jakožto svému velkému vzoru. (Kopáč 2007)

---

<sup>71</sup> Viz přílohy č. 11 a č. 12



## 6. Příznakovost SFX

Pro snazší uchopení jednotlivých vzorků a kvůli možnosti porovnat mezi sebou práce autorů bylo potřeba stanovit pro zvukové efekty příznaky. Pro většinu z nich posloužily jako východisko výsledky předchozích prací, které se zabývaly komiksovou sémiotikou, případně přímo i zvukovými efekty. Jiné vychází z dělení onomatopoií. Každému ze zvukových efektů byl v kategorii přiřazen jeden či druhý příznak (případně jeho přítomnost či absence), a z distribuce příznaků následně určen autorův tzv. zvukomalebný styl. Tento „termín“, označující souhrn příznaků, které autor užívá ve své tvorbě SFX, se hodí zavést jednak vzhledem k tomu, že zvukomalba je při procesu tvorby podstatným aspektem, jednak proto, že zde čeština vysloveně vybízí k jeho užití s ohledem na fakt, že daní umělci skutečně „malují zvuk“. Zvukomalebné styly byly nakonec okomentovány a mezi autory porovnány. Je samozřejmě možné pomýšlet i na další příznaky, které by mohly posloužit určení autorského zvukomalebného stylu, tato práce si vybrala příznaky vhodné vzhledem k Saudkovu dílu.

### 6.1. Aktivita/pasivita

Jako první u SFX určujeme aktivitu/pasivitu. SFX byla zkoumána s důrazem na jejich „původce“. Rozhodující bylo, zda je původce aktivním producentem zvukového efektu, tedy vydává-li zvuk vědomě. V nekomiksovém (reálném) světě bychom od sebe odlišovali zvuky a ruchy, které se „pasivně dějí“, jsou vydávány nějakou činností (bouchnutí dveřmi, rachot motoru, ťukání klávesnice) od zvuků, které jejich původce „aktivně vydává“ (zamručení, povzdech, smích). Šlo by také mluvit o živých a neživých původcích zvuku – obě tyto kategorie známe z dělení onomatopoií v českých mluvnících, viz kapitola 2. Na pomezí jsou potom zvuky, potažmo zvukové efekty, které živý producent „pasivně vydává“ při nějaké činnosti (srkání, mlaskání, popotahování nosem). Tyto mezní zvuky byly zařazeny do kategorie pasivních. Přestože je velice jednoduché si představit situaci, ve které člověk tyto zvuky vydává úmyslně (tedy například předstírá pláč, hlasitě kýchá atp.), tyto situace jsou jak v běžném životě, tak v komiksu oproti neúmyslnému vydávání v menšině. Stanovení této kategorie bylo důležité, abychom viděli, jestli např. jednotliví autoři tíhnou k umístování aktivních SFX do bublin, podobně jako u běžných promluv postav.

## 6.2. Ne/přítomnost nosiče a vodiče

Druhá a třetí kategorie byly vypůjčeny od Cohna. Jedná se o přítomnost či nepřítomnost nosiče a vodiče. Jako nosič Cohn označuje cokoliv, co ohraničuje obsah (content), který je tak naprosto zřetelně oddělen od zbytku obrazu. S ním se pojí i vodič, který vede od původce zvuku k danému zvukovému efektu, a viditelně je tak pojí. (Cohn 2013, s. 35) Přestože v rámci zvyklostí je možné předpokládat SFX bez vodiče i nosiče, stejně jako lze očekávat, že má-li obsah nosič, bude k němu obligátně přítomen i vodič, v praxi se setkáváme se všemi možnými kombinacemi, a právě proto je práce s jednotlivými prvky, potažmo jejich kombinace, pro autory příznaková.

## 6.3. Ikoničnost/Symboličnost

Čtvrtou kategorií pro nás opět definoval Cohn, vycházející z Coveyové. Jedná se o již zmíněné rozdělení SFX na onomatopoeia a „deskriptivní zvuky“, chtělo by se říct na pravá a nepravá onomatopoeia. Cohn v tomto případě přikládá onomatopoeiím vlastnosti ikonu a deskriptivním zvukům vlastnosti symbolu a pro srovnání nabízí stejný panel, jednou s užitím zvukomalby a podruhé deskripce.<sup>72</sup> V češtině sice budeme poněkud obtížně hledat paralelu k anglickému Pow a Punch, tedy ke zvuku, pro který bychom měli ve slovní zásobě zažité jak symbolické, tak ikonické vyjádření, samotnými deskripcemi však čeština disponuje ve velkém množství a najdeme je při kategorizaci citoslovcí zpravidla v podkategorii onomatopoeií vyjadřujících pohyb (např. skok, hop, kop, třísk, švih...). Každý autor by logicky pak měl s SFX ve svých komiksech, a tedy výběrem mezi onomatopoeií a deskriptivními zvuky nakládat dle toho, jak uzná za vhodné, či jak se tomu naučil z jiných děl nebo od svých vzorů.

## 6.4 Kontextovost/nekontextovost

Pátou kategorií je kategorie kontextovosti. Vznik této kategorie motivoval samotný styl Saudkova letteringu. I laik dokáže říct, že Saudkova práce s písmem je v komiksu specifická, je však třeba jít dále. Právě proto, že Saudek běžně používá písma výrazně barevná, tučná a zabírající podstatnou část panelů, někdy i celých stránek, stává se to pro něj typickým. To, co bychom u jiných umělců určili jako zvýšenou péči o určitý zvukový efekt, je pro Saudka normou a tedy vlastně bez

---

<sup>72</sup> Viz příloha č. 13

příznaku. Bylo proto nutné vyčlenit do samostatné kategorie SFX, kterým se dostalo oné „zvláštní péče“, tedy ta která byla jakkoliv ozvláštněna či upravena, aby lépe odpovídala situaci v panelu. Ta budeme nazývat kontextová. Za úpravu SFX pro danou situaci budeme považovat jakékoliv vychýlení z autorovy normy užívání zvukových efektů. Jde tedy například o jakékoliv zvětšování/zmenšování fontu za účelem implikace přiblížení/oddálení původce zvuku, ohýbání letteringu v dráze pohybu předmětu,<sup>73</sup> přidání jakýchkoliv symbolů k SFX, zubaté okraje písma při ostrém zvuku, kapky na SFX, které simuluje zvuk vody, roztříštěný lettering znázorňující třeskot skla atp. Opakem pak může být jakýkoliv zvukový efekt, který lze vyjmout z panelu a použít na jiném panelu, či dokonce v jiném díle autora bez toho, aby jeho úprava přestala v novém prostředí dávat smysl. Je-li zvukový efekt takto „znovupoužitelný“, bude označen jako nekontextový.<sup>74</sup>

## 6.5. Cizost/českost

Šestou, poslední a poněkud okrajovější kategorií je kategorie cizosti. Jak již zmíněno výše, Kája Saudek měl silný vztah především k americkému superhrdinskému komiksu, který v počátcích silně formoval jeho výtvarný projev. Spolu s fragmentárností čtených komiksů byla pro Saudekův raný vývoj podstatná i neznalost anglického jazyka. Stejně jako četl texty, kterým nerozuměl, vnímal u komiksů i SFX, která, sic výrazná a často už dle našich kategorií kontextová, nedávala v češtině žádný smysl. V jeho tvorbě tak najdeme nepominutelné množství zvukových efektů, které jsou anglického původu a lze se domnívat, že je Saudek používal jako určitou „značku“ pro komiks. (Prokúpek 2016, s. 191) Je nade vše pochybnost, že v pozdější tvorbě by byl schopen všechna anglická SFX nahradit vhodnými českými ekvivalenty, přesto je však ve svém díle nechal dál koexistovat vedle českých protějšků, snad aby umocnil „komiksový“ prožitek čtenáře a dojem cizosti média. Pokud byl u zvukového efektu problém rozeznat, zda se jedná o SFX anglického původu (např. Blam může jako onomatopoeie fungovat i v češtině), byl ponechán v kategorii českých. u jiných byl zámořský původ zřejmý (např. Roar, Wham, Thud), ale i prokazatelný vzhledem k internetové databázi SFX.<sup>75</sup> Mezním

---

<sup>73</sup> Viz příloha č. 14

<sup>74</sup> Viz příloha č. 15

<sup>75</sup> Dostupné z [www.writtensound.com/index.php](http://www.writtensound.com/index.php) [cit. 8.12.2018]

příkladem jsou zvukové efekty, u kterých autoři cíleně užívají anglické fonémy v kombinaci s českými, aby dosáhli kýženého efektu (viz Černý – Wžiii).

## 7. Analýza dat

Pro co nejlepší přehlednost všech zpracovaných dat byl pro každého kreslíře zpracován obecný přehled jeho distribuce SFX. Tyto přehledy jsou k nalezení v přílohách 1–4, konkrétní zvukové efekty, včetně určení jejich kategorií pak v přílohách 5–8.

### 7.1. Saudek ve srovnání s Generací 0

U Saudka se setkáme se všemi kombinacemi prvků aktivní/pasivní, s vodičem/bez vodiče, s nosičem/bez nosiče, v kontextu/bez kontextu. Nemá problém umisťovat aktivních SFX do volného prostoru bez jakékoliv opory (38 z 56 SFX bez vodiče a 41 z 56 bez nosiče). o to více se vyhýbá umisťování pasivních SFX do bublin či jiných nosičů (pouze 5 z celkových 146). Že je s chopen zacházet jako s SFX i s jinými slovy, než onomatopoií dokazuje i fakt, že se u něj vyskytla v kontextové úpravě slova písňě, kterou zpívá jedna z postav.<sup>76</sup> Podobný případ najdeme v našem vzorku pouze jeden, a to Černého *pomóóóc*. Obě slova jsou v tabulce SFX označena jako výjimky.

V *Muriel* je také patrný zvýšený výskyt kontextových SFX. Počet 64 z celkových 196 se sice nemusí na první pohled jevit jako vysoký, je třeba si však uvědomit, že se jedná o každý třetí zvukový efekt, který Saudek nějakým způsobem modifikoval. Oproti němu využívá Černý kontextu s mnohem větší opatrností (33 kontextových z 225 celkových SFX) a Fibrichova práce už je vyloženě nekontextová (34 z 243). Naopak Grus zde svůj vzor dokonce předstihl (78 z 166) a modifikuje každý druhý efekt.

Dále u Saudka silně převažují pasivní SFX (146) nad aktivními (50), a to téměř trojnásobně. Podobně je tomu i u Fibricha (187 ku 56), Černý už se více blíží k poměru 2:1 (161 ku 64). Výjimku ze vzorku představuje Grus, který do *Volemana* „vměstnal“ 92 pasivních ku 74 aktivním SFX a poměr mezi „živými“ a „neživými“ původci zvukových efektů je tak u něj nejvyváženější.

Přestože Saudek byl jakožto srovnávací vzor vybrán právě proto, že jeho práce s SFX je obecně známá a zvukové efekty jsou pro něj typickým prvkem, který by jeho „následovatelé“ měli po svém vzoru alespoň v nějaké míře převzít, frekvence SFX v *Muriel* je překvapivě jedna z nejnižších ze všech analyzovaných děl (196 SFX

---

<sup>76</sup> Viz obr. č. 16

s frekvencí 1,61 zvukového efektu na stranu). Grus sice do *Volemana* nakreslil zvukových efektů srovnatelně (166), *Muriel* však oproti *Příhodám* disponuje trojnásobným(!) rozsahem (121 stran ku 40) a frekvenci efektů má tedy naopak Grus nejvyšší (4,15 SFX na stranu). Tento „neočekávaný nedostatek“ lze vysvětlit Saudkovou „velkorysostí“ při kresbě příběhu, neboť si vzhledem k tomu, že tvořil uzavřený příběh, mohl dovolit kreslit panely pouze kvůli estetice a nemusel na každé straně odvyprávět co nejvíce příběhu, jako jeho kolegové, pracující pouze na přiděleném prostoru. Zároveň však, jelikož používal často panely celostránkové, se jeho SFX vyskytují v každém druhém panelu (frekvence 0,56 SFX na panel), což je naopak nejvyšší frekvence ze všech analyzovaných děl. Není tak téměř možné otevřít *Muriel* v místě, kde by se SFX nevyskytovalo alespoň na jedné z dvou stran, zatímco u Fibricha, který má sice frekvenci SFX na stranu vyšší než Saudek (2,55), ale naopak frekvenci na panel nejnižší (0,28), se často setkáme i s několika po sobě jdoucími příběhy, které se objedou zcela bez zvukových efektů. To je dáno jednak relativně pevným „mustrem“ *Mourrisona*, kdy Fibrich téměř bez výjimky používá k odvyprávění příběhu čtyř řádků, na který variuje mezi 1–5 panely (nejčastěji však používá 2 a 3), jednak tím, že Mourrisonovy příběhy se často obejdou bez akce a tedy bez „obligátních“ zvukových efektů. Grus oproti tomu těžší z komických SFX v téměř každém příběhu a je tedy logické, že se jich do svých jednostránkových epizod pokoušel vměstnat co nejvíce.

Dále se Saudkovo dílo jeví jako jedno z „nejméně nápaditých“, co se unikátnosti používaných SFX týče – více než polovina všech zvukových efektů je v díle alespoň jednou zopakována. u některých z nich dochází dokonce k absurdnímu násobení. Například zvukový efekt *Zzz...* (v různých délkách) se v celém komiksu vyskytne 26krát. Nabízí se sice vysvětlení, že Saudek úmyslně určil jeden zvuk, který bude typický pro létající talíř z budoucnosti (neboť je to opravdu on, který, až na pár odchylek, „vydá“ všechna zmíněná *Zzz...*), nelze jej však v tomto případě nepostavit do kontrastu s *Tryskošnekem*, pro jehož rychlé „upalování“ Černý vymyslel celkem třináct různých zvuků (*Vzzii*, *Vžžž*, *Wžn*, *Wžum*, *Zuumm* etc.). Záleží však na úhlu pohledu, jak v tomto případě „originálnost“ interpretovat. Můžeme rozmanitost zvuků vnímat jako kreativitu tvůrce, stejně jako ji lze vnímat jako rozkolísanost a nestálost stylu.

## 7.2. Zvukomalebný styl Káji Saudka

Saudkem používané zvukové efekty jsou sice často v díle opakovány a ve většině případů se jedná o SFX, která bychom mohli najít i dílech jiných autorů, jejich vizuál a kombinace kontextovosti a přítomnosti vodiče s nosičem je však velmi variabilní. Lettering zvukových efektů se vyznačuje silnou linku, korespondující s linkou kresby, a výraznou barevností, která se mění podle potřeby panelu. Autor svými SFX neváhá zasahovat do škarpy, ani překračovat vícero panelů, slouží-li tak efekt lépe kontextu. Kontextovost je obecně silným poznávacím znamením Saudkovy práce, modifikovaných SFX najdeme až jednu třetinu. V *Muriel* najdeme téměř trojnásobnou převahu pasivních zvukových efektů nad aktivními. U pasivních SFX vidíme jasnou snahu, odlišit je vizuálně od mluveného slova nepřítomností nosiče, přesto necelá čtvrtina z nich disponuje alespoň nějakou formou vodiče. Saudek také minimálně mezi pasivními zvukovými efekty používá v téměř shodné míře symbolických a ikonických SFX. Není výjimkou najít v jeho práci panel, který je věnován hlavně zvukovým efektům, tedy, kde SFX zabírají alespoň polovinu prostoru panelu, či jsou dokonce jediným objektem v panelu. Saudek také téměř beze zbytku nechává pasivní SFX bez nosiče a zakomponovává je přímo mezi objekty v panelu. Autor také nemá problém s kombinací anglických a českých onomatopoií na jedné straně, nebo dokonce v jednom panelu a anglicismy tvoří v rámci jeho díla sice minoritní, ale v porovnání s ostatními autory nepřehlédnutelnou skupinu.

## 7.3. Zvukomalebný styl Jiřího Gruse

Grusovo užívání zvukových efektů (minimálně tedy ve *Volemanovi*) je Saudkovi nejpodobnější. Nejedná se pouze o vizuál letteringu, kterým Grus na Saudkovi práci nejen jasně odkazuje, ale vlastně ji i částečně přebírá (různobarevný tučný bezpatkový font, zvýrazněným tučnou linkou, korespondující s linkou kresby). Nejsilnějším pojítkem mezi oběma umělci je silná kontextovost a snaha o experiment s SFX. Kontextových zvukových efektů dokonce u Gruse najdeme více. Stejně svůj vzor Grus předstihl i v podílu aktivních SFX – zatímco v *Muriel* je poměr aktivních ku pasivním 1:3, *Voleman* se téměř blíží stavu 1:1. To by se dalo vysvětlit povahou humoru ve *Volemanových příhodách*, kde jak kresba, tak stavba příběhů slouží k co největšímu zesměšnění postav. Na jejich karikovanosti tak Grus zapracoval i pomocí nadměrného množství zvuků, které charaktery vyluzují. Snahu o co největší diverzitu

aktivních SFX lze vyzorovat i na množství unikátních zvukových efektů (55 unikátů ze 74 použitých), kde Saudka hladce překonává. V *Muriel* také častěji než ve *Volemanovi* vidíme zbraně či stroje, které mohou pasivní SFX vydávat. Alfou a omegou *Volemana* jsou především lidé. Co se týče aktivních zvukových efektů, Grus stejně jako Saudek dává přednost ikonickému ztvárnění před symbolickým, což je možné opět vysvětlit humorem, který často přichází právě přes snahu co nejvíce napodobit „lidské zvuky“. U pasivních SFX však Grus dále dává přednost nápodobě zvuku, zatímco Saudek se častěji uchyluje k symbolice. Saudek také výrazně nerozlišuje distribuci vodičů a nosičů mezi aktivní a pasivní SFX a chtělo by se říci, že je mu jedno, kdo je původcem zvuku a nosič a vodič přiděluje, jak se mu to hodí. U Gruse naopak vidíme, že mnohem více tihne k nepsanému pravidlu komiksu, že je-li zvuk vydán aktivně a nejlépe člověkem, patří do nosiče s vodičem, je-li pasivní, může být „zavěšen“ do prostoru bez těchto náležitostí. Přesto jsou u jeho pasivních SFX stavy mezi efekty s vodičem a nosičem a bez nich mnohem vyrovnanější než u Saudka. Stejně jako jeho vzor však Grus raději u pasivních zvuků pouze „napovídá“ vodičem, odkud zvuk vychází, než aby jej zcela odtrhnul od obrazu nosičem. S tím se pojí i další výrazný Saudkův odkaz v Grusově zvukomalebném stylu – tendence nenechávat svá SFX „v zajetí“ panelů. Ve *Volemanovi* stejně jako v *Muriel* nacházíme zvukové efekty překračující hranice panelů, v několika případech pak Grus dokonce svá SFX používá k oddělení panelů místo škarpy.<sup>77</sup> Ačkoliv Grus mezi svých 166 zvukových efektů zařadil pouze 4 čistě anglické a jedno, které může fungovat v obou jazycích, stále ho to nejvíce přibližuje k Saudkovým čtrnácti (polo)anglicismům.

#### 7.4. Zvukomalebný styl Dana Černého

Černý už je od svého vzoru vzdálenější. Kontextovost pro něj není příliš příznačná, jeho SFX se často dají „znovupoužít“ bez toho, aby musela být upravována. Černý místo kontextové úpravy využívá zvýšeného množství pohybových čar, obláčků, hvězdiček a dalších symbolů.<sup>78</sup> Jeho SFX jsou stále velmi výrazná, ale už nejsou tolik barevná jako Saudkova, nejčastěji vystačí s černou, červenou a žlutou barvou, ostatní se objevují zřídka.<sup>79</sup> Často pak nacházíme aktivní SFX vyvedená

---

<sup>77</sup> Viz obr. č. 17

<sup>78</sup> Názvosloví v komiksu používaných grafických efektů se od 60. let pokoušel zavést Mort Walker (viz Walker 2000), nutno poznamenat, že ne příliš úspěšně. v češtině ekvivalenty jím vymyšlených slov nenajdeme vůbec a jejich používání je sporadické v domovské Americe.

<sup>79</sup> Viz obr. č. 18



tučným a větším, nicméně stále Černým za základ zvoleným fontem. Častokráté také narazíme na SFX, kterým je věnována většina panelu, kolikráté i celý panel. Poměrem aktivních ku pasivním zvukovým efektům je však Saudkovi mnohem blíže, než Grus a obecně jsou poměry přítomnosti či nepřítomnosti určitého znaku Saudkovi velmi blízké. Je však potřeba vzít na vědomí, že *Tryskošnek* na jednu stranu čítá o polovinu méně stránek než *Muriel*, zároveň však nabízí o dvě stě panelů více. Černý více než ostatní autoři má potřebu signalizovat zdroj zvuku vodičem, případně umísťovat svá SFX přímo na vodící čáry, což je dáno hrdinou komiksu – hyperrychlý šnek za sebou většinou nechává grafickou stopu. Zatímco v případě aktivních SFX drtivá většina zvuků disponuje nosičem, v případě pasivních je tomu naopak a Černý, stejně jako Grus, tak má potřebu „lidskému“ SFX přiřazovat jeho bublinu. Zvláštností je pak časté přiřazování SFX do bublin, které už většinou mají svůj dialogový obsah, nebo přímo jejich spojování. Zvukové efekty tak často nemají „vlastní“ nosič, ale stávají se parazitem v dialogové bublině. Černý ale čas od času část bubliny kolem SFX modifikuje, zatímco zbytek bubliny ponechá v normálu a dochází tak k nezvyklé situaci, kdy SFX, často samo nekontextové, kontextově ovlivňuje nosič. Případy, kdy zvukový efekt zasahuje do škarpy nacházíme u Černého běžně, neboť stejným způsobem pracuje i s dialogovými nosiči, tedy s bublinami. Situaci, kterou známe z *Muriel* nebo *Volemana*, tedy že SFX přesahuje vícero panelů, ovšem v *Tryskošnekovi* nenajdeme a panely tak působí mnohem samostatnějším dojmem. Obecně působí stránky *Tryskošneka* uspořádaněji, než jakákoliv náhodná stránka z *Volemana*, či občasná stránka z *Muriel*, což zde může být dáno cílovým čtenářem, respektive požadavkem na jednoduchou čitelnost, Černý se však své „uspořádanosti“ na stránce drží v jiných dílech. Oproti svému vzoru i Grusovi Černý angličtinu v *Tryskošnekovi* využívá naprosto minimálně, jedná se pouze o SFX šnekova „pádění“, začínající na „w“, které s anglickou výslovností výrazně „změkčí“ vyznění zvukových efektů.

## 7.5. Zvukomalebný styl Tomáše Fibricha

Fibrich se od Saudka svým zvukomalebným stylem odchýlil nejviditelněji. Často ve svých příbězích SFX vůbec nepoužívá. Kontextová SFX jsou u něj výjimkou, která potvrzuje pravidlo. Tuto výjimku z pravidla lze najít v díle u automatu,<sup>80</sup> kde

---

<sup>80</sup> Viz obr. č. 19

Fibrich dokazuje, že kontextovou úpravu SFX „jako od Saudka“ ovládá, pouze ji nevyužívá. V konkrétní epizodě se k ní přiklonil pouze kvůli podtržení pointy, která by s jeho typickými SFX nebyla tolik výrazná. V *Mourissonovi* většinou pro efekty využívá žlutou či červenou (případně jejich kombinace či přechod), výjimečně bílou barvu, jako font volí nejčastěji tučné, bezpatkové písmo bez výraznějších obrysů či efektů.<sup>81</sup> Často sahá i pro stejný lettering, který využívá pro text v bublinách.<sup>82</sup> Vlivu Saudka je naopak možné přisoudit, že v komiksu najdeme tři panely věnované pouze SFX. Fibrich je velmi blízko pouze jedné třetině unikátních SFX ze všech použitých (98 z 243, nejméně ze všech analyzovaných), v jeho práci se zvukovými efekty však můžeme vyzorovat mnohem striktnější systém než v práci ostatních kreslířů. Namátkou jde o naprosté omezení anglicismů (pouze jedno z 243 SFX, tedy z největšího vzorku, je anglické), snahu o užívání již známých a zažitých onomatopoií, striktní nevyužívání nosiče, jde-li o pasivní SFX (nosič je nepřítomen ve všech 187 případech) spolu s tíhnutím k vynechávání vodiče. Fibrichova práce s SFX je mnohem uspořádanější než u jeho kolegů, autor užívá vlastního „imaginárního korpusu“, do kterého pro SFX „sahá“ a důsledně používá s jednotlivými příznaky podle situace. Výjimečné je i jeho dávání přednosti symbolickým SFX před ikonickými – je jediným kreslířem, u kterého symbolická převažují, a to přestože u něj mezi symbolickými nenajdeme žádná(!) aktivní SFX – všechna jsou pasivní.

## 7.6. Konfrontace s Generací 2.0

U všech vybraných autorů bylo možné nalézt alespoň několik znaků shodných se Saudkem, každý z nich však ze Saudkova „mustru“ využívá jinou část. Ani Grus, který svůj vzor v některých prvcích práce s onomatopoií dokonce předstihl, nemá se Saudkem stoprocentní shodu. Fibrich už se naopak shoduje pouze v maličkostech. Zdálo by se vhodné mluvit o tom, že se podařilo identifikovat poslední zbytky „Saudkovského rukopisu“ těsně před vymizením. Nejedná se ani moc o nadsázku, když si uvědomíme, že Generace 2.0 nám výrazně usnadňuje případnou komparaci svých SFX se Saudkovými tím, že jich používá naprosto minimálně. Už to samotné by stačilo jako jasný důkaz nepřítomnosti Saudkova vlivu, neboť jak jsme si vysvětlili

---

<sup>81</sup> Viz obr. č. 20

<sup>82</sup> Viz obr. č. 21

výše, v Saudkově pojetí komiksu tvořily zvukové efekty neodmyslitelnou a výraznou součástí celého díla. Z předchozího výzkumu je zřejmé, že od Saudka tento „fakt“ přijali za svůj i tvůrci Generace 0 a s větší či menší důsledností jej adaptovali pro svou tvorbu. Proto by bylo více než vhodné polemizovat s výrokem „... jejich [Generace 0] kořeny už nevězí v domácí tvorbě (ABC, Kometa a Kája Saudek), ale v současných trendech z celého světa,“ (Fantová 2012, s. 240) a stejně tak i s anonymním textem na wikipedii, tvrdícím, že: „Autoři tohoto období [Generace 0] již nemají větší potřebu navazovat na Káju Saudka...“<sup>83</sup> Jedná se zde přinejmenším o nešťastné formulace. Generace 0 měla sice na rozdíl od svých o generaci starších kolegů mnohem větší „rozhled“ po komiksovém světě, ale právě pověstné kořeny v domácí tvorbě jí upřít nelze. Inspiraci v rané tvorbě přiznávají všichni z dotázaných, těžko ale říct, jestli i nadále navazují na Saudka úmyslně. Nemají možná vědomou potřebu nést dál Saudkovo dědictví, někteří na něj ale navazují minimálně podvědomě.

Jestli je možné nějakou generaci prohlásit za nezávislou na domácím komiksu (a je důležité zdůraznit komiksu, nikoliv domácích ilustrátorech a animátorech), je jí až Generace 2.0, která se opakovaně hlásí k zahraničním vlivům. Výjimku pak tvoří Viktor Svoboda, který sám o sobě prohlašuje že je: „[...] jeden z posledních, koho silně ovlivnil Kája Saudek.“ (Růžička 2017, s. 167) Jako zbytek Generace 2.0 užívá hlavně efektů nevýrazných a nekontextových, přesto u něj výjimečně najdeme i výrazná „hlasitá“ SFX, podřízená kontextu.<sup>84</sup>

---

<sup>83</sup> Český komiks. In: *Wikipedie* [online] [cit. 8.12.2018] Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Český\\_komiks](https://cs.wikipedia.org/wiki/Český_komiks)

<sup>84</sup> Viz obr. č. 22

## 8. Závěr

Zvukové efekty neboli SFX jsou jedním z typických prvků média komiksu, kterým ovšem často bývá jejich ikoničnost upírána, přestože nejsou v historii komiksu o nic méně důležité než kupříkladu bublina. Většina komiksových teoretiků neměla ve svých pracích potřebu zvukové efekty nikterak hlouběji zkoumat či kategorizovat, najdeme pouze osamocené pokusy o definice.

Ani česká comics studies neměla zatím nepokládala za nutné se SFX hlouběji zabývat, přestože mají v českém komiksu dlouhou tradici a nejvýznamnější český komiksový tvůrce je svými zvukovými efekty znám i mezi laickou veřejností. Stejně tak, byla-li položena otázka, nakolik Kája Saudek ovlivnil následující generace umělců, týkala se vždy pouze kresby. Komiksový tvůrce však není pouze kreslířem, je člověkem, který se pro úspěšně stvoření díla musí obratně pohybovat ve všech rovinách, kterými komiks disponuje. Musí být schopen vhodně volit panely a jejich kompozici, stejně tak kompozici celé strany, určit, jaké momenty jsou pro naraci vhodné k zachycení a které skončí ve škarpe atd. Mezi tyto roviny patří i rovina zvukových efektů. Autoři si tak vytváří vlastní „tvůrčí korpus“, který při vzniku komiksu využívají a případně modifikují. Součástí toho korpusu pak, nyní už prokazatelně, tvoří i zvukomalebný styl.

Zvukomalebný styl je souhrnem množství příznaků, které lze u jednotlivých SFX určit. Rozdílná distribuce příznaků při tvorbě SFX od sebe pomáhá odlišit jednotlivé autory někdy spolehlivě, jindy méně. U některých z nich jsou však specifika jejich zvukomalebného stylu natolik výrazná, že je více než pravděpodobné, že samotná SFX vyjmutá z obrazu a podrobená klasifikaci by byla schopna identifikovat autora.

Když už tedy víme, že zvukomalebný styl existuje a je dokonce natolik „mocný“ že na jeho základě dokážeme určit tvůrce, lze jej bez rozpaků považovat za um pro určité tvůrce charakteristický a tedy napodobitelný. Náš výzkum prokázal, že přestože každý ze zvolených autorů Generace 0 využívá svá SFX rozdílně a v různé míře odlišně od svého přiznaného vzoru, tedy Saudka, prvky Saudkova zvukomalebného stylu najdeme u každého z nich alespoň v detailech.

Saudkův zvukomalebný styl je výrazný silnou kontextovostí SFX a dále jejich výsadní pozici v panelu, nebo i mimo něj. Jak naznačeno, Saudkovy zvukové efekty se nenechávají svázat rámcem panelu a často jej přesahují. Najdeme u něj

nezanedbatelné procento anglických SFX. Co se týče ikoničnosti, vodičů a nosičů, Saudek nemá striktnější systém a příznaky používá jak se mu hodí, což činí jeho SFX velmi rozmanitými.

Nejblíže je Saudkově stylu Grus, u kterého to není žádným překvapením. Opakovaně s k Saudkovi hlásí jak přímo v rozhovorech, tak nepřímo kresbou, v případě *Volemana* pak i zvukovými efekty, které jsou mnohdy ještě okázalejší a experimentálnější než u Saudka samotného. Na rozdíl od svého vzoru už však Grus více tíhne k odlišnému značení aktivních a pasivních SFX.

Černý zůstal Saudkovi věrný především vizuálem a výsadní pozicí svých zvukových efektů v panelech. Distribuce vodičů a nosičů je sice podobná, kontextovost se však vytrácí, stejně jako snaha o experiment. Černý už svá SFX užívá důsledněji, jeden faktor vždy silně převažuje nad druhým. Výjimkou zůstávají vodiče, jejichž častou přítomnost bychom také mohli označit za autorovo poznávací znamení.

Nejvíce se od Saudkova zvukomalebného stylu odchýlil Fibrich. Jeho užívání zvukových efektů je ze všech čtyř autorů nejdůslednější a nejpromyšlenější, ať už se jedná o vědomé korigování tvorby SFX, nebo ne. Saudkovu stopu už v jeho práci nalzáme jen velmi obtížně, a to hlavně v momentech, kdy Fibrich svůj striktní zvukomalebný styl opouští. Fibrichův styl stojí na užívání českých, v drtivé případě neparajazykových, málo výrazných, téměř unifikovaně nekontextových SFX, která se ve většině případů obejdou bez nosiče. Pokud se jedná o aktivní efekt, bude ikonický, jde-li o pasivní efekt, bude většinou symbolický.

Od Gruse po Fibricha se stopa Saudkova zvukomalebného stylu postupně vytrácí, až u Generace 2.0 mizí úplně. Tvůrci nejsoučasnější komiksové generace už nejsou „ve vleku“ Saudkova myšlení, že komiks = SFX, jejich inspirační zdroje jsou různorodé a mnohdy zahraniční. Přítomnost zvukových efektů v jejich díle tedy nejenže není obligátní, ale je naopak velmi zřídka. Saudek jakožto zosobnění českého komiksu se v jejich práci téměř již beze stopy vytrácí.

Generace 0 se tak s konečnou platností stává poslední generací českých komiksových tvůrců, v jejichž díle je ještě stále zachytitelný onen *Odkaz Káji Saudka*.

## **ANOTACE**

**Jméno a příjmení autora:** Kristián Klein

**Název katedry a fakulty:** Katedra bohemistiky Filozofické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci

**Název diplomové práce:** Způsoby grafické realizace zvuku v současném českém komiksu

**Jméno vedoucího práce:** Mgr. Martin Foret, Ph.D.

**Počet znaků:** 104 658

**Počet příloh:** 30

**Počet použitých zdrojů:** 65

Zvukové efekty (SFX) jsou tradičně v comics studies přehlíženou součástí komiksového projevu autora, a to přestože se mezi tvůrci komiksu vyskytují takoví, mezi jejichž „poznávací znamení“ patří specifická práce s SFX. Jedním z těchto autorů je i „král českého komiksu“, Kája Saudek, o němž toho sice v českých comics studies bylo napsáno více než dost, stejně jako o jeho následovnících, žádná z těchto prací se však konkrétně SFX nezabývala. Cílem bakalářské práce bude 1) dokázat, že je možné na základě předem daných kritérií definovat kreslířský zvukomalebný styl a na jeho základě identifikovat daného autora; 2) srovnat mezi sebou zvukomalebné styly vybraných autorů a poukázat na specifika každého z nich; 3) dokázat, že autorská Generace 0 je poslední komiksovou generací, v jejíž práci je rozpoznatelný Saudkův vliv. Autor bakalářské práce bude při práci využívat převážně české komiksově-teoretické literatury a článků, které vyšly v komiksových periodících, důležitou část však tvoří i práce zahraničního komiksového teoretika Neila Cohna.

### **Klíčová slova**

onomatopoeie, citoslovce, zvukomalba, SFX, sound effects, český komiks

### **Annotation**

In comic studies, sound effects (SFX) are usually the most overlooked part of a comic even though that there are artists whose SFX are their trademark, one of them being Kája Saudek, the so-called "king of Czech comics." While there have been countless studies on the topic of Saudek and his followers, neither of these covered their use of SFX properly. The aims of this bachelor's thesis are: 1. to prove that one is able to distinguish an individual comic artist based on SFX alone, given certain pre-defined criteria, 2. to compare the onomatopoeic styles of certain authors and point out their specifics, 3. to prove that Generation 0 is the last generation of comic authors whose work is still noticeably influenced by Saudek. This thesis mostly draws from Czech comics studies and scientific articles about comics, however, comic theorist Neil Cohn's work also plays a great part in it.

### **Keywords**

onomatopoeia, interjection, SFX, sound effects, Czech comics

## 9. Seznam použitých zdrojů

### Použitá literatura

CVRČEK, Václav a kolektiv. *Mluvnice současné češtiny*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2010. ISBN 978-80-246-1743-5.

ČECHOVÁ, Marie a kolektiv. *Čeština – řeč a jazyk*. Vyd. 2., Praha: ISV, 2000. Jazykověda (Institut sociálních vztahů). ISBN 80-85866-57-9.

ČEPELÁK, Vojtěch. Návrat do svobody: Český komiks a jeho život navzdory dějinám. In: *Nový český komiks (2000-2012): New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012. s. 10. ISBN 978-808-7546-062.

ČEPELÁK, Vojtěch. Generace 2.0 – Nový československý komiks. In: *Komiksfest! 2015*. Praha: Labyrint, 2015, s. 29–31. ISBN 978-80-87260-76-0.

ČERMÁK, František. *Korpus a korpusová lingvistika*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2017. ISBN 978-80-246-3710-5.

DIESING, Helena. Nebel a ti druzí. In: *Nový český komiks (2000-2012): New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012. s. 41. ISBN 978-80-87546-06-2.

DIESING, Helena a Tomáš PROKŮPEK. *Kája Saudek*. Řevnice: Arbor vitae, 2013. ISBN 978-80-7467-046-6.

DRAHOŇOVSKÁ, Tereza. Neviditelní. In: *Aargh! 14*. Brno: Analphabet Books, 2015, s. 18–21. ISBN 978-80-906032-0-2.

ECO, Umberto. *Skeptikové a těšitelé*. Praha: Svoboda, 1995. ISBN 80-205-0472-9.

EISNER, Will. *Comics & sequential art*. Guerneville: Poorhouse Press, 1985. ISBN 0961472804.

FANTOVÁ, Jana, ed. et al. *Nový český komiks (2000-2012) = New Czech comics (2000-2012) = Der neue tschechische Comic (2000-2012)*. Praha: Ministerstvo kultury České republiky, 2012. ISBN 978-80-87546-06-2.

FORET, Martin. Kluby mladých gentlemanů. In: *Signály z neznáma. Český komiks 1922–2012*. Řevnice: Arbor vitae, 2012a, s. 98–127. ISBN 978-80-7467-012-1.

FORET, Martin. Nová generace, nové světy, noví hrdinové. In: *Signály z neznáma. Český komiks 1922–2012*. Řevnice: Arbor vitae, 2012b, s. 300–333. ISBN 978-80-7467-012-1.

FORET, Martin. Mezi slovem a obrazem: O možnostech a relevanci rozlišení a komplexitě vztahů v tzv. sémioticky heterogenních komunikátech. In: *Intermedialita: slovo – obraz – zvuk: sborník příspěvků ze symposia*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2008, s. 77–84. ISBN 978-80-244-2054-7.

GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. Studium (Host). ISBN 80-7294-141-0.

JAREŠ, Michal. Podzemím. In: *Signály z neznáma. Český komiks 1922–2012*. Řevnice: Arbor vitae, 2012, s. 128–151. ISBN 978-80-7467-012-1.

KARLÍK, Petr a kolektiv. *Příruční mluvnice češtiny*. Vyd. 2. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012. ISBN 978-80-7106-624-8.

- KLEIN, Kristián. *Zlomové body českého komiksu*. Olomouc 2016. Seminární práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Fakulta filozofická.
- KLEŇHOVÁ, Eliška. *Interjekce v českém jazykovém systému*. Praha 2010. Univerzita Karlova v Praze. Fakulta filosofická.
- KOMÁREK, Miroslav a kolektiv. *Mluvnice češtiny 2. Tvarosloví*. Praha: Academia 1986.
- KOŘÍNEK, Josef Miloslav. *Studie z oblasti onomatopoeje: příspěvek k otázce indoevropského ablautu*. Praha: Filosofická fakulta University Karlovy, 1934. Práce z vědeckých ústavů.
- KOŘÍNEK, Pavel. V dalším čísle naleznete. In: *Signály z neznáma. Český komiks 1922–2012*. Řevnice: Arbor vitae, 2012a, s. 12–35. ISBN 978-80-7467-012-1.
- KOŘÍNEK, Pavel. Smějeme se se zvířátky. In: *Signály z neznáma. Český komiks 1922–2012*. Řevnice: Arbor vitae, 2012b, s. 68–97. ISBN 978-80-7467-012-1.
- KOŘÍNEK, Pavel, FORET, Martin a JAREŠ, Michal. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015. ISBN 978-80-7470-113-9.
- MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- MCCLLOUD, Scott. *Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York: William Morrow Paperbacks, 2006. ISBN 0-06-078094-0.
- NEKULA, Marek a kolektiv. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2002. ISBN 80-7106-484-X.
- PÁLEK, Bohumil, ed. *Sémiotika*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 1997. ISBN 80-7184-356-3.
- PROKŮPEK, Tomáš. Generace nula. In: *Generace nula: nová vlna českého a slovenského komiksu*. Brno: Anaphabet Books, 2007. ISBN 978-80-903578-3-9.
- PROKŮPEK, Tomáš, ed. *Návraty Komety: český komiks 89-09*. Brno: Anaphabet Books, 2009. ISBN 978-80-903578-7-7.
- PROKŮPEK, Tomáš. *Nezdolatelný tým Grus–Voleman*. In: *Volemanovy příhody*. Brno: Anaphabet books, 2010. ISBN 978-80-904467-1-7
- PROKŮPEK, Tomáš. Sny pod kopyty totality. In: *Signály z neznáma. Český komiks 1922–2012*. Řevnice: Arbor vitae, 2012. ISBN 978-80-7467-012-1.
- PROKŮPEK, Tomáš. Příběhy za příběhem. In: *Muriel a andělé*. 2. vyd. Ilustroval Karel SAUDEK. Praha: Plus, 2014. ISBN 978-80-259-0265-3
- PROKŮPEK, Tomáš. *Příběhy československého komiksu I*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2015. ISBN 978-80-244-4596-0.
- PROKŮPEK, Tomáš. *Příběhy československého komiksu II*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2016. ISBN 978-80-244-5235-7.
- PROKŮPEK, Tomáš, FORET, Martin. *Před komiksem: formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. století*. Praha: Akropolis, 2016. ISBN 978-80-7470-145-0.
- RŮŽIČKA, Lukáš. Rozhovor s Lenkou Šimečkovou. In: *Aargh! 15*. Brno: Anaphabet Book, 2015, 65–69. ISBN 978-80-906032-2-6.



RŮŽIČKA, Lukáš. Fascinuje mě síla jediného obrazu. In: *Aargh! 17*. Brno: Analphabet Book, 2017, s. 165–167. ISBN 978-80-906032-4-0

RŮŽIČKA, Lukáš, PROKŮPEK, Tomáš. Odkaz Káji Saudka. In: *Aargh! 15*. Brno: Analphabet Book, 2015. ISBN 978-80-906032-2-6.

SARACENI, Mario. *The Language of Comics*. London: Tylor and Francis Ltd, 2003. ISBN 978-0415214223

SAUSSURE, Ferdinand de. *Kurs obecné lingvistiky*. Vyd. 2., Praha: Academia, 1996. ISBN 80-200-0560-9.

SEDLÁČEK, Jakub. Kdo chce zabít Mourrisona. In: *Aargh! 14*. Brno: Analphabet books, 2014, s. 93–97. ISBN 978-80-906032-0-2.

TRÁVNÍČEK, František. *Mluvnice spisovné češtiny*. Vyd 3., Praha: Slovanské nakladatelství, 1951.

VOLFOVÁ, Miroslava. Mourrison Kde se vzal? In: *Mourrison: hrdina bez bázně a... honey?*. Praha: BB/art, 2006. ISBN 80-7341-831-2.

WALKER, Mort. *The Lexicon of Comicana*. United States: iUniverse, 2000. ISBN 0-595-08902-X

### **Analyzovaná díla**

*Bublifuk: komiksová revue pro kluky a holky*, 2016. Praha: Triton. č. 2. ISBN 978-80-7387-977-8

ČERNÝ, Dan. *Jelita: ze života lůzrů*. Praha: Paseka, 2014. ISBN 978-80-7432-513-7.

ČERNÝ, Dan. *Tryskošnek*. Praha: Čtyřlístek, 2015. ISBN 978-80-87849-17-0.

ČERNÝ, Dan. *Tři úkoly pro Klytoru*. Praha: Novela bohémica, 2013. ISBN 978-80-87683-05-7.

*Čtyřlístek*, 2017. Praha: Čtyřlístek. č. 624-625. ISBN ISSN 1211-4219.

FIBRICH, Lukáš. *Mourrison: sebrané spisy: speciál*. Praha: Czech News Center, 2017. ISBN 978-80-87033-54-8.

FOGLAR, Jaroslav, FISCHER, Jan a dal. *Rychlé šípy*. Praha: Olympia, 1998. ISBN 80-7033-530-0.

GRUS, Jiří. *Volemanovy příhody*. Brno: Analphabet Books, 2010. ISBN 978-80-904467-1-7.

MACOUREK, Miloš, SAUDEK, Karel. *Muriel a andělé*. 2. vyd. Praha: Plus, 2014. ISBN 978-80-259-0265-3.

TOMAN, Vlastislav a ŠOREL, Václav. *ABC speciál – podzim 2008*. Ilustroval František KOBÍK. Praha: Riniger ČR, 2008. ISBN ISSN 0322-9580.

### **Internetové zdroje**

BÍLEK, Roman. Jiří Grus na trnité cestě krajinou českého komiksu (rozhovor). In: *XB-1* [online]. 28.3.2013 [cit. 8.12.2018] Dostupné z: <http://www.casopisxb1.cz/aktuality/jiri-grus-na-trnite-ceste-krajinou-ceskeho-komiksu-2/>

- Český komiks. In: *Wikipedie* [online] [cit. 8.12.2018] Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Český\\_komiks](https://cs.wikipedia.org/wiki/Český_komiks)
- COVEY, Suzanne. Beyond the Balloon: Sound Effects and Background Text in Lynn Johnston's For Better or For Worse. In: *ImageText* [online] 2006 [cit. 8.12.2018]. Dostupné z: [http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v2\\_2/covey/](http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v2_2/covey/)
- Čmáryník 47: Lego, Mourrison a důchodci. In: *Youtube* [online]. 5.11.2017 [cit. 18.3.2019]. Dostupné z: <https://youtu.be/NLIrPnTQND4>. Kanaál uživatele Černodan
- Čtenářský deník Dana Černého 1. In: *Youtube* [online]. 16.2.2016 [cit. 8.12.2018]. Dostupné z: <https://youtu.be/dkRVSIN9keM>. Kanál uživatele Černodan
- FIBRICH, Lukáš. Jsem ilustrátor a autor komiksů. In: *fibrich.cz* [online]. [cit. 8.12.2018]. Dostupné z: <https://www.fibrich.cz/o-mne/>
- CHRZ, Pavel. Seriály současných ilustrátorů ze Čtyřlístku. In: *Knihovnička Čtyřlístek* [online]. Aktualizováno listopad 2018 [cit. 8.12.2018] Dostupné z: <http://chrz.wz.cz/?stranka=2325>
- KOPÁČ, Radim. Ano, Voleman jsem já, říká Jiří Grus. In: *Kulturní magazín* [online]. Srpen 2007 [cit. 8.12.2018]. Dostupné z: <https://www.magazinuni.cz/literatura/ano-voleman-jsem-ja-rika-jiri-grus/>
- KOPÁČ, Radim. Žiju bez přílby. In: *Kulturní magazín* [online]. Únor 2016 [cit. 8.12.2018]. Dostupné z: <https://www.magazinuni.cz/vytvarne-umeni/ziju-bez-prilby/>
- PRATHA, Nimish K., AVUNJIAN, Natalie a COHN, Neil. Pow, Punch, Pika, and Chu: The Structure of Sound Effects in Genres of American Comics and Japanese Manga. In: *Multimodal Communication* [online]. 2016, 5(2), s. 93–109. [cit. 8.12.2018]. ISSN 2230-6587. Dostupné z: <http://www.visuallanguagelab.com/P/2017.MC.NCRTKP.pdf>

## 10. Seznam příloh

Data komiksů .....	55
Příloha č. 1 – Kája Saudek: Muriel a andělé přehled .....	55
Příloha č. 2 – Jiří Grus: Volemanovy příhody přehled .....	56
Příloha č. 3 – Dan Černý: Tryskošnek přehled .....	57
Příloha č. 4 – Lukáš Fibrich: Mourrison: sebrané spisy – speciál přehled.....	58
Přehled zkoumaných SFX.....	59
Příloha č. 5 – Dan Černý: Tryskošnek .....	59
Příloha č. 6 – Lukáš Fibrich: Mourrison: sebrané spisy – speciál .....	62
Příloha č. 7 – Jiří Grus: Volemanovy příhody .....	65
Příloha č. 8 – Kája Saudek: Muriel a andělé.....	68
Obrazové přílohy .....	71
Obr. č. 1.....	71
Obr. č. 2.....	72
Obr. č. 3.....	73
Obr. č. 4.....	74
Obr. č. 5.....	75
Obr. č. 6.....	76
Obr. č. 7.....	77
Obr. č. 8.....	78
Obr. č. 9.....	79
Obr. č. 10.....	80
Obr. č. 11.....	81
Obr. č. 12.....	82
Obr. č. 13.....	83
Obr. č. 14.....	84
Obr. č. 15.....	85
Obr. č. 16.....	86
Obr. č. 17.....	87
Obr. č. 18.....	88
Obr. č. 19.....	89
Obr. č. 20.....	90
Obr. č. 21.....	91
Obr. č. 22.....	92

## Data komiksů

### Příloha č. 1 – Kája Saudek: Muriel a andělé přehled

121 stran

348 panelů

196 SFX + 2 výjimky z toho 88 unikátních

1,61 SFX na stranu/ 0,56 SFX na panel

Aktivní:(50 aktivních z toho 25 unikátních)

**2** symbolické a **23** ikonických

**19** s vodičem a **31** bez vodiče

**18** a nosičem a **32** bez nosiče

**11** v kontextu a **39** bez kontextu

**1** využívající angličtinu a **5** anglických

Pasivní: (146 pasivních z toho 63 unikátních)

**28** symbolických a **35** ikonických

**33** s vodičem a **113** bez vodiče

**5** s nosičem a **141** bez nosiče

**53** v kontextu a **93** bez kontextu

**1** využívající angličtinu a **7** anglických

## **Příloha č. 2 – Jiří Grus: Volemanovy příhody přehled**

40 stran

313 panelů

166 SFX z toho 116 unikátních

4,15 SFX na stranu/ 0,53 SFX na panel

Aktivní:(74 aktivních z toho 55 unikátních)

**2** symbolické a **53** ikonických

**58** s vodičem a **16** bez vodiče

**62** s nosičem a **12** bez nosiče

**31** v kontextu a **43** bez kontextu

**0** využívající angličtinu a **0** anglických

Pasivní:(92 pasivních z toho 61 unikátních)

**17** symbolických a **44** ikonických

**36** s vodičem a **56** bez vodiče

**26** s nosičem a **66** bez nosiče

**47** v kontextu a **45** bez kontextu

**1** využívající angličtinu a **4** anglické

### **Příloha č. 3 – Dan Černý: Tryskošnek přehled**

61 stran

562 panelů

225 +1 výjimka SFX z toho 123 unikátních

3,68 SFX na stranu/ 0,40 SFX na panel

Aktivní:(64 aktivních z toho 41 unikátních)

**3** symbolické a **38** ikonických

**48** s vodičem a **16** bez vodiče

**57** s nosičem a **7** bez nosiče

**6** v kontextu a **58** bez kontextu

**0** využívající angličtinu a **0** anglických

Pasivní: (161 pasivních z toho 82 unikátních)

**39** symbolických a **43** ikonických

**66** s vodičem a **95** bez vodiče

**20** s nosičem a **141** bez nosiče

**27** v kontextu a **134** bez kontextu

**4** využívající angličtinu a **0** anglických

#### **Příloha č. 4 – Lukáš Fibrich: Mourrison: sebrané spisy – speciál přehled**

95 stran

854 panelů

243 SFX z toho 98 unikátních

2,55 SFX na stranu/ 0,28 SFX na panel

Aktivní: (56 aktivních z toho 20 unikátních)

**0** symbolických a **20** ikonických

**18** s vodičem a **38** bez vodiče

**15** s nosičem a **41** bez nosiče

**4** v kontextu a **52** bez kontextu

**0** využívající angličtinu a **0** anglických

Pasivní: (187 pasivních z toho 79 unikátních)

**53** symbolických a **26** ikonických

**39** s vodičem a **148** bez vodiče

**0** s nosičem a **187** bez nosiče

**30** v kontextu a **157** bez kontextu

**1** využívající angličtinu a **0** anglických

## Přehled zkoumaných SFX

Legenda – ikonické/symbolické, s vodičem/bez vodiče, s nosičem/bez nosiče,  
v kontextu/bez kontextu, anglické onomatopoeie – 1 = ano, 0,5 = lze počítat i jako české

### Příloha č. 5 – Dan Černý: Tryskošek

<i>Pasivní</i>	<i>i/s</i>	<i>v/b</i>	<i>n/b</i>	<i>k/b</i>	<i>eng</i>
Blip	i	b	b	b	
Blob	i	b	b	b	
Blop	i	b	b	b	
Blub	i	b	b	b	
Broourk 3x	i	b/b/b	b/b/b	k/k/k	
Broum	i	b	b	b	
Buch 17x	s	b11x/b/b/b/b/b/b	b11x/b/b/b/b/b/b	b11x/b/b/b/b/b/b	
Bubl	i	b	b	b	
Bubly	s	b	b	b	
Bzzzz 2x	i	b/b	b/b	b/k/b	
Cuk 4x	s	b/b/b/b	b/b/b/b	k/k/b/b	
Čmuch 2x	s	b	b	b	
Čuch 2x	s	b	b	b	
Drc	s	b	b	b	
Fiiiiis 2x	i	v	b	b	
Fiiii 2x	i	v	b	b	
Frnk 2x	s	v/v	b/b	b/b	
Frrrrr 4x	i	v/v/v/v	b/b/b/b	b/k/k/k	
Gl 2x	i	v/v	n/n	b/b	
Glo 4x	s	v/v/v/v	n/n/n/n	b/b/b/b	
Grl	i	v	n	b	
Gnump	i	b	b	b	
Hlt	s	v	n	b	
Hop	s	v	b	b	
Hrrr 2x	i	b/b	b/b	k/v	
Hryz	s	b	b	b	
Chlamst	s	b	b	b	
Chroup 3x	s	b/b/b	b/b/b	b/k/b	
Klap 3x	s	b/b/b	b/b/b	b/b/b	
Kop 2x	s	v	b	b	
Křup	s	v	b	b	
Lup 5x	s	b/v/v/v/b	b/b/b/b/b	b/b/b/b/b	
Mlask 5x	s	b/v/v/v/v	b/b/n/n/n	b/b/b/b/b	
Mňam	i	v	n	b	
Muc 5x	s	b/b/b/v	b/b/b/b	b/b/b/k	
Ňam 2x	i	b	b	b	
Peng	i	v	b	b	
Pink 3x	s	v/v/v	b/b/b	b/b/b	
Plác	s	b	b	k	
Plesk 2x	s	v/b	b/b	k/b	



<b>Plom</b>	i	b	b	k	
<b>Plop</b>	i	b	b	b	
<b>Poing 2x</b>	i	b/b	b/b	b/b	
<b>Pop 3x</b>	i	v/v/v/	b/b/b	b/b/b	
<b>Pok</b>	i	b	b	b	
<b>Polk</b>	s	v	n	b	
<b>Ponk</b>	i	v	b	b	
<b>Prd</b>	s	b	b	b	
<b>Puf</b>	i	v	b	b	
<b>Rach</b>	i	v	b	b	
<b>Řach 3x</b>	s	b/v/v	n/b/b	k/b/b	
<b>Rrrr</b>	i	b	b	k	
<b>Rup 3x</b>	s	b/v	b/b	b/b	
<b>Skok 2x</b>	s	v/v	b/b	b/b	
<b>Smýk</b>	s	v	n	b	
<b>Svist</b>	s	b	b	b	
<b>Škrund</b>	s	v	n	b	
<b>Šmik</b>	s	b	b	b	
<b>Šleh 2x</b>	s	v/v	b/b	b/b	
<b>Šlehh 2x</b>	s	v	b	b	
<b>Šplouch</b>	s	b	b	k	
<b>Švih</b>	s	b	b	b	
<b>Tlesk 4x</b>	s	v	b	b	
<b>Trk</b>	s	v	b	b	
<b>Trh</b>	s	b	b	b	
<b>Vaurr</b>	i	b	b	k	
<b>Vrrrrr</b>	i	v	b	b	
<b>Vuch</b>	i	b	b	b	
<b>Vzzii</b>	i	v	b	b	
<b>Vžc</b>	i	v	n	b	
<b>Vžžž 4x</b>	i	v/b/b/v	b/b/n/n	b/k/b/b	
<b>Vžžk</b>	i	b	b	b	
<b>Vžum 4x</b>	i	v/b/v/b	b/b/b/b	b/b/b/b	
<b>Wžiiii</b>	i	b	b	k	0,5
<b>Vzum</b>	i	v	n	b	
<b>Wžn</b>	i	b	b	b	0,5
<b>Wžuch</b>	i	v	b	b	0,5
<b>Wžum 4x</b>	i	v/v/b	b/b/b	k/k/b	0,5
<b>Zuumm</b>	i	b	b	k	
<b>Zzzzzz</b>	i	b	b	b	
<b>Žuch 5x</b>	s	v/v/b/b/b	b/b/b/b/b	k/b/k/k/k	
<b>Žuum</b>	i	v	b	b	
<b>Žžumm</b>	i	b	b	b	
	39s/82	66v/161	20n/161	27k/161	

<i>Aktivní</i>	<i>i/s</i>	<i>v/b</i>	<i>n/b</i>	<i>k/b</i>	<i>eng</i>
<b>Ááá 2x</b>	i	v/v	n/n	b/b	
<b>Achich</b>	i	v	n	b	
<b>Ách</b>	i	v	n	b	
<b>Ble</b>	s	v	n	b	

<b>Blo</b>	i	v	n	b	
<b>Ééé 2x</b>	i	v/v	n/n	b/b	
<b>Eh 2x</b>	i	v/v	n/n	b/b	
<b>Frk</b>	s	v	n	b	
<b>Graaaa</b>	i	b	b	b	
<b>Grauuu</b>	i	b	b	k	
<b>Gruáárr</b>	i	v	n	k	
<b>Grúúú</b>	i	v	n	b	
<b>Hek</b>	s	v	n	b	
<b>Hnngf</b>	i	v	n	b	
<b>Hhnnngh</b>	i	b	b	b	
<b>Hrk</b>	i	v	n	b	
<b>Huf 2x</b>	i	v/v	n/n	b/b/	
<b>Huhuhu 3x</b>	i	v/v/b	n/n/b	b/b/b	
<b>Hvík 2x</b>	i	v	n	b	
<b>Hvír 6x</b>	i	b/b/b/b/b/v	b/b/b/b/b/n	k/b/b/b/b/b	
<b>Hyk</b>	i	v	n	b	
<b>Chachá 2x</b>	i	v/b	n/b	k/b/	
<b>Checheche 4x</b>	i	v/v/v	n/n/n	k/b/b	
<b>Chichi</b>	i	v	n	b	
<b>Ííí 2x</b>	i	v/v	n/n	b/b	
<b>Ííííí</b>	i	v	n	b	
<b>Kuň</b>	i	b	b	b	
<b>Kvírk 2x</b>	i	v	n	b	
<b>Mmmh</b>	i	v	n	b	
<b>Mrf</b>	i	v	n	b	
<b>Muehehehe 5x</b>	i	b/v/v	b/n/n	k/b/b	
<b>Nngh</b>	i	v	n	b	
<b>Ňof</b>	i	v	n	b	
<b>Ňrh</b>	i	v	n	b	
<b>Oh</b>	i	v	n	b	
<b>Ou 2x</b>	i	v/v	n/n	b/b	
<b>Uáách</b>	i	v	n	k	
<b>Uííííí</b>	i	v	b	b	
<b>Ugh</b>	i	v	n	b	
<b>Uh</b>	i	v	n	b	
<b>Um</b>	i	v	n	b	
	3s/41	48v/64	57n/64	6k/64	
<b>pomóóóc</b>		b	b	b	

**Příloha č. 6 – Lukáš Fibrich: Mourrison: sebrané spisy – speciál**

<i>Pasivní</i>	<i>i/s</i>	<i>v/b</i>	<i>n/b</i>	<i>k/b</i>	<i>eng</i>
<b>Blip</b>	i	b	b	b	
<b>Blob</b>	i	b	b	b	
<b>Blop</b>	i	b	b	b	
<b>Blub</b>	i	b	b	b	
<b>Broourk 3x</b>	i	b/b/b	b/b/b	k/k/k	
<b>Broum</b>	i	b	b	b	
<b>Buch 17x</b>	s	b17x	b17x	b17x	
<b>Bubl</b>	i	b	b	b	
<b>Bubly</b>	s	b	b	b	
<b>Bzzzz 2x</b>	i	b/b	b/b	b/k/b	
<b>Cuk 4x</b>	s	b/b/b/b	b/b/b/b	k/k/b/b	
<b>Čmuchi 2x</b>	s	b	b	b	
<b>Čuch 2x</b>	s	b	b	b	
<b>Drc</b>	s	b	b	b	
<b>Fiiiiis 2x</b>	i	v	b	b	
<b>Fiiii 2x</b>	i	v	b	b	
<b>Frnk 2x</b>	s	v/v	b/b	b/b	
<b>Frrrrr 4x</b>	i	v/v/v/v	b/b/b/b	b/k/k/k	
<b>Gl 2x</b>	i	v/v	n/n	b/b	
<b>Glo 4x</b>	s	v/v/v/v	n/n/n/n	b/b/b/b	
<b>GlrI</b>	i	v	n	b	
<b>Gnump</b>	i	b	b	b	
<b>Hlt</b>	s	v	n	b	
<b>Hop</b>	s	v	b	b	
<b>Hrrr 2x</b>	i	b/b	b/b	k/v	
<b>Hryz</b>	s	b	b	b	
<b>Chlamst</b>	s	b	b	b	
<b>Chroup 3x</b>	s	b/b/b	b/b/b	b/k/b	
<b>Klap 3x</b>	s	b/b/b	b/b/b	b/b/b	
<b>Kop 2x</b>	s	v	b	b	
<b>Křup</b>	s	v	b	b	
<b>Lup 5x</b>	s	b/v/v/v/b	b/b/b/b/b	b/b/b/b/b	
<b>Mlask 5x</b>	s	b/v/v/v/v	b/b/n/n/n	b/b/b/b/b	
<b>Mňam</b>	i	v	n	b	
<b>Muc 5x</b>	s	b/b/b/v	b/b/b/b	b/b/b/k	
<b>Ňam 2x</b>	i	b	b	b	
<b>Peng</b>	i	v	b	b	
<b>Pink 3x</b>	s	v/v/v	b/b/b	b/b/b	
<b>Plác</b>	s	b	b	k	
<b>Plesk 2x</b>	s	v/b	b/b	k/b	
<b>Plom</b>	i	b	b	k	
<b>Plop</b>	i	b	b	b	
<b>Poing 2x</b>	i	b/b	b/b	b/b	
<b>Pop 3x</b>	i	v/v/v/	b/b/b	b/b/b	
<b>Pok</b>	i	b	b	b	
<b>Polk</b>	s	v	n	b	

Ponk	i	v	b	b	
Prd	s	b	b	b	
Puf	i	v	b	b	
Rach	i	v	b	b	
Řach 3x	s	b/v/v	n/b/b	k/b/b	
Rrrr	i	b	b	k	
Rup 3x	s	b/v	b/b	b/b	
Skok 2x	s	v/v	b/b	b/b	
Smýk	s	v	n	b	
Svist	s	b	b	b	
Škrund	s	v	n	b	
Šmik	s	b	b	b	
Šleh 2x	s	v/v	b/b	b/b	
Šlehh 2x	s	v	b	b	
Šplouch	s	b	b	k	
Švih	s	b	b	b	
Tlesk 4x	s	v	b	b	
Trk	s	v	b	b	
Trh	s	b	b	b	
Vaurr	i	b	b	k	
Vrrrrr	i	v	b	b	
Vuch	i	b	b	b	
Vzzii	i	v	b	b	
Vžc	i	v	n	b	
Vžžž 4x	i	v/b/b/v	b/b/n/n	b/k/b/b	
Vžžk	i	b	b	b	
Vžum 4x	i	v/b/v/b	b/b/b/b	b/b/b/b	
Wžiiii	i	b	b	k	0,5
Vzum	i	v	n	b	
Wžn	i	b	b	b	0,5
Wžuch	i	v	b	b	0,5
Wžum 4x	i	v/v/b	b/b/b	k/k/b	0,5
Zuumm	i	b	b	k	
Zzzzzz	i	b	b	b	
Žuch 5x	s	v/v/b/b/b	b/b/b/b/b	k/b/k/k/k	
Žuum	i	v	b	b	
Žžumm	i	b	b	b	
	39s/82	66v/161	20n/161	27k/161	

<i>Aktivní</i>	<i>i/s</i>	<i>v/b</i>	<i>n/b</i>	<i>k/b</i>	<i>eng</i>
Ááá 2x	i	v/v	n/n	b/b	
Achich	i	v	n	b	
Ách	i	v	n	b	
Ble	s	v	n	b	
Blo	i	v	n	b	
Ééé 2x	i	v/v	n/n	b/b	
Eh 2x	i	v/v	n/n	b/b	
Frk	s	v	n	b	
Graaaa	i	b	b	b	
Grauuu	i	b	b	k	

<b>Gruáárr</b>	i	v	n	k	
<b>Grúúú</b>	i	v	n	b	
<b>Hek</b>	s	v	n	b	
<b>Hnngf</b>	i	v	n	b	
<b>Hhnnngh</b>	i	b	b	b	
<b>Hrk</b>	i	v	n	b	
<b>Huf 2x</b>	i	v/v	n/n	b/b/	
<b>Huhuhu 3x</b>	i	v/v/b	n/n/b	b/b/b	
<b>Hvík 2x</b>	i	v	n	b	
<b>Hvír 6x</b>	i	b/b/b/b/b/v	b/b/b/b/b/n	k/b/b/b/b/b	
<b>Hyk</b>	i	v	n	b	
<b>Chachá 2x</b>	i	v/b	n/b	k/b/	
<b>Checheche 4x</b>	i	v/v/v	n/n/n	k/b/b	
<b>Chichi</b>	i	v	n	b	
<b>Ííí 2x</b>	i	v/v	n/n	b/b	
<b>Ííííí</b>	i	v	n	b	
<b>Kuñ</b>	i	b	b	b	
<b>Kvírk 2x</b>	i	v	n	b	
<b>Mmmh</b>	i	v	n	b	
<b>Mrf</b>	i	v	n	b	
<b>Muehehe 5x</b>	i	b/v/v	b/n/n	k/b/b	
<b>Nngh</b>	i	v	n	b	
<b>Ñof</b>	i	v	n	b	
<b>Ñrh</b>	i	v	n	b	
<b>Oh</b>	i	v	n	b	
<b>Ou 2x</b>	i	v/v	n/n	b/b	
<b>Uáách</b>	i	v	n	k	
<b>Uííííí</b>	i	v	b	b	
<b>Ugh</b>	i	v	n	b	
<b>Uh</b>	i	v	n	b	
<b>Um</b>	i	v	n	b	
	3s/41	48v/64	57n/64	6k/64	
<b>pomóóóc</b>		b	b	b	

**Příloha č. 7 – Jiří Grus: Volemanovy příhody**

<i>Pasivní</i>	<i>i/s</i>	<i>v/b</i>	<i>n/b</i>	<i>k/b</i>	<i>eng</i>
Bim	i	v	n	b	
Bluňk	s	b	b	k	
Bok	i	v	b	k	
Brrt 2x	i	b/v	b/n	k/k	
Bud	i	v	b	k	
Buch 9x	s	v/v/v/v/b/b/b/b	n/n/n/b/n/n/n/n	k/k/k/b/b/b/b/b	
Cik	i	b	b	b	
Cvak 2x	s	b/b	b/b	b/k	
Cv...	s	b	b	k	
Čut	s	v	b	k	
Ding	i	b	b	k	1
Dong 2x	i	v/b	b/b	k/k	1
Drrt	i	b	b	k	
Dub 3x	i	b/b/b	b/b/b	k/k/k	
Ffrr	i	b	b	k	
Frrm	i	b	b	k	
Fhum 2x	i	b/v	b/n	k/k	
Frk 2x	i	b/b	b/b	k/k	
Fzzz	i	b	b	k	
Ghum	i	v	n	b	0,5
Gl Glo Glor	i	b/b	b/b	b/k	
Gong	i	v	b	k	
Grrr 2x	i	b/v	b/n	b/k	
Hop	s	v	b	k	
Chmmffff	i	v	n	b	
Chrrlll 2x	i	b/b	b/b	b/b	
Chrup	i	b	b	b	
Klep 2x	s	b/b	b/b	b/b	
Kop	s	v	b	b	
Krot	i	b	n	k	
Krrzzt	i	b	b	k	
Křř	i	v	b	b	
Křut	i	b	n	k	
Křust	i	b	b	k	
Křup 4x	s	v/v	b/b	k/b	
Let	s	b	b	k	
Mmmmmm	i	b	b	k	
Muck	s	v	n	b	
Ooúúúú 2x	i	b/b	b/b	k/k	
Riip	i	b	n	k	
Rrrr 3x	i	b/b/b	b/b/b	b/b/b	
Rrrrrnn	i	b	b	k	
Roumm	i	v	n	k	
Sken	s	v	n	k	
Skok	s	b	b	k	
Skreee	i	v	b	k	

<b>Snap</b>	i	v	b	b/b	1
<b>Ssss 4x</b>	i	b/b/b/b	b/n/n/n	k/b/b/b	
<b>Svist</b>	s	b	b	k	
<b>Syp 3x</b>	s	b	b	b	
<b>Škrund</b>	s	v	n	b	
<b>Tap</b>	i	v	b	b	
<b>Ťuk</b>	i	v	b	k	
<b>Varff</b>	i	b	b	b/b	
<b>Vong 2x</b>	i	b/v	b/b	b/b	
<b>Vtah</b>	s	v	b	b	
<b>Vrz 2x</b>	i	v/v	b/b	b/b	
<b>Vuf 2x</b>	i	v/v	b/b	b/b	
<b>Vuk</b>	i	v	b	b	
<b>Wgwt</b>	i	v	n	b	
<b>Zot</b>	i	v	n	b	1
	17s/61	36v/92	26n/92	47k/92	4+(0,5)

<i>Aktivní</i>	<i>i/s</i>	<i>v/b</i>	<i>n/b</i>	<i>k/b</i>	<i>eng</i>
<b>Áá</b>	i	v	n	k	
<b>Aaaa 7x</b>	i	v6x/b	n6x/b	k6x/k	
<b>Ah</b>	i	v	n	b	
<b>Aaah 2x</b>	i	v	n	b	
<b>Aarg 2x</b>	i	v/v	n/b	b/b	
<b>Bleee</b>	s	b	n	k	
<b>Gaaů</b>	i	b	n	k	
<b>Gááááááá</b>	i	v	n	k	
<b>Ggaůů</b>	i	b	n	k	
<b>Ghaf</b>	i	v	n	k	
<b>Ghhgh</b>	i	v	n	b	
<b>Gho</b>	i	v	n	b	
<b>Graůůů</b>	i	b	n	k	
<b>H</b>	i	v	n	b	
<b>Ha 2x</b>	i	v/v	n/n	b/b	
<b>Hahachrl 2x</b>	i	v	n	b	
<b>Hh</b>	i	v	n	b	
<b>Heh 2x</b>	i	v/v	n/n	b/b	
<b>Hecht</b>	i	v	n	b	
<b>Hm 2x</b>	i	v	n	b	
<b>Huch</b>	i	v	n	b	
<b>Hohóó</b>	i	v	n	b	
<b>Chaaaa</b>	i	v	n	b	
<b>Chachááá 2x</b>	i	v/v	n/n	b/b	
<b>Chi</b>	i	v	n	b	
<b>Chrahoohaahrachaaahaaa</b>	i	v	n	k	
<b>Chráhááááááá</b>	i	b	n	k	
<b>Chrahooaahaachaaaa 2x</b>	i	v/v	n/n	k/b	
<b>Chrrr 3x</b>	s	v/v/v	n/n/n	k/k/b	
<b>Che 2x</b>	i	b/b	b/b	k/k	
<b>Jááúvajs</b>	i	v	n	b	
<b>Jah</b>	i	v	n	b	

<b>Jahaũvajs</b>	i	v	n	b	
<b>Juh</b>	i	v	n	b	
<b>Mmm</b>	i	v	n	b	
<b>Mh</b>	i	v	n	b	
<b>Mhááá</b>	i	v	n	b	
<b>Néééé</b>	i	v	n	b	
<b>Pche</b>	i	v	n	k	
<b>Oh</b>	i	v	n	b	
<b>Ouh 2x</b>	i	v/v	n/n	k/b	
<b>Ouch</b>	i	v	n	k	
<b>Rff</b>	i	v	n	b	
<b>Rrrr</b>	i	v	n	k	
<b>Uf</b>	i	v	n	k	
<b>Ugf</b>	i	v	n	b	
<b>Uh</b>	i	v	n	b	
<b>Ungh</b>	i	b	b	b	
<b>Váũũũ 2x</b>	i	v	n	b	
<b>Vjéáááh</b>	i	v	n	k	
<b>Vooúúú</b>	i	b	b	k	
<b>Vraarvrr</b>	i	b	b	k	
<b>Vraú</b>	i	b	b	b	
<b>Všššš</b>	i	v	n	k	
<b>Wrááú</b>	i	v	n	k	
	2s/55	58v/74	62n/74	31k/74	0



**Příloha č. 8 – Kája Saudek: Muriel a andělé**

<i>Pasivní</i>	<i>i/s</i>	<i>v/b</i>	<i>n/b</i>	<i>k/b</i>	<i>eng</i>
<b>Arrrgh</b>	i	b	b	b	
<b>Bam 2x</b>	i	v/b	b/b	b/b	
<b>Bim 2x</b>	i	b/b	b/b	b/b	
<b>Bum</b>	i	b	b	b	
<b>Blam</b>	i	b	b	b	1
<b>Blap 2x</b>	i	b/b	b/b	b/b	
<b>Brrong</b>	i	b	b	b	
<b>Brummmmm</b>	i	b	b	k	
<b>Bzzzz</b>	i	b	b	k	
<b>Cink 9x</b>	s	b/b/b/b/b/b/b/v	b/b/b/b/b/b/b/n	b/k/k/b/b/b/b/b	
<b>Cvak 2x</b>	s	b/v	b/b	b/b/	
<b>Fzzzzt</b>	i	b	b	k	
<b>Grrrr 2x</b>	i	v/b	b/b	b/b	
<b>Klap 6x</b>	s	b/b/b/b/b/b	b/b/b/b/b/b	b/b/b/b/b/b	
<b>Klik 3x</b>	s	b/b/b	b/b/b	b/b/b	
<b>Krak 2x</b>	i	b/v	b/b	k/k	
<b>Krump</b>	i	b	b	b	
<b>Křach 2x</b>	s	b/v	b/b	k/b	
<b>Klip</b>	i	b	b	b	
<b>Lup 2x</b>	s	b/b	b/b	b/b	
<b>Mrsk</b>	s	b	b	k	
<b>Plop 2x</b>	i	b	b	b	1
<b>Pou</b>	i	b	b	b	
<b>Prásk 2x</b>	s	b/b	b/b	k/b	
<b>Pum 4x</b>	i	v/v/b/b	b/b/b/b	b/b/b/b	
<b>Rah 2x</b>	i	b/b	b/b	b/b	
<b>Ratatatat</b>	i	b	b	b	
<b>Rrrrr</b>	i	v	b	b	
<b>Skříííp</b>	s	b	b	b	
<b>Slurp</b>	i	b	b	k	1
<b>Sok</b>	i	b	b	k	
<b>Sssss 3x</b>	i	b/b/b	b/b/b	k/b/k	
<b>Sst</b>	i	b	b	k	
<b>Svissst</b>	s	b	b	k	
<b>Škyt</b>	s	b	b	b	
<b>Šplích</b>	s	b	b	b	
<b>Šplouch</b>	s	b	b	b	
<b>Šploun</b>	i	b	b	b	
<b>Ššššš</b>	i	b	b	k	
<b>Šup</b>	s	v	b	k	
<b>Švih 4x</b>	s	b/v/b/b	b/n/b/b	k/b/b/b	
<b>Thok</b>	i	b	b	k	0,5
<b>Thud 2x</b>	i	v/b	b/b	k/b	1
<b>Třach</b>	s	b	b	k	
<b>Třask</b>	s	b	b	k	
<b>Ťuk 3x</b>	s	v/v/v	b/b/b	b/b/b	

Ťup 2x	i	v/b	b/b	k/b	
Uááá 2x	i	b/b	b/b	k/b	
Uaaa	i	b	b	k	
Vham 2x	i	b/v	b/b	k/b	
Vhem	i	b	b	b	
Vrrr 7x	i	b/b/b/b/b/b	b/b/b/b/b/b	k/b/b/b/k/k	
Vrumm	i	b	b	k	
Wham	i	b	b	b	1
Zap	i	v	b	b	1
Zoom	s	b	b	b	
Zop	i	b	b	b	
Zot 5x	i	b/v/v/v	b/b/b/b	b/k/k/b/	
Zowie	i	b	b	b	1
Zum/Zuum 9x	i	b/b/v/v/b/v/b/v/v/ b	b/b/b/b/b/b/b/b/n	k/b/b/b/b/b/b/k/ k/b	
Zzot	i	b	b	k	
Zz... 26x	i	b3x/v4x/b9x/v/b/v /v/b/v	b6x/n2x/b4x/b/n/b9x	k10x/b/k/b3x/k/b 4x/k3x	
Žbluňk	s	v	b	k	
	28s/63	33v/146	5n/146	53k/146	7+ 0,5

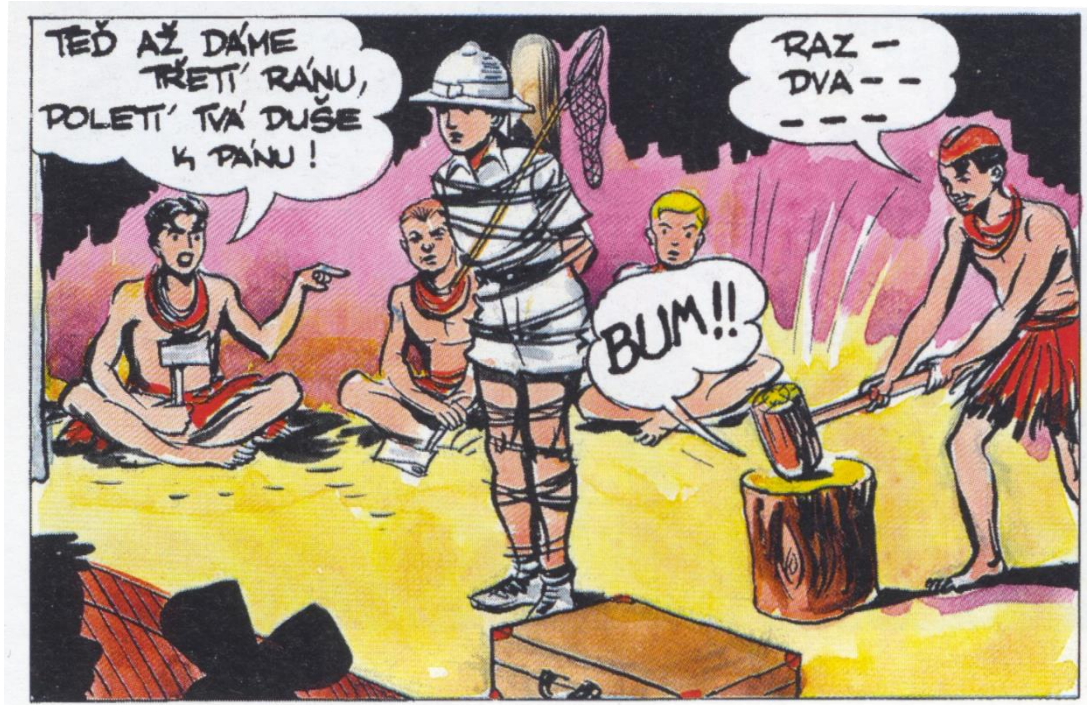
<i>Aktivní</i>	<i>i/s</i>	<i>v/b</i>	<i>n/b</i>	<i>k/b</i>	<i>eng</i>
Ahhhhhhh	i	b	b	k	
Arrgh	i	v/v	n/n	b/b	0,5
Au 2x	i	b/v	b/n	b/b	
Íííí	i	v	n	b	
Gasp	i	b	n	b	1
Groan 2x	i	v/v	n/n	k/b	1
Haha 5x	i	b/b/b/v/b	b/b/b/n/b	b/b/b/b/b	
Hehe 2x	i	b/v	b/n	b/b	
Hi	i	v	n	b	
Hmmm	i	b	b	b	
Hoho 4x	i	v/b/b/v	b/b/b/n	b/b/b/b	
Hrummmm	i	b	b	b	
Cha 3x	i	b/b/b	b/b/b	b/b/b	
Cheche	i	b	b	b	
Chichi 5x	i	b/b/b/b/b	b/b/b/b/b	k/k/b/b/b	
Mňau 2x	i	b/b	b/b	b/k	
Moan	s	v	n	b	1
Oh 3x	i	b/b/b	b/b/b	b/k/k	
Ohhh 5x	i	v/v/b/b/b	n/n/b/b/b	b/k/b/b/k	
Oohh 2x	i	v/v	n/n	b/b	
Roar 3x	i	b/b/b	b/b/b	k/b/b	1
Rrraf	i	v	b	b	
Sob 2x	s	b/b	b/b	b/b	1
Uhh	i	v	n	b	
Úárgħ	i	v	n	k	
	2s/25	19v/50	18n/50	11k/50	5

<b>Na shledanou</b>		b	b	b	
<b>*text písňě*</b>		b	b	k	

## Obrazové přílohy

Obr. č. 1

panel z komiksu *Rychlé šípy hrají divadlo* (kreslí Jan Fischer).



Obr. č. 2  
panel z komiksu *Rychlé šípy v podezření* (kreslí Marko Čermák).



**Obr. č. 3**

panel z komiksu Slávíme narozeniny v časopise Čtyřlístek #664/665 (kreslí Jaroslav Němeček).



Obr. č. 4  
první kapitola Příhod Malého boha (kreslí František Kobík).







Obr. č. 6

strana z komiksu *Morgavs a Morgana – Cinglingování*, v časopise Čtyřlístek #624/625 (kreslí Petr Kopl).



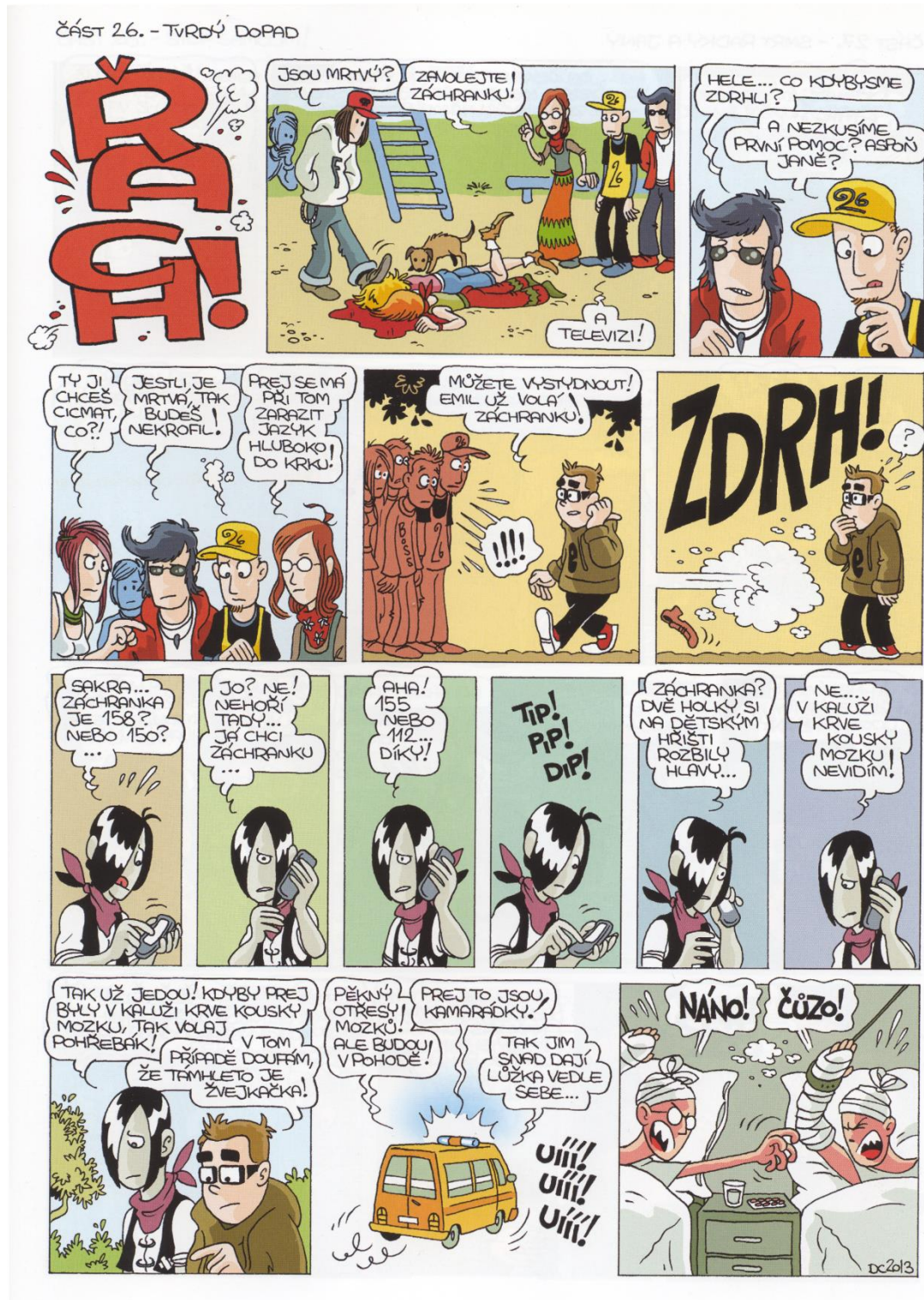
Obr. č. 7

strana z komiksu *Tři mušketýři, Kapitola 2 – První dojem*, v časopise *Bublifuk #02* (kreslí Petr Kopl).



Obr. č. 8  
dvojstrana z komiksu *Tři úkoly pro Klytoru* (kreslí Dan Černý).





Obr. č. 10

strana z komiksu *Archibaldova dobrodružství, 6. – Trocha muziky* (kreslí Tomáš Fibrich).



Obr. č. 11

strana z komiksu ve stínu Šumavských hvozdů (kreslí Jiří Grus).



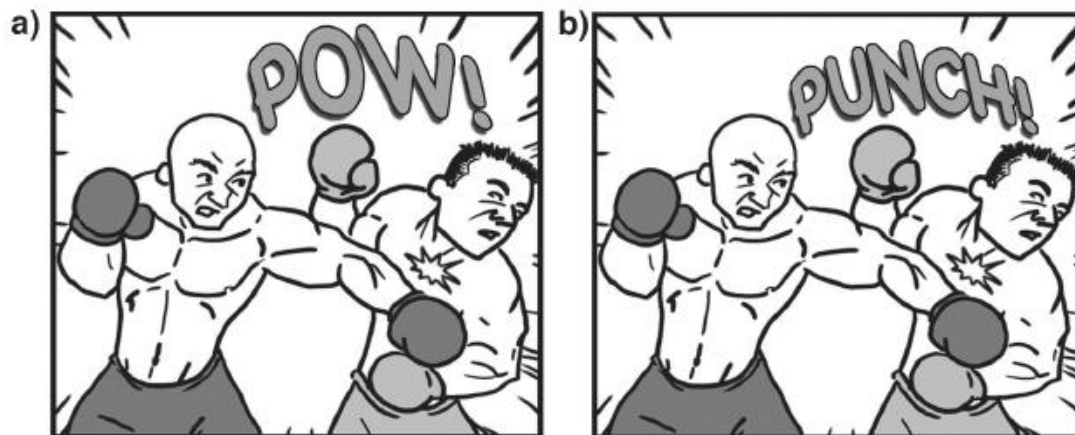
11

Obr. č. 12  
dvojstrana z komiksu *Drak nikdy nespí* (kreslí Jiří Grus).



**Obr. č. 13**

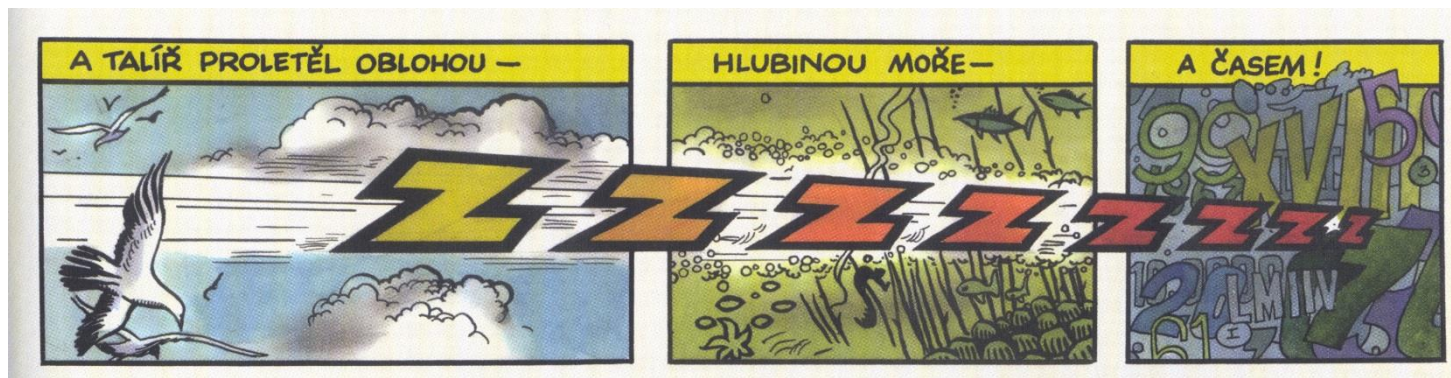
panely převzaté ze studie *Pow, Punch, Pika, and Chu: The Structure of Sound Effects in Genres of American Comics and Japanese Manga*, ilustrující rozdíl mezi onomatopoickými (a) a deskriptivními (b) SFX.





Obr. č. 14

panely z komiksu *Muriel a andělé*, prořáté kontextovým SFX s vodičem (kreslí Kája Saudek).



Obr. č. 15

panely z komiksu *Muriel a andělé*, srovnání nekontextového Pum! s kontextovým Thud (kreslí Kája Saudek).



Obr. č. 16

celostránkový panel z komiksu *Muriel a andělé*, kde Saudek napodobuje melodii zpěvu kontextovou úpravou letteringu SFX (kreslí Kája Saudek).



Obr. č. 17

výřez dílu Marod z komiksu Volemanovy příhody (kreslí Jiří Grus)





Obr. č. 19

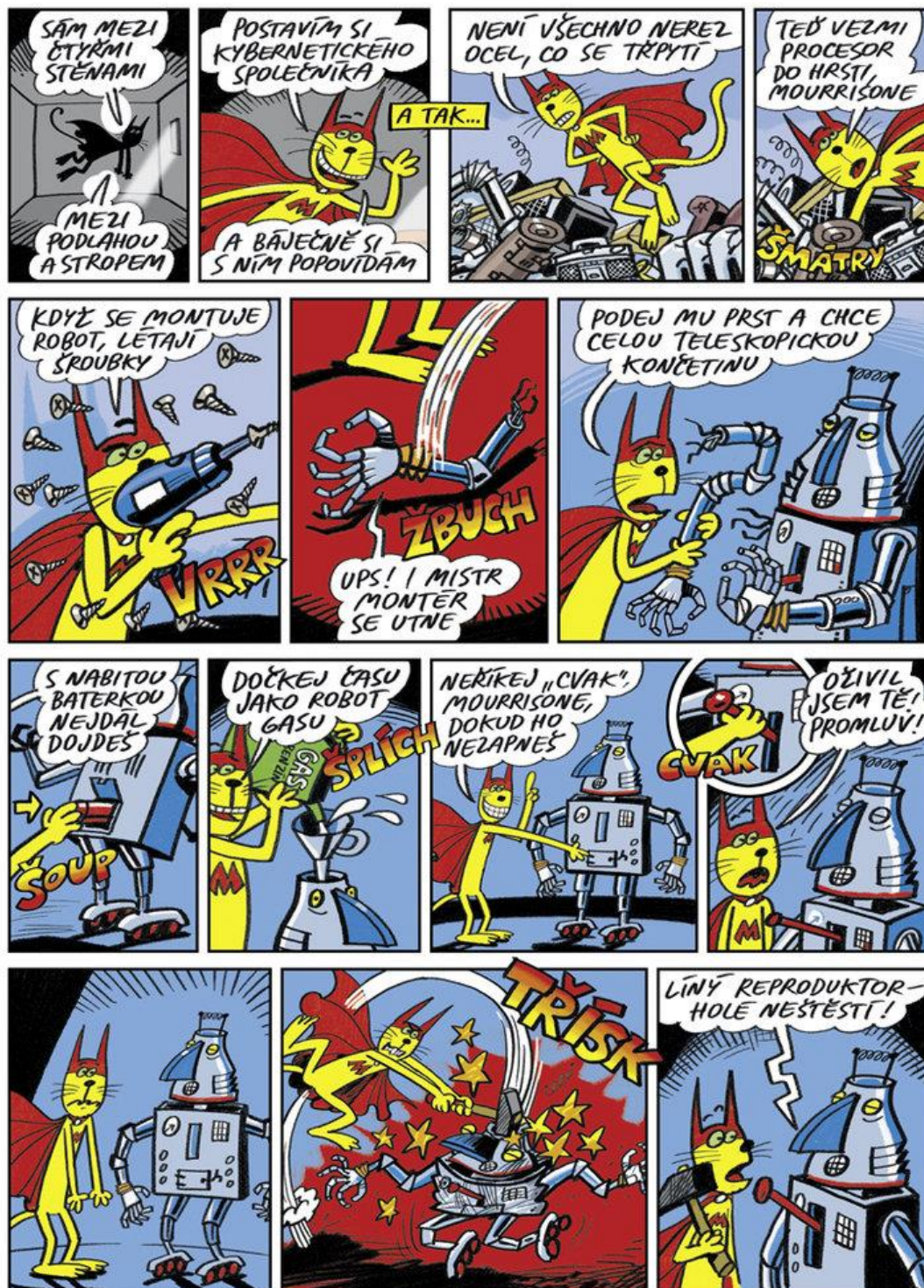
díl u automatu z komiksu *Mourrison* (kreslí Lukáš Fibrich), jedná se o SFX pro Fibri-cha nezvykle kontextová.



U automatu

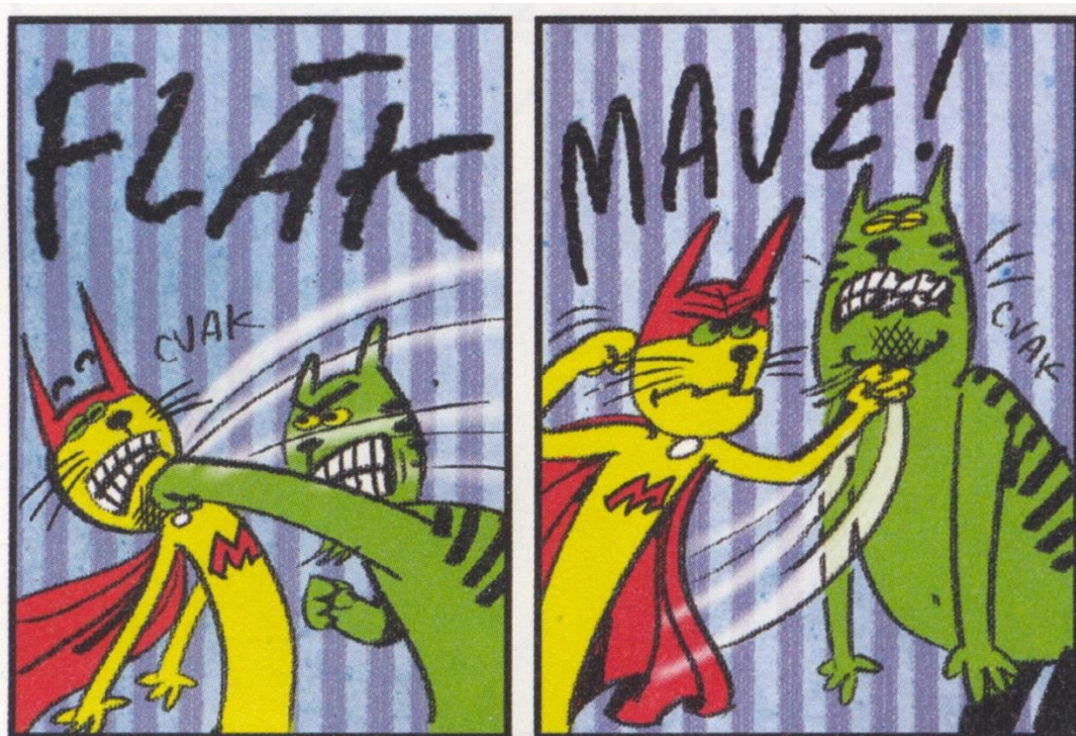
Obr. č. 20

díl Robot z komiksu *Mourrison* (kreslí Lukáš Fibrich), Fibrichova klasická SFX bez kontextu.



**Obr. č. 21**

panely z komiksu *Mourrison*, díl *Myšáři* (kreslí Lukáš Fibrich), pro SFX je použit stejný lettering, jakým Fibrich zaznamenává dialogy v bublinách, viz např. obr. č. 19.





Obr. č. 22

stránka z komiksu *Plán H* v revue *Aargh!* 17 (kreslí Viktor Svoboda), vidíme srovnání subtilního SFX „píp“ se silně kontextovým „třísk“.

