

**JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH  
BUDĚJOVICÍCH  
PEDAGOGICKÁ FAKULTA  
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY**

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Komiks: „Beerman Sám proti všem“**

**Comics: „Beerman Alone against All“**

Vypracoval: Jan Novák

Obor: Učitelství výtvarné výchovy pro ZUŠ

Vedoucí práce: doc. Ludvík Vacek, akad. mal.

Datum odevzdání: červen 2013

Prohlašuji, že svoji diplomovou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě, elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne .....

.....

Jan Novák

## **Poděkování**

Rád bych poděkoval Doc. L. Vackovi za cenné rady a připomínky.

## **Abstrakt**

Tato diplomová práce se skládá ze dvou částí a to praktické i teoretické. V teoretické části se zabývám terminologií komiksu a otázkami, co je to komiks?, a jaká jsou pravidla v komiksu. Následuje využití komiksu ve výtvarné výchově a jak by měl pedagog přistupovat k žákům při výuce komiksu. V další části se zabývám, jaké by měl mít znalosti komiksový kreslír při tvorbě kresleného seriálu. V každé kapitole zmiňuji důležité osobnosti, které se pohybují ve světě komiksu jak v teoretické, tak i v praktické oblasti. V teoretické části také vysvětluji postupy, které jsem používal při tvorbě komiksu.

Praktická část obsahuje soubory skic a anatomických studií a komiksových prací, které jsou vypracovány technikou tuší a poté kolorovány v počítači.

Klíčová slova: komiks, beerman, teorie, anatomie

## **Abstract**

This dissertation consists of two parts, the theoretical one and the practical one. In the theoretical part, I pay attention first to the terminology of comic, the questions of what the comic actually is and what are the rules which form the genre. Next, I look into the usage of comic in the art lessons and what approach should the teacher take when teaching how to make a comic book or comic strip. In the next part, I consider, what knowledge should a cartoonist have when drawing a comic strip. I also explain methods which I have used when inking my comic book. In every chapter, I mention significant persons who influenced the world of comic either from the theoretical or the practical point of view.

The practical part consists of collection of sketches, anatomical studies and comic strips, which have been inked by India ink and colorized in computer.

Keywords: comic, beerman, theory, anatomy

## Obsah

Úvod .....	7
<b>1. Co je to Komiks?</b> .....	<b>8</b>
1.1 Jsou pravidla v komiksu? .....	11
1.2 Komiks ve výtvarné výchově .....	13
1.2.1 Komiks jako terapie .....	15
<b>2. Co dělá komiks komiksem?</b> .....	<b>16</b>
2.1 Panely .....	17
2.2.1 Vložené panely, inkrustace .....	18
2.2 Juxtapozice .....	18
2.3 Mezera nebo-li škarpa .....	19
2.3.1 Rozdílné využití přechodů mezi panely v japonské kultuře .....	20
2.4 Pohyb .....	21
2.5 Lettering, grafické zvukové efekty .....	22
2.6 Bublina .....	22
<b>3. Znalosti k tvorbě komiksů</b> .....	<b>24</b>
3.1 Vyprávění příběhů .....	24
3.2 Anatomie .....	25
3.2.1 Vlastní anatomie .....	27
3.3 Záběry a úhly .....	28
3.4 Perspektiva .....	28
<b>4. Český komiks</b> .....	<b>30</b>
<b>5. Inspirace</b> .....	<b>31</b>
<b>6. Technika komiksu Beerman</b> .....	<b>32</b>

<b>Závěr</b> .....	32
<b>Citovaná literatura</b> .....	33
<b>7. Obrazová příloha</b> .....	35

## Úvod

Má diplomová práce je komiks „Beerman Sám proti všem“, V praktické části práce, bych se chtěl zabývat neduhy společnosti (alkohol, drogy, korupce v politice, ovládnání medií politiky a lobbisty), jež nás v moderní době obklopují. Jako umělecký prostředek, ke komunikaci mezi mnou a divákem jsem zvolil komiksovou formu, kterou jsem si vybral, protože už od dětství jsem druhem tohoto sekvenčního umění okouzlen a vždy mně připadalo nejsrozumitelnější ke sdílení různých příběhů. Už od raného dětství jsem se snažil vytvářet vlastní komiksy, ve kterých jsem si mohl neomezeně realizovat své sny a současně se vypořádat se svými problémy ve společnosti.

Jako hlavního hrdinu jsem si vybral Beermana, kterého jsem vytvořil před čtyřmi lety a pro mé účely, které jsem chtěl v komiksu prezentovat, se hodil nejvíce.

V teoretické části se snažím přiblížit svět komiksu, Nejdříve jsem se zaměřil na problém definici komiksu, kterým se zabývá většina teoretiků a i komiksových tvůrců. Poté rozebírám pravidla komiksu a jeho využití ve výtvarné výchově.

V další kapitole se věnuji samotnému komiksu, jak k němu přistupovat, jaké jsou druhy a pravidla při jeho vytváření a z jakých částí se skládá, dále rozebírám, jaké problémy autoři (scénáristi i kreslíři) komiksu musí řešit při realizaci komiksu.

V další kapitole přibližuji historii komiksu v Čechách a budu se snažit představit její hlavní představitele, neboť většina z nich mě v dětství velmi ovlivnila a někteří z nich patřili mezi špičku nejen v komiksech, ale především v ilustraci i to nejen u nás, ale i ve světě.

Závěrečnou kapitulu uzavírám výpisem inspirace a zdrojů, ze kterých jsem čerpal motivy pro část mé praktické práce. Popisuji použité techniky a postup, který jsem zvolil pro realizaci a dosažení výsledného komiksu.

## 1. Co je to Komiks?

Na obrázku přes celou dvojstranu vrcholí bitva mezi dvěma skupinami superhrdinů, na jedné straně jsou ti dobří a v jejich čele je Superman, na druhé v čele špatných stojí naproti Supermanovi Marvel a napřahuje se k mocnému úderu, v pozadí zástupy superhrdinů válčí pomocí svých super schopností, všude se valí dým, přes který pronikají záblesky výstřelů ať z rukou, očí či různých speciálních zbraní. Na dalších stránkách se přesouváme do budovy OSN, kde generální tajemník OSN rozhoduje o použití tří jaderných bomb k likvidaci všech superhrdinů, i za cenu civilních obětí. Bitva vrcholí, letadlo s jadernými bombami startuje a z kouře nad bitvou se vynořují postavy podobné netopýru, a není to nikdo jiný než Batman se svými služebníky. Vítejte ve světě komiksu, kde není nic nemožné.

K snazšímu pochopení komiksu jsem popsal komiksovou scénu z „nejvýznamnějšího superhrdinského komiksu zítřka“ Království tvé (BB art 2006). Scéna je z kapitoly Nekonečná bitva. Tato akční pasáž vystihuje, že v komiksu je možné vše, jen záleží na fantazii a představivosti tvůrců. A tím právě vzniká problém, jak definovat komiks, který nemá žádné omezení a v podstatě i žádná pravidla, protože každý si je může přetvořit dle svého nápadu a fantazie. Komiksoví autoři nejsou omezeni např. barevností, můžou popírat perspektivu, nemusí využívat umístění obrázku do panelu (Will Eisner – a contract with god), mohou úplně vynechávat bubliny (Moebius – Arzach), vytvoří příběh, který je možné číst jak odzadu, tak i zepředu (Thomas Ott - The Number 73304-23-4153-6-96-8), kombinují různé výtvarné techniky (Sam Keith – Wolverine a Hulk) nebo mohou zapojit diváka přímo do tvorby komiksů pomocí interakce (Karel Jerie výstava v Českém centru Praha 2011 - Umění komiksu, komiksovost v umění). Problémem je také skutečnost, že komiks dodnes není uznávaný jako samostatné médium, které by se mohlo měřit s např. literaturou, divadlem, či výtvarným uměním. Proto se mu dostává menší pozornosti a *konkrétního a důkladného kritického zkoumání* (1 str. 6). K tomu přísluší zmínit názor na dané téma od Heleny Diesing v knize český komiks: *“Navzdory tomu, že každý autor píšící o komiksu se obvykle snaží formulovat jeho definici, jednotná a uznávaná definice této tvůrčí disciplíny stále neexistuje a existovat nikdy nebude.* (2 str. 11). Definicí komiksu se zabývala již řada autorů, nejvýznamnějšími z nich jsou Thierry Groonsteen, Will Eisner a Scot McCloud, a každý jej chápe různými způsoby.



Zajímavý je i názor jednoho z nejúspěšnějších komiksových scénáristů Neila Gaimana v dokumentu *Secret Origin: The Story of DC Comics: Mnoho let jsem musel lidem vysvětlovat, že komiksy nejsou médium, ale žánr. Je to prázdná láhev a můžete do ní dát cokoliv* (3).

Scot McCloud ve své knize *Jak rozumět komiksu*, se zabývá již v první kapitole definicí komiksu. Začíná s pojmem „Sekvenční umění“ od Will Eisnera (komiksu se teoreticky také věnoval a to v knize „*Theory of Comics & Sequential Art*“) a různě pokládanými protiargumenty např: *Vždyť animovaný film je taky jenom sekvence obrázků!* (1 str. 7) Dochází k pojmu: *Záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku* (1 str. 9) a nakonec se vrací k pojmu „*sekvenční umění*“, což je srozumitelná formulace oproti Thierrymu Groensteenovi, který ve své knize *Stavba komiksu* komiksový jazyk definuje takto: *To, co nakonec dělá z komiksu jazyk, jež nelze zaměnit za žádný, je na jedné straně simultánní mobilizace množiny kódů (vizuálních i diskursivních), které je vytvářejí, a současně je to skutečnost, že tyto kódy, z nichž žádný mu nenáleží bezvýhradně, se specifikují, jakmile jsou aplikovány na jistou velmi přesně určenou „substanci výrazu“, již je obraz. Jejich účinnost se tím stává pozoruhodně odlišnou. Komiks je tedy originální kombinatorikou jedné substance (případně – spolu s písmem – dvou substancí) výrazu a jakési množiny kódů.* (4 str. 17) Tato formulace je poněkud zbytečně složitá a pro běžného čtenáře komiksů těžko srozumitelná a využívá různých jazykových odborných termínů, aby o to více vypadala vědecky a získala tak na vážnosti. Na druhou stranu se T. Groensteen v kapitole *Nenalezitelná definice* zabývá problémem definování komiksu a co je pro něj charakteristické. *At' už je jeho úspěšnost v umělecké rovině jakákoli, musíme uznat, že komiks:*

- a) je nevyhnutelně (svou konstitucí) sofistikovanou stavbou,*
- b) aktualizuje pouze určité potenciály média na úkor ostatních, které jsou zmenšeny či vyloučeny.*

*Z toho plyne, že při hledání podstaty komiksu máme jistotu, že nalezneme nikoli zanedbatelné množství, ale hojnost odpovědí.* (4 str. 25)

Groensteen nejvíce souhlasí s definicí od Pierre Couperieho „*Komiks je asi vyprávění (ale nemusí to být nutně vyprávění...), představované obrázky stvořené rukou jednoho či více umělců (jde o to eliminovat film a fotoromán), obrázky fixními (na rozdíl od animovaného filmu), mnohačetnými (na rozdíl od cartoons) a seřazenými vedle sebe (na rozdíl od ilustrací a románu v rytinách...).* Avšak tato definice se dá velmi dobře použít i na trajánský sloup či tapiserii z Bayeux.“ (4 str. 27)

Co je pro komiks charakteristické? Z mého pohledu komiksového kreslíře je pro komiks nejdůležitější vyprávění příběhu pomocí obrázků, které jsou pomocí juxtapozice seřazeny vedle sebe (nemusí být ani v panelech) a dokážou čtenáře vtáhnout do děje. Nejbližší má komiks k ilustraci, přeci jen jde o spojení obrázku a textu, který v sobě spojuje dynamiku filmu. Ovšem na rozdíl od filmu má komiks jednu obrovskou výhodu, kterou žádný film nemůže překonat (proto většina filmových adaptací podle komiksu vypadá směšně), a to je neustále měnící se obraz, panely může tvůrce neustále různě měnit a tím udávat dynamiku vyprávění. Důležitý prvek komiksu je také vektorizace tj. pojem, který takto pojmenoval Groensteen *Po pravdě řečeno pojem vektorizace, pokud mu přikládáme nějakou platnost, se jistě lépe aplikuje na komiks než na film, a to ze dvou důvodů: jednak je viněta fixní, takže směru četby nemohou odporovat interní pohyby v obraze; na druhé straně je viněta<sup>1</sup> součástí multirámce<sup>2</sup>, uvnitř kterého je na úrovni každého stripu sled obrázků explicitně vektorizován zleva doprava* (4 str. 128) tj. časté vracení se k předešlým stránkám v komiksu, stačí se jen podívat na děti, jak rádi listují komiksovými sešity a neustále vyhledávají detaily, jestli jim něco v příběhu neuniklo a jejich snaha objevovat nové detaily, které obohacují příběh. Nedávno vydaný komiks Batman R.I.P. přímo spoléhá na hojně využívání vektorizace. *„Morrisonův Batman je jedinečnou sbírkou encyklopedických a stylistických znalostí ambiciózně rozkročených v čase i prostoru. Je potřeba prominout, že ze své komplexní povahy svazky pravděpodobně nevygenerují intenzivní emoční zážitek na první dobrou. Čím trpělivěji ale budete k mysterióznímu Batmanovi přistupovat, tím plnější a dlouhotrvající zkušenost si z netopyří jeskyně odnesete. Což u mainstreamových postav nebývá zrovna normou. Jak říkají vousatá motivační klišé a Jaroslav Dušek, hlavní je vydržet.“* (5)

Helena Diesing také přispěla definicí pro komiks, když vypsala následující charakteristické znaky:

- *Sekvenční narace (tj. vyprávění pomocí sledu obrázků, kdy každý další dějově navazuje na ten předchozí),*
- *alespoň jeden z vystupujících charakterů je v příbězích stálým aktérem,*
- *alespoň jednou se v díle vyskytnou promluvy umístěné uvnitř panelu v bublinách.*

---

<sup>1</sup> Základní jednotka komiksu; viněta je fragmentární komiksový obraz uchycený v rozbujelém systému; nikdy tedy nevytváří celek výpovědi, ale může být sama chápána jako složka širšího mechanismu. Podle Skupiny  $\mu$  má viněta všech pět „typů determinací“, které charakterizují „vizuální znaky“ (globální vlastnosti, superordinace, koordinace, subordinace a preordinace). <http://komiks.cz/clanek.php?id=1062>

<sup>2</sup> Systém více vinět: strip, arch, dvoustránka a album. Prostý multirámec sdružuje jen několik vinět (strip, půlarch), arch se většinou skládá z několika prostých multirámců (stripů), album tvoří listový multirámec. <http://komiks.cz/clanek.php?id=1062>

K druhému znaku tj. opakující se postava, je vhodné zmínit připomínku Groensteena, který udává příklady, jak se dá tento charakteristický znak obejít. *Přítomnost minimálně jedné postavy je jedním z nejvýraznějších atributů komiks. Nicméně toto pravidlo se dá obejít, v komiksu nemusí být přítomná žádná lidská bytost, ale pouze metaforizované dekorace či objekty; postava může být neidentifikovatelná (autor se vyhýbá zobrazení jejich fyzických rysů, nebo je naopak zobrazena v neustále mutované podobě); postava náleží ke skupině nerozlišitelných bytostí; postava se obnovuje v každé viněťě, její přítomnost je omezena na jediný výskyt.* Všechny druhy postav popsané výše, které v podstatě nejsou v komiksu přítomny, pak Groensteen podrobně rozebírá a udává ke každé postavě příklady z komiksových děl.

Tématu, co je vlastně komiks, se věnovali i v Německu, *důkladní němečtí pořadatelé berlínské výstavy komiksů vymezili předmět svého zájmu takto: Komiksové stripy možno definovat čtyřmi znaky: integrací slova a obrazu, přičemž dominuje obraz; vyprávěním příběhu, příběh ve více obrázcích, periodickým vycházením; stalými postavami.* (6 str. 176)

Je zřejmé, že svět definic komiksů je podobně bohatý jako svět komiksu, každý teoretický autor si může vybrat prvky, o kterých si myslí, že na komiksu jsou nejcharakterističtější a pak může přijít další s novou převratnou teorií a pokusit se vyvrátit tu předešlou. Možná, kdyby všichni teoretici zmizeli pomocí nějakého superhrdinského kousku, tak by se ve světě komiksu nic nestalo, Superman by lítal stále dál ničím nerušen.

## 1.1 Jsou pravidla v komiksu?

U komiksu je velký problém vypsát, z jakých prvků se komiks vlastně skládá a zásady, které by měli komiksoví tvůrci dodržovat. V první kapitole jsme narazili na problém definice komiksu, je v podstatě správné, aby kreslíř dodržoval pravidla? Nebude pak jeho tvorba zbytečně ovlivněna pravidly, která jsou v podstatě neplatná, protože v komiksu se může každý umělec projevit tak, jak nejlépe uzná za výtvarně vhodné. Problémem je také, že komiksy se liší tím, v jaké kultuře jsou vytvářeny např. japonský komiks se řídí jinými pravidly než americký. Samozřejmě, je to také dané komiksovým trhem, kde se neustále mění vkus čtenářů např. ve čtyřicátých letech 20.století byli superhrdinové kreslení více podle anatomické znalosti a reality, než je tomu teď v současnosti. U komiksových postav se dnes více projevuje stylizace a zkratka, která nedodrжуje akademické znalosti anatomie.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Tento rozdíl rozebírají komiksoví tvůrci v dokumentu Secret Origin : The story of DC comics

Komiksoví tvůrci musejí neustále reagovat na nové technologie. S nástupem počítačů se tvář komiksu výrazně změnila a to jak typograficky, tak i kresbou a kolorizací. V dnešní době se čím dál tím více stává úspěšný nový formát komiksu a sice interaktivní, který je určený pro tablety a telefony, doplněný někdy mluveným hlasem, zvuky a jednoduchými animacemi (stačí se podívat na You Tube, po zadání do vyhledávače interactive comics vám vyjede spousta odkazů na ukázky interaktivních komiksů. Např. Superman Red son)

Na komiksu je zajímavé, že většině dětí stačí jenom vidět pár čísel komiksu a hned jej dokáže pochopit a poté následně kreslit také komiks, aniž by potřebovala cokoli vědět o jeho teorii. Je to dáno tím, že k vytvoření komiksu v podstatě stačí jen tužka a papír a pak si tvůrce vytváří vše podle sebe.“ *Komiks sám spočívá na mechanismu, který nemá příliš běžné použití. Nekonstatujeme, že by se tímto způsobem vyjadřoval úplně každý – přestože je-li řeč o technické či finanční stránce, mohou komiks dělat všichni, jak dosvědčují děti, které jsou způsobilé mu propadnout“.* (4 str. 33). K tomu je vhodné ještě citovat Štěpána Mareše, kreslíře Zeleného Raula, který v rozhovoru pro komiksový magazín Crew vysvětluje, jak se dostal ke kreslení komiksů. *Já jsem kreslil od malička, ale to kreslí každé dítě. Pak se ten zájem v určitém věku tříbí, někdo třeba začne sbírat známky, někdo kreslí. Měl jsem štěstí, že jsem doma našel mladé světy z osma a devětašedesátého roku, kde byly komiksy Káji Saudka. Hned jsem chtěl samozřejmě kreslit jako Saudek, to je pochopitelné. Jenom mě trochu zarazilo, když tam říkal, že to dokáže každý, kdo bude kreslit deset až patnáct hodin denně.* (7 str. 49)

Zajímavostí je, že většina komiksových kreslířů v podstatě o nějakých pravidlech a základech komiksu nemusí znát vůbec nic. *Například v Bande dessinée et figuration narrate (Komiks a narativní zobrazování; dílo, které bylo v mnoha ohledech zakladatelské) zdůrazňují pasáž, v níž se tvrdí, že 80% kreslířů komiksu nezná techniku stránkové sazby a technického scénáře, které jsou pro něj specifické. Jenže komiks vůbec nepovolává do zbraně specifické postupy a techniky. Naopak, všechny komiksy, dokonce i ty, které vykazují to nejprostší vzezření, jsou zvláštním vtělením systému, jehož složky i interakce vykreslují dosud neznámý a složitý systém.* (4 str. 39)

Důkazem může být u nás nejslavnější kreslíř Kája Saudek, který se vše naučil sám a možná i proto se stal tak výjimečným kreslířem bez vážné konkurence.

*Kája je právem považován za krále českého komiksu. Ačkoli má řadu následovníků, jeho styl je tak nezaměnitelný, že si ho lze jen těžko splést: pevná, dynamická linka, nadsázka, ironický odstup, erotika a osobitý humor<sup>4</sup>.*

I když to nakonec vypadá, že komiks by mohl být jeden velký guláš, není tomu naštěstí tak. A to hlavně díky samotným tvůrcům, kteří se rozhodli napsat o svých zkušenostech a popsat, jakými vlastními pravidly se řídí a z jakých znaků, které jsou pro ně důležité, se komiks skládá.

Scot McCloud ve své knize *Making comics*, která má opět podobu komiksové formy, humorně tvrdí: „*V komiksu nejsou, žádná pravidla, jak můžete zaplnit prázdnou stránku, jednou porozumíte, že komiksové vyprávění je na tom postavený. Ve zkratce: komiks nemá žádná pravidla*“ (8) a na druhé stránce je nakreslené malé okénko a v něm autor říká: *A tady jsou.* (8) a na to hned následuje další kapitola, ve které se věnuje komiksovým zásadám, jež by měl komiksový tvůrce dodržovat.

## **1.2 Komiks ve výtvarné výchově**

Každý učitel by se měl snažit ve všech žácích vidět individuální osobnosti, kde každá osobnost má svůj osobitý pohled na svět a rozdílné výtvarné vyjádření a snažit se o jeho vlastní výtvarný projev. Podobně ke komiksu přistupuje Scott McCloud *Aby jako médium dospěl, musí být s to vyjadřovat i ty nejniternější potřeby a myšlenky každého tvůrce. Jenže každý umělec má jiné niterné potřeby a jiný pohled na svět, jiné záliby, a tak si hledá odlišné formy sebevyjádření* . (1 str. 57)

Je zajímavé, když dětem zadáte za úkol nakreslit komiks, tak většina dětí pochopí bez podrobného vysvětlování o co jde, tudíž v odborné terminologii: vyprávění příběhu pomocí juxtapozice. *Pro všechny děti je výtvarná činnost zpočátku sebeuspokojením, něčím jako ventilem vnitřního přetlaku představ, které se nemohou dočkat zpredmětnění. Dítě jim dává průchod, zhmotňuje je, činí je viditelnými a nepotřebuje při tom promluvit ani slovo, nepotřebuje nikoho, komu by o svých představách vyprávělo, stačí si ke hře s nimi samo. Z tohoto původního stavu, ze soustředěné hry s obsahem vlastní představivosti však dítě brzy dospívá k problémům a nesnázím.... Za takových okolností se dítě někdy obrací na své vychovatele s žádostí o pomoc.*

---

<sup>4</sup> <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/84105-kreslir-kaja-saudek-je-v-bezvedomi-uz-ctyri-roky/>

Po dvou chaotických kapitolách bych v této kapitole navázal na problém, jak přistupovat ve výtvarné výchově k výuce komiksu. Jako budoucí pedagog si musím klást otázku, jestli je vhodné dětem přiblížit pravidla, která ve své podstatě jsou i nejsou definovatelná, a kterými se komiks řídí. Tím ovlivnit jejich tvorbu, nebo jenom jednoduše zadat téma a nechat děti, aby si sami našli svůj vlastní styl. Ve výsledku je to neřešitelný problém, Když pedagog žáka povede k výslednému komiksovému dílu pomocí rad a připomínek, může mu úplně změnit jeho proces tvorby a ke konci se může stát, že žák ztratí o tvorbu zájem a bude otráven nebo se bude snažit o co nejlepší výsledek, o kterém si bude myslet, že se bude líbit mně, ale ne už tolik žáku či studentovi. Tento přístup se uplatňuje ve studiu Walt Disney. Nebo naopak student rady využije a vytvoří dílo, se kterým bude spokojený jak učitel, tak i žák (Kája Saudek takto vychoval svého pokračovatele Štěpána Mareše, který je bohužel ve stínu svého učitele a nezbyvá mu než dělat nekvalitně kreslený politický komiks Zelený Raul) *Dítě, které začne napodobovat hotové kreslířské realizace dospělých se přestává výtvarně vyvíjet.* (9 str. 84) Nebo pedagog nechá studentovi volnou ruku a pak se může stát, že výsledná tvorba bude nedostačující, nebo žák naplno rozvine svojí fantazii a najde nové přístupy v komiksu, o kterých dosud netušil, že je může použít, ale zároveň nebude vědět o jiných, a tím by dosáhl lepšího výsledku. *Platí však, že vychovatelova pomoc nesmí zasahovat příliš daleko, má být spíš návodem, jak postupovat, abych došel k řešení sám. To, co dítě neobjeví samo, má jen poloviční hodnotu.* (9 str. 84)

Jaká pravidla by měl pedagog ve výtvarné výchově dodržovat, aby ukázal žákům všechny možnosti, jaké komiks nabízí? Učitel by si měl především dávat pozor, aby nebyl moc pyšný a nepovyšoval se nad studenty, k tomu se hodí citát od J. A. Komenského z knihy Labyrint a ráj srdce: *PÝCHA A ZPÍNÁNÍ SE NAD SEBE VESPOLEK. Viděl sem též, jak mnozí na vysokých trepkách chodili, někteří sobě i chůdy aneb štenclé (aby nade všechny vyzdvižení jsouce, na všechny z vysoka hleděti mohli) sdělali a tak se procházeli. Ale čím kdo vyšší měl, tím snáze se zvrátil, aneb jemu od jiných (z závisti, za to mám) nohy podraženy: s čímž se nejedni potkávali a z sebe obecný smích udělali; takových příkladů mnoho sem viděl.* (10 str. 17)

Pedagog by měl umět jednoduše vysvětlit, z jakých částí se komiks skládá a to bez zbytečných odborných terminologií. A poté nechat na žákovi aby si zvolil svůj styl kresby či malby v komiksu, jak uzná sám za vhodné. Důležité je, aby učitel měl široký rozhled v nekonečném světě komiksu, tvorbě komiksu, což u dnešních pedagogů ve výtvarných školách je v podstatě nemožné.

Umět vytvořit nároky pro každou věkovou skupinu, nechtít např. po žacích druhé třídy, aby vytvářeli panely, kde by museli řešit kompozici a perspektivu.

Pokud by měl učitel možnost vychovávat děti od první třídy až po devátou, tak postupně rozvrhnout kreslení komiksu od nejjednoduššího k obecnějšímu, ale ne na úkor i ostatních výtvarných činností (modelace, malba koláže atd.). Bohužel v dnešním prostředí škol to není realizovatelné, chybí na toto téma odborná literatura a kvalitní pedagogové. Měl by i prokazovat určitou toleranci k jemně vulgárnímu humoru, většina dětí má ráda nadsázku a ráda znázorňuje nevšední témata

Stačí si prohlédnout francouzský komiks pro děti Titeuf, který vychází i u nás v časopise Mateřídouška a tam se objevují témata např. Titeuf nachytá své rodiče při sexuálním styku, návštěva sex shopu, pozorování zvířat při páření. Samozřejmě to není vyobrazeno explicitně a má to kvalitní humor, jen je to problém pro starší generaci učitelů, kterým bych doporučil si občas prohlédnout časopisy pro děti a i podívat se na pár animovaných seriálů. (Samurai Jack, Naruto) Učitel by měl projevovat zájem o trendy, které děti zajímají, a které se neuvěřitelně rychle mění.

Výuka komiksu by mohla probíhat i ve skupinách. Obzvláště v Americe jsou komiksy vytvářeny v týmech, kde je hlavní mozkiem scénárista a poté kreslíř vytváří kostru, potom nastupuje inker obaluje kosti masem a kolorista potahuje maso kůží a všichni dohromady vytvářejí tělo komiksu.

### **1.2.1 Komiks jako terapie**

Komiks může sloužit i jako terapie, kde jinde by člověk mohl uskutečňovat své skryté sny a touhy. Dokladem toho může být komiks Vrána od *Jamese O'Barra*. *O'Barr komiks začal psát jako terapeutický text, do kterého vložil veškerý svůj vztek z tragédie, kterou nemohl ovlivnit.* O'Barr začal psát komiks po tragické nehodě, kdy mu opilý řidič přejel jeho dívku. Tato událost ho poznamenala natolik, že každá stránka je nabitá takovou nenávistí, že je to malá vražda. Tato bohužel smutná událost dala vzniknout jednomu z nejvíce prodávaných černobílých komiksů ve světě.

Další autor, kterého bychom mohli označit s trochou nadsázkou za narušeného a který svůj vztek přenáší do komiksu, není nikdo jiný než ikona undergroundového komiksu Robert Crump, který si nebere žádné servítky a jeho komiksy jsou protkané zkažeností a zvrhlostí, což při čtení vyvolává silný zážitek. Výborné dílo je „Bible špíny“.

## 2. Co dělá komiks komiksem?

Co dělá z komiksu tak jedinečné médium? A jaká pravidla jsou pro komiks specifická? Hodně komiksových teoretiků hledá prvky komiksu ve výtvarném umění daleko v minulosti. Většina se shoduje, že prvotní počátky se objevují již před 5000 lety v hieroglyfech v Egyptě nebo v Trajánově sloupu, na kterém se spirálovitě vine vlys, na němž je znázorněn boj s Dháky. Někteří jdou ještě dále do minulosti a považují první jeskynní malby za počátek komiksu. *Newyorská knihovna šla ještě dále a instalovala roku 1950 výstavu s programovým názvem 20000 roků komiksu. Celkem v duchu Steinbeckova výrazu: „Cromagnocká literatura je nakreslená na stěnách jeskyň v Altamiře“.* (6 str. 175) Will Eisner se zabývá piktografy (ze starého Egypta a Číny), ve kterých hledá spojení obrázku a slova, což by se dalo také považovat za prapůvodce komiksu. Scott McCloud prvopočátky komiksu vidí např. v Mayském kodexu na tapisérii z Bayeux, ve středověkých ilustracích (scéna umučení svatého Erasma). A nakonec dodává *Milerád přiznám, že nemám ani páru, kde a kdy komiks vznikl. Klidně ať si s tím problémem perou jiní.* (1 str. 15) Za komiks by mohla být považovaná i křížová cesta, všechna vyobrazení jsou pěkně rozdělena do 14 okýnek, chybí jen bubliny, a máme jeden z nejvíce šířených komiksů na světě. Ve všech těchto uměleckých obrazech ale něco chybí, aby mohly být považovány za komiks. Něco, co cítíme, když čteme komiksovou knihu. To hlavní bude funkce představivosti spojená s juxtapozicí, komiks nás strhne do děje a nepustí a my skáčíme z jednoho panelu do druhého a podle rytmiky skladby panelů, zrychlujeme v četbě nebo zpomalujeme. *Rytmus četby komiksu je určen velikostí, tvarem a rozložením viňet, strukturou multirámců a distribucí dialogických pasáží (bublin) i narativních textů (recitativů).* (4 str. 197) A to nejdůležitěji se odehrává mezi panely v mezerách, kdy musí být aktivovaná naše představivost a doplnit, co se odehrálo mezitím, než přeskočíme na další panel. A pomocí bublin a grafických zvukových efektů máme i zvukovou představivost ve spojení s obrázky v panelech. Vlastně si takto virtuálně skládáme podle vlastních originálních představ svůj příběh, který nám pomocí těchto efektů naservírovali autoři.



## 2.1 Panely

„Umělci a vypravěči musí neustále hledat odpověď na jednoduchou otázku: Jak co nejlépe vyprávět příběh? Rozvržení komiksově stránky slouží dvěma účelům: 1. Představuje příběh pomocí série tvarů zvaných panely, které je potřeba seřadit a usmysleným způsobem. 2. Táhne čtenářovo oko podél účelově konstruované stezky zvané tok příběhu“ (11 str. 7). Klaus Jonson pak udává dva příklady, jak využít panelů v rozvržení stránek. První je mřížka, v tomto uskupení mají panely stejnou velikost, příkladem může být komiks Torpedo, ve kterém se příběh na každé stránce odehrává v šesti stejných panelech. Druhý styl jsou volné panely a ty umožňují umělci nekonečné množství kombinací. Will Eisner přidává panelům i emoční funkci, kdy si autor může pohrávat z různými podobami panelů a tím příběhu přidávat atmosféru, např. pohled na křičící postavu umístěnou v panelu ve tvaru paprsků zvedá pocit akčnosti a naléhavosti nebo rámeček může mít podobu prostředí, ve kterém se postavy pohybují (jeskyně). *Existuje celá škála, které může vypravěč použít. Dny, kdy okraj tvořila výhradně jednoduchá čára, jsou už dávno minulost. Dnešní okraje panelů jsou tak rozmanité, jako představivost a rozhodnutí jejich tvůrců.* (11 str. 7)

Volné okraje používá např. Moebius ve svém díle Arzach, nepoužívá pravoúhle panely, okraje jsou spíše vedeny volnou linkou a někdy si i pomáhá ornamenty namísto ohraničení panelů. V 56i stránkovém komiksu vypráví příběh bez pomoci bublin. Moebius o svém díle: *Nešetřil jsem sil a do každého políčka jsem vložil tolik práce a energie, kolik obvykle věnuji celému obrazu nebo knižní ilustraci.* (12 str. 9)

A proč většinou u komiksu mají panely hranatý tvar? I na tuto otázku mají teoretici komiksu odpověď. Groensteen udává dva příklady, proč je tento tvar pro komiks nejcharakterističtější.

*Zaprvé: obdélníkový je sám tištěný nosič (album nebo magazín), a tím i hyperrámeček každého archu, viněty tedy mají sklon vstupovat s tímto předepsaným tvarem do nějakého mimetického (napodobujícího) vztahu. Obraz reprodukuje tvar nosiče, a tedy s ním spíše spolupracuje, než aby jej popíral či mu čelil.*

*Zadruhé: obdélník (či jeho pravidelná varianta, čtverec) se daleko lépe než kruh kosočtverec, hvězdicový tvar, trojúhelník či lichoběžník dá sériově zapojovat, řadit do pásů. Kreslíři to dobře vědí: každé uchýlení se k jinému tvaru než ke čtyřstěnu dává vyvolené vinětě vyniknout, avšak jeho vážným následkem je to, že sousední viněty jsou nuceny zkrivit se, jak to jen jde, aby udělaly vetřelci místo.* (4 str. 65)

Obdélníkový tvar v komiksu zůstane asi i zachován s postupným přechodem komiksu na elektronická média, naštěstí tablety a smartphony mají pro komiks stále dobrý formát (obdélník na výšku). Problém by mohlo být čtení komiksů na širokoúhlých monitorech, ale to by mohly vyřešit otočné monitory, které se dají postavit na výšku.

### 2.2.1 Vložené panely, inkrustace

*Panely nejsou pasivní. Jejich velikost a tvar neovlivňuje pouze vnitřní kompozici obrázku, ale vypovídá rovněž o důležitosti informace, kterou obsahují. Jednotlivé panely jsou v interakci a umožňují čtenáři lepší pochopení sdělované informace.* (11 str. 8) Vložené panely slouží k narušení kompozičního řádu, normálních panelů, dodávají příběhu vzrušení a upozorňují čtenáře, že se začíná dít něco neobvyklého. Využívá se také efektu porušení okrajů, což slouží k vytvoření iluze, že postava vyskakuje směrem ke čtenáři z panelu. Tento efekt byl např. použit v renesanci umělcem Andrem del Castagnem v roce 1448 na portrétu kondotiéra Pippa Spana, postava jakoby vystupuje na diváka z obrazu.

Thierry Groensteen systém vkládaných panelů nazývá inkrustací<sup>5</sup> ... *Svědčí o extrémní přizpůsobivosti, která charakterizuje ovládání prostoru v komiksu. Otevírá se široká škála postupů, v nichž rozvržení rámečků, vymykající se relativní automaticnosti tabulkového rozčlenění, je příměje diktováno sémantickou artikulací vyprávění a plně se podílí na jeho inscenaci.* (4 str. 107)

Vložené panely nebo tzv. inkrustaci dokonale využívá argentinský komiks Anita od Gabriela Juana Bobilla, který vyšel i u nás v komiksovém magazínu Crew2 č. 32. Příběh na 52 stranách je přímo nasycen akcí, která se jen tak nevidí, panely jsou poskládané v neuvěřitelně dynamické kompozici.

## 2.2 Juxtapozice

Představme si, když ráno půjdeme do práce a uvidíme zaparkované auto, až se budeme vracet zpátky domů, uvidíme, jak na autě leží rozbité piano. Ihned si z těchto dvou obrázků poskládáme, co se asi dělo mezitím, kdy jsme u auta nebyli.

Juxtapozice je jeden z nejdůležitějších prvků v komiksu, a komiks je jediné médium, které tento aspekt využívá, bez juxtapozice by čtenář nemohl číst a chápat komiksy.

---

<sup>5</sup> Inkrustace je vkládání kusů různých materiálů do předem vydlabaných otvorů. Tyto materiály tvoří různé obrazce. <http://cs.wikipedia.org/wiki/Inkrustace>

*Čtenář totiž nejenom spojuje jednotlivé obrázky do většího celku, ale zároveň vyplňuje mezery v čase a akci (13 str. 6). Důležité je také, jak autor obrázky poskládá, aby příběh byl co nejlépe pochopitelný.*

*Juxtapozice je efektně znějící slovo, které popisuje jednoduchou metodu vyvolávající, které je pro komiks unikátní. Slovník definuje juxtapozici jako „umístění k sobě nebo vedle sebe pro srovnání nebo kontrast“. Ačkoliv je to samozřejmě pravda, vyprávění příběhu klade na juxtapozici ještě jeden nárok: asimilaci. V sekvenčním vyprávění asimilace znamená „sčítání“ nebo „spojení“. Čtenáři komiksů „sčítají“ jednotlivé panely na stránce do většího celku, který umožňuje lépe pochopit příběh (13 str. 6). Juxtapozici také ovládají různé velikosti panelů (a jaké mají použitý efekt ohraničení), které jsou u sebe poskládány a kolik obsahují bublin s texty. A jaký obrázek je umístěn v panelu a co se v něm odehrává. Nejdůležitější na juxtapozici je nenápadný prvek a tím je mezera mezi panely.*

### **2.3 Mezera nebo-li škarpa**

*Komiks existuje jako uspokojivá narativní forma pouze za podmínky, že připustí – třebaže výpovědní akt bude přetržitý a předvádění nepravidelné, že i takto vytvořené vyprávění tvoří nepřetržitý a srozumitelný celek. „Mezera“ mezi dvěma vinětami tedy není sídlem nějakého virtuálního obrazu, je místem ideálního spoje, logické konverze plynoucí z vypověditelného (viněty) do jedinečné a koherentní výpovědi (vyprávění). (4 str. 138)*

Když se budete více zajímat o komiks, tak budete překvapeni, kolik je toho napsáno o prvku, který normálně při čtení komiksu nezaregistrujete a ani si ho neuvědomujete a to je mezera mezi panely. Já osobně jsem si tohoto prázdného místa nikdy nevšiml a nedával jsem mu žádnou váhu. Až jednou jsem se zabýval tématem, jaký je vlastně rozdíl mezi komiksem, filmem a literaturou. Přestože jsem si o tom přečetl pár článků, stále jsem si to nedokázal pořádně představit a nebyť snu, kde se mi vytvořila realita z dvou panelů a já se ocitnul v mezeře mezi těmi realitami, už jsem tento prvek pochopil mnohem snáze. Neustále jsem tento proces neuvědoměle vytvářel při čtení komiksů. Bez tohoto prvku by nemohla existovat juxtapozice v komiksu. Scott McCloud mezeru mezi panely nazývá „škarpa“.

*Vidíte tu mezeru mezi panely? Tomu prázdnému prostoru někteří příznivci říkají „škarpa“! A když ten výraz zní dost neuctivě, tahle škarpa je zdrojem kouzel a tajů, které jsou samotným srdcem komiksu! (1 str. 66)*

Scott McCloud v kapitole „Krev ve škarpe“ dále rozděluje přechody mezi panely na šest kategorií:

1. *Od chvíle ke chvíli - vyžaduje málo ucelení*
2. *Od akce k akci – konkrétní postava v různých akcí*
3. *Od předmětu k předmětu – postava dobíhá do cíle a na druhém panelu jsou stopky*
4. *Od scény ke scéně – často potřeba deduktivní úvahy, někdy přenášení v prostoru a čase*
5. *Od aspektu k aspektu – většinou překonává čas a dovoluje pohledu přeskokovat mezi různými aspekty místa myšlenky nebo nálady*
6. *Nelogický přechod – žádná souvislost mezi panely (1 stránky 70-74)*

### **2.3.1 Rozdílné využití přechodů mezi panely v japonské kultuře**

Scott McCloud dále v kapitole „Krev ve škarpe“ vědecky rozebírá, jaké typy přechodů se více objevují u Američanů, Evropanů a Japonců. Mezi Amerikou a Evropou je nepatrný rozdíl, v komiksech převládá přechod od akce k akci, zato první, pátý a šestý přechod nevyužívá skoro vůbec. Ale japonský styl vyprávění se liší tím, že využívá více přechodů od předmětu k předmětu a od chvíle ke chvíli a přechod, který západní kultura vůbec nepoužívá: od aspektu k aspektu. *Přechody od aspektu k aspektu jsou nedílnou součástí hlavního proudu japonského komiksu od samého počátku. Nejčastěji mají navodit nějakou náladu nebo atmosféru místa. Jsou to poklidné, zadumané kombinace, na kterých jako by se čas zastavil. Místo aby fungovaly jako mosty mezi jednotlivými chvílemi, nutí čtenáře, aby si poskládal jediný okamžik z osamocených zlomků.* (1 str. 79) Japonci v komiksech (říká se jim Manga) velmi rádi používají detailní rozfázování pohybů do spousty panelů. Není problém, aby se bitva mezi dvěma protivníky odehrávala na několik set stránek( doporučuji komiks Berserk, který má něco přes 6000 stran nebo sérii Naruto). Toto pojetí je hojně využíváno v Anime seriálech, kde bitvy trvají i 6 dílů po 20 minutách někdy i déle (Dragon Ball).

Tradice v tomto fázování pohybu do spousty panelů vychází již z japonské tradice dřevotisku. Nejznámější umělec je Kacušika Hokusai a jeho dílo 36 pohledů na horu Fudži z třináctidílného skicáře Hokusai Manga. Díla z tohoto skicáře dovážená do Evropy ovlivnila impresionistické malíře (Monet, Whistler).

Stačí si vzpomenout na obraz Vana od Edgara Degase, který se inspiroval Hokusaiovými kresbami dívek při koupeli (14). Z pedagogického hlediska je zajímavější, že z jeho principu skic, ve kterých zobrazuje jednu postavu z několika pohledů při jedné činnosti, vychází dodnes spousta příruček pro mladé komiksové kreslíře, ve kterých jsou podobným způsobem ukázány pozice komiksových postav z mnoha úhlů. Vychází i příručky, které obsahují jenom vyfocené postavy např. při úderu mečem, střelba z pistole při skoku, A ty jsou ukázány z třiceti různých úhlů. Tato hluboce zakořeněná tradice se teď nejvíce projevuje v komiksech manga.

## **2.4 Pohyb**

Jednou z těch zajímavějších nevýhod komiksů je to, že nedokáže v reálném čase replikovat pohyb. V tomto konkrétním případě má film nad komiksem velkou výhodu.

Komiksový kreslíř, si může vybrat, zda bude pohyb rozkreslovat postupně, aby se divákovi obraz co nejjednodušeji spojil v ucelený pohyb, což už se trochu blíží k animovanému filmu. Druhá možnost je nechat na představivosti diváka ať si většinu pohybu domyslí. Když budu kreslit Beermana, jak přeskakuje ze střechy na střechu, mohu si vybrat, jestli skok rozfázuji na celý arch do šesti panelů nebo dám větší prostor příběhu a udělám to jenom na dva panely. Rozdíl bude ve vnímání času. Pokud chci, aby skok byl dramatický např. skok, kde je hlavní postava zraněná a s posledním vypětím sil skáče na střechu, aby unikla pronásledovatelům, je lepší scénu rozfázovat na víc panelů. Dokonce dochází k určitému zpomalení času, ve filmu známe jako (bullet time tento efekt byl poprvé použit v Matrixu).

## 2.5 Lettering, grafické zvukové efekty

Lettering<sup>6</sup> a grafický zvukový efekt slouží jako náhrada zvuku. Dříve se o text staral i kreslíř, u nás např. Kaja Saudek, Ondřej Sekora. Dnes se o textovou podobu většinou stará leterista.

V amerických komiksech je využití písma rozděleno podle Stana Leeho v knize How to draw (15 str. 11) comics do těchto kategorií:

**Otevřený popisek** – je na úvodní straně hned nad hlavním názvem kapitoly a informuje čtenáře zkráceně, co se zrovna děje.

**Název příběhu** – většinou velkým písmem, který zabírá jednu čtvrtinu strany, umístěný v rozstříklé bublině.

**Titulek** – v panelu umístěný nahoře, ohraničen obdélníkem, informuje o dění na obrázku, hojně používán Stanem Leem, většinou vtipně komentoval dění kolem hrdiny.

**Bublina** – Tím Stan Lee nemyslí klasickou bublinu (balloons), ale bublinu z bublifuku (bubbles), tyto bubliny slouží jako napojování mezi postavou a bublinou s dialogem, vzniká pak myšlenková bublina.

**Zvukové efekty** – jeden z nejdůležitějších prvků v akčních scénách (boom, prásk, bong) velmi hojně je využíval i pop- artový umělec Roy Lichtenstein, výborně je to vidět na obraze Whaam! z roku 1963. Scott McCloud je rozděluje na čtyři druhy, které vyjadřují hlučnost (výbuch - boom, klepání na dveře – knock knock), zabarvení tónu (bzučení - buzz, vrčení – vrrr), asociací (zvonění zvonku – ring, šplouchnutí vody – splash), začlenění – čistý grafický faktor, úder pěstí do obličeje a z něho vychází oof! (8 str. 147)

**Tučné písmo** – ke zdůraznění vážnosti některých slov se v bublinách používá tučné písmo.

## 2.6 Bublina

*Konvence, která není výhradně verbální ani pouze obrazová. Je považována za základní prvek komiksové sémantiky a často i za prvek definující samotný komiks. (2 str. 11) Bublina, většinou vycházející z úst postav nakreslených v panelu, je nerozlučný prvek, který vytváří jeden z nejcharakterističtějších prvků komiksů. Každý kreslíř musí řešit, kolik má vynechat volného prostoru v panelu pro dialogy umístěné v bublinách. Také záleží, jaký typ bublin je pro daný panel používán. Bublina omezená na jediný obrys je nejprve tvarem, který se vyděluje uvnitř jiného tvaru, tvaru, který viněť předepisuje její rámeček.*

---

<sup>6</sup> lettering; zápis písma dialogů či narativních textů dovnitř kresby. Komiksové písmo je typograficky velmi specifické, proto kreslíři obrázků často zápis textu svěřují specializovaným výtvarníkům.  
<http://komiks.cz/clanek.php?id=1062>

*Můžeme rozlišit dvě velké rodiny bublin: ty, jejichž obrys je rovněž čtyřúhelníkový, a všechny ostatní, elipsové či fantaskní. (4 str. 92) Mezi fantaskní tvary se řadí např. paprskovitá bublina (většinou používána jako hlas rádia či televize) nebo může vypadat jako roztékající s kapkami padajícími dolů, to slouží k navození atmosféry smutku. Will Eisner upozorňuje, že bubliny mohou mít i podobnou rytmiku jako hudba. Podle používání malých a velkých bublin můžeme dosáhnout efektu „vyměřování času“. (16 str. 28)*

Zajímavostí je první spojení obrazu s bublinou u nás, můžeme ji najít v roce 1862 a to v Humoristických listech. *Bublina obsahující nápis je na něm vyfukována brčkem (2 str. 15).*

K tomu přísluší zmínit Will Eisnera (u problematiky bublin jej zmiňuje Helena Diesing), který popisuje, jak z páry horkého vzduchu vznikla bublina, *„Pára z horkého vzduchu vytlačovaná během konverzace může být spatřena. Je logická kombinace, že to co je slyšeno, může být i spatřeno z toho vyplývá představa obrázku simulující mluvení. Američané to nazývají “bublinou.“ Italové to nazývají řeč v mraku kouře „FUMETTI“. Obecně se tak bubliny nazývají v jejich komiksech. (16 str. 26)Bublina nemusí být jenom v panelu, ale může i zasahovat do mezer mezi panely a být spojovacím prvkem mezi panely.*

### 3. Znalosti k tvorbě komiksů

*Aby vznikla dokonalá perla, potřebuje ušříce kousek hmoty, zrnko písku nebo střípek, kolem něhož se perla utvoří. Bez tvrdého jádra by se rozrostla do beztvaré hmoty. Má-li umělcův cit pro tvary a barvy vykrytalizovat v dokonalou práci, také on potřebuje tvrdé jádro – pro nějž se díky jeho nadání zrodí kýžené dílo. (17 str. 484)*

Tvoření komiksů patří mezi jedno z oblíbených činností lidí, kteří umějí trochu kreslit. Problém nastává, když se rozhodnou, že začnou své komiksy vydávat, aniž by měli potřebné znalosti ke kreslení komiksů. Většinou neví nic o terminologii a nemají rozhled v komiksech, které se vydávají ve světě. Neuvědomují si, že je zapotřebí k dobré kresbě velkého množství prokreslených hodin a papíru. Člověk se jen tak s talentem nenarodí, je to asi jako kdyby se někdo, kdo běhá jednou týdně, rozhodl zúčastnit se běhu na sto metrů mezi profesionály na olympiádě.

*„Jeden z důvodů, kvůli kterým patří komiks mezi nejobtížnější umělecké formy, je množství vědomostí, které musí jeho autor znát. Komiksový tvůrce má odpovědnost srovnatelnou s celým filmovým štábem včetně herců a produkce, kterou nemůže na nikoho přesunout. Výzkum vybavení, osvětlení, kostýmy, geografie, redakce kulisy, režie – to všechno je součástí jeho práce. (18 str. 17) „*

#### 3.1 Vyprávění příběhů

V komiksu je velmi důležitá kooperace písma s obrazem. Autor by měl správně najít poměr, jak nejlépe udržet diváka ve stále pozornosti např. když bude text převládat nad obrazem může se stát, že komiks začne po chvíli nudit. Obraz by se zase neměl často opakovat, aby pak nesplýval v jednolitou šed'

*„Obecně vzato platí, že čím víc se toho vyjádří slovy, tím víc lze obraz osvobodit, aby se vydal zkoumat neprobádané kraje, a naopak. V těch nejlepších komiksech jsou slova a obrázky jako dva tanečníci, kteří se střídají ve vedení toho druhého. (1 stránky 155-156)“*

Komiks je hlavně vizuální médium, ve kterém jde o vyprávění příběhu. Hlavním kritériem pro vyprávění by měla být podle Klause Jansona: *„pochopitelnost a jasnost. Komiksový příběh musí být předložen tím nejjasnějším možným způsobem, aby čtenář pochopil obrazovou informaci na každém panelu. Čtenář by měl být schopen pochopit příběh pouze na základě samotných obrázků. (19 str. 7)“* Za komunistů se většina z nás stala čtenáři, kteří četli komiksy dovážené ze zahraničí v cizích jazycích, nejvíce převládal komiksový magazín Pif, který byl dovážen z Francie a byl k dostání v normálních trafikách.



Čekalo se na něj ve frontách (téměř jak na nedostatkové zboží), ve školách se děti pak předháněli, kdo má více čísel. Vůbec nevadilo, že nikdo z nás nerozuměl, co je napsáno v bublinách. Příběhy jsme dokázali chápat i bez toho, některé příběhy víc a některé míň, a dodnes se k nim stále rád vracím. Díky Pifovi jsme se za komunistů mohli seznámit s komiksy za západního světa např. Rahan, Lucky Luke, Asterix a Obelix.

## 3.2 Anatomie

Jako budoucí pedagog bych měl znát a umět doporučit různé anatomie. Pokud bych se někdy ve vyučovacích hodinách dostal i k tématu komiks, měl bych mít i rozhled v komiksových příručkách, které by byly rozděleny pro různé věkové skupiny. Doporučovat např. žákům ve třetí třídě anatomii Josefa Zrzavého by asi nebylo nejvhodnější.

Jednou z nezákladnějších vědomostí, bez které se neobejde většina komiksových kreslířů, je znalost anatomie a to nejen lidí, ale i zvířat. Jedním z nejlepších kreslířů, který vytvořil komiks Blacksad složený jen z antropomorfních zvířat, je Juanjo Guarnido.

*„Zapamatujte si, že snaha o dokonalou anatomii je až na druhém místě za snahou o dobré vyprávěčské metody. Vyprávěč může být schopen komunikovat s čtenářem i v případě že jeho kresba není příliš vyspělá. Schopnost využít sekvenční obrázky k oslovení může zachránit velmi špatnou kresbu. Sebelepší kresba není k ničemu, pokud nevíte, jak s ní naložit.“* (18 str. 17)“ S tímto výrokem od Klause Jansona si dovoluji nesouhlasit, jako příklad mi poslouží jedna z nejhorších komiksových adaptací filmu“ Terminátor 2: soudný den“<sup>7</sup>, kterou má na svědomí bohužel K. Janson. Tento komiks padá do propasti zapomnění hlavně díky špatné kresbě. Přitom u takového příběhu by čtenář čekal precizní svižnou kresbu, ale bohužel je to nadrásané jak tupým pérkem od tuše a má to anatomické do očí bijící nepřesnosti. Někdy postavy samovolně lítají v prostoru a zachycení pohybu je velmi nepřesné. Klaus Janson je výborný inker hlavně ve spolupráci s Johnem Romitou jr. (Punisher) a Frankem Millerem (Návrat temného rytíře), ale jako kreslířovi mu tento pokus moc nevyšel.

Jednou z nejtěžších prací kreslíře komiksů v dnešní době je najít si kvalitní anatomie pro výtvarníky a i anatomie zvířat, bohužel u nás těchto publikací moc kvalitních není. Za jedny z nejhorších, které u nás vyšly a můžou leda tak pokřivit ruku výtvarníka, můžeme zařadit publikace „Anatomie pro výtvarníky od Toma Flinta a Petera Stanyera“ a následuje publikace od Jaroslava Kose „Anatomie člověka pro výtvarníky“ Nemyslím si, že se něco naučím z překreslených fotek a uměleckých děl a ještě nakreslených nepřesně.

---

<sup>7</sup> Vyšlo u nás v roce 1992 v nakladatelství Semic-Slovart ISBN 80-7147-023-6

Za nejlepší a nepřekonatelnou knihu o anatomii vydanou u nás považují „Anatomie pro výtvarníky“ od Josefa Zrzavého, hlavně první vydání z roku 1957. Kniha je zpracována tak, aby co nejvíce přiblížila svět svalů a kostí umělcům, kteří by se chtěli naučit kreslit lidskou postavu a to za pomoci velkého počtu fotek atletů v různých pozicích tak, aby výtvarník nejlépe viděl, při jakých pohybových činnostech se zapojují různé svaly. Ideální kniha pro umělce, který chce pochopit stavbu lidského těla. Druhé vydání z roku 1977 už je ochuzené o příklady fotek atletů, místo toho jsou nám předloženy umělecké fotky, které si pohrávají se stíny na těle a postavy jsou v různých nepřírozených polohách. V podstatě ze svalů je vidět minimum, proto fotky ztrácejí edukační funkci. Další z podařených anatomii pro výtvarníky je od Györgyho Fehérera a Andráse Szunyoghyno<sup>8</sup>, obsahuje přes 1200 detailních ilustrací svalů, lidí v různých pozicích, zabývají se i záhyby na šatech, hlavně i anatomii zvířat jak domácích, tak exotických.

Z anatomii vydaných v angličtině mě zaujala vydání jak starší, tak i novější, především obrovský výběr komiksových příruček pro výtvarníky. Z anatomii, které mi hodně pomohly s konstrukcí těla pomocí postupů od nejjednoduššího ke složitějšímu, patří tituly:

- Bridgman's Complete Guide To Drawing From Life
- Atlas of Human Anatomy for the Artist od Stephena Rogera Pecka
- Figure drawing od Andrewa Loomise.

Jeden z nejvášnivějších tvůrců příruček pro komiksové výtvarníky Burne Hogarth (1911 – 1996) začínal jako komiksový kreslíř (Tarzan 1936), který vydal několik knih o kresbě lidské postavy. V nich se nezabývá anatomickými znalostmi, ale vše ukazuje v dynamice, složené z co nejjednodušších tvarů. Jeho knihy se záhadným způsobem dostávaly i k nám na umělecké školy v ruštině (sám jsem byl překvapen, když jsem to zjistil, že na střední škole nám byla doporučovaná jako jedna z nejlepších anatomických knih z Ruska). Proto byly neprávem považovány za ruské, i když postavy vypadají blokovitě, jak z ruských pompézních pomníků. Vydal i průvodce, jak kreslit drapérii a světelné efekty, celkem vydal šest příruček mezi nejlepší patří: Dynamic Anatomy, Drawing Dynamic Hands.

Mezi komplexnějšími anatomii je jedna výborná kniha a to od Sarah Simbletové „Anatomy for Artist“, kde je mnoho kreseb (autorka je kreslila sama) doplněné vysoce kvalitními fotografiemi.

---

<sup>8</sup> Vydalo u nás nakladatelství Slovart v roce 2006 ISBN 80-7209-773-3

Titulům o komiksech se věnuje mnoho autorů, jedny z nejlépe vypracovaných jsou:

-How to draw comics the Marvel way od Johna Buscemy a Stana leeho

-Drawing cutting edge comics, Drawing cutting edge anatomy comics a How to draw new retro- style characters od Christophera Harta

-Making Comics od Scott McClouda

Znalost anatomie zvířat je pro komiksového kreslíře také důležitá, už jen pro pouliční scénérie, kde se mohou vyskytovat nadšení pejskaři se svými mazlíčky a obzvláště pro scény, které se odehrávají mezi zvířecí říší. Tyto scény má velmi oblíbené scénárista Gearth Ennis, který neváhá hlavního hrdinu (Punisher) nechat unikat v zoo před svými pronásledovateli a poté, co mu dojdou náboje v pistoli, neváhá používat různá zvířata jako zbraně (piraň, anakonda, lední medvěd) nebo v sérii Hitman nechá hlavní hrdiny napadat krvežíznivými tuleni, žraloky atd.

Z Anatomie zvířat je nejvíce precizní „Handbuch der Anatomie der Tiere für Künstler“ od německého autora Hermanna Dittricha

Další příručky, jak kreslit zvířata, se spíše zabývají radami, jak zachytit zvíře v pohybu a výborně poslouží i kreslířům zabývajícím se animací.

- Michael D. Mattesi, Force animal drawing
- Jack Hamm, How to draw animals
- Ken Hultgren, The art of animal drawing.

Dohromady všechny tyto knihy mi daly dostatek podstatných rad ke kreslení a stále v nich nacházím nové postupy, jak kreslit lidské postavy a zvířata. Je třeba se stále zdokonalovat .

Mezi nejlepší kreslíře, kteří ovládali anatomii a jsou mými největšími vzory, patří Frank Frazzeta, John Buscema (Conan Barbar, Wolverine), Alex Ross (Království tvé), masakrální Simon Bisley (Lobo, Bad Boy), Brian Bolland (Kameňák).

### **3.2.1 Vlastní anatomie**

*„Jednou z výhod komiksové anatomie je mnohem širší spektrum přijatelné interpretace, než jaké by bylo možné v některých médiích. (18 str. 17)“*

Knihy o anatomii mě inspirovaly i k nesmělým pokusům o vlastní anatomické studie.

Velmi cenným pomocníkem se mi stal fotoaparát, pomocí fotografií jsem si sestavoval různé scény ke komiksu nebo ke knižní ilustraci, tato zkušenost byla pro můj výtvarný rozvoj velmi cenná a současně i zábavná.

Dnešní možnosti internetu jako zdroje informací a obrázků ( jak technických, tak prostředí, postav a zvířat) jsou nedocenitelné. Ještě donedávna jsem si musel z různých časopisů a knih vystříhat obrázky kulturistů, sportovců, zvířat, aut a architektury atd.. Vytvářel jsem si složky, kde jsem měl vše rozdělené, aby mi mohly posloužit při řešení složitých ilustrací a komiksů, u kterých jsem si nedokázal představit, jak daná situace vypadá (např. auta, stromy, architektura, postavy v pohybu, ve kterém jsem si je nedokázal představit). Díky internetu už tohle odpadá, dnes si vytvářím složky v počítači a k anatomickým studiím si stačí zadat do googlu „fitness“. Také se na internetu vyskytují 3D modelace lidského těla bez kůže, domnívám se, že v budoucnosti by výtvarníci už mohli učit anatomii pomocí počítačových programů.

### **3.3 Záběry a úhly**

*„Jeden z nejúčinnějších způsobů, jak si udržet pozornost publika, je ukázat mu něco, co ještě nikdy nevidělo. Všechno co je nové nebo vymykající se každodenní zkušenosti, má větší šanci zaujmout. Všichni se postupně stáváme imunní vůči našemu okolí a přátelům, protože je vidíme neustále stejným způsobem: z úrovně našich očí. (20 str. 7) „* Komiksové záběry jsou pro komiks stejně důležité, tak jako u filmu. Zajímavostí je, že u většiny filmů se všechny scény rozkreslují do storyboardů, vzniká tak zajímavá symbióza filmu a komiksu. Jako u filmu, tak v komiksech se záběry rozdělují na velký celek, celek, polocelek, polodetail, detail. Úhly můžeme nekonečně kombinovat, můžeme postavu zabírat seshora, zezdola. Tyto pohledy Stan Lee nazývá pohledem červa, a ptačí pohled (15 str. 30). Úhly se mohou různě nahýbat na strany a narušovat vertikálnost panelů nebo archu.

### **3.4 Perspektiva**

Jeden z největších vynálezů renesance, který změnil dějiny malířství, je perspektiva. Většina dnešních komiksových kreslířů by se bez ní neobešla, je to mocný pomocný nástroj.

*„Až začátkem 15. století vymyslel italský architekt Filippo Brunelleschi lineární perspektivu, systém prostorové organizace založený na geometrii. Protože jeho základem byla matematika, učinil Brunelleschiho systém perspektivu neustrannou nebyla závislá na politice, náboženství ani filozofii. (21 str. 7)“*

Je velmi důležité vytvořit iluzi 3D prostoru na 2D papíře, aby se divák dokázal vnořit do příběhu. Jakmile kreslíř neumí nakreslit perspektivu a třeba ovládá skvěle anatomii postav, stává se, že postavy v prostoru různě lítají, není zřejmé, že tam patří.

Výborná publikace, která pojednává o perspektivě, je *Perspective for comic book artists* od Davida Chelseaho. Autor s námi komunikuje a vysvětluje základy perspektivy pomocí komiksu a funguje to skvěle. Takto by měly vypadat učebnice na školách. Nedoceněná kniha, která má podobný přínos pro komiksy, stejně jako knihy od Scotta McClouda..V knize je perspektiva rozebrána do posledního detailu, samozřejmě základem je jednobodová, dvojbodová a třibodová, ale v kapitolách s kruhy v perspektivě a v další s lidskými postavami předvádí autor učiněná kouzla. Důležité při kresbě postav je především umět si postavy rozložit na různé geometrické tvary. Je to velmi důležité umět kreslit postavy z různých úhlů a pohledů (22 stránky 149-159). Bez toho by komiks vypadal, podobně jako počítačové hry – plošinovky.

Z dalších publikací věnované perspektivě jsou:

- *A guide for artist, architects and designers* od Gwen White
- *Perspective drawing handbook* od Josepha D'Amelia

*„Perspektiva je základem všeho! (21 str. 7)“*

## 4. Český komiks

*„Konstatuju, že máme všichni mezeru v mysli, tudíž díru v hlavě, protože jsme nepoznali a nestrávili druh comicsu, o který nám jde, to jest comics pro dospělé, jak se tomu neodborně nebo takticistně říká. Protože tento comics není ochuzená literatura nebo obohacený obraz. Je to specifický druh umění. Je to průsečík literatury, filmu a výtvarného umění, naprosto samostatné. A když ho neznáme, je to jako kdybychom neměli hudbu. (23 str. 1)“* Komiks u nás nikdy neměl moc velké zastoupení v kultuře, i když začátky komiksu nás začínaly brzy

*„Kořeny českého komiksu leží stejně jako je tomu v jiných zemích, v karikatuře, humoristických časopisech vznikajících v 19. Století a ilustraci z téže doby. Právě v žánru ilustrace, za její případné nadvlády nad textem, vznikají nové kategorie textově obrazové narace – kreslený seriál a komiks.“* (2 str. 15)

První komiksové pokusy v Čechách, začínaly v polovině 19.století. Mezi prvními, kdo vynikl v obrazové naraci, byl Josef Mánes, který vytvořil díla Zimní zábavy na Vltavě a Quidonova cesta na zotavenou v X obrazech. Příběhy jsou nakresleny perokresbou a je vidět uvolněný styl. Dále vynikl náš jeden z nejznámějších ilustrátorů idylických vesnických krajinek a tvůrce mnoha nezapomenutelných večerníčků Josef Lada. První zkušenosti s komiksy popisuje takto: *“Do Kopřiv jsem častěji kreslil obrazy přes celé dvě vnitřní strany. Bývaly na nich rušné scény, plné pohybu a překotného zmatku, a všechno, co zobrazení mluvili, bylo po americkém způsobu vepsáno do balonků, jež splývaly z ústy mluvících.“* Poté následovaly obrazové seriály „Šprýmovné kousky Frantíka Vovíska a kozla Bobeše“. Zajímavostí je, že Lada své komiksy nazýval filmy nebo velkofilmem např. O králíčkově z roku 1940. (2 str. 62)

Dobře se komiksu u nás dařilo před druhou světovou válkou, kdy komiksy byly častými návštěvníky periodika. Největším přispěvatelem byl Ondřej Sekora, který se staral o komiksovou výbavu Lidových novin. Přispíval také do Pestrého týdne, kde byl velice oblíben jeho stripový komiks Kapitán ani Muk. V roce 1933 přichází se svojí nejslavnější postavou Ferdou mravencem, který svojí dráhu začal jako stripová postavička. (2 str. 95)

Mezi legendární a snad jeden z nejslavnějších komiksů u nás patří Rychlé šípy od Jana Fishera a Jaroslava Foglara, které začaly svojí kariéru v roce 1938. *„Účel Rychlých šípů byl výchovný, z příhod si čtenáři měli brát ponaučení: Rychlé šípy však v příkladné dobrotivosti mnohokrát zacházejí za hranice chápání. Vykopat poklad a věnovat výtěžek uprchlíkům místo uspokojení svých klučičích potřeb – to už je nepřirozené. (2 str. 234)“*

Rychlé šípy přežily Druhou světovou válku, bohužel po příchodu komunistů k moci se z nich na tři díly stali brigádníci za socialistické blaho a to byl jejich konec, Foglar nakonec úspěšnou sérii raději ukončil. Za zmínku stojí náš nejvíce opomenutý kreslíř a malíř Bohumil Konečný jenž pracoval na stripu Zuzanka a její svět.

Padesátá léta 20.století nebyla komiksu u nás moc nakloněna. Do komiksů zasahovala komunistická propaganda, která jej nazývala imperialistickým škvárem. „*Potlačení komiksu bylo tak důkladné, že se s tímto žánrem museli záhy čeští tvůrci začít prakticky znovu od píky*“ (24 str. 42). V šedesátých letech 20.století se u nás zjevila komiksová modla a to Kája Saudek. Na svojí dobu uchvatný kreslíř, který předběhl svojí dobu. Jeho nejslavnější dílo Andělé a Muriel (scénář -Miloš Macourek) je dodnes velmi chváleno a stačí, aby se objevilo na pultech obchodu a hned je vyprodáno. Ve světě se nejvíce proslavil jeho komiks Arnal a dva dračí zuby, který mu napsal jeho přítel Ondřej Neff. Ondřej Neff si také napsal a nakreslil u nás jeden z nejslavnějších undergroundových komiksu a to Péráka ( Crew č.1 1997)

## 5. Inspirace

Hlavní inspirací je pro mě život a dění okolo mě, komiksy jsem kreslil už od první třídy a za největší vzor jsem považoval kreslíře Johna Buscemu, kterého považuji za jednoho největšího komiksového kreslíře, o kterém se v našich končinách nikde nezmiňují i přesto, že od něj vyšlo mnoho komiksů v češtině (Conan Barbar, Wolverine). Jeho dílo sleduji už od pádu komunismu, kdy se k nám dostávaly komiksy ze zahraničí.

Bohužel, čím jsem starší, tím více si nevážím komiksů pro dospělé, v poslední době mě zaujala jenom komiksová kniha Věčná válka od Joe Haldemana a kreslíře Mark van Oppena , kterou mohu považovat za opravdu dospělou. Místo prázdných filozofických blábolů nebo akčních brutálních scén si raději koupím Super komiks s hlavní postavou Kačera Donalda, se kterou se můžu úplně ztotožnit. Příjemně mě překvapuje, jak v těchto komiksech dokáží rychle reagovat na současnou dobu a reagovat na témata, která jsou aktuální. Např. v čísle 9/2012 řeší fotbalovou mánii kolem Eura 2012 a zase v č.14/2012 si dělají legraci z lidí, co věřili na konec světa podle kalendáře Mayů. Je to pro mě velká inspirace a i výzva, aby Beerman byl také tak aktuální a vtipný.

## **6. Technika komiksu Beerman**

Na kreslení komiksu Beermana jsem používal formát papíru A3 (jako základ jsem si udělal obrazový scénář na papír formátu A4 provedený tužkou). Nejdříve jsem si scény v panelech předkreslil tužkou a poté jsem vše obtáhl tuší. Po naskenování do počítače a očištění kresby od různých nečistot v programu Adobe Photoshop jsem následně kresbu převedl do vektorů a ve vybarvování jsem pokračoval v programu Adobe Illustrator. Kresbu jsem vytáhl do první vrstvy a spodní vrstvy jsem vybarvoval pomocí tabletu. Sazbu bublin jsem dělal také elektronicky a i písma, kromě úvodního nápisu určeného na obálku. Ten byl vytvořen jen pomocí tuše a následným vektorováním převeden do elektronické podoby.

### **Závěr**

V dnešní době jsem velmi potěšen u nás zájmem o komiksy, když si vzpomenu na situaci v roce 1996, kdy u nás nevycházelo skoro nic až do vydání komiksového magazínu Crew, který rozčeřil stojaté hladiny komiksu u nás. Dal tak velký podnět mladým lidem, aby to zkusili s komiksy také jako výtvarníci. Dříve, když jsem tvrdil, že jednou budu kreslit komiksy, tak se většina na mě koukala, co jsem to za blázna. I když se dneska kreslením komiksů neživím a asi žít nebudu, bylo pro mě příjemné, že jsem se tomuto donedávna okrajovému tématu mohl věnovat na vysoké škole. Do doby, než jsem začal psát tuto práci, jsem toho o terminologii komiksu moc nevěděl a myslím si, že to, co jsem se díky psaní o komiksech dozvěděl, někdy využít budu dál ať už jako výtvarník či pedagog.

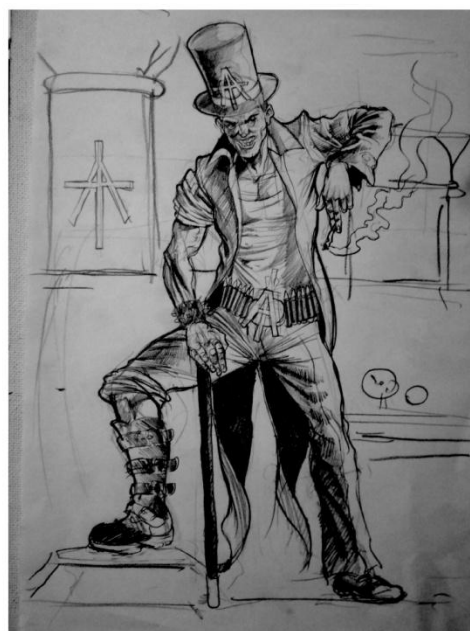
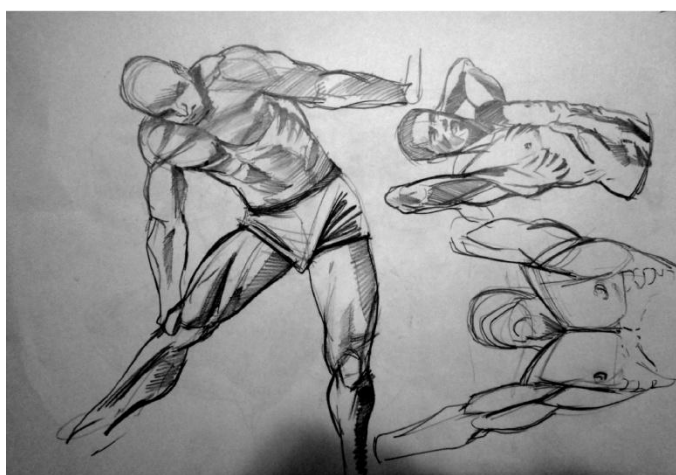


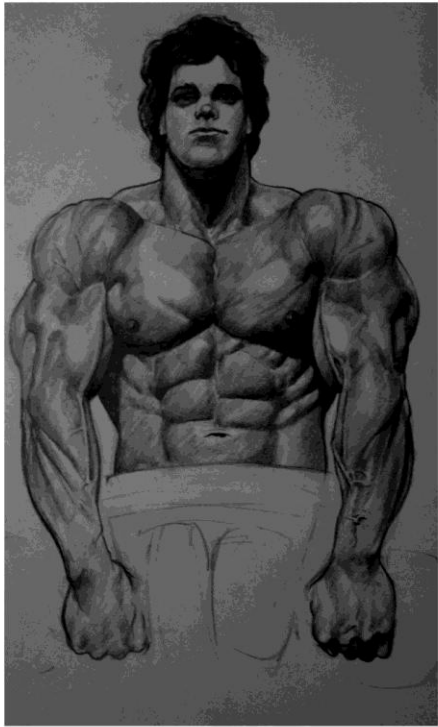
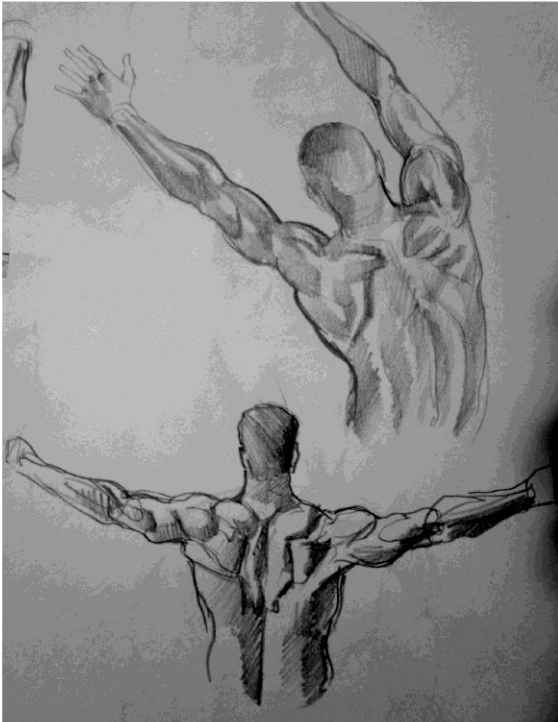
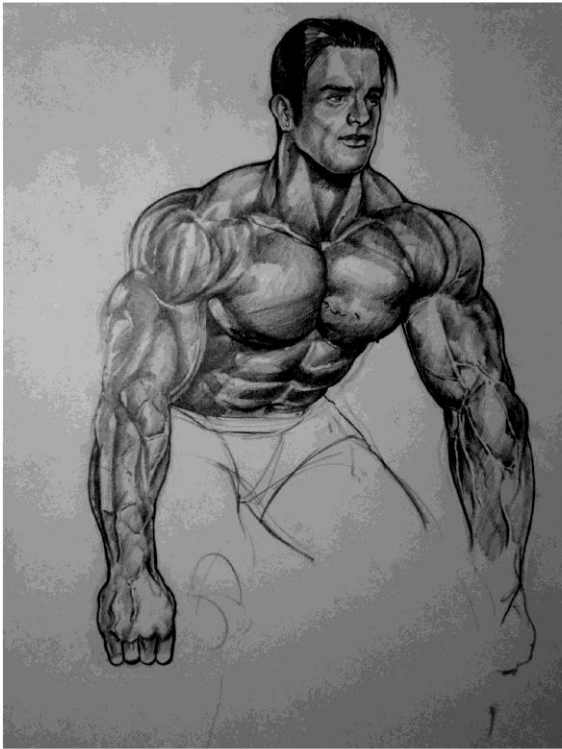
## Citovaná literatura

1. **McCloud, Scott.** *Jak rozumět komiksu.* Brno : BB/art, 2008. 978-80-7381-419-9.
2. **Diesing, Helena.** *český komiks 01. poloviny 20. století.* Praha : Verzone, 2011. 978-80-904546-8-2.
3. *Secret Origin: The Story of DC Comics.* 2010.
4. **Groensteen, Thierry.** *Stavba komiksu.* Brno : Host, 2005. 80-7294-171-0.
5. **Čuřík, Martin.** Morrisonův Batman je svůdně zašmodrchaný jako filmy Davida Lynche. *Komisárium.* [Online] 19. 6 2013.  
<http://www.komiksarium.cz/index.php/2013/06/morrisonuv-batman-je-svudne-zasmodrchany-jako-filmy-davida-lynche/>.
6. **Foldvar, Kornel.** *O karikatúre.* Levice : Koloman Kertézs Bagala, 2006. 80-89129-76-5.
7. *Crew č. 5.* Praha : United Fans, 1997. 1211-6548.
8. **Mcloud, Scott.** *Making comics.* New York : HarperColins publisher, 2006. 0-06-078094-0.
9. **Uždil, Jaromír.** *Čáry, klikyháky, paňáci a auta.* Praha : Portál, 2002. 80-7178-599-7.
10. **Komenský, Jan Amos.** *Labyrint světa a ráj srdce.* Praha : Práh, 2013. 7252-425-9.
11. **Janson, Klaus.** rozvřzení 2. *Crew.* crew, 2007, ISSN 1802-2219.
12. **Crew2.** praha : Crew, 2012. 32. 1802-2219.
13. **č.18, Crew2.** Praha : nakladatelství Crew, 2006. 00-00000-00-0.
14. **Asakawa, Yasuhide.** *Galerie umění II.* NHK, 2005.
15. **Stan Lee, John Buscema.** *How to draw comics the Marvel way.* New York : Simon and Schuster, 1977. 0-671-53077-1.
16. **Eisner, will.** *Theory of Comics & Sequential Art.* Tamarac : Poorhouse press, 1985. 0-961-4728-1-2.

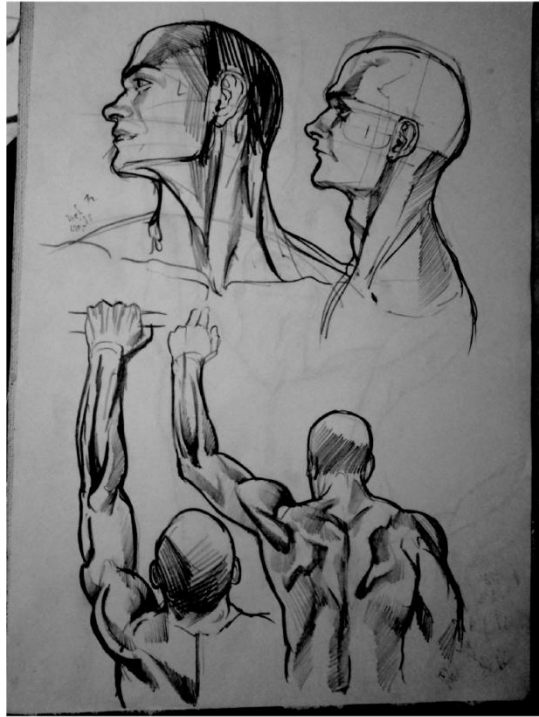
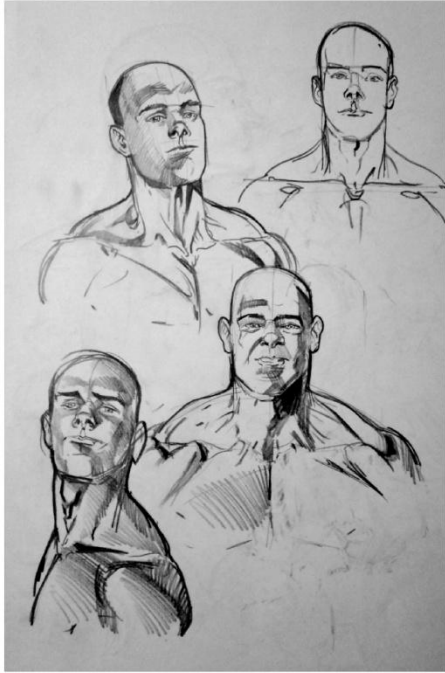
17. **Gombrich, Erns Hans.** *Příběh umění.* Praha : Odeon, 1992. 80-207-0416-7.
18. **Janson, Klaus.** *Anatomie.* Crew2. 2005, ISBN 80-86321-83-5.
19. —. *Vyprávění příběhu.* Crew2. 2008, issn 1802-2219.
20. —. *Crew2 č.28.* 2010, ISSN 1802-2219.
21. **č.12, Crew2.** 2005. 80-86321-77-0.
22. **Chelsea, David.** *Perspective for comic book artists.* New York : Watson - Guptill publication, 1997. 0-8230-0567-4.
23. **č.1, Crew.** Praha : autor neznámý, 1997.
24. **21, Crew č.** Praha : Comics Art Publisher, 2002. 1211-6548.
25. **Jonson, Klaus.**
26. **Vojtěchová, Aneta.** *Reportéři ČT.* ČT, 2010.

## 7. Obrazová příloha











**BEER BOY** Kdesi na Pražském hradě...

Ach jo, proč jsou exkurze po pomátkách, takovej vopruz, už aby byl rozchod, abych mohl spláchnout nudu vínem a colou.

A zde vidíte sochu českého hrdiny, biskupa Vojtěha, který už v 10. století upozorňoval na uvolněné mravy našeho národa, např. náš kladný vztah k alkoholu, mu byl proti srsti.

Tyjo, to by mě zajímalo, jestli máme nějakýho národního moderního hrdinu?

Myslíš, někoho jako Supermana v Americe? Který znázorňuje, vznešené ideály udatného amerického národa.

CRUNCH

Jo, přesně tak, někoho kdo by znázorňoval ideály českého národa.

Uááá, hej vy tam dole, koukejte vypadnout!

Co? Beerman?

BONG

Bože, právě jste znesvětil sochu našeho světce, zrovna vy ikona alkoholismu, chudák Vojtěch se teď musí obracet v nebi.

Napiš mi to na lístek, záprdku. To jediný co teď potřebuju, je posílit se pivem.

Pro ty co mě neznaj, já jsem beerman a bojuju se zločinem, tak bacha, jasný?

A co safra nesnáším, jsou zavěšený vlajky na střechách, kterým se musím vyhejbat, když jsem nametenej.

RIIP

A který mi připomínaj, že žiju ve státě kde se bude zvyšovat DPH.

Což znamená, že můj zdroj síly alkohol bude dražší. A safra, ještě musím vyplnit superhrdinské sčítací formulář, fakt megapruda.

Doufám, že teď nepotkám žádnýho politika. Jinak si vyslouží moje 100% D.P.H (dostat přes hubu) grátis

Myslel jsi někoho takovýho?

No, superman to není, alespoň zdroj jeho síly je sympatický většině českého národa, no ne?



Pepa Popper

# BEERMAN

Sám proti všem



