

Univerzita Palackého v Olomouci

Pedagogická fakulta

Katedra výtvarné výchovy

Bakalářská diplomová práce

Grafický román inspirovaný historickými událostmi

Student: David Majirský

Obor: Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělání

Vedoucí bakalářské práce: ak. soch. Tomáš Chorý, ArtD.

Olomouc 2021

Prohlášení

„Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl v ní všechny použité zdroje.“

V Olomouci dne:

Podpis studenta:

Upozornění

Tento text je doprovodem k praktické bakalářské práci (viz Obrázková příloha).

Poděkování:

Chtěl bych poděkovat svému dědovi, který byl inspirací jak pro mě, tak pro tuto práci. Také děkuji vedoucímu práce, ak. soch. Tomáši Chorému, ArtD., za cenné rady a vstřícný přístup. Děkuji i Mgr. Natálii Kováčové za pomoc s korekturou slovensky psaných částí scénáře.

Obsah

1. Úvod.....	7
--------------	---

I. TEORETICKÁ ČÁST

2. Komiks jako médium pro vyprávění příběhu	8
2.1 Definice pojmu komiks	8
2.2 Definice pojmu grafický román.....	9
2.3 Prvky komiksu.....	10
3. Často užívané body postupu pro tvorbu komiksu.....	12
4. Komiks ve světě.....	14
4.1 Americký komiks	14
4.2 Francouzský komiks	15
4.3 Japonský komiks.....	16
5. Komiksy, které mě inspirovaly	17
5.1 Černá Palice.....	17
5.2 Blacksad.....	18
5.3 Hrobař.....	19
5.4 Mistr meče	20
5.5 Berserk.....	21
6. Historické události, kterými se komiks inspiroval.....	22
6.1 Vznik brigády a boj o osadu Pielnia.....	22
6.2 Vybavení brigády	26

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7. Námět.....	27
8. Postavy	28
8.1 Hlavní postavy.....	28
8.2 Vedlejší postavy	31

9.	Příběh	33
9.1	Osnova příběhu	33
10.	Scénář	36
11.	Storyboard	37
12.	Tvorba komiksu.....	38
12.1	Inspirace a návrhy	38
12.2	Volba formátu.....	42
12.3	Použitý hardware a software.....	42
12.4	Písmo textu	43
12.5	Náčrt	44
12.6	Linky.....	45
12.7	Barvy	46
13.	Plakát.....	47
14.	Tisk.....	48
15.	Ukázky hotového díla.....	49
16.	Závěr.....	53
17.	Seznam použité literatury	57
18.	Seznam obrazové přílohy	60

1. Úvod

Když se řekne slovo komiks, mnoho lidí si vybaví časopisy vyprávějící příběhy superhrdinů, či kreslené vtipy v novinách. Tento způsob vyprávění se ovšem za několik posledních desetiletí neuvěřitelně rozrostl a stalo se z něj plnohodnotné médium. Pro mě osobně je komiks skvělým způsobem, jak vyprávět své vlastní příběhy. Na rozdíl od produkčně náročného filmu, jsou jediným limitem komiksu autorovy výtvarné schopnosti a jeho představivost. Zároveň oproti knize dokáže detailně vizualizovat představy jeho tvůrce. Z tohoto důvodu jsem si vybral právě komiks, pro zpracování příběhu mého dědy, který bojoval ve druhé světové válce. Konkrétně se účastnil bojů o Dukelský průsmyk a následně byl letecky přepraven na Slovensko, za účelem podpory Slovenského národního povstání.

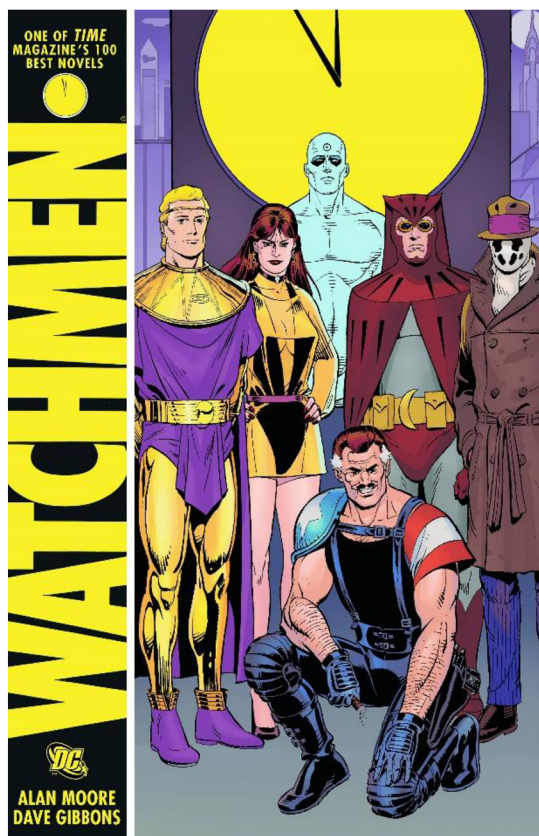
Cílem mé práce je vytvořit tištěný komiks inspirovaný skutečnými událostmi a plakát, který bude sloužit k propagaci tohoto díla. V písemné části bakalářské práce představím médium komiksu, způsoby užívané k jeho tvorbě a díla, která mě inspirují. Také vylíčím historické události, jimiž se můj komiks inspiroval. V části věnované praktické práci detailně popíšu postup tvorby mého autorského komiksu *Podzim 44*.

I. TEORETICKÁ ČÁST

2. Komiks jako médium pro vyprávění příběhu

2.1 Definice pojmu komiks

Úplně na začátek je důležité zmínit, že komiks není žánr, ale plnohodnotné médium. Často bývá označován jako deváté umění. Stejně jako pro umění, ani pro komiks neexistuje jednotná definice. Například Will Eisner komiks jednoduše definoval jako sekvenční umění. Scott McCloud, který z této definice vycházel, poté komiks označil jako záměrnou juxtaponovanou sekvenci kreslených a jiných obrazů, určenou ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického požitku.¹ To, co odlišuje komiks od jiných médií, je právě juxtapozice. Jedná se o označení faktu, že obrázky rozmístěné v prostoru na sebe navazují. Prostor se tak v komiksu stává časem.²



Obr. 1: Komiks *Watchmen*, Alan Moore.

¹ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9, s. 7–9.

² KOPL, Petr. *Komiksový náčrtník: kurz pro tvůrce komiksů*. Brno: Zoner Press, 2018. ISBN 978-80-7413-371-8, s. 98.

2.2 Definice pojmu grafický román

Jedná se o jeden ze žánrů komiksu. Hlavním znakem grafického románu je, že obsahuje ucelený příběh, který může nebo nemusí mít další pokračování. Většina klasických komiksů je vydávána v seriálových časopisech a kupují se především v novinových stáncích. Grafické romány jsou vydávány jako kniha a kupují se v knihkupectvích.³

Nutno podotknout, že ačkoliv jsou rozdíly mezi klasickým komiksem a grafickým románem patrné, pravděpodobně hlavním důvodem vzniku tohoto pojmu je reklama. Když komiksové médium začalo zpracovávat příběhy pro starší čtenáře, pojem komiks byl stále většinou populace vnímán jako označení pro dětskou četbu. Proto knihkupectví a nakladatelství začala tyto příběhy nazývat grafickými romány, aby tuto skupinu komiksů dostatečně odlišili.



Obr. 2: Grafický román *Maus*, Art Spiegelman.

³ HAMPL, David. Grafický román. In: *Rozbor-dila.cz* [online]. Neuvedeno, [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://rozbor-dila.cz/graficky-roman/>

2.3 Prvky komiksu

Pro komiksovou vyprávění je nejčastěji užito následujících prvků:

Panely

Komiksová stránka se skládá z panelů, které se většinou čtou zleva doprava. Celkový tvar a velikost panelu je důležitá k udání tempa komiksu. Nejčastěji jsou pro komiksovou stránku voleny panely uspořádané do tří nebo čtyř řádků. Jejich rozdělováním či spojováním lze docílit vodorovného či svislého tvaru. Stránku lze také rozdělit na nesourodé střepy, kterými lze docílit větší dynamiky. Tvar panelů se především odvíjí od potřeb vyprávěného příběhu.

Bubliny

K dialogům postav jsou užívány dialogové bubliny, jejich tvar se může lišit na základě toho, jakou emoci má daný text vyjádřit. Bubliny mohou být užity také k zobrazení myšlenek postavy. Pro text udávající datum, či místo, kde se komiks odehrává, jsou většinou používány obdélníkové rámečky.⁴ Kromě nejčastěji užívaných oválných bublin lze použít i obdélníkové tvary, které daleko lépe kopírují charakter textu.

Zvuky

Ke tvorbě zvukových efektů jsou v komiksu zpravidla užívány citoslovce, jejichž text je kreativně zpracován tak, aby zdůraznil daný zvuk. Zvuk by měl v obrázku vypadat rušivě a je expresivně přehnaný. Pokud je správně a citlivě vytvořen, podpoří atmosféru a adekvátně nahradí to, co ve filmu dělá zvuk. Zvukové efekty jsou tvořeny buďto ruční kresbou, nebo za pomoci speciálních fontů, avšak v komerčních komiksech jsou nejčastěji přidávány až v programech pro sazbu.⁵

⁴ BBC. *How to create a comic* [online]. Neuveдено [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/zkgcwmm/articles/zbk47nb>

⁵ Viz Kopl (pozn. č. 2), s. 108.

Dynamika pohybu

K zobrazení pohybu je nejčastěji užíváno tenkých linek, značících pohyb v daném směru. Další možností je objekt v pohybu nakreslit v jednom obrázku několikrát vedle sebe. Celkovou dynamiku lze podpořit tvarem panelu.⁶



Obr. 3: Manga *Vagabond*, Takehiko Inoue.

⁶ Viz Kopl (pozn. č. 2), s. 120.

3. Často užívané body postupu pro tvorbu komiksu

Pro tvorbu komiksu lze použít několika různých postupů. Proto je především volbou autora, který si na základě svého tvůrčího procesu vybere. Body postupu pro tvorbu komiksu, které jsou uvedeny níže, spadají mezi ty nejužívanější. Pro tvorbu kvalitního komiksu není nutno všechny body dodržet. Záleží na autorovi, jestli některý z nich vynechá, nebo třeba dva body spojí do jednoho.

Námět

Jde o stručný návrh příběhu, většinou formou krátké věty, či sloganu. Důležité je vytvoření pevného referenčního bodu, o který se bude autor při pozdější práci moci opřít.

Příběh

Při psaní příběhu je námět zpracován do linky, která zaznamená události, jak budou následovat v komiksu. Je důležité příběh sepsat tak, aby byl pro autora srozumitelný a později ho nemátl. Dobré je si vytvořit přehlednou osnovu příběhu, která bude sloužit jako kostra celého děje.

Scénář

Scénář je kompletní přepsání příběhu do finální podoby. Zároveň je to fáze, ve které jsou napsány dialogy a monology postav. Scénář komiksu by neměl být psán jako beletrie, která bude teprve adaptována do komiksové podoby. Z textu by mělo být čitelné, co konkrétně bude v bublinách a co bude v panelech.

Storyboard

Storyboard je užívaný především ve filmovém průmyslu, ale dá se použít i v oblasti komiksu. Jedná se o převedení scénáře do vizualizované podoby na papír.⁷ Ke tvorbě storyboardu se

⁷ BOX, Toy. *Komiksová učebnice komiksu*. V Praze: Paseka, 2019. ISBN 978-80-7432-927-2, s. 91.

většinou užívá papír obsahující několik obdélníkových okének stejné velikosti, do nichž je pomocí jednoduché kresby zaznamenán děj komiksu.

Layout

Jde o volbu panelů, ve kterých se budou scény navržené ve storyboardu odehrávat. Volí se velikost rozestupu jednotlivých panelů, barva a tloušťka linky obrysu, styl překrývání panelů, jejich tvar a výsledné rozmístění na stránce.⁸ V této části jsou i většinou plánovány pozice textových bublin.

Někteří autoři tento bod spojují s tvorbou storyboardu a příběhové skici kreslí rovnou do panelů. Toto spojení se někdy označuje jako thumbnail (miniatura),⁹ ale většinou je stále užíván název storyboard.

Poté, co je layout hotov, má autor kompletní představu o tom, jak by měl výsledný komiks vypadat. Dalším krokem je samotná tvorba komiksu, zde záleží na autorovi, jakou z výtvarných technik použije k finalizaci svého díla.

⁸ Viz Kopl (pozn. č. 2), s. 102.

⁹ GILLMORE, Karen. A COMIC IN PROCESS: FROM THUMBNAILS TO FINISHED, In: *Karengillmoreart.com* [online]. 28.1.2014 [cit. 2022-03-1]. Dostupné z: <https://karengillmoreart.com/2014/01/28/a-comic-in-process-from-thumbnails-to-finished/>

4. Komiks ve světě

V různých částech světa se přístup ke komiksu značně odlišuje, ať už jde o způsob vydávání nebo jeho tvorbu. Následující podkapitoly popisují přístup k danému médiu v zemích, které na něj mají největší vliv.

4.1 Americký komiks

Po dlouhá léta dominovali americkému komiksu superhrdinové, především od nakladatelství Marvel a DC comics. Dnes tomu není jinak, avšak se do mainstreamu dostaly i komiksy jiných žánrů, například tituly od nakladatelství Image Comics.¹⁰

Americké komiksy jsou zpracovány většinou barevně (výjimkou je například komiksová série *Živí Mrtví*) a čtou se zleva doprava. V dnešní době jsou většinou zpracovávány digitálně, výjimkou někdy bývá kresba linek, kterou spousta kreslířů stále kreslí tradičně na papír. Na amerických komiksech zpravidla pracuje tým lidí, kdy každý z nich dělá část komiksu (scénárista, kreslíř, kreslíř linek, spisovatel dialogů, kolorista). Komiksy v Americe většinou vycházejí jednou měsíčně formou sešitů, obvyklý počet stran je 32. Pokud má série úspěch, bývají vydávány souborně – tzv. Omnibus.¹¹



Obr. 4: Komiks *Action Comics 1*, Joe Shuster.

¹⁰ ALBERT, Aaron. The Top Comic Book Publishers and Companies. In: *Liveabout.com* [online]. 25.6.2018 [cit. 2022-06-01]. Dostupné z: <https://www.liveabout.com/top-comic-book-publishers-and-companies-804427>

¹¹ Japan deluxe tours. *Culture Clash: Japan's Manga vs American Comic Books* [online]. 13. ledna 2020 [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://japandeluxetours.com/blog/comics-vs-mangas>

4.2 Francouzský komiks

I když se na první pohled může zdát, že francouzské komiksy se od těch amerických příliš neodlišují, není tomu tak úplně pravda. Hlavní rozdíl je především v přístupu k danému médiu. Právě ve Francii byl komiks označen jako deváté umění.¹² Francouzské komiksy jsou většinou počiny jednoho nebo dvou autorů a vycházejí souborně, jako ucelený příběh. Z drtivé většiny jsou zpracovány tradiční výtvarnou technikou, výjimkou někdy bývají barvy, které jsou přidány digitálně.¹³



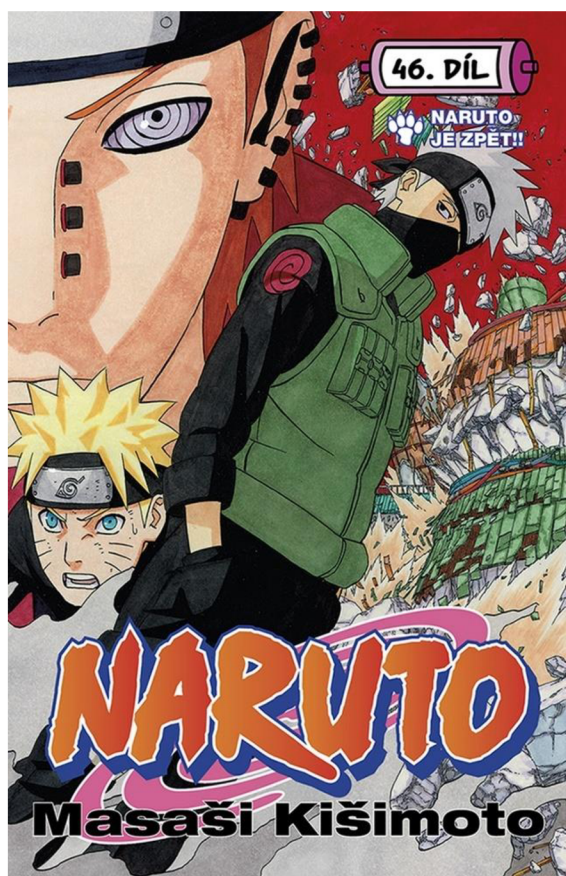
Obr. 5, 6: Komiks *Orlové Říma III a IV*, Enrico Marini.

¹² DE BLIECK JR., Augie. Beginning BD: What is the „Ninth Art“?. In: *Pipelinecomics.com* [online]. 23. ledna 2018 [cit. 2022-05-30]. Dostupné z: <https://www.pipelinecomics.com/beginning-bd-ninth-art/>

¹³ TOKKI, Echo. An introduction to Franco-Belgian Comics. In: *Medium.com* [online]. 9. září 2017 [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: https://medium.com/@echo_tokki/an-introduction-to-franco-belgian-comics-ac4808c339c3

4.3 Japonský komiks

Japonský komiks je nazýván Manga. V posledních letech mangy nabraly na oblíbenosti, zejména díky jejich populárním adaptacím, zvaným Anime (japonské animované filmy a seriály). Mangy jsou z drtivé většiny černobílé a čtou se zprava doleva. Na díle často pracuje jeden člověk, avšak někteří tvůrci mají asistenty, kteří jim vypomáhávají s přípravou komiksu, ale málokdy se samotnou kresbou. Mangy v Japonsku vycházejí v časopisech jednou týdně. Na rozdíl od amerických sešitů, japonské časopisy obsahují více titulů od stejného nakladatelství a jsou prodávány na recyklovatelném papíře za nízkou cenu. Pokud je manga úspěšná, dočká se samostatného vydání.¹⁴



Obr. 7, 8: Manga *Naruto 46: Naruto se vrací*, Masashi Kishimoto.

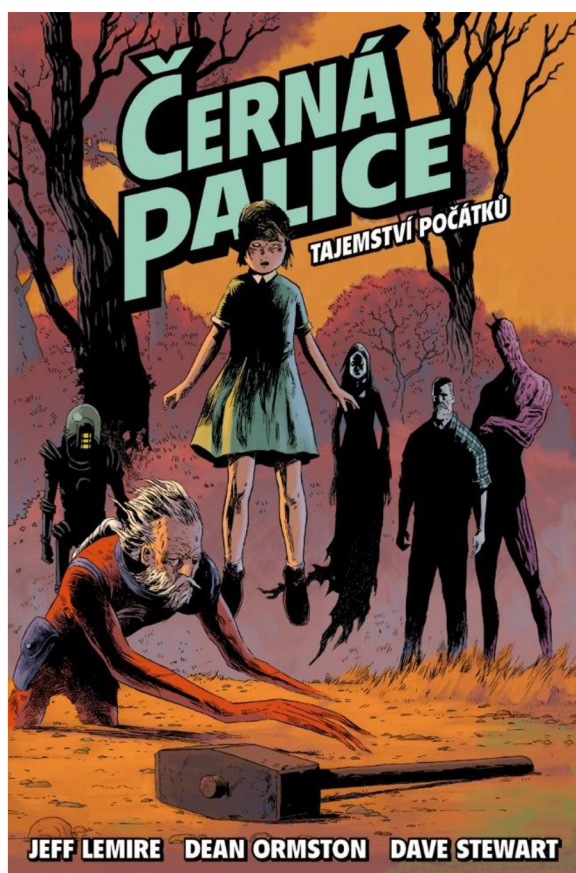
¹⁴ Essaysleader. *HOW DO MANGA AND AMERICAN COMICS DIFFER?* [online]. Neuvědno [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://essaysleader.com/manga-and-american-comics/>

5. Komiksy, které mě inspirovaly

5.1 Černá Palice

Skupina superhrdinů se po porážce jejich největšího nepřítele ocitne na neznámé farmě v malém městečku, z kterého není úniku. Komiks si bere inspiraci z amerických superhrdinských komiksů, vydaných v první polovině 20. století.¹⁵

Hlavní rozdílem, oproti mainstreamovým komiksům stejného žánru je, že namísto akčních scén se scénárista Jeff Lemire věnuje daleko více postavám a konverzacím mezi nimi. To z komiksu dělá dokonalé konverzační drama, které se věnuje odhalení tajemství o městečku, ve kterém se protagonisté ocitli.



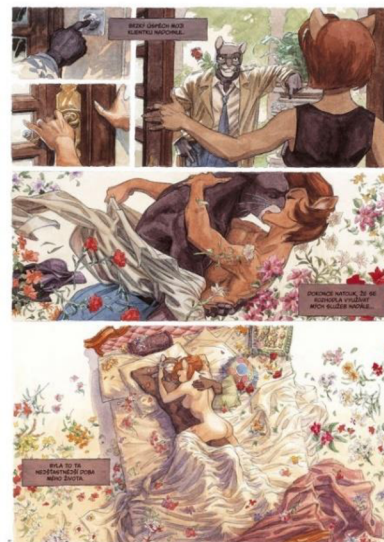
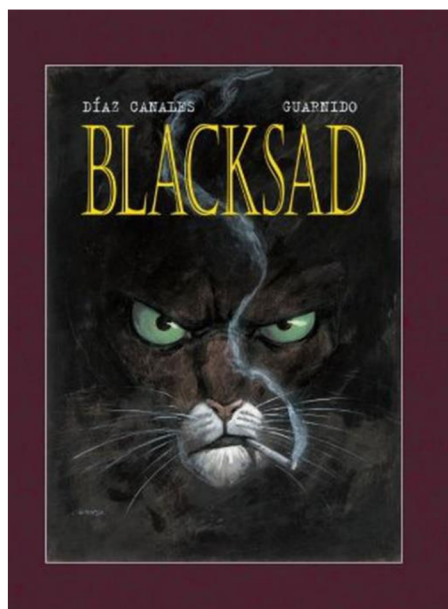
Obr. 9, 10: Komiks *Černá palice 1: Tajemství počátku*, Jeff Lemire.

¹⁵ LEMIRE, Jeff. *Černá palice*. Ilustroval Dean ORMSTON, přeložil Alexandra NIKLÍČKOVÁ. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, [2017]. ISBN 978-80-88152-38-5.

5.2 Blacksad

Blacksad je noirová detektivka odehrávající se v Americe v polovině 20. století. Scénáristou komiksu je Juan Díaz Canales, který se narodil v roce 1972 v Madridu. Ve věku 18 let začal studovat animaci a v roce 1996 se třemi dalšími kreslíři založil firmu Tridente Animation. Za výtvarnou částí komiksu stojí Juanjo Guardnido, narozený roku 1967 ve španělské Granadě, kde vystudoval uměleckou školu. Později se přesunul do Madridu, tam se seznámil s Canalesem. V roce 1993 se přesunul do Paříže a začal pracovat ve studiích společnosti Walt Disney v Montreuil. První Blacksadův příběh „Kdesi uprostřed stínů“ vyšel v roce 2000 u francouzského nakladatelství Dargaud.¹⁶

Komiks zaujme antropomorfizovanými zvířecími postavami a vynikajícím uměleckým zpracováním, které kombinuje kresbu tuší s akvarelovými barvami. Zvířecí podoba postav skvěle odráží jejich charakter, podobně jako v bajkách. Hlavní postavou je John Blacksad, soukromý detektiv vyobrazený jako černý kocour s bílým čumákem. Komiks obsahuje čtyři příběhy, které vynikají kvalitním příběhovým zpracováním. Ačkoliv se může zdát, že je komiks určen pro mladší čtenáře, opak je pravdou. Blacksad se nebojí zaobírat tématy, jako je rasismus nebo politika v období studené války. V jistých ohledech by se dalo říct, že komiks je kritikou společnosti daného období.



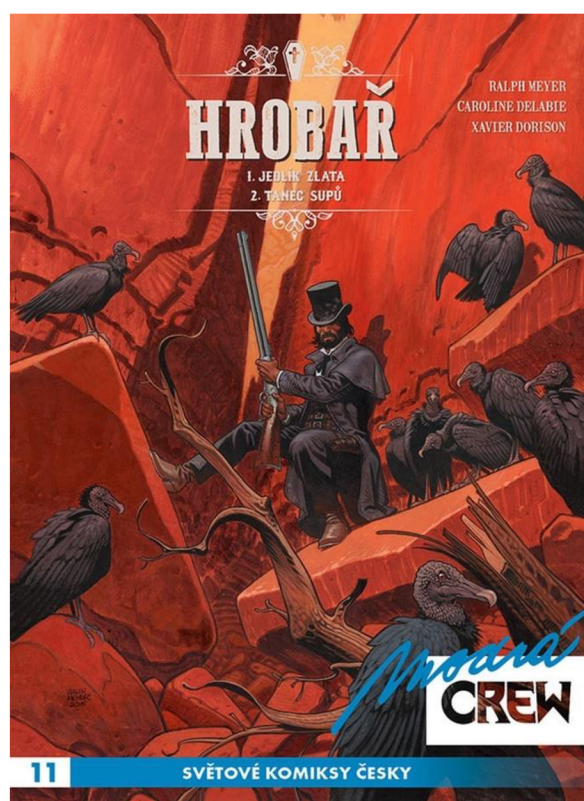
Obr. 11, 12: Komiks *Blacksad*, Juan Diaz Canales.

¹⁶ DÍAZ CANALES, Juan. *Blacksad*. V tomto souboru 1. vyd. Ilustroval Juanjo GUARNIDO. [Praha]: Crew, 2012. Světové komiksy česky. ISBN 978-80-7449-137-5.

5.3 Hrobař

Příběh sleduje Jonase Crowa, který cestuje ve svém dostavníku po divokém západě a živí se jako hrobař. Také je hledaný za vraždy údajně spáchané koncem americké občanské války, kdy se ještě jmenoval Strikland. Cestuje pouze se svým supím mazlíčkem Jedem, do doby, než potká bývalou anglickou guvernanku, slečnu Rose Prairiovou a čínskou emigrantku Lin. Během svých cest čelí všemožným nástrahám divokého západu a do toho se snaží udržet svůj nezvyklý podnik. Za komiksem stojí francouzský komiksový scénárista Xavier Dorison a kreslíř Ralph Meyer. Kvalitu jejich díla potvrzuje fakt, že se Hrobař stal roku 2015 nejpopulárnějším francouzským komiksem. Komiks byl také oceněn cenami Saint-Michel a FNAC.¹⁷

Tento komiks je skvělou kombinací napínavého scénáře a vynikající kresby, kterou podtrhují atmosféru dodávající barvy. Inspirativní je na tomto komiksu především kresebné zpracování dané doby, jenž realisticky zobrazuje dané období.



Obr. 13,14: Komiks *Modrá Crew 11: Hrobař (1-2)*, Xavier Dorison.

¹⁷MEYER, Ralph a Xavier DORISON. *Hrobař*. Přeložil Richard PODANÝ. [Praha]: Crew, 2019. Modrá crew. ISBN 9788074496530, s. 4–5.

5.4 Mistr meče

Příběh komiksu se odehrává počátkem 16. století a sleduje Hanse Slahoffera, bývalého mistra meče, který učil francouzského krále šermovat. Po prohraném souboji přišel o svůj titul a stáhl se do ústraní. Jednoho dne za ním zavítá jeho starý přítel s prosbou o pomoc. Chce, aby ho Hans doprovodil na cestě, jejímž cílem je doručení přeložené bible do francouzštiny a její následná reprodukce. Díky tomu by bible nebyla dostupná pouze v latině a byla by přístupnější prostému lidu. To se nelíbí církvi, která z nedostupnosti bible profituje. Scénáristou komiksu je již zmíněný Xavier Dorison, kresbu tentokrát zpracoval Joël Parnotte.

Mistr meče vyniká skvělým výtvarným zpracováním, které dokonale zobrazuje historické období. Tvůrcům komiksu se povedlo uvěřitelně zpracovat šermířské souboje, především díky pomoci Lutze Horvatha, instruktora evropského historického bojového umění.¹⁸



Obr. 15, 16: Komiks *Mistr meče*, Xavier Dorison.

¹⁸ DORISON, Xavier. *Mistr meče*. Ilustroval Joël PARNOTTE, přeložil Jitka MUSILOVÁ. Žalkovice: Josef Vybíral, 2019. Erb (Josef Vybíral). ISBN 978-80-88098-35-5, s. 2.

5.5 Berserk

Berserk je japonská manga, která vycházela od roku 1989. Tato manga spadá do žánru temného fantasy a nebojí se zobrazovat násilné scény velice detailním způsobem. Pod násilnou skořápkou se ovšem ukrývá příběh o osamělém muži, který bojuje se svými démony. Autorem mangy je Kentaro Miura, který na díle začal pracovat již ve svých 22 letech.¹⁹

Dominantou této mangy je především její kresba, která svým detailním zpracováním dokonale zobrazuje prostředí fiktivního světa. Oproti jiným dílům Berserk vyniká svým zobrazením akčních scén a dynamikou panelování. Jedinou nevýhodou této legendární mangy je úmrtí autora, před jejímž dokončením.



Obr. 17, 18: Manga *Berserk 1*, Kentaro Miura.

¹⁹ HEATH, Will. Kentaro Miura: All You Need to Know About the Berserk Manga. In: *Japanobjects.com* [online]. 27. března 2020 [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: <https://japanobjects.com/features/kentaro-miura>

6. Historické události, kterými se komiks inspiroval

Tato kapitola se věnuje popisu historických událostí, které byly předlohou pro praktickou část práce, kterou je komiks vyprávějící z části fiktivní příběh příslušníků 2. roty, 1. praporu, 2. československé paradesantní brigády. Konkrétně se soustředí na první bitvu brigády o osadu Pielnia. V této kapitole je také popsáno vybavení brigády.

6.1 Vznik brigády a boj o osadu Pielnia

Dne 30. října 1943 přešlo u Melitopole na sovětskou stranu více než dva tisíce slovenských vojáků.²⁰ Nešlo o neojedinělý jev. Případy zběhnutí k Rudé armádě patřily v létě a na podzim roku 1943 k projevům odporu slovenských vojáků proti zneužití, jehož se dopouštěla Tisova vláda účastí na protisovětské válce a polním tažením na Východě.²¹ Z těchto zběhlých vojáků byla nakonec vytvořena zcela nová jednotka – 2. čs. paradesantní brigáda. Značná část velitelského kádru byla přepravena z Velké Británie, kde byl nadbytek důstojníků. Koncem ledna roku 1944 měla brigáda více než 2800 vojáků.

V druhé polovině února začala brigáda s náročným výcvikem, který probíhal od brzkých ranních hodin až do noci a k tomu třikrát týdně podstupovala noční cvičení. Vojáci také absolvovali výsadkovou a střeleckou přípravu. Každý z příslušníků brigády musel absolvovat alespoň tři seskoky. Celkem se uskutečnilo 13 559 seskoků. Věkový průměr brigády byl dvacet tři let.²²

Po dokončení bojového výcviku v dubnu 1944, byla 2. československá paradesantní brigáda začleněna do 1. československého armádního sboru v SSSR. V Proskurově následně prošla zdokonalovacím výcvikem. Brigáda byla organizována dle tabulek sovětských vzdušných výsadkových svazků. Čítala dva výsadkové prapory, dělostřelecký, protitankový a protiletadlový oddíl, ženijní, spojovací a štábní rotu. K tomu i samostatný předzvědný oddíl,

²⁰ KRÁTKÝ, Karel. Bojovníci, kteří byli přepravováni vzduchem In: *Army.cz* [online]. 7.10.2011 [cit. 2022-06-01]. Dostupné z: <https://acr.army.cz/informacni-servis/zpravodajstvi/bojovnici--kteri-byli-prepravovani-vzduchem-60800/>

²¹ ŠOLC, Jiří. *Padáky nad Slovenskem: 2. československá samostatná paradesantní brigáda v SSSR*. Praha: Ares, 1997. Edice pozemních sil. ISBN 80-86158-00-4, s. 25.

²² Viz Krátký (pozn. č. 20).

složený z dvou tankových rot, cyklistické roty, roty obrněných aut, motorizované a spojovací čtyry. Začátkem září roku 1944 měla 2 933 vojáků a byla připravena k boji.²³

Brigáda zatím nebyla se zbytkem 1. československého sboru poslána na frontu, neboť se počítalo s jejím vysazením na Slovensku, za účelem podpory národního povstání v týlu nepřítele. Tam měla působit do doby, než se ruské jednotky probijí skrz Dukelský průsmyk. Dne 8. září byla brigáda přepravována do města Přemyšl, téhož dne i započala karpatsko-dukelská operace, které se brigáda neměla účastnit. Ještě toho dne byl plukovníkovi Přikrylovi předán rozkaz rušící jejich výsadek. Místo toho se brigáda měla přesunout do prostoru Domaradz, vzdáleného sedmdesát kilometrů. Vojáci byli z vývoje situace rozhořčeni. Obviňovali ruské vedení z toho, že jim nevěří a na Slovensko je nechtějí poslat, protože by nebyli pod jejich přímým dohledem. Pravý důvod rozkazu dodnes není znám, nejpravděpodobnější je, že Rusové nechtěli poslat výsadkáře na pomoc Slovenskému národnímu povstání, které se tou dobou již rozpadalo a shledali brigádu užitečnější na frontě, kde se situace nevyvíjela podle jejich plánu. Zároveň si i brigádu chtěli ozkoušet v boji, jelikož se předtím žádné bitvy nezúčastnila.²⁴

K znovu nastolení morálky byl například použit brigádní časopis Plamen svobody, který obsahoval následující text:

„„Cíl je pevný, na prostředcích nezáleží“: „Víme, že mnozí jsou zklamáni, znechuceni změnou našeho poslání. Máme všichni rádi svoji zbraň a je nám líto, že nemůžeme bojovat tak, jak jsme vycvičeni. Nesmíme však být úzkoprsí a malicherní. Sovětské velení, geniální vojevůdce maršál Stalin rozhodl jistě ze strategických důvodů, že půjdeme jako pěší jednotka. Jeho rozkaz je nám svatý.

Jsme připraveni na všechno. Dnes ze země, zítra ze vzduchu. Je to jedno. Jenom se dostat na kůži německým barbarům. A bude to brzy. Proto tedy vzhůru, vypnout prsa, napnout svaly k prudkému a rozhodnému úderu.““ (Richter, 2017, str. 127).

Vojáci časopis nepřijali příliš dobře. Mnozí z nich stránky časopisu využili k ubalení cigaret, či na latríně. Přes to všechno se 8. září v 18:45 vydala první část 1. praporu na cestu do Domaradz. Kvůli tomu, že 2. prapor stále zařizoval sklady v Přemyšlu, kde využíval většinu dopravních prostředků, museli vojáci všechnu výstroj nést pěšky. V noci na 9. září kolony

²³ RICHTER, Karel. *Apokalypsa v Karpatech: čs. východní odboj bez cenzury a legend.* Vydání druhé, aktualizované a doplněné. V Brně: Jota, 2017. ISBN 978-80-7565-243-0, s. 126.

²⁴ Viz Richter (Pozn. č. 23), s. 126–127.

vojáků procházejí podhůřím Karpat, z jihu jde slyšet dunění děl a po nebi se rozlézají odlesky požárů. V nejbližší dědině se jim dostává několika hodinového odpočinku, vojáci jsou na pokraji sil. Dojde k rozdělení rot, aby nebyla lehkým cílem pro nepřátelské letectvo a poté se vojáci uchylují k vytouženému odpočinku.

Dne 11. září se vydávala strava a připravovalo se k dalšímu pochodu. Vojáci sehnali pár selských povozů a naložili na ně části nákladu, který do té doby nesli. Do Domaradze zbývalo jen několik kilometrů, když v tom přišel nový rozkaz – vystřídat 121. střeleckou divizi v blízkosti Sanoczku. Důvodem tohoto rozkazu bylo, že kvůli vývoji bojů nemají pro brigádu v Domaradze uplatnění. Místo toho, aby byla jednotka nečinná v týlu armády, přidělili jí klidný úsek v okolí města Sanoczku. Problém byl ale v tom, že úsek byl natolik široký, že jej brigáda svým počtem nedokáže řádně uhlídat, natož ubránit. Celá situace vyústila v pochodový zmatek. I přesto zůstává nálada v kolonách výborná a vojáci se nemohou dočkat střetu s nepřítelem a následnou pomoc bojovníkům povstání na Slovensku. Ve večerních hodinách dosáhly jednotky po více než 120kilometrovém pochodu svého cíle. Střídání s ruskými jednotkami ovšem probíhalo katastrofálně. Velitelský štáb nebral v potaz, že paradesantní brigáda je vybavena menším počtem dopravních prostředků než pěší brigáda. Sovětské jednotky začaly opouštět své pozice již ve 21:00 hodin, zatím co první část brigády dorazila až ve 23:00. Obsazení celého úseku 1. praporem bylo dokončeno 12. září v 6:15, oproti plánovaným 3:00. Kvůli problematické výměně, československé jednotky dostatečně neznaly okolní terén.

Podle průzkumových zpráv se Němci začali částečně ze svých pozic stahovat. Po rozednění započala nepřátelská minometná palba, kvůli které musel rozvoz jídla počkat až do setmění. Většina vojáků spala i přes výbuchy v okolí. Vzhůru byli jen pozorovatelé a polní stráž. Celou obranu brigády tvořil pouze 1. prapor s částí posilových jednotek, jelikož 2. prapor stále nedorazil do cíle. Zároveň kvůli nedostatku aut nebylo možné včas přesunout munici na frontu, kde u sebe měli vojáci jen nejnutnější počet nábojů.

I přes špatnou vybavenost 1. praporu, byl 12. září vydán rozkaz k nočnímu bojovému průzkumu v prostorech Pielnia, kóta 372, 387 a Plebania. Úkol byl svěřen 2. rotě nadporučíka Juraje Pivlousky, která vyrazila po osmé večer. První zdržení nastalo před vlastními minovými poli, jelikož schéma odevzdané ruským ženijním důstojníkem nesouhlasilo se skutečností. Rotě se nakonec s pomocí ženijní jednotky podařilo projít, avšak byla zpozorována nepřítelem. Rozpoutal se boj.²⁵

²⁵ Viz Richter (Pozn. č. 23), s. 127–134.

Ukázalo se, že Němci z obranného postavení neustoupili, ale naopak svou obranu zesílili. Jelikož 2. rota nebyla schopna prorazit, byly jí na pomoc vyslány zbylé dvě roty. Společně s posilami přišly i další rozkazy. 2. rotě je nařizeno dobytí osady Pielnia, 3. rota se měla zmocnit kóty 406 a 1. rota dobyt kótu 391. Po proražení nepřátelské obrany pokračovala 2. rota v útoku na Pielniu.

Pro většinu vojáků byla tato bitva bojový křest. Cesta k osadě byla silně zaminovaná, ženijní četě se podařilo vytvořit pouze jeden průchod, kterým vojáci museli procházet v trojstupech. Nepřátelská kulometná hnízda se s největší pravděpodobností soustředila na vedlejší úsek, kde útočila 3. rota. Díky tomu se 2. rotě povedlo nepřátele překvapit. Po dobytí nepřátelské pozice vydal nadporučík Pivlouska rozkaz minometné četě. Ta se měla přesunout za kopec a následně s použitím minometů (ráže 82 mm) umlčovat nepřátelské kulometry na okraji lesa. Zbytek 2. roty pokračoval v útoku na pravém okraji osady Pielnia. Po celou dobu jejich útoku nepřátelské kanony a minometry mlčely. Nadporučík Pivlouska si tuto skutečnost zdůvodňoval tím, že nepřátelští pozorovatelé se po jejich překvapivém útoku dali na ústup.

Vojáci dobývali jedno nepřátelské postavení za druhým. K likvidaci nepřátel užívají nejen střelných zbraní, ale i výsadkářských nožů. V zákopech dokonce našli krabice od cigaret a prázdné láhve od slovenské slivovice. To vojáky značně pobouřilo:

„Do čerta, kamaráti!“ křičí na celé kolo. „Nemci pijú našu slivovicu, Nemci fajčia naše cigarety... Dáme vám my slivovicu!“ (Richter, 2017, str. 136).

Postupně se boj přesouvá na jižní okraj osady Pielnia. Pivlouska žádá o doplnění munice, která jim ubývá. Nakonec se rota usazuje na kopečku západně od Pielni. Po třech hodinách se citelně projevuje nedostatek munice, zároveň se začíná ozývat organizovaná dělostřelecká palba nepřítele. Kvůli slábnoucí palbě brigády, dochází k organizaci protiútoků z německé strany. Výsadkáři ani záloha praporu již nemají střelivo. Po krátké dělostřelecké přípravě se Němci vydali k útoku. V té chvíli byl vydán rozkaz k ústupu praporu.

Rotě nezbývá než ustupovat k průchodu v minových polích, který vytvořili ženisté před začátkem útoku. Do toho se ještě musí vyhýbat nepřátelské dělostřelecké palbě. Při průchodu minovými poli dochází k masakru. Vojáci jsou buď roztrháni minami, nebo zasaženi dělostřeleckou palbou. Bitva o osadu Pielnia dopadlo pro 2. rotu katastrofálně, a i přes počáteční úspěch se musela kvůli špatnému zásobování stáhnout zpět do původní pozice.²⁶

²⁶ Viz Richter (Pozn. č. 23), s. 134–139.

„Ruce, nohy, lidské vnitřnosti, zmrzačená těla vojáků doslova lemovaly cestu z Pielni na velitelské stanoviště praporu...“ (Richter, 2017, str. 139).

6.2 Vybavení brigády

2. československá paradesantní brigáda měla ve své výbavě 1282 pušek, 1200 samopalů, 78 protitankových pušek, 78 lehkých kulometů, 24 těžkých kulometů, 24 VKLP 12,7 mm, 6 minometů ráže 120 mm, 12 minometů ráže 82 mm, 18 minometů ráže 50 mm, 12 děl ráže 76 mm, kanony ráže 45 mm, kanony PL ráže 37 mm, 22 lehkých tanků a 10 obrněných aut.²⁷

Historické prameny nezmiňují, jaké konkrétní typy pušek a samopalů brigáda užíval. Vhledem k tomu, že byla organizována dle tabulek sovětských vzdušných výsadkových svazků,²⁸ lze předpokládat, že šlo o zbraně běžně užívané Rudou armádou, jako například samopal PPŠ – 41²⁹, PPŠ – 43 či pušky Tokarev a Mosin – Nagant.³⁰ Tuto domněnku podepírá fakt, že se zmíněné zbraně vyskytují ve videích, zaznamenávajících rekonstrukci bojů 1. československého armádního sboru o Dukelský průsmyk.³¹

²⁷ Viz Šolc (Pozn. č. 21), s. 160.

²⁸ Viz Richter (Pozn. č. 23), s. 126.

²⁹ ZALOGA, Steve. *Rudá armáda za druhé světové války*. Ilustroval Ron VOLSTAD. Brno: Computer Press, 2007. ISBN 978-80-251-1890-0, s. 10–11.

³⁰ Druhasvetova.com. *Sovětské zbraně*. [online]. Neuvedeno [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: https://www.druhasvetova.com/?p=zbrane/sovetsky_svaz

³¹ Společnost Ludvíka Svobody s. z – Klub vojenské historie Svoboda. *Multimediální databáze* [online]. Neuvedeno. [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://www.dukla1944.com/multimedia/>

II. PRAKTICKÁ ČÁST

7. Námět

Po nastudování historických událostí, bylo mým prvním cílem vytvoření námětu. Jakožto začátek děje jsem stanovil moment, kdy se vojáci dozvěděli o rozkazu k přesunu na frontu. Příběh bude zakončen ústupem přes průchod v minových polích. Vzhledem k tomu, že se děj odehrává v září roku 1944, rozhodl jsem se svůj komiks pojmenovat *Podzim 44*.

Pro lepší přehlednost, jsem si na základě historických událostí rozdělil příběh na čtyři části (akty) a ke každé napsal velice stručný popis děje. Vytvořil jsem tak následující text, který slouží jako námět komiksu:

AKT 1 – „Před pochodem na frontu“: Představení protagonistů a jejich reakce na skutečnost, že byli posláni na frontu, místo toho, aby seskočili na Slovensko.

AKT 2 – „Pochod na frontu“: Přesun vojáků skrze krajinu poničenou válečným konfliktem. Důraz na to, že si většinu zásob nesou sami. Následuje zastávka ve vesnici pro doplnění zásob.

AKT 3 – „Výměna jednotek“: Problematická výměna s ruskými jednotkami na frontě.

AKT 4 – „Útok na osadu Pielnia“: Útok na osadu Pielnia, který z počátku probíhá velice zdařile, ale kvůli nedostatku munice (způsobeným neefektivním zásobováním) a nepřátelskému bombardování jsou jednotky nuceny k ústupu. U zpětného průchodu přes minové pole dochází k masakru, v důsledku toho, že byla lokace zaměřena nepřátelským dělostřelectvem. Na konci umírá jedna z hlavních postav.

8. Postavy

Po sepsání námětu jsem zpracoval propisy jednotlivých postav. Zobrazovat reálné osoby, bez toho, abych přesně věděl, co v dané chvíli řekly, a jak se zachovaly, mi přijde vůči odkazu válečných veteránů nevhodné. Z tohoto důvodu je až na uvedené výjimky většina postav fiktivní.

Tyto popisy jsem vytvořil, abych měl jasno v tom, odkud každá postava pochází nebo jakou má minulost. Jaké jsou její charakterové rysy, co tvořilo její osobnost, a jak se chová v různých situacích. I když se v mnoha případech jedná o informace ne příliš důležité pro příběh, tak díky těmto detailům se mohu při psaní scénáře do postav vcítit, a alespoň trochu uvažovat, jako daná osoba. Při následném prohlubování příběhu tedy pouze tvořím překážky (udávám situace vypracované v námětu), a pak se jen nechávám vést postavami, v jejich řešení.

8.1 Hlavní postavy

Jozef Majirský

Postava, která zároveň funguje jako vypravěč příběhu. Skrze svůj deník vypráví některé části příběhu. Jozef, jako jediný není součástí čety Matúše Mačáka, ale působí jako desátník v minometné četě pod velením četaře Spišáka. S Matúšem je velice dobrý kamarád, sloužili spolu ještě ve slovenské armádě před tím, než se přidali na stranu Rusů.

Tato postava je inspirována mým dědou, který během bojů v minometné četě 2. paradesantní brigády sloužil.

Matúš Mačák

Matúš velí četě, ze které pocházejí ostatní hlavní postavy. K ostatním vojákům ve své četě má až netradičně přátelský přístup, zejména kvůli tomu, že se všemi prošel výcvikem v Jefremově. I přesto, že později nabyt vyšší hodnosti, nemá potřebu se nad ostatními povyšovat a všechny oslovuje křestním jménem. Je morálním kompasem skupiny a pro své vojáky by se neváhal obětovat.

Jedná se o zcela fikční postavu vytvořenou pro potřeby komiksu.

Valent Jacko

Valent je desátníkem v Mačákově četě a působí jako jeho pravá ruka. Jedná se o Matúšův protipól. Působí v mnoha ohledech mrzutě a má až skoro nihilistický přístup k životu. Ještě před tím, než nastoupil do armády, přišel kvůli nacistům o blízkou osobu, tudíž vůči Němcům chová značnou zášť. Zároveň se nedá říct, že by byl na straně Rusů. Bere je jako menší zlo, s kterým se je potřeba spojit, za účelem osvobození vlasti od německé tyranie. Je urostlé postavy a nebojí se udělat nemorální rozhodnutí ve prospěch čety. Ačkoliv může působit, že k ostatním vojákům nemá příliš blízko, na všech mu velice záleží a je to přirozený vůdce ochotný udělat vše pro to, aby četa v bojích uspěla.

Postava Valenta je vytvořena pro potřeby komiksu. Inspirací k jeho tvorbě mi byla postava Ripa Wheelera ze seriálu Yellowstone (2018), která má podobné charakterové rysy. Valent, rovněž jako jeho předobraz nemá zrovna v lásce psy. Zatím co u postavy Ripa Wheelera k tomu v seriálu není udán žádný důvod, tak Valent po napadení psem v dětství trpí kynofobií (strach ze psů). Přišlo mi zajímavé dát postavě, která budí nebojácny dojem, nějakou slabinu (v tomto případě fobii), díky které bude působit více lidsky.

Postavu jsem se rozhodl pojmenovat Valent, jako poctu stejnojmennému bratrovi mojí babičky, který taktéž bojoval v bitvě o Dukelský průsmyk, avšak ve slovenské armádě na straně Němců. Valent v bitvě padl, a ačkoliv se babiččina rodina na místo bojů po válce vydala, jeho místo pohřbení, pravděpodobně kvůli množství masových hrobů, nebylo nalezeno.

Alfonz Ďurica

Alfonz pochází z Bratislavy, kde se narodil do zámožné rodiny. Během dospívání oba jeho rodiče zahynuly při autonehodě. Jakožto jediné dítě veškerý majetek podědil. Kvůli chamtivému zbytku rodiny a vlastnímu špatnému hospodaření se mu nejen že povedlo o všechny peníze přijít, ale i se značně zadlužit. Vstup do armády mu pomohl nejen jako útěk před lichváři, ale i před svou zpackanou minulostí. Když se objevila příležitost přejít na stranu Rusů a bojovat za obnovu Československa, ihned jí využil. Bral ji jako možnost, jak se ze své minulosti vykoupit a udělat něco, díky čemu by na něj mohli být rodiče pyšní.

Alfonz má v četě roli „třídniho klauna“, ačkoliv jeho přihlouplé, mnohdy až dětinské chování může budit dojem, že má v hlavě o kolečko navíc, opak je pravdou. Jeho humorné zlehčování všeho okolo je způsob, kterým se vyrovnává s vlastním neštěstím a situací, do které

se kvůli svému pochybení dostal. Ačkoliv je velice líný, má rozhodně pod čepicí a dokáže většinu prekérních situací obrátit ve svůj prospěch. Má pro odvahu uděláno. Pomoci při fyzické práci se od něj bez hlasitého remcání kamarádi nedočkají, ale na pomoc raněnému spolubojovníkovi se vydá bez váhání.

Jedná se o zcela fikční postavu vytvořenou pro potřeby komiksu.

Belomír Friml

Belomír pochází z malé vesnice nedaleko Košic, kde společně s Ivanem vyrůstali. Již od dětství tvořili nerozlučitelnou dvojici, vzájemně se ve všem podporovali a vždy si pomáhali. Jejich rodiny žily hned vedle sebe a jejich rodiče byli dobrými přáteli.

Většina spolubojovníků mu neřekne jinak, než zkráceně „Belo“. Je přátelský a vždy se všem pomůže. Je velice empatický a citlivý, ačkoliv se jedná o spíše kladné vlastnosti, ve válečném prostředí se projeví spíše jako velká nevýhoda.

Jedná se o zcela fikční postavu vytvořenou pro potřeby komiksu.

Ivan Vajda

Ivan, stejně jako Belomír, pochází z vesnice blízko Košic. Je o pár měsíců starší než Belo a už od dětství zastává roli jeho staršího bratra, který mu se vším pomůže. Během jejich výcviku a nástupu na frontu tomu nebylo jinak.

Jedná se o zcela fikční postavu vytvořenou pro potřeby komiksu.

Timotej Haas

Jeho rodina je německého původu. Jeho otec velmi sympatizoval s nacistickým režimem a svého potomka se snažil vychovat, jako dokonalého jedince vhodného pro nově vzniklou 3. říši. Timotejovi bylo od dětství zajištěno kvalitní vzdělání a musel se účastnit všemožných fyzických aktivit. Ačkoliv se snažil sebevíc, v očích otce jeho výsledky nikdy nebyly dostatečné. Čím byl Timotej starší, tím více se s otcem v politických názorech rozcházel, ale nikdy nenašel odvahu, aby se mu postavil. Otec nakonec usoudil, že jeho syn nemá dostatek disciplíny, a že jediné co z něj udělá opravdového muže, je armáda. Jelikož se Timotejovi

absolutně hnusila skutečnost, že by měl bojovat na straně Němců, tak při první příležitosti přešel na stranu Rusů do nově vznikajícího 1. československého armádního sboru.

Lukáš Kravák

Lukáš, pochází jakožto jediná postava z Česka. Jeho rodina se na Slovensko přestěhovala z pracovních důvodů. Lukáš je velice chytrý a svým přátelům vždy se vším pomůže. Je pro každou srandu, ale nikdy by si nikoho nedobíral. Jako jediná z postav nekouří, ale raději dá přednost dobrému jídlu, či čemukoliv, co se dá sníst.

Ačkoliv se jedná o fikční postavu pro potřebu komiksu, tak je tato postava inspirovaná mým stejnojmenným kamarádem, který projevil zájem, že by se v komiksu rád objevil ve vedlejší roli. Když jsem tedy vytvářel postavu, která měla být původem Čech, ihned jsem si na něj vzpomněl.

8.2 Vedlejší postavy

Nadporučík Juraj Pivlouska

Nadporučík Pivlouska je velitelem 2. roty, pod kterou spadají všichni protagonisté komiksu. Jedná se o skutečnou osobu, která ve válečném střetu působila na stejné pozici, jako v komikse. Vzhled této postavy je založen na popisu v knize Karla Richtera: „*Nadporučík, s hezkou pravidelnou tváří ozdobenou mužným knírkem, teď soustředěně sleduje postup Danišovy čety.*“ (Richter, 2017, str. 139).

Četař Daniš

Tato postava je inspirovaná skutečnou osobou, působící pod velením nadporučíka Pivlousky. Četař Daniš v bitvě vedl útok na pravé straně potoka, který protékal osadou Pielnia.³²

V komikse tato postava vede útok ve stejném směru, akorát oproti realitě se k jeho četě připojí minometná a Matúšova četa. Vzhled této postavy v komikse neodráží reálnou osobu.

³² Viz Richter (Pozn. č. 23), s. 135–136.

Četař Spišák

Spišák velí minometné rotě, jejíž součástí je i protagonista Jozef. Jedná se o zcela fiktivní postavu, vytvořenou pro účely komiksu.

Četař Kuřinec

Četař Kuřinec je další postava inspirovaná skutečnou osobou, působící v bitvě o osadu Pielnia. Kuřincova četa útočila po levé straně potoka.³³

V komikse tato postava vede útok ve stejném směru, jako vedla ve skutečnosti. Vzhled této postavy v komikse neodráží reálnou osobu.

³³ Viz Richter (Pozn. č. 23), s. 136.

9. Příběh

Po vypracování profilu postav, jsem podle námětu vytvořil osnovu příběhu. Jedná se o velmi stručnou verzi scénáře, která neobsahuje dialogy postav. Cílem vypracování osnovy bylo rozvržení příběhu do jednotlivých bodů, které přehledně shrnují celý příběh a dají se jednoduše upravit.

Při tvorbě příběhu jsem kladl důraz na to, aby se pravidelně střídaly pomalejší části příběhu (konverzace postav, díky kterým budou čtenářům protagonisté představeni) s těmi, které mají větší tempo (události, které posouvají děj, jako například bojové scény či přesun jednotek na jinou lokaci). Tím jsem chtěl předejít tomu, že by se čtenář začal při čtení nudit.

9.1 Osnova příběhu

AKT 1 – „Před pochodem na frontu“

- Záběr se zaměřuje na skupinku vojáků stojících v řadě u polní kuchyně, kde jim kuchař dává teplé jídlo.
- Kamera dále sleduje Matúše, který odchází s ešusem od kuchyně, a vydává se přes vojenský tábor směrem k provizorní jídelně, jenž se nachází v dřevěné budově, která původně sloužila jako stodola.
- Ve dveřích se ale zarazí. Jídelna je plná hladových vojáků, kteří do sebe cpou obsah ešusů o sto šest. Nikde není jediné místo k sednutí. Koutkem oka našťestí zaznamená, že před stodolou sedí skupinka vojáků, které zná. Přisedne si k nim.
- Následuje konverzace o aktuální situaci, kdy byl zrušen jejich odlet na Slovensko a místo toho budou jednotky parašutistů bojovat na Dukle.
- Je zmíněno, že Jozef je jako jediný z minometné čety a na konci aktu se od kamarádů odpojí.

AKT 2 – „Pochod na frontu“

- Vojáci 8. září v 18:45 vycházejí z vojenského tábora, celou noc pochodují vysokým tempem a většinu zásob si sami nesou.
- Za svítání procházejí podhorskými dědkami na levém břehu řeky San.

- Pochodují bez delších přestávek, když jsou unaveni, na signál zalehnou do příkopu.
- Během cesty probíhá konverzace mezi Alfonzem, Ivanem a Belomírem. Alfonz nadává, že musejí nést tak zatraceně těžkou bednu.
- V podvečer dorazili do dědiny, kde následovala přestávka, vojáci se rozmístili do rot, aby nebyli lehkým cílem pro případný letecký útok.
- V brzkých ranních hodinách 10. září se ve vesnici vyhledává strava.
- Vojáci sehnali několik povozů a Alfonz si tak ulevil od těžkého nákladu.
- Do cílové lokace jménem Domaradze, chybí už jen několik kilometrů, avšak vojáci dostávají nový rozkaz – vystřídat 121. ruskou střeleckou divizi v obraně.

AKT 3 – „Výměna jednotek“

- Postavy jdou tmou a stěžují si na to kolik je hodin (mají velké zpoždění, protože kvůli nedostatku automobilů musejí jít pěšky).
- Během přesunu probíhá konverzace o špatné organizaci celé akce, vojáci zpochybňují ruské velení.
- Po zaujmutí pozice Matúš zmiňuje, že neznají lokaci minových polí, které vytvořili jak Rusové, tak Němci.
- Během noční hlídky probíhá konverzace mezi Belomírem a Ivanem o jejich minulosti.
- Záběr přejde na Jozefa. Je brzy ráno (svítá), Jozef sedí v zákopě. V okolí dopadají střely z nepřátelských minometů. Skrčeně se za ním přikrade další voják, dá mu kousek chleba a povídá, že kvůli bombardování další jídlo dostanou až v noci. Informuje ho, že na večer je plánovaný průzkum nepřátelského území. Německé jednotky se dle všeho stahují.

AKT 4 – „Útok na osadu Pielnia“

- Při průzkumu 2. rota narazí na minové pole, kterým s pomocí ženijní čety prochází.
- Následuje střet s německými obránci, kteří se vůbec nestáhli, naopak obranu posílili.
- Kvůli velkým ztrátám přispěchá na pomoc 1. a 3. rota, s jejich pomocí jsou nepřátelé poraženi.
- Jednotky se přibližují k osadě Pielnia, před kterou se roty rozdělí. 2. rota pokračuje přímo k osadě.

- Prostupují přes další minové pole poblíž potoka, kde ženijní četa vytvořila průchod. Následuje útok na nic netušící Němce v kulometném hnízdě. Snadno jej dobývají.
- Po útoku probíhá konverzace mezi Valentem a Belomírem, který kvůli své hlouposti málem zemřel.
- Vojáci se sejdou okolo nadporučíka Pivlousky a vyslechnou si rozkazy. Matúšova četa se spojí s Danišovou a minometnou četou, aby útočili na nepřátelské pozice na nedalekém kopci. Jozef se opět střetává se svými kamarády.
- Vojáci se přesunou na okraj lesa, odkud zaútočí na německou obranu na blízkém kopci.
- Valent je při útoku postřelen, nejedná se naštěstí o vážné zranění.
- Nakonec s pomocí minometné čety nepřátelské postavení obsadí. Tam nacházejí spotřebované slovenské zásoby, což je pobouří.
- Minometná četa zabírá pozici pod kopcem, zatím co ostatní pokračují v útoku. Další čety 2. roty se mezitím probíjí až ke kostelu na jihu osady. Všechny čety nakonec spojí a zaujmou pozice v jihozápadní části osady.
- Tehdy se projeví problémy s nedostatkem munice. Následuje konverzace o problematice zásobování. Vojáci přerušují palbu, aby ušetřili municí.
- Po několika hodinách zpozorují německé jednotky, které se vydaly k útoku.
- Následně započnou německá děla pálit na pozici Matúšové čety. Vojáci se musí stáhnout.
- Následuje ústup zpět k průchodu v minovém poli, poblíž řeky Pielnia.
- Německé dělostřelectvo zaměřilo místo v minových polích, kterými se chtěli vojáci dostat zpět. Vojáci se musí rozhodnout mezi sebevražednou cestou minovými poli, nebo odstřelovaným průchodem.
- Dochází k velkým ztrátám na slovenské straně. Vojáci umírají na ranění z dopadajících střel. Všude se válejí těla, z kterých lezou vnitřnosti a chybí jim končetiny. Rány dopadajících střel doplňuje nářek bezmocných vojáků.
- Vojáci se nakonec rozhodnou po dvojicích proběhnout průchodem mezi minovými poli.
- Během probíhání mezerou v minovém poli chytne Belomíra za nohu raněný voják a prosí ho o pomoc. Nato vedle něj dopadne střela. Když se mu Ivan vydá na pomoc, zasáhne jej střepina do boku těla. Jejich spolubojovníkům se je povede odtáhnout do bezpečí. Belomír není vážně zraněný, avšak Ivan je poslán autem na obvaziště, kde následně umírá.

10. Scénář

Podle osnovy jsem sepsal česky psanou verzi scénáře, která obsahuje dialogy postav a popis toho, co se bude v jednotlivých panelech dít. Finální délka scénáře je třináct normostran.

Jelikož velká část postav pochází ze Slovenska, pro dodržení autentičnosti jsem považoval přeložení jejich pasáží za nezbytné. První verzi překladu jsem zhotovil s pomocí online dostupného softwaru *deepl.com*, který má oproti své konkurenci daleko lepší kvalitu překladu a nabízí hned několik variant překladu dané věty, z kterých si můžete vybrat. Případně lze vyměnit jednotlivá slova za synonyma.

Celý scénář poté prošel korekturou překladatelky, která je zároveň slovenská rodilá mluvčí. K dostupnosti jí byl jak originální český scénář, tak provizorní slovenská verze, která byla zhotovena s pomocí softwaru. Tímto jsem chtěl předejít chybám, které mohl software učinit a maximalizovat kvalitu překladu.

Ve scénáři jsou v několika případech užity vulgarismy, zejména ve vypjatých situacích. Toto rozhodnutí jsem dlouhou dobu zvažoval. Nakonec jsem se rozhodl vulgarismy ve scénáři ponechat, zejména kvůli věrohodnosti příběhu. Je velice málo pravděpodobné, že v situacích, kdy jde doslova o život, by si postavy od stresu neulevily sprostým výrazem.

11. Storyboard

Po sepsání scénáře následovala tvorba storyboardu. Ten jsem se rozhodl spojit i s layoutem a skici jsem kreslil na papír rovnou do navržených panelů.

Do jednotlivých panelů jsem nakreslil velice jednoduché náčrtky. Ze zkušenosti vím, že s tvorbou storyboardu se nevyplatí ztrácet příliš času. Není třeba, aby byla kresba detailní, důležité je zachytit gesto postavy, případně její emoce. Dokonce jsem neztrácel čas se skicováním postav, tak aby byly rozpoznatelné. Místo toho jsem k nim napsal jejich jméno.

Do storyboardu jsem také zakreslil pozici textových polí. Místo tradičních oválných bublin jsem se rozhodl pro užití obdélníkového tvaru, který je užíván především v evropském komiksu. Obdélník totiž daleko lépe rámuje text a díky tomu textová pole nezabírají tolik místa, i když je v nich větší množství textu. Abych nemusel ručně přepisovat dialogy ze scénáře, rozhodl jsem se každý obdélník označit číslem, stejnou číslicí jsem pak pomocí horního indexu označil ve scénáři text, který se bude v poli nacházet.

Ačkoliv jsem délku komiksu plánoval na 20–30 stran, tak po vytvoření storyboardu byl počet stran stanoven na 41 komiksových stránek, obsahujících 275 textových polí.



Obr. 19: Ukázka stránky storyboardu, foto: David Majirský.

12. Tvorba komiksu

12.1 Inspirace a návrhy

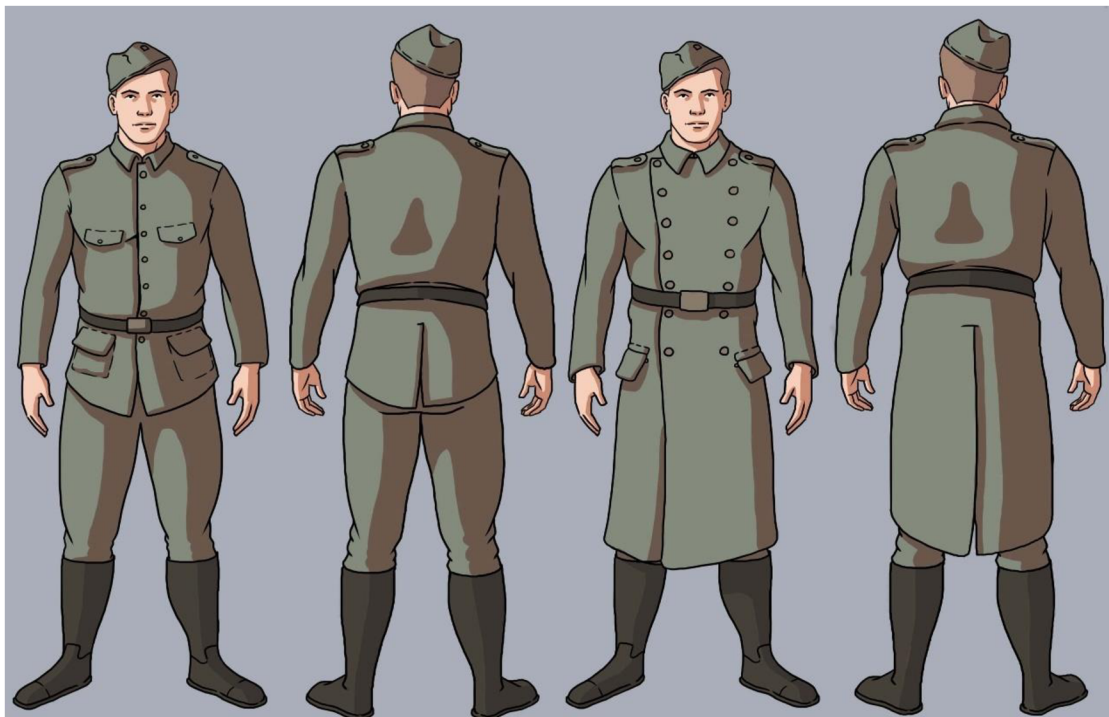
Jako inspirace pro zhotovení kresby komiksu mi posloužily fotografie z knihy *Apokalypsa v Karpatech* (Richter, 2017) a videa rekonstrukce bojů o Dukelský průsmyk z webu *Dukla1944.com*. Uniformy německých vojáků jsem nakreslil na základě fotografií z titulu *Wehrmacht Pěchota: 1939–1945* (Forty, 2021). Inspirací pro kresbu zbraní mi byly fotografie, z webu *druhasvetova.com*.

Kromě níže uvedených návrhů jsem všechny historické reálie do komiksu kreslil přímo podle fotografií.

Návrh uniformy

Na základě výše zmíněných titulů jsem zpracoval návrhy uniform vojáků 2. paradesantní brigády pro svůj komiks.

Jelikož celý komiks sleduje počínání členů této brigády, byla studie uniform naprosto nezbytná pro zachování autentičnosti celého komiksu.

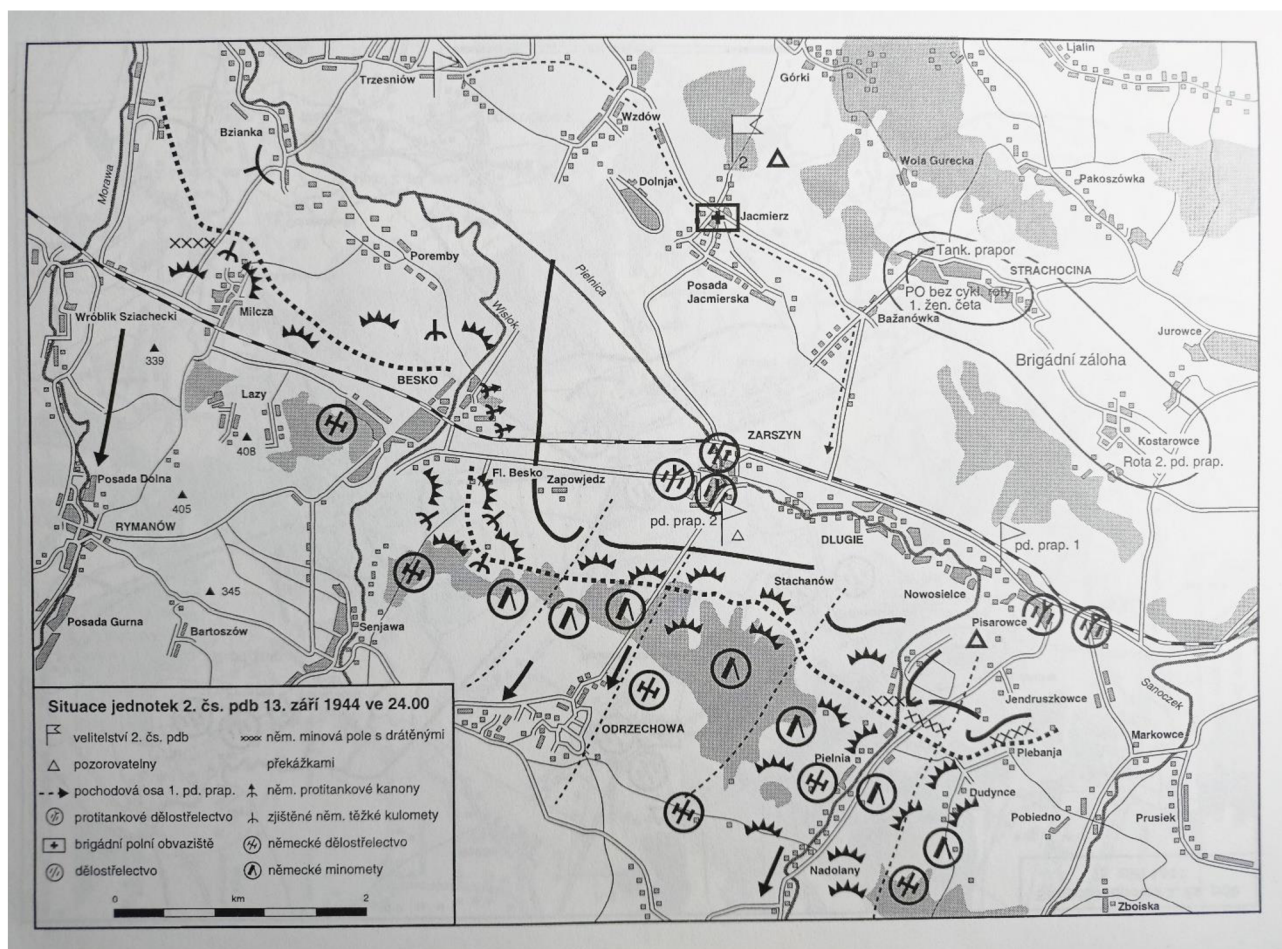


Obr. 20: Návrh uniformy vojáka 2. paradesantní brigády, foto: David Majirský.

Mapa boje o osadu Pielnia

Dalším vytvořeným návrhem je mapa boje o osadu Pielnia. Jelikož je tato bitva vyvrcholením celého komiksu, chtěl jsem mít detailní představu o jejím průběhu. Mapa dané lokace se sice vyskytuje v knize *Padáky nad Slovenskem: 2. československá paradesantní brigáda v SSSR* (Šolc, 1977), ta ale bohužel nebyla pro mé potřeby dostatečně detailní. Zpracoval jsem si tedy pro potřeby komiksu vlastní mapu, popisující trasu jednotek se značenými místy střetů. Díky této mapě jsem při tvorbě komiksu věděl, v jaké lokaci se děj odehrává, což mi značně usnadnilo kresbu jednotlivých lokací. K tvorbě vlastní mapy jsem použil tři dokumentů.

Prvním je již zmíněná mapa z knihy *Padáky nad Slovenskem*. Ačkoliv není příliš detailní, jsou v ní zaznačeny lokace nepřátelských jednotek, které se mi při tvorbě vlastní mapy velice pomohly.



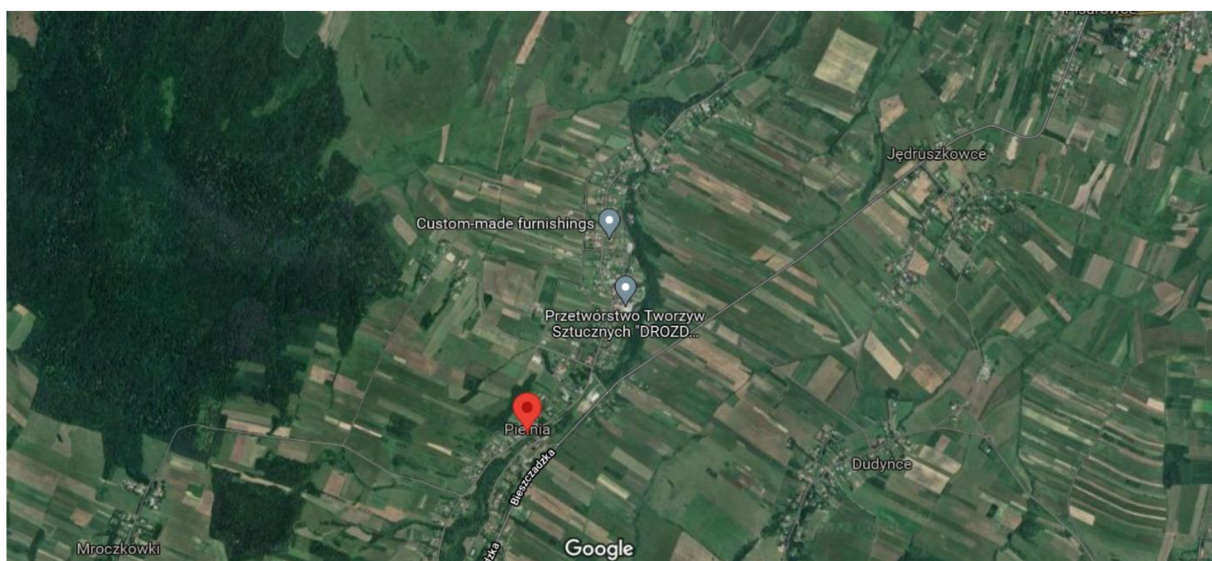
Obr. 21: Mapa *Situace jednotek 2. čs. pdb 13. září 1944 ve 24.00*, Jiří Šolc.

Druhým dokumentem je katastrální mapa osady Pielnia z roku 1852. Díky této mapě jsem zjistil, jak osada vypadal v období před vybudováním moderních silnic.



Obr. 22: Mapa *Katastrální mapa osady Pielnia, 1852*, Pinterest.

Třetím dokumentem je aktuální podoba místa získaná prostřednictvím Google Maps. Díky satelitnímu zobrazení jsem se mohl inspirovat aktuálním rozmístěním okolních lesů a budov. Aplikace také umožňuje prozkoumat terén, což mi předchozí dvě mapy neumožňovaly.



Obr. 23: Mapa *Pielnia*, Google Maps.

Mnou vytvořená mapa kombinuje rozmístění budov a cest, jak z katastrální mapy z roku 1852, tak z Google Maps. Mapa z knihy *Padáky nad Slovenskem* byla užita jako inspirace k zapsání pozic nepřátelských jednotek. Trasa postupu jednotek a střety nepřátel byly odvozeny od popisu vývoje bitvy v knize *Apokalypsa v Karpatech* (Richter, 2017).



Obr. 24: Zhotovená mapa osady Pielnia pro potřeby komiksu, foto: David Majirský.

Nutno podotknout, že je mapa vytvořena k potřebám fikčního příběhu. Ačkoliv je zpracovaná na základě historických pramenů, spousta objektů a lokací nepřátelské obrany byla pozměněna, nebo naopak vytvořena pro potřeby komiksu.

12.2 Volba formátu

Ačkoliv při tvorbě komiksu se volbě formátu meze nekladou, od začátku jsem se rozhodoval mezi formátem B4 a A4, jelikož spadají mezi ty nejužívanější a chtěl jsem tím předejít složitostem při následném tisku. Díky vypracovanému storyboardu jsem věděl, že mám v mnoha případech více panelů v jednom řádku vedle sebe, proto jsem se nakonec rozhodl pro širší formát A4 (se spadávkou nastavenou na 3 mm).

12.3 Použitý hardware a software

Jelikož celý komiks vznikl digitálně, přijde mi důležité zmínit, jaké k jeho tvorbě byly použity nástroje.

Celý komiks byl kreslen na grafickém tabletu *Wacom Cintiq 22*. Ten funguje jako další monitor, který je zapojený do počítače pomocí HDMI kabelu. Rozdíl oproti normálnímu monitoru spočívá v tom, že obrazovka tabletu reaguje s velkou přesností na speciální pero. Díky této funkci můžete kreslit na obrazovku podobně jako na papír (obrazovka reaguje na sílu přitlaku pera, tedy čím více na pero tlačíte, tím je linka silnější atp.).

Kromě tabletu je k tvorbě komiksu potřeba i software, ve kterém bude komiks zpracováván. Ze široké nabídky programů jsem zvolil *Clip Studio Paint*. Jedná se o jednorázově placený software, který je vytvořený speciálně pro tvorbu komiksů. Nabízí speciální funkce pro rozvržení panelů, či tvorbu komiksových bublin. Stejně jako většina programů pro grafickou práci, využívá i tento software funkce vrstev. Jednotlivě vytvořené vrstvy se na digitálním plátně překrývají a jdou zpětně upravovat. Například v případě vložení fotografie do nižší vrstvy, jde ve vrstvě výše postavené fotografii lehce obkreslit. Tato funkce je proto ideální pro okopírování rozložení panelů z ofocené stránky storyboardu do digitální podoby.

12.4 Písmo textu

Pro komiks bylo třeba dvou fontů. Jeden pro dialogy postav a druhý pro text vypravěče (zápisy z deníku).

Výběr fontu pro dialogy byl trochu oříšek. Většina běžně dostupných fontů byla, dle mého názoru, pro komiks nevyhovujících. Na internetu se nachází mnoho volně dostupných fontů, určených pro tyto účely. Problémem je, že jsou tvořeny primárně pro anglicky psané texty, tudíž nepočítají s českou interpunkcí. Nakonec jsem se uchýlil k nejjednodušší volbě, tou je v základu dostupný font *Comics Sans*. Ačkoliv je pro většinu textů nevhodný, tak pro komiks, jak už jeho název napovídá, je zcela stvořený. Po vzoru většiny mainstreamových komiksů jsem dialogy textu psal pouze velkými písmeny. Touto formou je text v daném fontu nejprehlednější a dobře čitelný i při menší velikosti písma.

Druhý font, který sloužil jakožto text vypravěče, musel splňovat jednu zásadní podmínku – působit, jako text psaný rukou. Pro tento druh textu jsem zvolil font *Segoe Script*. Tento font dostatečně imituje text psaný rukou a zároveň je dobře čitelný. Jediným problémem fontu je historická neakurátnost, jelikož je velice malá šance, že by osoba narozená v roce 1920 (vypravěč příběhu, Jozef) tímto způsobem psala. Zvažoval jsem i volbu fontu imitující psací písmo. Avšak první verze tohoto písma začala být užívána na území Československa až v průběhu čtyřicátých let.³⁴ Tudíž nedává smysl, aby tímto písmem postava Jozefa psala. Zároveň toto písmo, dle mého názoru, není v tištěné podobě tak dobře čitelné. Další variantou byla okrasná písma užívaná před psaným písmem, ty jsou ale příliš složitá pro účely komiksu. Z tohoto důvodu jsem tentokrát dal přednost lépe čitelnému fontu, před historickou akurátností.

³⁴ RUTOVÁ, Nina. Konec škrabopisu v Čechách? – Rozhovor s Radanou Lencovou o tom, co předcházelo návrhu nového školního psacího písma – Comenia Script (CS). In: *Rodina.cz* [online]. 22.4.2010 [cit. 2022-06-01]. Dostupné z: <https://www.rodina.cz/clanek7679.htm>

12.5 Náčrt

Prvním krokem při digitální kresbě komiksu byl náčrt. Ofocenou stránku storyboardu jsem nahrál do softwaru *Clip studio paint* a podle ní jsem v další vrstvě rozvrhl stránku do panelů. Následně byly panely doplněny o textová pole. Podle jednoduchých kreseb ve storyboardu jsem nakreslil v další vrstvě skicu, jenž se velice blížila finální podobě kresby.



Obr. 25: Ukázka načrtnuté stránky komiksu, foto: David Majirský.

12.6 Linky

K finální podobě kresby jsem zvolil černé tenké linky, které imitují perokresbu a jsou pro většinu komiksů typické. Zvolil jsem tak zejména kvůli tomu, že mně osobně tato forma zpracování vyhovuje nejvíce (oproti například digitální malbě nebo kresbě silnějšími linkami).

V této fázi jsem vrstvu skici nastavil tak, aby byla průhledná. V další vrstvě jsem skicu obkreslil černou linkou do finální podoby kresby.



Obr. 26: Ukázka stránky komiksu s nakreslenými linkami, foto: David Majirský.

12.7 Barvy

Posledním krokem k finalizaci komiksu bylo vybarvení jednotlivých stránek. K jejich implementaci jsem použil několik vrstev, zařazených pod vrstvou s kresebnou linkou.

Uspořádání vrstev bylo užito v následovném pořadí (sestupně): vrstva kresebných linek, vrstva bílé barvy textových polí, vrstva stínů postav a objektů, vrstva barev postav a objektů, vrstva stínů pozadí a vrstva barev pozadí.



Obr. 27: Ukázka vybarvené stránky komiksu, foto: David Majirský

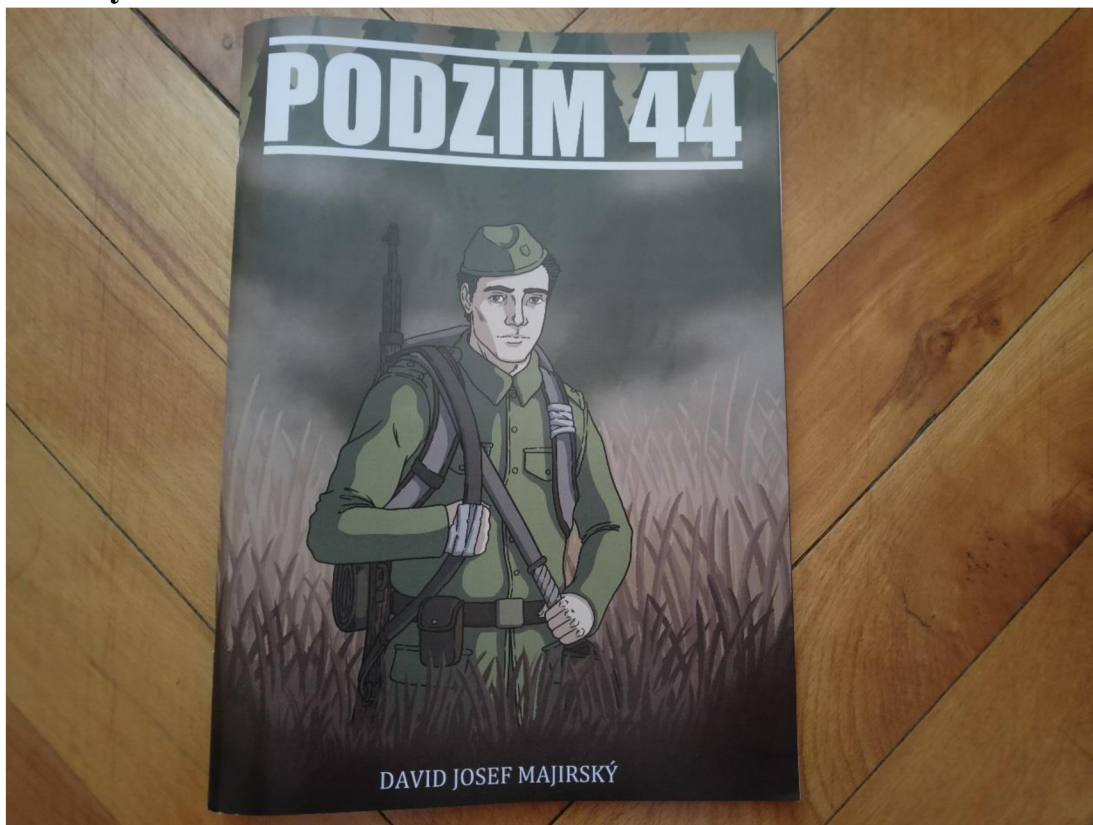
13. Plakát

Součástí zadání mé práce byla i tvorba plakátu propagující můj komiks. Ilustrace plakátu je shodná s tou na obálce komiksu a je doplněna o text, který čtenáři stručně představí, o čem příběh komiksu pojednává.



Obr. 28: Propagační plakát komiksu Podzim 44, foto: David Majirský.

15. Ukázky hotového díla



Obr. 30: Ukázka vytištěného komiksu – Obálka, foto: David Majirský.



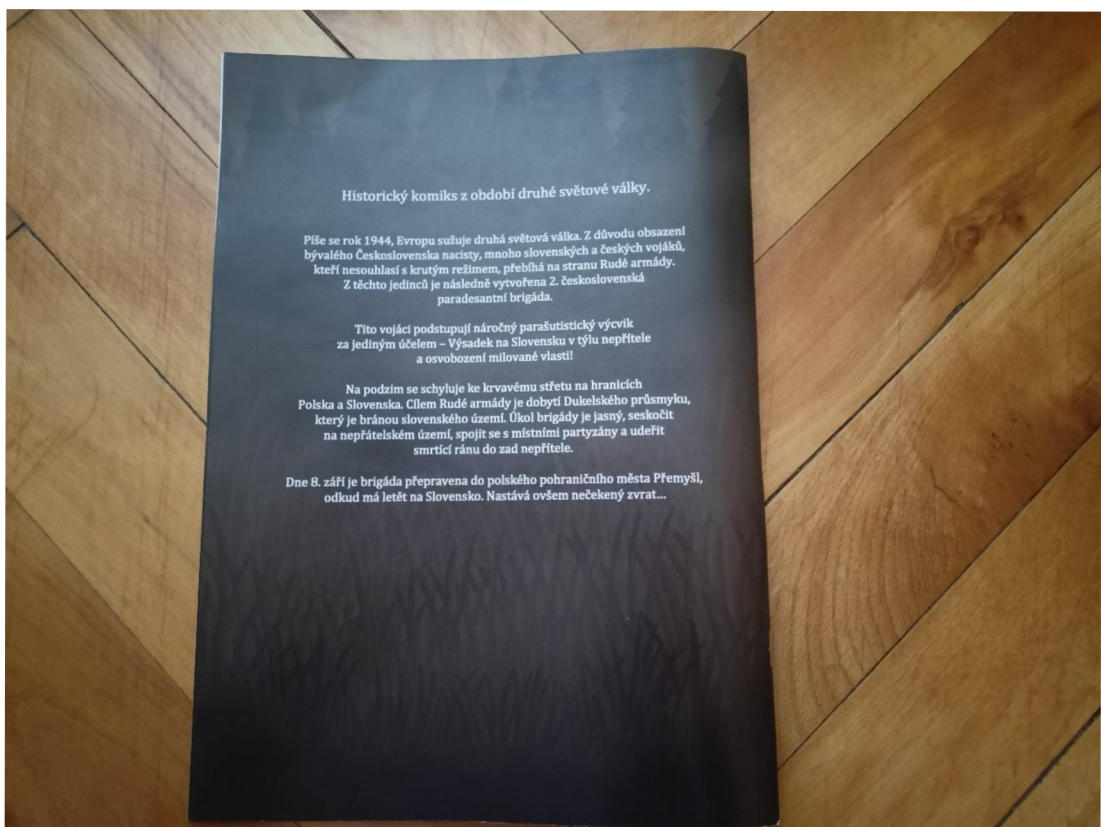
Obr. 31: Ukázka vytištěné dvojstránky komiksu, foto: David Majirský.



Obr. 34: Ukázka vytištene dvojstránky komiksu, foto: David Majirský.



Obr. 35: Ukázka vytištene dvojstránky komiksu, foto: David Majirský.



Obr. 36: Ukázka vytištěného komiksu – Zadní strana obálky, foto: David Majirský.



Obr. 37: Vytištěný propagační plakát, foto: David Majirský.

16. Závěr

Pro svou bakalářskou práci jsem vytvořil propagační plakát a komiks vyprávějící příběh 2. československé paradesantní brigády, jehož děj se soustředí na počáteční fázi boje o Dukelský průsmyk. Konkrétně na chaotický přesun jednotek na frontu a bitvu o osadu Pielnia. Ačkoliv příběh sleduje fiktivní postavy, dění v komikse je inspirováno skutečnými událostmi. Na základě nastudovaných materiálů jsem komiksovou kresbou detailně zobrazil dané období a vývoj historických událostí.

Komiks tak čtenářům představuje důležitý bod v československé historii, kterým se dle mého názoru školní výuka nezabývá dostatečně podrobně. Dílo tak nemusí být užito jen k zabavení čtenáře, ale může sloužit jako vstupní bod do dané problematiky a podnítit jedince k podrobnějšímu nastudování zobrazeného konfliktu. Má tedy do jisté míry i edukativní hodnotu.

V písemné části jsem vysvětlil pojmy komiks a grafický román. Popsal jsem nejčastěji užívané body postupu pro tvorbu komiksu, a jak se odlišuje přístup k tomuto médiu ve světě. Také jsem zmínil komiksy a rozvedl historické události, které mě inspirovaly ve vlastní tvorbě. V druhé polovině své písemné práce jsem podrobně popsal postup tvorby autorského komiksu a plakátu sloužícího k jeho propagaci.

Práci jsem rozšířil vlastní podvědomí o tvorbě komiksu a části československé historie. Tvorbou díla jsem získal nové užitečné zkušenosti ze scénáristické, grafické, kreslířské i typografické tvorby.

ANOTACE

Jméno a příjmení:	David Majirský
Katedra a fakulta:	Výtvarná výchova, pedagogická fakulta
Název práce:	Grafický román inspirovaný historickými událostmi
Název práce v angličtině:	Graphic novel inspired by historical event
Vedoucí práce	ak. soch. Tomáš Chorý, ArtD.
Počet znaků	59 280
Počet příloh	1 – CD
Počet titulů použité literatury:	12
Klíčová slova	Komiks, autorský komiks, historická událost, druhá světová válka
Anotace práce:	Bakalářská práce se zabývala procesem tvorby autorského komiksu Podzim 44, který je inspirovaný historickými událostmi. Teoretická část tak zahrnuje kapitoly věnované komiksovém médiu a postupu, který je nejčastěji užívaný k jeho tvorbě. Také přístupu k tomuto médiu ve světě, soupisu inspirativních děl, popisu historických událostí, které komiks inspirovaly a postup při tvorbě práce. Praktická část obsahuje samotné vytištěné dílo a propagační plakát.
Klíčová slova v angličtině:	Comics, autor's comics, historical event, world war II
Anotace v angličtině:	My bachelor thesis dealt with the process of creation the author's comic Autumn 44, which is inspired by historical events. Therefore the theoretical part includes chapters dedicated to the comic medium and the process often used to create it. Also, the

	<p>approach to this medium in the world, an inventory of inspirational works, a description of real historical events and the process of making this work. The practical part includes the printed work itself and a promotional poster.</p>
--	--

Resume – english version

The first half of the theoretical part of my thesis was devoted to the introduction of the medium of comics. I explained what the terms comics & graphic novels are and what the difference between them is. I also introduced what elements this medium uses to tell a story. Later on, I went on to describe the commonly used process for making comic book. I also described the basic differences in the approach to create comics in America, France, and Japan and how they differ from each other. At the end of this part I described which comic books inspired me in creating of my own work.

In the second half of the theoretical work I tell of the historical events of the World War II. Specifically, the formation of a unit of Czechoslovak paratroopers in the USSR, their training and subsequent deployment to the front. In detail, I described the development of their first battle for the settlement of Pielnia in Poland. The theoretical part is concluded with a description of the equipment used by the soldiers in that conflict.

In the technical part of my thesis I draw the process of creating my own comic, which is inspired by the real historical events mentioned in the theoretical part. I clarify my process of creating the theme and the characters I made for the comic. I then go on to draw my creation of the story and the writing of the final script, which I then turned into a storyboard. Finally, I described the process of making my comic and the poster used to promote it. The final work is a printed 48-page comic (A4 format) and an A1 poster.

17. Seznam použité literatury

- BOX, Toy. *Komiksová učebnice komiksu*. V Praze: Paseka, 2019. ISBN 978-80-7432-927-2.
- DÍAZ CANALES, Juan. *Blacksad*. V tomto souboru 1. vyd. Ilustroval Juanjo GUARNIDO. [Praha]: Crew, 2012. Světové komiksy česky. ISBN 978-80-7449-137-5.
- DORISON, Xavier. *Mistr meče*. Ilustroval Joël PARNOTTE, přeložil Jitka MUSILOVÁ. Žalkovice: Josef Vybíral, 2019. Erb (Josef Vybíral). ISBN 978-80-88098-35-5.
- FORTY, Simon. *Wehrmacht: pěchota 1939-1945 : kompletní průvodce organizací, každodenností a bojovou taktikou německých vojáků*. Přeložil Pavel MELČÁK. Brno: Extra Publishing, 2021. ISBN 978-80-7525-415-3.
- KOPL, Petr. *Komiksový náčrtník: kurz pro tvůrce komiksů*. Brno: Zoner Press, 2018-. ISBN 978-80-7413-371-8.
- LEMIRE, Jeff. *Černá palice*. Ilustroval Dean ORMSTON, přeložil Alexandra NIKLÍČKOVÁ. Praha: Martin Trojan - 3-JAN, [2017]. ISBN 978-80-88152-38-5.
- MEYER, Ralph a Xavier DORISON. *Hrobař*. Přeložil Richard PODANÝ. [Praha]: Crew, 2019. Modrá crew. ISBN 9788074496530.
- MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- RICHTER, Karel. *Apokalypsa v Karpatech: čs. východní odboj bez cenzury a legend*. Vydání druhé, aktualizované a doplněné. V Brně: Jota, 2017. ISBN 978-80-7565-243-0.
- ŠOLC, Jiří. *Padáky nad Slovenskem: 2. československá samostatná paradesantní brigáda v SSSR*. Praha: Ares, 1997. Edice pozemních sil. ISBN 80-86158-00-4.
- ZALOGA, Steve. *Rudá armáda za druhé světové války*. Ilustroval Ron VOLSTAD. Brno: Computer Press, 2007. ISBN 978-80-251-1890-0.

Internetové zdroje

ALBERT, Aaron. The Top Comic Book Publishers and Companies. In: *Liveabout.com* [online]. 25.6.2018 [cit. 2022-06-01].

Dostupné z: <https://www.liveabout.com/top-comic-book-publishers-and-companies-804427>

DE BLIECK JR., Augie. Beginning BD: What is the „Ninth Art“?. In: *Pipelinecomics.com* [online]. 23. ledna 2018 [cit. 2022-05-30].

Dostupné z: <https://www.pipelinecomics.com/beginning-bd-ninth-art/>

GILLMORE, Karen. A COMIC IN PROCESS: FROM THUMBNAILS TO FINISHED, In: *Karengillmoreart.com* [online]. 28.1.2014 [cit. 2022-03-1].

Dostupné z: <https://karengillmoreart.com/2014/01/28/a-comic-in-process-from-thumbnails-to-finished/>

HAMPL, David. Grafický román. In: *Rozbor-dila.cz* [online]. Neuvedeno, [cit. 2022-03-01].

Dostupné z: <https://rozbor-dila.cz/graficky-roman/>

HEATH, Will. Kentaro Miura: All You Need to Know About the Berserk Manga.

In: *Japanobjects.com* [online]. 27. března 2020 [cit. 2022-03-06].

Dostupné z: <https://japanobjects.com/features/kentaro-miura>

KRÁTKÝ, Karel. Bojovníci, kteří byli přepravováni vzduchem In: *Army.cz* [online].

7.10.2011 [cit. 2022-06-01]. Dostupné z: <https://acr.army.cz/informacni-servis/zpravodajstvi/bojovnici--kteri-byli-prepravovani-vzduchem-60800/>

RUTOVÁ, Nina. Konec škrabopisu v Čechách? – Rozhovor s Radanou Lencovou o tom, co

předcházelo návrhu nového školního psacího písma – Comenia Script (CS). In:

Rodina.cz[online]. 22.4.2010 [cit. 2022-06-01].

Dostupné z: <https://www.rodina.cz/clanek7679.htm>

TOKKI, Echo. An introduction to Franco-Belgian Comics. In: *Medium.com* [online]. 9. září

2017 [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: https://medium.com/@echo_tokki/an-introduction-to-franco-belgian-comics-ac4808c339c3

BBC. *How to create a comic* [online]. Neuvedeno [cit. 2022-03-01].

Dostupné z: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/zkgcwmn/articles/zbk47nb>

Druhasvetova.com. *Sovětské zbraně*. [online]. Neuvedeno [cit. 2022-03-01]. Dostupné z:

https://www.druhasvetova.com/?p=zbrane/sovetsky_svaz

Essaysleader. *HOW DO MANGA AND AMERICAN COMICS DIFFER?* [online]. Neuvedeno [cit. 2022-03-01]. Dostupné z: <https://essaysleader.com/manga-and-american-comics/>

Japan deluxe tours. *Culture Clash: Japan's Manga vs American Comic Books* [online]. 13. ledna 2020 [cit. 2022-03-01].

Dostupné z: <https://japandeluxetours.com/blog/comics-vs-mangas>

Společnost Ludvíka Svobody s. z – Klub vojenskej historie Svoboda. *Multimediální databáze* [online]. Neuvedeno. [cit. 2022-03-01].

Dostupné z: <https://www.dukla1944.com/multimedia/>

18. Seznam obrazové přílohy

Obr. 1: Alan Moore, Watchmen. In: *Thecomicbookteacher.com* [online]. 25. září 2014 [cit. 2022-06-15]. Dostupné z: <https://thecomickbookteacher.com/2014/09/25/banned-books-week-watchmen/>

Obr. 2: Art Spiegelman, Maus. In: *Kosmas.cz* [online]. Neuvedeno [cit. 2022-06-15]. Dostupné z: <https://www.kosmas.cz/knihy/175519/maus/>

Obr. 3: Takehiko Inoue, Vagabond. In: *Mangago.com* [online]. Neuvedeno [cit. 2022-06-15]. Dostupné z: <https://www.mangago.me/home/album/225394/?page=11>

Obr. 4: Joe Shuster, Action Comics 1. In: *Bbc.com* [online]. 1. prosince 2011 [cit. 2022-06-15]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-15978677>

Obr. 5, 6: Enrico Marini, Orlové Říma III a IV. In: *Minotaur.cz* [online]. Neuvedeno [cit. 2022-06-15]. Dostupné z: <https://minotaur.cz/orlove-rima-iii-a-iv>

Obr. 7, 8: Masaši Kišimoto, Naruto 46: Naruto se vrací. In: *Obchod.crew.cz* [online]. Neuvedeno [cit. 2022-06-15]. Dostupné z: <https://www.obchod.crew.cz/detail/komiks-570842-naruto-46-naruto-se-vraci>

Obr. 9, 10: Jeff Lemire, Černá palice 1: Tajemství počátků. In: *Comicscentrum.cz* [online]. Neuvedeno [cit. 2022-06-15]. Dostupné z: https://www.comicscentrum.cz/index.php?page=shop.product_details&flypage=flypage_comics.tpl&product_id=282&category_id=3&keyword=černá+palice&option=com_virtuemart&Itemid=188

Obr. 11, 12: Juan Diaz Canales, Blacksad. In: *Obchod.crew.cz* [online]. Neuvedeno [cit. 2022-06-15]. Dostupné z: <https://www.obchod.crew.cz/detail/komiks-530071-blacksad-broz-mistrovska-dila-evropskeho-komiksu>

Obr. 13,14: Xavier Dorrison, Modrá crew 11: Hrobař (1-2). In: *Obchod.crew.cz* [online]. Neuvedeno [cit. 2022-06-15]. Dostupné z: <https://www.obchod.crew.cz/detail/komiks-532104-modra-crew-11-hrobar-1-2>

Obr. 15, 16: Xavier Dorrison, Mistr meče. In: *Obchod.crew.cz* [online]. Neuvedeno [cit. 2022-06-15]. Dostupné z: <https://www.obchod.crew.cz/detail/komiks-532278-mistr-mece>

Obr. 17, 18: Kentaro Miura, Berserk 1. In: *Obchod.crew.com* [online]. Nevedeno [cit. 2022-06-15]. Dostupné z: <https://www.obchod.crew.cz/detail/komiks-576399-berserk-1>

Obr. 19: Ukázka stránky storyboardu.

Foto: David Majirský.

Obr. 20: Návrh uniformy vojáka 2. paradesantní brigády.

Foto: David Majirský.

Obr. 21: Situace jednotek 2. čs. pdb 13. září 1944 ve 24.00 [fotografie]. In: ŠOLC, Jiří. *Padáky nad Slovenskem: 2. československá samostatná paradesantní brigáda v SSSR*. Praha: Ares, 1997, s. 169. Edice pozemních sil. ISBN 80-86158-00-4, s. 169.

Obr. 22: Katastrální mapa osady Pielnia, 1852. In: *Pinterest.com* [online]. Nevedeno [cit. 2022-06-15]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/113504853091603798/>

Obr. 23: Mapa Pielnia. In: *Maps.google.com* [online]. Nevedeno [cit. 2022-06-15].

Dostupné z:

<https://www.google.com/maps/@49.53644,22.0473208,1927m/data=!3m1!1e3?hl=cs-CZ>

Obr. 24: Zhotovená mapa osady Pielnia pro potřeby komiksu.

Foto: David Majirský.

Obr. 25: Ukázka načrtnuté stránky komiksu.

Foto: David Majirský.

Obr. 26: Ukázka stránky komiksu s nakreslenými linkami.

Foto: David Majirský.

Obr. 27: Ukázka vybarvené stránky komiksu.

Foto: David Majirský.

Obr. 28: Propagační plakát komiksu Podzim 44.

Foto: David Majirský

Obr. 29: Zkušební výtisky stránek komiksu.

foto: David Majirský.

Obr. 30: Ukázka vytištěného komiksu – Obálka.

Foto: David Majirský.

Obr. 31: Ukázka vytištěné dvojstránky komiksu.

Foto: David Majirský.

Obr. 32: Ukázka vytištěné dvojstránky komiksu.

Foto: David Majirský.

Obr. 33: Ukázka vytištěné dvojstránky komiksu.

Foto: David Majirský.

Obr. 34: Ukázka vytištěné dvojstránky komiksu.

Foto: David Majirský.

Obr. 35: Ukázka vytištěné dvojstránky komiksu.

Foto: David Majirský.

Obr. 36: Ukázka vytištěného komiksu – Zadní strana obálky.

Foto: David Majirský.

Obr. 37: Vytištěný propagační plakát.

Foto: David Majirský.