

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra výtvarné výchovy

MULTIMEDIÁLNÍ ONLINE KOMIKS

magisterská diplomová práce

Bc. Petr Břenek

Vedoucí práce: MgA. Robert Buček, Ph.D.

Olomouc 2020

MORS PRINCIPIUM EST

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně a použil jsem jen uvedené zdroje a literaturu. Souhlasím, aby práce byla uložena na Univerzitě Palackého v Olomouci v knihovně Pedagogické fakulty a používána ke studijním účelům.

V Olomouci dne

.....

Bc. Petr Břenek

Poděkování

Děkuji MgA. Robertu Bučkovi, Ph.D. za vedení mé diplomové práce, cenné rady a vstřícný přístup. Dále bych rád poděkoval své laskavé přítelkyni, rodině a přátelům za podporu, rady a motivaci.

Obsah

1. Úvod.....	8
2. Seznámení s pojmy	9
2.1. Webový komiks.....	9
2.2. Hyper komiks	11
2.3. VR komiks (Virtual reality)	13
3. Historie webového komiksu a hyper komiksu 20. století.....	15
4. Populární webové komiksy nového tisíciletí	20
4.1. Rok 2000	21
Explodingdog.....	21
Megatokyo	22
4.2. Rok 2001	23
Sluggo Freelance	23
4.3. Rok 2002	24
American Elf a Van Von Hunter	24
4.4. Rok 2003	25
Nowhere girl.....	25
4.5. Rok 2004	26
Penny Arcade.....	26
4.6. Rok 2005	27
Cyanide & Happiness	27
xkcd	28
4.7. Rok 2006	29
The Perry Bible Fellowship, PVP, Awkward Zombie.....	29
4.8. Rok 2007	31
Marvel Digital Comics Unlimited, Achewood, MS Paint Adventures	31
4.9. Rok 2008	32
Gunshow.....	32
4.10. Rok 2009	33
Hyperbole and a Half.....	33

	The Oatmeal	34
4.11.	Rok 2010	35
	Axe Cop.....	35
	The Wormworld Saga.....	36
4.12.	Rok 2011	37
	ShiftyLook, Dark Horse Digital, Battlepug	37
4.13.	Rok 2012	37
	Hiveswap	37
	Polar.....	38
4.14.	Rok 2013	39
	Opráski sčeskí historje.....	39
	Owlturd Comix	40
4.15.	Rok 2014	40
	Time.....	40
4.16.	Rok 2015	41
	The Private Eye	41
5.	Interaktivní komiksy současnosti, které mě inspirují.....	42
5.1.	Framed, 2014.....	42
5.2.	Neon Wasteland, 2019	43
5.3.	Out There Chronicles, 2016	44
5.4.	Saving Maggie.....	44
5.5.	The Land of the Magic Flute, 2015	45
5.6.	Nawzl	46
6.	Problematika tvorby online komiksu	47
6.1.	Jak začít, aneb dostupné technologie současnosti	47
7.	Didaktická část	50
7.1.	Komiks jako didaktický prostředek.....	50
7.2.	Výtvarná řada	50
8.	Praktická část – POSLEDNÍ MĚSTO	60
8.1.	Příběh komiksu.....	60

8.2. Volba zpracování.....	61
8.3. Postup tvorby	62
8.4. Téma a forma	67
9. Ukázky hotového díla.....	69
10. Závěr.....	73
11. Zdroje.....	74
11.1. Seznam literatury.....	74
11.2. Seznam internetových zdrojů	75
12. Seznam obrazové přílohy	82
13. Anotace.....	86

1. Úvod

Vývoj moderních médií přirozeně navazuje na ty starší. Stejně tak i já svou magisterskou diplomovou prací navazuji na tu bakalářskou, ve které představuji vlastní autorský sci-fi komiks. V následujícím textu se tak chci více zaměřit na ozřejnění moderních digitálních uměleckých projevů, a to konkrétně na multimediální online obsah ve formě komiksu.

Přesto, že se jedná o stále rostoucí fenomén, nenalezneme až na výjimky téměř žádné české publikace, které by na něj upozornily a dané téma dostatečně zpracovaly. Například webový komiks byl jednou z vůbec prvních forem digitálního umění v online prostředí. Jako takovému mu však po mnoho let nebylo věnováno příliš pozornosti a až teprve ve 20. letech 21. století se o něm začíná mluvit ve velkém. Jde totiž o přirozený vývoj komiksu a jeho šance na přežití pro další generace. V moderním světě plném vizuálních vjemů se zájem především mladých lidí upíná více směrem od původních papírových forem k virtuálnímu prostředí, a i autoři komiksů musí na tyto změny reagovat. I proto se budu věnovat historii a popisu vybraných forem digitálního online komiksu, a to zejména těm, které se přímo týkají vývoje mé praktické části diplomové práce.

Písemná část práce si tak klade za cíl rozebrat současnou problematiku a historii tohoto multimediálního trendu, vyzdvihnout druhy a formy daného média a v neposlední řadě poukázat na samotné autory, a to jak na ty, kteří tvoří pro komiksové giganty, tak i na ty méně známé. Klíčovou část práce tak představuje výběrový seznam komiksových děl, jenž mapuje vývoj daného média od počátku nového tisíciletí. Text doprovází obrazová příloha, tvořená ukázkami tvorby vybraných děl. Neméně důležitou součástí písemné práce je didaktická část, která se zabývá možnostmi implementace média komiksu do vzdělávání.

Na ukázkách v praktické části se poté snažím rozebrat jednotlivé elementy digitálních forem komiksu a aplikovat získané poznatky při tvorbě vlastního multimediálního online díla, které kombinuje zejména prvky webového komiksu, hyperkomiksu a dalších digitálních uměleckých projevů. Praktická část tak pro mě představovala práci jak s klasickými uměleckými technikami, tak řadou grafických programů a interaktivních prvků – videa, animace, hudba.

2. Seznámení s pojmy

2.1. Webový komiks

Webový komiks byl ve svých počátcích často trnem v oku kritiků. Nahlíženo na něj bylo jako na minimalistický projev, a to zejména u prvních děl kolem 70. let 20. století.¹ S rostoucími možnostmi výpočetní techniky se však o toto médium začalo zajímat čím dál tím více lidí. Webový komiks se tak zařadil mezi první digitální projevy směru nová média, který obšírně zastřešuje právě umělecké stopy v digitálním světě.²

Jak Dan Mazur s Alexandrem Dannerem trefně zmiňují ve své publikaci *Komiks od roku 1968 po současnost*, pojem „webový komiks“ v současném světě ztrácí svůj význam.³ Moderní tvorba komiksu totiž jisto jistě vyžaduje částečné, nebo úplné online zastoupení, a to buď z hlediska problematiky nákladu, či poptávky fanoušků, jejichž počet stále přibývá. S rostoucími možnostmi nových technologií se navíc objevují i další podoby těchto děl, a tak se terminologie neustále konkretizuje. Jestli však zlidoví pojem komiks, webový komiks, nebo úplně jiný název pro obě podoby tohoto média, je záhadnou proměnou. Nicméně vývoj situace trhu a práce samotných autorů i vydavatelů naznačuje již v úvodu zmíněnou stagnaci klasické papírové formy.

Samotná definice webového komiksu není příliš vzdálená od komiksu klasického. Koneckonců pořád se jedná o určité postavení dvou či více rovin reality vedle sebe v sekvenčním uspořádání za účelem převyprávění příběhu – jak zdlouhavě, avšak přesně popisuje Scott McCloud ve svém díle *Jak rozumět komiksu*.⁴ Rozdíl však tvoří samotné možnosti tvorby autorů, jak ve svém dalším díle *Making Comics* zmiňuje McCloud. Autoři webových komiksů dostávají do rukou řadu mocných nástrojů. Nelimituje je omezená paleta barev, grafický styl, osazení textem, efekty či transfer tradičních výtvarných technik do digitální podoby. To vše může díky softwarovým prostředím autor dělat na jednom počítači. Největším rozdílem je výsledná cena, a to i za předpokladu nákupu hardwaru a licenčních softwarových klíčů, které bývají jedním z nejdražších

¹ BŘENEK, Petr. *Autorský sci-fi komiks* (bakalářská práce), PDF UP, Olomouc, 2018, s. 12.

² ŠOBÁŇOVÁ, Petra, Jana JIROUTOVÁ, José Rodrigo DELGADILLO BLANDO a Marie MEIXNEROVÁ. *Net art*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015, s. 43–44. ISBN 978-80-244-4627-1.

³ MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: Od roku 1968 do současnosti*. Praha: Knižní klub Universum, 2015, s. 306–308. ISBN 978-80-242-4856-1.

⁴ MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008, s. 9. ISBN 978-80-7381-419-9.

článků celé tvorby digitálního díla. Samotná publikace a následná distribuce komiksu jsou zde totiž nesrovnatelně levnější než u tradičního tištěného komiksu.⁵ Proměnou zde tvoří už výsledný formát, který nevyžaduje fyzickou prezenci díla, ale v nekonečné záplavě plní harddisky a panely záložek našich prohlížečů.

Co mě však jako autora znepokojuje, je otázka, zda se na grafický román v knihovně zapomene stejně snadno, jako na záložku v prohlížeči. Online prostředí je v dnešní době však nejschůdnější možností samotných autorů, kteří si pod tlakem trhu nemohou dovolit samonáklad, ale stejně tak je i lákavým zdrojem fanoušků komiksových gigantů. V roce 2018 se jen v Severní Americe prodalo komiksů (včetně digitálních) v hodnotě 1.095 bilionů dolarů. Je nutné podotknout, že v současné situaci je trh ovlivněn řadou negativních faktorů, ale i tak prodej digitálních kopií komiksů tvoří zhruba 10% celkového počtu prodaných kusů a toto procento se neustále zvětšuje. V USA je však stále dominantní procento tržby z oblíbené tištěné formy.⁶ Získávání aktuálních statistik čtenářů webového komiksu není snadné. Vezmeme-li však v potaz největšího komiksového giganta Marvel, který vlastní svou platformu pro promítání webového komiksu, můžeme počítat s potenciálními 30–50 miliony fanoušků na světě.⁷ Stamilionové alternativy východních zemí snad netřeba zmiňovat. Ty se však z drtivé většiny věnují fenoménu manga.

Strukturou nebo pojetím se tyto dva druhy obrázkového seriálu od sebe nemusí nutně lišit. Stejně jako klasický komiks se i webový komiks může vyskytovat ve formě stripů či grafických románů. Tyto a jiné podoby digitálního komiksu popisuje například zmíněný Scott McCloud ve své knize *Reinventing Comics*.⁸ Původní formy digitálního komiksu tak byly často v podstatě velmi podobné komiksům klasickým. McCloud je však také propagátorem jiných přístupů k webovým komiksům a je považován za autora

⁵ Více o digitalizaci komiksů viz MCCLOUD, Scott. *Making comics*. New York, NY: William Morrow Paperbacks, 2006, s. 196–205. ISBN 978-0060780944.

⁶ SALKOWITZ, Rob. *Surprising New Data Shows Comic Readers Are Leaving Superheroes Behind* [online]. 8. 10. 2019 [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2019/10/08/surprising-new-data-shows-comic-readers-are-leaving-superheroes-behind/#1012aa624d68>

⁷ Marvel. In: *Facebook* [online]. [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/Marvel>

⁸ MCCLOUD, Scott. *Reinventing comics*. New York, NY: Perennial, 2000. ISBN 0-06-095350-0.

myšlenky „nekonečných pláten“.⁹ Nicméně rysy těchto komiksů, které porušovaly zákony klasického formátu se objevily již v roce 1996 v díle *Club Salsa*, kde ilustrátor Dave McKean a designer/programátor Chris Miller představují možnost hypertextových odkazů a dalších moderních prvků.¹⁰

Na přelomu 20. století se nicméně začíná podoba webových komiksů individualizovat a čtenář je často odkázán pouze na limity své fantazie. Podobně jako při bádání v nekonečných labyrintech a kolážích webového umění, které mimo jiné popisují autoři knihy *Net Art*.¹¹

Jak vidíme, tak pro diváka se toho v zásadě nemusí až tak moc změnit. Samozřejmě musíme brát v potaz ztrátu fyzického vlastnictví, ale v digitální době je vlastnictví virtuální vnímáno téměř stejně validně, a to i po stránce legislativní.¹²

Je vhodné upozornit na fakt, že komiksy, ať už v klasické, nebo webové formě, se v řadě případů přemění do formy byznysu, kdy hlavní klientela nemusí být nutně založená na jejich odběru, ale na zájmu o vedlejší produkty. Příkladem je filmová tvorba severoamerických studií či prodej merchandise produktů.¹³ Z toho přirozeně vyplývá, že pokud se chce komiks udržet na trhu, musí se vyvíjet. I proto vznikají stále nové formy a podoby webového komiksu, které se snaží dohnat úspěch například filmografie a herního průmyslu. Věřím, že v neposlední řadě se tak pro vývoj komiksu stává důležitou interaktivní multimediální forma, která umožní divákovi prožít zcela novou zkušenost.

2.2. Hyper komiks

Pojem hyper komiks je pochopitelně ještě mladší a specifitější než pojem webový komiks. Drtivá většina autorů o tomto pojmu ve svých dílech nepojednává, neboť

⁹ Nekonečné plátno je pojem, který představuje neomezený prostor webového prostředí. Autoři tak mohou tvořit svá díla bez ohledu na rozsah. Jako první s myšlenkou o nekonečném plátnu přichází MCCLOUD, viz pozn. 8, s. 222.

¹⁰ GOODBREY, Daniel. *From Comic To Hypercomic* [online]. Neuveдено [cit. 28. 10. 2020], s. 1–9. Dostupné z: https://www.academia.edu/6178730/From_Comic_To_Hypercomic

¹¹ ŠOBÁŇOVÁ, viz pozn. 2, s. 69–71.

¹² HARAŠTA, Jakub. Virtuální vlastnictví. In: Eva ŽATECKÁ, Jan HORECKÝ, Vojtěch VOMÁČKA a Lucia KOVÁČOVÁ (eds.). *COFOLA 2011: Sborník příspěvků z mezinárodní konference pořádané právníkou fakultou Masarykovy univerzity 29.4.-1.5.2011 v Brně*. Brno: Masarykova univerzita, 2011, s. 1305–1323. ISBN 978-80-210-5582-7. Dostupné z: <http://www.law.muni.cz/dokumenty/13178>

jej spojují s pojmem webový komiks. Další vlna autorů naopak pokládá za první fáze hyper komiksu i webové pokusy o počítačové hry.¹⁴

Zde se opět nabízí myšlenka z knihy *Komiks od roku 1968 po současnost*, a to, zda se velké množství specifických pojmů v určitém bodu slučuje do prostého pojmu „komiks“, či nikoliv.¹⁵ Paul Gravett, autor známe publikace *1001 komiksů které musíte přečíst než zemřete*,¹⁶ však poměrně jasně definuje a tvrdí, že na hyper komiks může být skutečně nahlíženo jako na komiks webový, ale s tím rozdílem, že u hyper komiksu se čtenář proplétá v několikastupňové příběhové linii a má možnost a schopnost pomocí svých rozhodnutí ovlivnit samotný děj. Právě možnost volby a aktivní přístup diváka pak tvoří podstatu hyper komiksu. To, do jaké míry pak bude dílo aktivní prvky využívat, nebo jakým způsobem, je již čistě na autorovi.¹⁷

Elementy, které interaktivní dílo tvoří a se kterými pak autor může pracovat, vychází opět z podobných kořenů. Daniel Merlin Goodbrey tvrdí, že jde v podstatě o vizuální jazyk komiksu, snoubící se v juxtapozici doplněné vícestupňovou narativní strukturou hypertextové fikce.¹⁸

Prvotní cíl online komiksů by však měl setrvat ve sdělování příběhu a nepřesahovat do herní sféry. Slovo hyper komiks samo o sobě vzniklo již v 70. letech, když Ted Nelson vymyslel hypertextové odkazy.¹⁹ Věřím, že v průběhu 90. let byly tyto definice ještě velice nejasné, nicméně s růstem zájmu o danou problematiku se již v druhé polovině 90. let vyrojila široká škála pojmů, určujících alespoň obecné pojmenování na základě společných charakteristik. Postupně se tak zrodily názvy jako Net Art,²⁰ webová

¹⁴ GRAVETT, Paul. *Hypercomics: The Shapes Of Comics To Come* [online]. 5. 9. 2010 [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.paulgravett.com/articles/article/hypercomics/>

¹⁵ MAZUR, viz pozn. 3, s. 306–308.

¹⁶ GRAVETT, Paul (ed.). *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy*. Praha: Plus, 2013. ISBN 978-80-259-0160-1.

¹⁷ GRAVETT, viz pozn. 14.

¹⁸ Pojem hypertextová fikce označuje žánr elektronické literatury, charakteristický užíváním hypertextových odkazů; GOODBREY, viz pozn. 10, s. 1.

¹⁹ Ted Nelson. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Ted_Nelson

²⁰ V jeho duchu umělci tvořili již od 70. let, ale pojem a jeho plné využití se zrodil spíše až v roce 1989; ŠOBÁŇOVÁ, viz pozn. 2, s. 53–63.

hra, online hra, hyper komiks, AR komiks (Augmented reality),²¹ smart komiks²² a další. Internetová, tedy spíše digitální kultura, je však nesmírně proměnná, bohatá a expanzivní. Nedostatek hranic a jasného vymezení tak otevírá možnosti nekonečnému experimentu a některá díla se například mohou začlenit i pod pojem galerijní komiks, jenž pod svá křídla zahrnul masivní projekty hodné galerijních instalací, často s velice omezeným a unikátním časovým přístupem. Tyto komiksy často úzce souvisí s prvkem her. V některých galeriích bývají využívány právě i v rámci galerijní animace a často se z původní webové formy přesouvají zpět na papír.²³

2.3. VR komiks (Virtual reality)

Podle publikace editora Martina Listera je virtuální realita jakýmsi vnořením a následnou interakcí s prostředím, uměle vykonstruovaným pomocí počítačové grafiky, digitálního videa a jiných zdrojů, umožňujícím diváku zkušenost popsitelnou jediné slovem „virtuální“, tudíž jaksi simulující různé prostředí, či uskupení čehokoliv v kyberprostoru. Jakožto taková je pak tato disciplína zastoupena ve velké šíři v různých oborech, mimo jiné také v politice i geologii, a nachází praktické uplatnění například ve formě simulací apod.²⁴

Stejně tak můžeme sledovat tyto tendence k rozšíření virtuální reality i v médiu interaktivního komiksu. Ten jistě nemusí být nutně online. A v tomto případě je to v roce 2020 i velice těžko dosažitelné, protože VR hardware vyžaduje velice specifické softwarové prostředí pro následnou komunikaci mezi uživatelem a zařízením.

Samotný proces zkušenosti už zdaleka není tak raritním, jak Lister uvádí ve své knize z roku 2003. Vývoj této technologie se za poslední desetiletí pohnul mílovými kroky. Virtuální brýle už tak nezahledneme pouze na výstavištích nejnovější technologie, nýbrž si je může pořídit téměř každý. Velmi známou značkou je například Oculus Rift nebo Htc Vive. V současnosti už však celá technologie nestojí pouze na zkušenosti

²¹ Komiks s rozšířenou realitou. Technologie často využívaná za pomoci mobilních aplikací.

²² Více významový pojem. Komiks vyvíjející se dle interaktivních voleb čtenáře, nebo komiks s implementací dotykového ovládání.

²³ GRAVETT, viz pozn. 14.

²⁴ Více o VR technologiích a jejich zastoupení v komiksu viz LISTER, Martin et al., Immersive virtual reality. In: *New media: A critical introduction*, 2. edice. London: Routledge, 2009, s. 107–135. ISBN 978-0-415-43161-3.

vizuální či zvukové. Například firma KNOX nabízí i speciální rukavice simulující například váhu a jiné haptické zážitky ve virtuální realitě.

Interaktivních komiksů z virtuální reality je však velmi malý počet. Nicméně jsou nesmírně důležitým mezníkem vývoje a ukazují pravou šíři tohoto média, které je skutečně propleteno s moderní technologií. Jako jednu z ukázek těchto komiksů lze uvést kupříkladu dílo *Madefire Comics*, fungující právě pomocí technologie Oculus Rift.²⁵ Stejnomená společnost, tvořící i kinematografické kousky jako je *Guns Akimbo* v hlavní roli s Danielem Radcliffem, stojí za řadou interaktivních děl a svou komiksovou práci se nebojí prolnou jak s filmem, tak například právě s virtuální realitou. Společnost byla založena roku 2011 Benem Wolstenholmem, Liamem Sharpem a Eugenem Waldenem. Mimo jiné stojí i za aplikací umožňující jiným komiksovým autorům publikovat svá díla ve stylu „motion book“.²⁶ Právě tato technologie umožňuje a usnadňuje práci autorům interaktivních komiksů.²⁷

Je jisté, že díky samotné povaze tohoto výtvarného projevu a s ohledem na jeho historii a současný vývoj můžeme nesměle nacházet jeho podoby téměř všude. V současnosti se i s pomocí rozvoje nových technologií komiks dostává do podoby různých mobilních aplikací, jako součást galerijních animací, nebo dokonce street-artu. Hledat společné jmenovatele těchto projevů není těžké, ale právě rozlišné části vyžadují vysokou odbornost v široké paletě oborů. V současnosti tak neexistují písemné či jiné zdroje, které by tyto projevy popisovaly, ať už jakkoliv okrajově. Pro účely této práce se tak spokojíme s výše uvedenými a popsányými pojmy, které se nás s přihlédnutím k povaze praktické části diplomové práce, týkají nejvíce.

²⁵ Madefire Comics. In: *Oculus Rift* [online]. [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.oculus.com/experiences/gear-vr/1214584621926197/>

²⁶ Nástroj společnosti Madefire umožňující autorům komiksů svá díla připravit do interaktivního prostředí.

²⁷ Madefire: A New Storytelling Era. In: *Madefire* [online]. Neuvedeno [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.madefire.com/about/>

3. Historie webového komiksu a hyper komiksu 20. století

Bude-li čtenář brát v potaz naši definici webového komiksu, tak může nesměle považovat za první formu webového stripu *Witches and Stitches* od Erica Millikina z roku 1985, který publikoval pomocí americké služby CompuServe, jenž byla jednou z prvních amerických firem poskytujících internetové připojení. Již zde můžeme vidět pružnost výtvarné kultury reagující na moderní trendy. Ve stejném roce také vyšla společná práce autorů Petra Gillise a Mikea Seanze s názvem *Shatter*, publikovaná v online časopise *Big K*, jak uvádí ve své bakalářské práci Juraj Šipöcz.²⁸ Dílo však slouží spíše jako doplnění vědeckého časopisu než jako samostatný webový komiks.

Budeme-li však hledat první samostatný periodický strip, posuneme se až do roku 1986, kdy vyšlo dílo *T.H.E. Fox* Joeyho Ekaitise, které se uchytilo hned na několika internetových serverech.²⁹ Tato práce se pak skutečně stala jednou z prvních forem samostatného periodického webového komiksu a svoje fanoušky těšila v týdenní formě až do roku 1998. V roce 1987 byl pak zveřejněn další webový komiks od Hanse Bjordahla, *Where the Buffalo Roam*. I ten však vycházel pouze v rámci vlastní rubriky na platformě Usenet. Zajímavostí je, že dílo Bjordahla nalezneme v několika publikacích mylně označováno právě za první webový komiks.³⁰

S dalším vývojem internetu a jeho technologií se však už v roce 1993 svět dočkal možnosti tvorby unikátních autorských webových stránek, které sloužily pouze k prezentaci webového díla.³¹ Prvním komiksem na takových stránkách se stává *Doctor Fun* od Davida Farleyho.

Další autoři pochopitelně přibývali s rostoucí poptávkou a raketově stoupající návštěvností těchto webů. Podobně jako v historii klasického komiksu vychází nejprve díla skromnější, často podobná novinovým stripům na pokračování z 19. století. Obsah převládá nad zpracováním. Třeba stripy jsou často pouze černobílé. Vtipné projekty

²⁸ ŠIPÖCZ, Juraj. *Komiks v době nových médií* (bakalářská práce), FF MU, Brno, 2010, s. 9. Dostupné z: www.theses.cz/id/kefh73.

²⁹ T.H.E. Fox, In: *Wikipedia* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/T.H.E._Fox

³⁰ KLEEFELD, Sean. *Webcomics: Bloomsbury Comics Studies*. Bloomsbury: Bloomsbury Academic, 2020, s. 24–25. ISBN: 9781350028173.

³¹ CAMPBELL, T. *The History Of Webcomics*. San Antonio: Antarctic Press, 2006, s. 15. ISBN 978-0976804390.

vysokoškolských studentů se však postupně mění ve fenomén a přerůstají do malých byznysů. Například Darren Bluel a jeho komiks *Nukees* z roku 1997 pokračoval až do 21. století.³²

Z roku 1996 můžeme také vzpomenout již zmiňovaný webový hyper komiks *Club Salsa*, který se stává stavebním kamenem pro fenomén hyper komiksu a odprošťuje se zcela od pasivního čtení webových stripů. Nabízí tak divákovi zcela novou zkušenost. Toto dílo však také nebylo prvním průkopníkem v tomto médiu, jak se zmiňuje Daniel Merlin Goodbrey.³³ Nicméně bylo prvním dílem, které se oprostilo od myšlenky vytvořit webovou hru a mohlo tak plně využít potenciál hyper komiksu.

Ve druhé polovině 90. let také dosáhla velkého počtu uživatelů celosvětová internetová síť World Wide Web, spuštěná v roce 1990. Jejího úspěchu v roce 1997 využil J.D. Frazer, který odstartoval veleúspěšný webový komiks *User Friendly*, který zdařile pokračoval na denní bázi až do roku 2009.³⁴

Brzy po úspěchu těchto prvních projevů digitálních umělců si společnost začala všímat velkých čísel online čtenářů. To podnítilo první pokusy o samostatné webové stránky pro sdružování webových komiksů. Zcela první byl oblíbený webový portál *Big Panda*, který založil roku 1997 Bryan McNett.³⁵ Mezi nejoblíbenější komiksy na tomto portálu patřil *Sluggy Freelance*,³⁶ který je pravidelně publikován až do dneška. Na tento úspěch pak o rok později přímo navázal legendární webový komiks *PvP* od autora Scotta Kurtze.³⁷

Z roku 1998 pak nelze opomenout Jamese Kochalku a jeho populární komiksový deník *American Elf*, jenž reflektoval paměti autora a vzhledem ke své denní bázi a pružnosti dával divákům pocit nahlédnutí do autorova života.³⁸ Tento obrázkový materiál

³² *Nukees* [online]. © 1997–2020 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z <http://www.nukees.com/>

³³ GOODBREY, viz pozn. 10, s. 3.

³⁴ JENSEN, K. Thor. The most influential webcomics of all time. In: *Polygon* [online]. 27. 11. 2018 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/comics/2018/11/27/18106566/webcomics-most-important-influential>

³⁵ ATCHISON, Lee. A Brief History of Webcomics: The Third Age of Webcomics, Part One. In: *Sequential Tart* [online]. 7. 1. 2008 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.sequentialtart.com/article.php?id=850>

³⁶ *Sluggy Freelance* [online]. © 1998–2020 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z <https://sluggy.com/>

³⁷ *PvP Online* [online]. © 1998–2020 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z <http://pvponline.com/>

³⁸ MAZUR, viz pozn. 3, s. 307.

se tak možná stal prvním předchůdcem lidského chůče po sociálních sítích typu Instagram.

V roce 2000 přirozeně vzniká více portálů pro publikování komiksů, které podobně jako *Big Panda* sdružovali řadu autorů. Nejdůležitějším se stal patrně portál Keenspot, založený Chrisem Crosbym a již zmiňovaným Darrenem Bleulem, taktéž fungující až dodnes.³⁹

Téhož roku sepsal své poznatky o webovém komiksu velebný Scott McCloud v díle *Reinventing Comics*. Poskytl tak ultimátního a v současnosti stále validního průvodce nejen webovým komiksem. Ve svém díle představil již tolikrát zmiňovaný pojem nekonečné plátno, které se pro mnohé moderní vydavatele stalo nejschůdnější cestou a nastartovalo tak doposud největší vlnu děl tohoto druhu.⁴⁰ Mimo jiné píše autor o dvanácti proměnných v moderním komiksu, které jsou nezbytné pro budoucí přežití tohoto média a vyzdvihuje vlastnosti jeho online podoby. Své myšlenky propaguje i v dalších knihách a jako příklad vytváří pokračování své práce právě formou online, kde upozorňuje na další problematiku vývoje média.⁴¹ Na své osobní stránce vyjadřuje podporu autorům komiksů a obhajuje internetové umění.

Vlna nových autorů a publikací na toto téma pak nastartovala éru digitálních pokusů a v internetovém umění se stává čím dál tím těžší najít jednotící prvek. Nové technologie a relativní přístupnost umožňuje autorům kombinovat různé prvky od nekonečných pláten, hypertextových odkazů až po sekvenční filmografické pokusy, které se s komiksem prolínají společně s animací a dalšími elementy. Ty můžeme spatřovat například v díle jednoho z prvních autorů tohoto období Daniela Merlina Goodbreyho,⁴² jenž byl od roku 2001 průkopníkem v technologických experimentech, které je možné si dodnes vyzkoušet na většině webových prohlížečích.

První pokusy o sjednocení formy webových komiksů přišly až v kooperacích několika autorů, či při vzniku prvních online platforem, které nabízely jednoduché nahrávání webových komiksů, avšak za cenu omezené technologické rozmanitosti. To

³⁹ Keenspot, In: *Webcomics Wiki* [online]. [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z

<https://webcomics.fandom.com/wiki/Keenspot>

⁴⁰ MCCLOUD, viz pozn. 8.

⁴¹ MCCLOUD, Scott. *Scott McCloud* [online; oficiální webová stránka]. [cit. 30.10. 2020]. Dostupné z:

<http://www.scottmcccloud.com/>

⁴² GOODBREY, Daniel. *E-Merl* [online; oficiální webová stránka]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

<http://e-merl.com/>

však podpořilo příchod autorů technicky nezdatných a umožnilo jim tak plně se věnovat vizuální stránce. Společně s touto snahou se přirozeně objevila i touha jednotlivé práce ocenit, a to i v souladu s knižní a webovou prací McClouda. Mezi nejvýznamnější ocenění pro tvůrce webových komiksů pak z hlediska uznání patří cena Willa Eisnera. Tradičně se uděluje v několika kategoriích každý rok. Letos tak například vyhrála cenu za nejlepší webový komiks Erica Eng s dílem *Fried Rice*.⁴³

Počet webových komiksů v novém tisíciletí značně narůstal a již během první poloviny desátých let bylo jasné, že ti nejznámější se inspirovali úspěchem Kochalky. Tematicky jsou pak práce často tvořené ve stylu „nerd/geek“,⁴⁴ jenž statisticky válcuje internet.⁴⁵ Tento námět však již v pozdních 90. letech využíval například i komiks *Penny Arcade* od dvojice autorů Mike Krahulik a Jerry Holkins. Jejich komiks s videoherní tematikou tak doslova předbíhá dobu.⁴⁶

Dodnes populárními se však staly i motivy satirické či odborné. Úspěch některých byl tak výrazný, že umožňoval autorům později vydávat díla i v klasické formě, či naopak lákal tvůrce klasických komiksů převést své výtvořky do digitálních podob. Z nejznámějších komiksů převedených do online formy uveďme alespoň *Girl Genius* od Phila a Kaji Fogliových.⁴⁷

Rok 2007 bývá posledním letopočtem ve studiích většiny autorů sepisujících historii webových komiksů. Představuje totiž přechodné období, ve kterém si komiksoví giganti začali všimnout úspěchu menších sdružení autorů. Právě toho roku začaly vznikat jejich online aplikace na prohlížení obrázkového seriálu, většinou za měsíční poplatky, které však kumulují extrémní počty těchto děl, čemuž se jednotlivci nemohou rovnat. Samozřejmě i expanze nových technologií, jako jsou smartphony, významně ovlivnila tento trh. Do zřetele vstupuje možnost vytváření aplikací právě do mobilních telefonů, které jsou schopné promítat jednoduché komiksy na bázi nekonečných pláten.

⁴³ The Will Eisner Comic Industry Awards: A Brief History. In: *Comic-con* [online]. Neuveďeno [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.comic-con.org/awards/history>; *Fried Rice* [online]. © 2019–2020 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z <https://friedricecomic.com/>

⁴⁴ Osoba zapálená do oboru informačních technologií, nebo obecně lidé zapálení do jakéhokoliv tématu.

⁴⁵ GARRITY, Shaenon. The History of Webcomics. In: *The Comics Journal* [online]. 15. 7. 2011 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>

⁴⁶ JENSEN, viz pozn. 34.

⁴⁷ *Girl Genius Online* [online]. © 2002–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z <https://www.girlgeniusonline.com/>

Pozadu nezůstaly ani sociální sítě. V září roku 2006 se zejména Facebook stal dostupný téměř všem uživatelům a již o rok později zde bylo registrováno 57 milionů aktivních uživatelů. Mezi nimi pochopitelně i řada digitálních tvůrců, kteří společnou zed' příspěvků začali postupem času vnímat jako prostor pro sebe prezentaci. V roce 2008 tak vzniká nový unikát, nástupce webového komiksu „internetový mem“. Ten jako krátká, často satirická, forma podobná stripu rychle plní uživatelské profily. Jeho výhodou je často parodická jednoduchost. Ta dává možnost tvořit memy téměř komukoliv, a to i za pomoci smartphonu.⁴⁸

⁴⁸ BŘENEK, viz pozn. 1, s. 12.

4. Populární webové komiksy nového tisíciletí

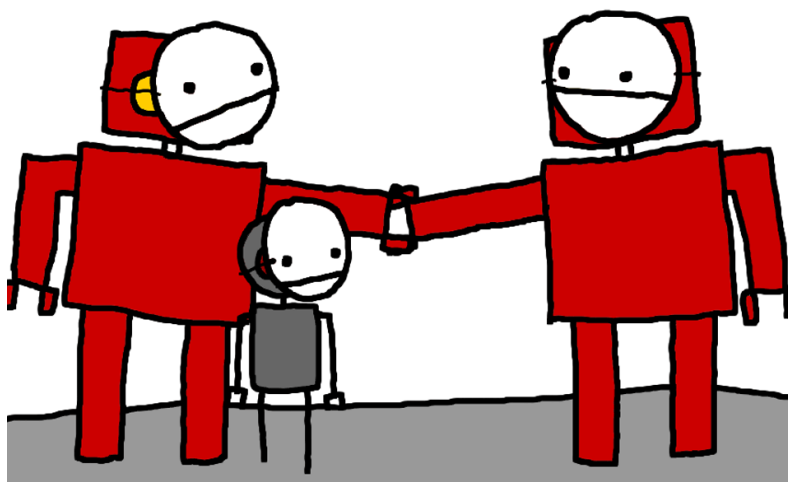
V této části diplomové práce se pokusím stručně rozebrat významné komiksy posledních dvaceti let. Vzhledem k nedostatku současné odborné literatury tak půjde o selekci významných děl, které jsem vybral na základě mnou stanovených kritérií, a to s maximální snahou o dosažení co největší objektivnosti názoru. Hlavními kritérii výběru byly zejména návštěvnost jednotlivých webů, analytické nástroje, seznamy populárních artových webů, ocenění webových komiksů a podobné digitálně dostupné zdroje, které budou citovány. Výběr doplním argumenty a obrazovými ukázkami. Jednotlivá díla pak budou uspořádána do chronologického seznamu.

Výběr děl se týká komiksů do roku 2015. Poté je hledání webových komiksů už skutečně otázkou osobního vkusu. Samozřejmě se můžeme držet čistě komiksů, které vyhrávají různá ocenění. Problémem však zůstává, že tyto ceny se většinou udělují komiksům, jež započaly mnohem dříve než v daném roce. Webový komiks však nadále zůstává silným médiem a fanouškovská základna se stále rozrůstá.

4.1. Rok 2000

Explodingdog

Prvním webovým komiksem, který představím, je *Explodingdog* od autora Sama Browna. Tento komiks vyšel již 9. ledna roku 2000. I když dílo není tak populární, je zásadní v uměleckém světě. Sam Brown totiž pro tvorbu svých stripů využívá fanoušky, konkrétně na svých stránkách udává email a žádá je, aby mu zasílali náhodné krátké věty. Ty se poté autor snaží ilustrovat vtipnou formou v jednoduchém stripu. Komiks je tak založený na velice jednoduchém vizuálním provedení, což dodává na údernosti a vyznění Brownova humoru. Samotný styl pak nápadně připomíná zpracování současných memů. Na první pohled totiž vyznívá až skoro dětským projevem a přetváření náhodných témat ani nedovolí brát tento webový komiks vážněji. Dílo se vyznačuje jednoduchou anatomií postav, kostrbatou linií kresby, plošností a výraznou barevností. I přesto autora sleduje několik tisíc lidí a na jeho internetové stránce se komiks objevuje až do roku 2015. Poté autor přesouvá svou tvorbu na sociální sítě. Zde však také bohužel nedosahuje vyšších čísel sledování, a tak projekt v roce 2018 definitivně končí. Nápad využívání samotných fanoušků k tvorbě webového komiksu však Browna posouvá mezi jednoho z prvních průkopníků této myšlenky.⁴⁹



Obrázek č. 1

⁴⁹ *Exploding Dog* [online]. © 2000–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.explodingdog.com/>

Megatokyo

Megatokyo je obřím webovým komiksem spuštěným 14. září roku 2000. Jeho autoři jsou Fred Gallagher a Rodney Caston. Od roku 2002 však na komiksu pracuje pouze Gallagher. Dílo se stalo velice populární, a to i z toho důvodu, že se silně inspiruje japonskou mangou, která mezi evropskými autory nebyla běžnou volbou. Ve stejném roce navíc komiks vyhrál řadu ocenění.⁵⁰ Brzká popularita zařídila komiksu nevídané příjmy, a dokonce dílu zprostředkovala kontrakt u společnosti Dark Horse. *Megatokyo* se tak stal jedním z prvních webových komiksů, které se díky své popularitě dostaly až k výtisku v papírové formě. Jedním z důvodů jeho úspěchu bylo také samotné zpracování, které oproti jiným komiksům v té době bylo velice kvalitní. To se projevovalo v anatomicky přesnějších kresbách, které navíc zobrazovaly fantazijní náměty, jež byly na přelomu století na rozmachu. I přes technicky zdatnější zpracování klade autor důraz především na protagonisty, což jim dává v komiksu více vyniknout. To vše zajistilo komiksu trvání až do dnešních dnů. Od roku 2011 se dá pořídit i ve virtuální podobě na Amazon Kindle. Na sociálních sítích, kde má okolo 20 tisíc příznivců, je komiks mimo své domovské webové stránky vydáván paralelně.⁵¹



Obrázek č. 2

⁵⁰ Web Cartoonists' Choice Awards. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Web_Cartoonists%27_Choice_Awards

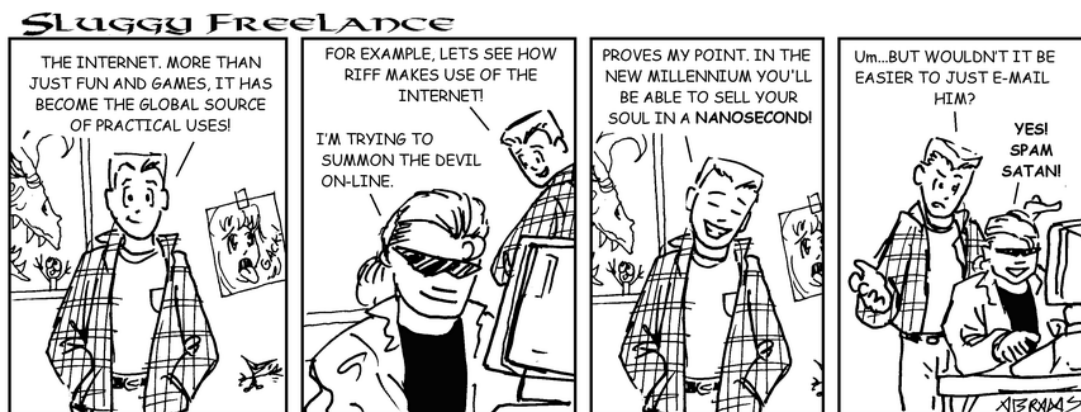
⁵¹ *Megatokyo* [online]. © 2000–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://megatokyo.com/>

4.2. Rok 2001

Sluggy Freelance

Webový komiks *Sluggy Freelance* byl založen 25. srpna roku 1997 Petem Abramsem. Jeho největší popularita však přišla až v roce 2001, kdy získal ocenění Eagle Award za nejoblíbenější fanouškovský komiks.⁵² Tehdy ho totiž četlo až 100 tisíc aktivních čtenářů. I když se v současnosti autor potýká s problémy a komiks nevychází pravidelně, dá se říci, že pokračuje až dodnes, byť na sociálních sítích se nepyšní velkými čísly. Jeho facebookový profil tak čítá pouhých 2500 lidí. Komiks se ve svém zpracování přibližuje kvalitám *Megatokya* a je nutné zmínit, že zpracování samotných webových stránek je poutavější než u většiny komiksů z této doby. Dílo se též může chlubit celou řadou uzavřenějších sérií, které se věnují jednotlivým kapitolám v příběhu. Tyto série byly vydávány ve formě paperbacku už rok po vydání webové varianty. Komiks má navíc tak věrnou fanouškovskou základnu, že jeden z fanoušků, Rob Balder, vydal karetní hru s tematikou tohoto díla. Později vychází také další fanouškovské projekty spojené s komiksem.⁵³

Po výtvarné stránce se dílo vyznačuje uvolněnou linií, střídáním černobílých ploch, doplněných o jednoduchou typografii s častou absencí typických bublin. Anatomie postav je zjednodušená a stejně tak výrazy tváří.



Obrázek č. 3

⁵² Eagle Awards. In: *Internet Archive* [online]. 6. 2. 2011 [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20140222133803/http://www.eagleawards.co.uk/category/previous-winners/2001/>

⁵³ *Sluggy Freelance*, viz pozn. 36; *Sluggy Freelance* [online]. © 1997–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://archives.sluggy.com/book.php?chapter=1#1997-08-25>

4.3. Rok 2002

American Elf a Van Von Hunter

Rok 2002 byl významný v mnoha směrech. Dílo *Megatokyo* bylo oceněno jako nejlepší webový komiks. Rovněž vyšel již zmiňovaný komiks *American Elf*. Ten můžeme vidět ni na přiloženém obrázku, jenž prezentuje zjednodušenou vizualitou, téměř grafického ražení. Autor se nebojí pracovat s mohutnými černými plochami a konturou. Nutné je však poznamenat, že dílo se postupem času vyvíjí až do uvolněnějších, více barevných forem. Jednotlivé stripy pak vycházejí v pravidelných intervalech a svým neotřelým humorem baví tisíce lidí.

Na rozmachu byly tehdy mimo jiné i společnosti sdružující tvůrce webových komiksů, které poskytovaly měsíční předplatné pro své čtenáře.⁵⁴ Úspěchy komiksů z východních zemí a autorů *Megatokya* navíc rozpoutaly vlnu populárních děl inspirovaných mangou. Jako příklad můžeme uvést komiks *Van Von Hunter* od autorů Mika Schwarka a Rona Kaultfersche, o jehož úspěchu byla natočena i stejnojmenná dokumentární komedie z roku 2010.⁵⁵



Obrázek č. 4

⁵⁴ GARRITY, viz pozn. 45.

⁵⁵ *Van Von Hunter*, [online]. © 2002–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.vanvonhunter.com/>

4.4. Rok 2003

Nowhere girl

Tento komiks autorky Justine Shaw vznikl sice již v roce 2001, roku 2003 však získal prestižní ocenění, a to Web Cartoonist's Choice Awards.⁵⁶ Zároveň se ve stejném roce stal prvním komiksem navrženým na cenu Willa Eisnera. Shaw vydávala komiks v pravidelných intervalech až do roku 2010, kdy příspěvky ustaly. V současnosti si tak divák může přečíst dva plnohodnotné díly, které popisují životní situace mladé dívky. Ta hledá své místo ve společnosti. Autorka však na svých webových stránkách uvádí plány na dokončení dalších třech dílů. Tvorba působí velice atmosférickým až depresivním dojmem, a to vše je podpořeno velice kvalitní realistickou digitální kresbou. Dílo je digitálně kolorováno a pyšní se realistickou anatomii, stínováním a dalšími efekty. Text díla sestává z jednoduchých poloprůhledných bublin a okének, které vypráví příběh. I samotné zpracování komiksu bylo jedním ze zásadních faktorů jeho oblíbenosti, jelikož většina tehdejších komiksů byla pojata jednodušším stylem, hlavně z důvodu načítání a responzivity webových stránek.⁵⁷



Obrázek č. 5

⁵⁶ Web Cartoonists' Choice Awards. In: *Internet Archive* [online]. 21. 7. 2003 [cit. 30. 10. 2020].

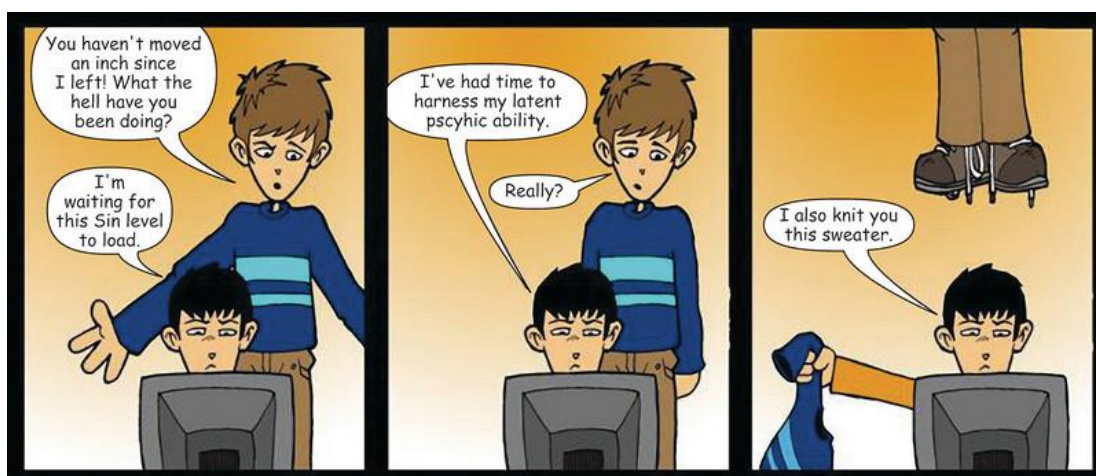
Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20120204065759/http://www.ccawards.com/2003.htm>

⁵⁷ *Nowhere girl* [online]. © 2001–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.nowheregirl.com/>

4.5. Rok 2004

Penny Arcade

Tento již zmíněný webový komiks s videoherní tematikou vyšel již 18. listopadu 1998. Jeho autorem je Jerry Holkins a ilustrace jsou vytvořené Míkem Krahulíkem. V roce 2004 získal ocenění Web Cartoonist's Choice Awards. Navíc jeho gigantická fanouškovská základna se rozrostla až na 3,5 milionů čtenářů.⁵⁸ Toto dílo je reálným příkladem úspěšnosti webových komiksů. Postupně se totiž na komiks nabalovaly další tematické produkty, jako jsou například počítačové hry, televizní pořady a videoherní produkce na populární síti YouTube. Komiksu se daří v současnosti i na sociálních sítích. Zatímco ostatní obrázkové seriály sbírají pár tisíc čtenářů, *Penny Arcade* má na Facebooku již 100 tisíc fanoušků. Stripová forma s vtipným obsahem vychází třikrát týdně a její grafické zpracování se během let již hodně vylepšilo a získalo svůj charakteristický styl. V počátcích byl komiks výrazný svým jednoduchým zpracováním a stylizací postav, poměrně přesnou linií, doplněnou o jednoduché barevné plochy tvořící pozadí.⁵⁹



Obrázek č. 6

⁵⁸ Web Cartoonists' Choice Awards. In: *Internet Archive* [online]. 22. 7. 2004 [cit. 31. 10. 2020].

Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20060216033000/http://www.ccawards.com/2004.htm>

⁵⁹ *Penny Arcade* [online]. © 1998–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.penny-arcade.com/>

4.6. Rok 2005

Cyanide & Happiness

Cyanide & Happiness je webovým komiksem autorů Roba DenBleykera, Krise Wilsona, Dava McElfattricka a bývalého člena Matta Melvina. Komiks započal 25. ledna 2005 na oficiální stránce explosm.net. Postupně se však rozšířil téměř na všechny světové sociální sítě. Nejpopulárnějším se stal na sociální síti Facebook, kde dnes jeho fanouškovskou stránku sleduje téměř 12,5 milionu lidí.⁶⁰

Komiks je téměř v zásadě velmi kontroverzní, takže jeho majoritní fanouškovská skupina jsou spíše mladiství. Jeho forma se během let velmi proměnila. V zásadě se jedná o humorné stripy, které ve výjimečných případech vystřídá více okénkový surový kratší příběh. Zpracování je velice jednoduché, avšak úderné a specifické, podobně jako u komiksů z 80. a 90. let, které vsázely na svou tematiku či humor. Stejně tak na humornou stránku vsází i tento komiks. Vizuálně je komiks typický dětskou výrazovostí.

V nejnovější době se navíc rozšířil do formy krátkých animací, které plní portál YouTube. Zde jejich tvorbu sleduje na 10,5 milionu lidí. Je však nutné podotknout, že díky popularitě a časté kontroverzi se tento webový komiks stává terčem častého kopírování, přeposílání a kreace memů. Ty se pak volně šíří po stovkách falešných profilů. Jednotlivé díly sice drží stejné, nebo velmi podobné charaktery, nicméně jedná se ve většině případů o samostatně fungující epizody či skeče. Tento komiks jednoznačně pomohl rozšířit fenomén nových rychlých skečů, memů a stal se základním stavebním kamenem v tomto surovém komiksovém vyjadřování.⁶¹



Obrázek č. 7

⁶⁰ Cyanide & Happiness. In: *Facebook* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

<https://www.facebook.com/explosm>; *Cyanide & Happiness* [online]. © 2000–2020 [cit. 31. 10. 2020].

Dostupné z: <http://explosm.net/>

⁶¹ AITCHISON, Sean. 15 Webcomics You NEED To Be Reading. In: *CBR* [online]. 23. 5. 2017 [cit. 31.

10. 2020]. Dostupné z: <https://www.cbr.com/15-webcomics-you-need-to-be-reading/>

xkcd

Dílo tvůrce Randalla Munroa můžeme najít na stránce xkcd.com. Tento komiks do své studie o historii webovém komiksu zahrnuje velmi stručně také autor T. Campbell. V zásadě se jedná o další strohý, velmi prostě tvořený webový komiks, podobně jako *Cyanide & Happiness*. I Munroe má však velice osobitou výrazovou linii. Komiks se souhrnně opírá o témata a vtipy z matematického, programátorského i vědeckého pole. Některé stripy jsou samozřejmě uchopeny čistě humorným stylem.⁶² Munroova skupina příznivců je však poněkud specifičtější a autor se nebojí do ilustrací zahrnout těžké matematické vzorečky i vědecké výpočty. Komiks vychází každý týden třikrát. Jednoduché pojetí prvních příspěvků se postupně mění do obrázkového seriálu. Postavy se mění v jednoduché znaky tvořené pomocí základních tvarů a čar. Komiks je pouze černobílý.

I přesto, že autorova fanouškovská stránka na sociálních sítích činí pouhých 353 tisíc lidí,⁶³ bývá *xkcd* zahrnut ve většině seznamů populárních webových komiksů. Svým specifickým humorem a zaměřením totiž významně pomohl vybudovat kulturu geeků, která je v současnosti velice populární.⁶⁴



Obrázek č. 8

⁶² GARRITY, viz pozn. 45.

⁶³ xkcd. In: *Facebook* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/TheXKCD>

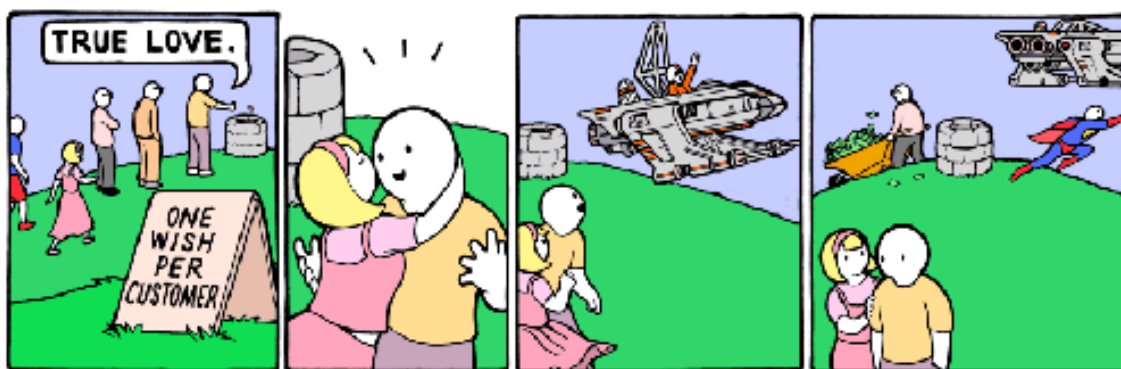
⁶⁴ *xkcd* [online]. © 2005–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://xkcd.com/1130/>

4.7. Rok 2006

The Perry Bible Fellowship, PVP, Awkward Zombie

Rok 2006 se stal zásadním pro komiks *The Perry Bible Fellowship*,⁶⁵ který tehdy získal rovnou dvě ocenění za skvělý webový komiks, a to cenu Web Cartoonist's Choice Awards⁶⁶ (cenu vyhrál i v roce 2007) a Ignatz Awards.⁶⁷ Komiks z roku 2001 od Nicholase Gurewitche tak získal spousty příznivců a vychází až dodnes v pravidelném týdenním cyklu. O jeho úspěchu se dokonce psalo i v deníku *The New York Times*.⁶⁸

Vizuální stránka komiksu je oproti trendům tehdejší doby nebývale výrazná. Vyznačuje se kombinací jednoduchosti se zájmem o detail, doplněný čistými barevnými plochami. Typografie komiksu je spíše strohá a příjemně doplňuje výjevy v okénkách.



Obrázek č. 9

Téhož roku vyhrál prestižní cenu Willa Eisnera za nejlepší webový komiks již zmíněný obrázkový seriál *PvP* od autora Scotta Kurtze.⁶⁹

⁶⁵ *The Perry Bible Fellowship* [online]. © 2006–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

<http://pbfcomics.com/>

⁶⁶ Web Cartoonists' Choice Awards. In: *Internet Archive* [online]. 21. 2. 2007 [cit. 30. 10. 2020].

Dostupné z:

<https://web.archive.org/web/20070701221055/http://ryanestrada.com/wcca07/ceremony/comic.htm>

⁶⁷ About The Ignatz Awards. In: *Small Press Expo* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

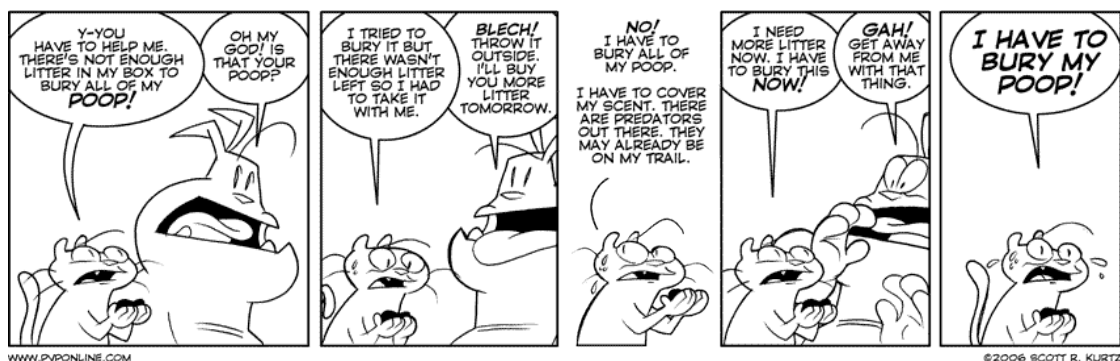
<http://www.smallpressexpo.com/ignatz-awards>

⁶⁸ BOXER, Sarah. Comics Escape a Paper Box, and Electronic Questions Pop Out. In: *The New York Times* [online]. 17. 8. 2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

<https://www.nytimes.com/2005/08/17/books/comics-escape-a-paper-box-and-electronic-questions-pop-out.html>

⁶⁹ 2006 Will Eisner Comic Industry Awards. In: *Hahn Library* [online]. Neuvedeno [cit. 31. 10. 2020].

Dostupné z: <http://www.hahnlibrary.net/comics/awards/eisner06.php>



Obrázek č. 10

Mezi nejoblíbenější díla roku 2006 se pak řadí *Awkward Zombie*, jenž se zabývá videoherní tematikou. Právě to byl jeden z faktorů jeho popularity a komiks byl brzy citován na různých spřátelených webech. Jeho fanouškovská základna činí dodnes okolo 20 tisíc fanoušků na sociální síti Facebook a fanoušci si mohou užívat každé pondělí nové příspěvky. Ty na sebe většinou nenavazují a často reagují právě na videoherní tematiku.⁷⁰



Obrázek č. 11

⁷⁰ 2006 in Webcomics. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/2006_in_webcomics

4.8. Rok 2007

Marvel Digital Comics Unlimited, Achewood, MS Paint Adventures

V roce 2007 se k webovému komiksu přiklání komiksoví giganti jako Marvel a DC. Vzniká tak unikátní online platforma pro prohlížení webových komiksů autorů Marvel Digital Comics Unlimited. Na tu jsou postupně přidávána nejen díla webová, ale i ta, která původně vyšla v tištěné formě.⁷¹ V současnosti se tak Marvel pyšní přibližně 30 tisíci digitálními komiksy, a to z něj rovněž dělá giganta i na pomezí komiksu webového. Nedlouho po úspěchu aplikace vzniká i verze pro mobilní zařízení. Dodnes zaznamenala jen v obchodě Google Play více jak 5 milionů stažení. Nemałym úspěchem se letos také může pyšnit Chris Onstad se svým komiksem *Achewood*, který vyhrál cenu Ignatz Awards za nejlepší webový komiks (cenu vyhrál i v roce 2008).⁷²

Ve stejném roce vychází i populární kolekce *MS Paint Adventures*, která obsahuje pět webových komiksů. Stránka s komiksem se v průběhu let stala největším webovým dílem, alespoň do počtu jednotlivých stran. Těch má v současnosti více jak 10 tisíc.⁷³ Jednotlivé obrázky se na tuto dobu již poměrně tradičně zabývají videoherní tematikou, ale i science fiction a podobně jako *Explodingdog* autor Andrew Hussie využívá nápady fanoušků pro další díly. Kupříkladu jeden komiks ze série pojmenovaný *Homestuck* měl v době největší slávy až 600 tisíc unikátních čtenářů denně. Komiksu se daří i na sociálních sítích, kde má sice menší fanouškovskou základnu 20 tisíc lidí, nicméně je nutno podotknout, že i toto dílo se stalo oblíbeným zdrojem tvůrců memů a parazitujících fanouškovských stránek.⁷⁴



Obrázek č. 12

⁷¹ Marvel Digital Comics Unlimited. In: *Marvel* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

<https://www.marvel.com/unlimited>

⁷² Ignatz Awards. In: *Internet Archive* [online]. 20. 5. 2010 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

<https://web.archive.org/web/20120517154803/http://www.spxpo.com/2008-ignatz-award-recipients>

⁷³ *MS Paint Adventures* [online]. © 2007–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

<http://www.msPaintadventures.com/>

⁷⁴ *Homestuck* [online]. © 2007–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.homestuck.com/>

4.9. Rok 2008

Gunshow

Tento webový strip vytvořený KC Greenem měl jediný úkol, a to pobavit každým jednotlivým obrázkem. Bylo tomu tak do roku 2014. V roce 2013 se totiž spustila lavina pozornosti díky vytvoření internetového memu *This is fine*.⁷⁵ Ten zapříčinil masivní kopírování Grennova díla po celém internetu a jeho stripy se začaly využívat i k propagacím politických názorů apod. Green tak v roce 2014 končí s komiksem a přechází na jiné webové dílo.

Vizuální stránka komiksu je velice kvalitní s příjemnou stylizací připomínající animované pohádky. Je vytvořená digitální kresbou, se kterou autor jednotlivá okénka detailně propracovává a barevně oživuje. I to v kombinaci se sarkastickým humorem a přílivem nových fanoušků v roce 2013 vytvořilo obrovskou vlnu zájmu. U samotného díla se dokonce uvažovalo o vytvoření vlastní animované série, a tak se komiks dočkal i premiéry uvedené na platformě Adult Swim. Ta však nebyla nikdy odvysílána. Neodradilo to však fanoušky od tvorby vlastních dabovaných stripů na platformě YouTube, které dodnes sbírají stovky tisíc shlédnutí.⁷⁶



Obrázek č. 13

⁷⁵ This is fine. In: *Know Your Meme* [online]. 2015 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://knowyourmeme.com/memes/this-is-fine>

⁷⁶ *Gun Show Comic* [online]. © 2008–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.gunshowcomic.com/>

4.10. Rok 2009

Hyperbole and a Half

Hyperbole and a Half je unikátní kombinací stripového komiksu a osobního blogu. Jeho autorem je Allie Brosh, která pomocí jednoduchých kreseb v dětském stylu, úderných heslovitých textů a razantní barevnosti ilustruje jednotlivé zápisky z jejího blogu. Zde popisuje běžné životní situace, své vzpomínky i vize. Právě jednoduchá forma zpracování samotných kreseb inspirovala k vytvoření spousty reprodukcí tohoto komiksu ve formě memů. Zajímavostí je také to, že autorka své dílo původně nebrala jako webový komiks. Změna nastala až v roce 2011, kdy se právě díky internetovým memům stala její tvorba populární. Komiks postupně přešel i do krátkých animovaných videí na platformě YouTube. Nedlouho poté autorka odhalila plány na vydání samostatné knihy, která by autorčin blog, včetně kreseb, ucelila.

Brosh však ve stejném roce začala trpět silnými depresemi a sebevražednými sklony, které blog v podstatě odstavily. Autorka však alespoň reflektovala svou tvorbu na sociálních sítích, a i její příspěvky o depresích vynesly fanouškovské stránce návštěvnost až 72 milionů lidí za rok. Řada nových čtenářů, kteří na webu zanechávali pozitivní komentáře, nakonec autorce pomohla překonat momentální deprese. Nicméně komiks se již nikdy plně neobnovil. Roku 2013 pak přestal vycházet úplně. I přesto, že komiks netrval příliš dlouho, práce Brosh pomohla tisícům lidí s psychickými problémy a dodnes je její tvorba uznávána na celém internetu. Nakonec se podařilo vydat i dvě knihy.⁷⁷



Obrázek č. 14

⁷⁷ *Hyperbole and a Half* [online]. © 2009–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://hyperboleandahalf.blogspot.com/>; Hyperbole and a Half. In: *Know Your Meme* [online]. 2013 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://knowyourmeme.com/memes/subcultures/hyperbole-and-a-half>

The Oatmeal

Tento komiks, vytvořený v roce 2009 autorem Matthew Boyd Inmanem, je jedním z nejnavštěvovanějších internetových komiksů. Již během jednoho roku fungování jej totiž měsíčně navštěvovalo až 4,6 milionů uživatelů. Inman si toho byl dobře vědom, a tak na komiksu postavil celou sérii přidružených produktů, které mu pouze v roce 2012 vynesly až půl milionu amerických dolarů.⁷⁸ Na stránce *The Oatmeal* můžeme dnes nalézt několik krátkých sérií, ve kterých se autor věnuje humorným, ale i motivačním tématům. Komiks trvá až do dnešních dnů a autor již má na kontě několik knih, mimo jiné i velebnou karetní hru *Exploding kittens*. Inman se tak stává jasným příkladem, že i webový komiks může dosahovat podobných, ne-li větších výdělků a počtů fanoušků, jako komiksy klasické. Vizualní styl autora je spíše stylizovaný, avšak ne všechny příspěvky dodržují jednotnou formu. Nalezneme zde i propracované digitální kresby. Dílu se daří i na sociálních sítích, kde je oproti vrstevníkům naprostým gigantem, pouze na stránce Facebook má téměř 4 miliony sledujících.⁷⁹



Obrázek č. 15

⁷⁸ Zhruba 11,2 milionů korun; The Oatmeal comics. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Oatmeal

⁷⁹ *The Oatmeal* [online]. © 2009–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://theoatmeal.com/>

4.11. Rok 2010

Axe Cop

Axe Cop je webovým komiksem dvou bratrů, a to Malachai Nicolle a Ethena Nicolle. Série sice započala již v prosinci 2009, avšak oficiální spuštění komiksu nastalo až v lednu následujícího roku. O rok později pak komiks vyhrává cenu Eagle Award.⁸⁰ Komiks hravou formou popisuje útrapy a radosti policejního důstojníka Axe Copa, kterého spolu s příběhy o něm vymyslel mladší bratr Malachai. Mistrovská digitální a velice detailní kresebná práce pak doplňuje často šílené příběhy, které jednotlivé stránky popisují. Vizuální styl komiksu se od řady předchůdců opravdu liší. Autor kreseb se nebojí odrazit od skutečné perspektivy či anatomie, navíc do komiksu vnáší unikátní uměleckou stopu. Úspěchu bratrů si brzo všimla společnost Dark Horse, která zakoupila licenci pod jejím nakladatelstvím. Později vznikl i krátký animovaný seriál. Komiksu se dařilo rovněž na sociálních sítích, avšak práce na webovém díle ustala již v roce 2012. Od té doby vznikla ještě řada tištěných variant a knih sdružujících práci obou bratrů, kteří se v současnost věnují dalším podobným projektům.⁸¹



Obrázek č. 16

⁸⁰ Eagle Awards. In: *Internet Archive* [online]. 30. 11. 2011 [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20120314223719/http://www.eagleawards.co.uk/category/previous-winners/2011/>

⁸¹ *Axe Cop* [online]. © 2010–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://axecop.com/>

The Wormworld Saga

Autorem *The Wormworld Saga* je Daniel Lieske. Komiks popisuje příběh mladého chlapce, který se dostane do fantaskního světa. Komiks je zpracován velice kvalitní stylizovanou digitální kresbou, jenž podporuje magickou atmosféru světa. Dílo rovněž oplývá precizní detailností, fantaskními motivy, smyslem pro objem a prostor či bravurní prací se světlem a barvou. V současnosti obsahuje 10 celků. Jednotlivé příspěvky vycházejí dodnes v pravidelných cyklech, v závislosti na autorově příjmu a času. Dříve byl komiks na rozdíl od jiných webových komiksů typický tím, že autor vydával celé kapitoly jednotlivých celků každé 3 měsíce. V současnosti od toho autor však upustil. Dílo využívá McCloudovo nekonečné plátno a drobné prvky interaktivity. Na sociálních sítích má kolem 11 tisíc fanoušků. Zajímavostí také je Lieskeho využívání stránky Kickstarter, na které se mu v minulosti povedlo vybrat až 44 tisíc amerických dolarů na vytvoření knihy obsahující první 3 celky.⁸² V roce 2015 pak autor opakuje stejný proces a vybírá ještě o 2 tisíce více na vytvoření pokračování této úspěšné série. Ta je zcela zdarma dostupná na stejnojmenné webové adrese.⁸³



Obrázek č. 17

⁸² The Wormworld Saga Book Edition – Volume 1. In: *Kickstarter* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/daniellieske/the-wormworld-saga-book-edition-volume-1>

⁸³ *The Wormworld Saga* [online]. © 2010–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://wormworldsaga.com/>

4.12. Rok 2011

ShiftyLook, Dark Horse Digital, Battlepug

V roce 2011 založila společnost Namco Bandai Games⁸⁴ dceřinou společnost ShiftyLook. Ta měla za úkol se starat o revitalizaci starších videoherních projektů této společnosti, avšak ve formě webového komiksu. V rámci tříletého provozu pak tato společnost nastartovala pět poměrně úspěšných webových komiksů a animovaných sérií na platformě YouTube. Roku 2014 byla však společnost zrušena a dílo staženo ze všech platforem.⁸⁵

Společnost Dark Horse v roce 2011 zakládá svou odnož Dark Horse Digital, reaguje tak na konkurenční společnosti jako je DC a Marvel. V současnosti na svých stránkách poskytuje až 3500 webových komiksů. Mezi nejúspěšnější a neznámější patří série *Hellboy*, *Stranger Things*, *The Legend of Zelda* a další. Ty mají až stovky tisíc čtenářů.⁸⁶

Webový komiks *Battlepug* je dílem Mika Nortona. Obdržel cenu Willa Eisnera dokonce ve stejném roce jeho vydání. Komiks je velice kvalitním zpracováním fantastického světa. Vysoce propracovaná digitální kresba v kombinaci s černým humorem přinesla komiksu značnou popularitu. Dílo se tak dočkalo svého tiskového zpracování již rok po svém spuštění.⁸⁷

4.13. Rok 2012

Hiveswap

Roku 2012 započala obří kickstarterová kampaň na výběr financí pro realizaci počítačové hry *Hiveswap*, inspirované úspěšným webovým komiksem *MS Paint Adventures – Homestuck* Andrewa Hussie. Hra byla realizována v roce 2017 ve stylu epizodických příběhů, které silně připomínají hyper komiks. Crowdfundingová kampaň

⁸⁴ Současný název společnosti zní Bandai Namco Entertainment Inc. – vydavatel videoher a developer

⁸⁵ ShiftyLook, In: *Wikipedia* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

<https://en.wikipedia.org/wiki/ShiftyLook>

⁸⁶ *Dark Horse Digital* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://digital.darkhorse.com/>

⁸⁷ *Battlepug* [online]. © 2011–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

<https://imagecomics.com/comics/series/battlepug>

se zapsala do historie jako jedna z největších té doby pro podobný projekt. Vybrala neuvěřitelných 2,4 milionů dolarů.⁸⁸



Obrázek č. 18

Polar

Webový komiks *Polar* Victora Santose, zveřejněný roku 2012, je inspirován řadou akčních filmů, jako je *Bournův mýtus*, a popisuje příběh mezinárodního zabijáka. Komiks je velice charakteristický svou vizuální stránkou založenou na jemné kresbě a grafičnosti včetně kompletní absence textových bublin. Ty byly posléze doplněny, když dílo vyšlo jako grafická novela pod značkou Dark Horse v roce 2013. Kolem roku 2015 si komiksu všimá i společnost Netflix, která podle něho v roce 2019 natáčí úspěšný akční film. Díky filmu se pak komiks dočkává i dalších vydání v tištěné formě.⁸⁹



Obrázek č. 19

⁸⁸ Homestuck Adventure Game. In: *Kickstarter* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/14293468/homestuck-adventure-game>

⁸⁹ *Polar* [online]. © 2012–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.polarcomic.com/>

4.14. Rok 2013

Opráski sčeskí historje

Postupem času se rozvoj světového komiksu dostal i k nám. Čeští autoři komiksů začali svá díla taktéž reflektovat na internetu a vznikl tak unikátní webový strip *Opráski sčeskí historje*. Jeho autor zůstává i v současnosti v anonymitě a vystupuje pouze pod přezdívkou „Jaz“. Unikátnost samotného komiksu je i v jeho prezentaci, která od začátku spočívala ve zveřejňování tvorby na běžných webových portálech, mimo jiné například na portálu ihned.cz. V současnosti se však téměř výhradně prezentuje pomocí sociálních sítí Facebook a Tumblr. Dnes ho sleduje na 120 tisíc fanoušků na Facebooku a komiks zde vychází v podobě stripu téměř každý den. Během své úspěšné kariéry se komiksu několikrát podařila i publikace v tištěné verzi.⁹⁰ Svůj zájem komiks vzbudil i svými charakteristickými texty, které využívají zvláštních jazykových gramaticky nesprávných přesmyček. Autor k prezentaci svého díla využívá prostého obrazového stylu s důrazem na barevnost.



Obrázek č. 20

⁹⁰ *Opráski sčeskí historje* [online]. © 2013–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://historje.tumblr.com/>

Owlturd Comix

Autorem tohoto díla je „Shenanigansen“, nezveřejňující své pravé jméno. Komiks ke své prezentaci využívá velmi jednoduchý grafický styl. Je silně stylizovaný a obrázky se tak zaměřují spíše na samotný obsah. Tematicky se věnuje humorným stripům, které jsou občas doplněny autorovým psaním o životě. Komiksu se také daří na sociálních sítích. Na Facebooku má už 1,4 milionů fanoušků, na Instagramu pak více jak 2 miliony.⁹¹



Obrázek č. 21

4.15. Rok 2014

Time

Projekt *Time* započal již v roce 2013. Následujícího roku však obdržel cenu Hugo Award za nejlepší grafický příběh.⁹² Jeho autorem je už několikrát zmiňovaný Randall Munroe. Dílo je jedním z nejunikátnějších webových komiksů, a to i přesto, že se na internetu vyhledává velice obtížně. Jeho kouzlo spočívalo již v samotném zveřejňování. Autor totiž svůj 3102stránkový stripový komiks aktualizoval každých 30 minut (později delší čas), a to více jak 100 dní. Obrázek se tak pokaždé změnil, pokud jste na stránku přišli po uplynutí intervalu, a bylo jen na vás, kolik obrázků z komiksu zachytíte. Dílo je v dnešní době samozřejmě zveřejněno celé. Historicky je však důležité svým unikátním uplatněním prvků animace.⁹³

⁹¹ Owl Turd Comix [online]. © 2013–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

<https://www.instagram.com/shencomix/>

⁹² 2014 Hugo Award Winners. In: *The Hugo Awards* [online]. 17. 8. 2014 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

<http://www.thehugoawards.org/2014/08/2014-hugo-award-winners/>

⁹³ *Time* [online]. © 2014–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://xkcd.com/1/>

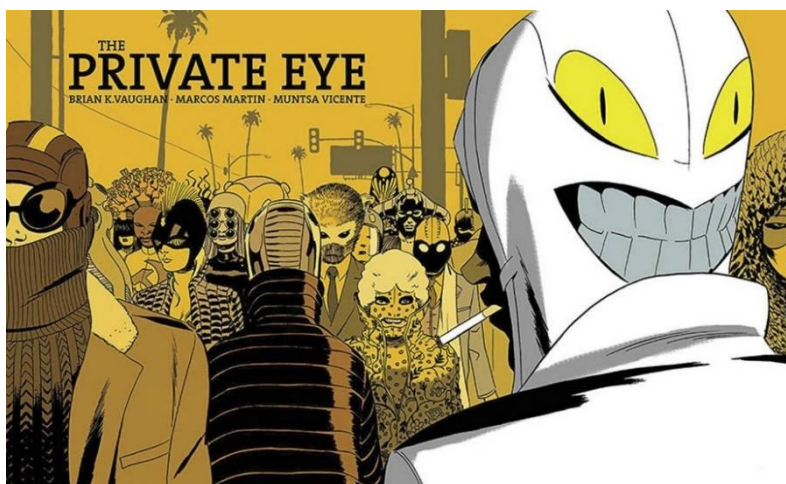


Obrázek č. 22

4.16. Rok 2015

The Private Eye

Webový komiks započal v roce 2013, nicméně roku 2015 byl oceněn uznávanými cenami Eisner Awards⁹⁴ a Harvey Awards.⁹⁵ Ve stejném roce také bohužel skončil. I tak se autoru Brianovi K. Vaughanu podařilo vydat deset čísel tohoto webového komiksu. Vizuálně se dílo pyšní propracovanou digitální kresbou, jenž autor využívá na maximum. Vyznívá tak futuristické a velice propracované prostředí oplývající charakteristickou barevností. Žánrově se pak pohybuje v kategorii sci-fi a detektivky. Zajímavý je i způsob jeho vydávání, kdy k přečtení jednotlivého dílu musíte zaplatit libovolnou částku. Vzhledem ke svému relativně brzkému konci dnes už nemá příliš velkou fanouškovskou základnu.⁹⁶



Obrázek č. 23

⁹⁴ Eisner Awards Current Info. In: *Comic-con* [online]. Neuvedeno [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.comic-con.org/awards/eisner-award-recipient-2010-present>

⁹⁵ The 2015 Harvey Awards Winners. In: *Tech Times* [online]. 26. 9. 2015 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.techtimes.com/articles/88805/20150926/the-2015-harvey-award-winners.htm>

⁹⁶ *The Private Eye* [online]. © 2015–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://panelsyndicate.com/>

5. Interaktivní komiksy současnosti, které mě inspirují

5.1. Framed, 2014

Unikátní projekt *Framed* vytvořilo studio Loveshack v roce 2014. Mezi zakladatele společnosti patří Joshua Biggs, Adrian Moore a Ollie Browne. Samotný komiks je jedinečný ve své prezentaci. K tomu, aby si čtenář komiks mohl přečíst, musí jednotlivé části komiksu skládat dle vlastního uvážení podobně jako puzzle. Komiks tak získává neskutečnou hravost a jako bonus čtenář obdrží dynamicky se vyvíjející příběh v závislosti na jeho rozhodnutích. Kromě chytlavého ovládání navíc *Framed* nabízí nádherné grafické zpracování a vlastní hudební doprovod. Unikátnost samotného díla spočívá i v jeho vydání na platformě *Steam*, která slouží jako poskytovatel a knihovna her a počítačového softwaru. I díky tomu se komiksu daří mezi fanoušky.⁹⁷



Obrázek č.24

⁹⁷ *Framed* [online]. © 2014–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://framed-game.com/presskit/sheet.php?p=framed#contact>

5.2. Neon Wasteland, 2019

Byť autor komiksu *Neon Wasteland* Rob Shields tvrdí o svém díle, že je prvním smart komiksem, dovolil jsem si ho také zařadit mezi hyper komiksy. Tento komiks je Shieldsovým první převratným dílem. Autor je také designer, ilustrátor a nezávislý vývojář aplikací a her. Ve volném čase dělá přednášky na univerzitách ve Philadelphii. Interaktivita jeho díla sice spočívá v implementaci rozšířené reality pomocí VR zařízení, uživatel však pořád musí hledat v komiksu skryté stopy, interagovat s jednotlivými obrázky atp. Komiks je také zajímavý svou formou, která se z webu přesouvá výhradně na mobilní zařízení. Tvorba aplikace je také podmíněná implementací rozšířené reality. Samotný komiks se pak chlubí precizní digitální kresbou, která září neonovými barvami podporujícími kyberpunkovou tematiku.⁹⁸ Příběh, odehrávající se v nedaleké budoucnosti roku 2088, je inspirován právě japonskou mangou a kyberpunkem. Zápětka příběhu pak spočívá v konfliktu dvou realit, a to té běžné a virtuální. Virtuální realita je ovládána mocenskou nadvládou, jenž vymyslela způsob, jak uchovat mysl bohatých mrtvých lidí, aby mohli dál žít v realitě virtuální. Ta se postupem času stala důležitější a lepší než běžná realita, která se proměnila na pouštinu plnou továren s otroky. Interakce s komiksem lze docílit pomocí obyčejného smartphonu.⁹⁹



Obrázek č. 25

⁹⁸ Augmented reality comic about a group of young misfits that must band together to escape the Omni World Corporation and its nefarious invention, the Dead Net. In: *Screendiver* [online]. 21. 8. 2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://screendiver.com/directory/augmented-reality-comic-neon-wasteland/>

⁹⁹ *The Neon Wasteland* [online]. © 2019–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.neonwastelandgame.com/>

5.3. Out There Chronicles, 2016

Interaktivní grafická novela od studia Mi-Clos vyšla v roce 2016. Její příběh je založen na stejnojmenné počítačové hře a klasickém komiksu z roku 2014. Autorem textu je pak člověk vystupující pod jménem „FibreTigre“ a ilustrace vytváří Benjamin Carre. Důležitou součástí komiksu je i hudební doprovod, který vytvořila Siddhartha Barnhoorn.¹⁰⁰ Dílo se pyšní špičkovou digitální kresbou, silným vizuálním příběhem a hlavně možností interakce. Ta spočívá v divákově možnosti volby dialogu. Příběh se točí okolo hlavní postavy Dariuse, jenž je zmrazen na tisíc let v kryospánku, a poté se probouzí do dystopické budoucnosti na vzdálené planetě jménem „Amerika“. Osamocení, poslední ze svého druhu původních obyvatel Země, se vydává odhalit osud lidstva a poznává spoustu nových bytostí a sci-fi jevů.¹⁰¹



Obrázek č. 26

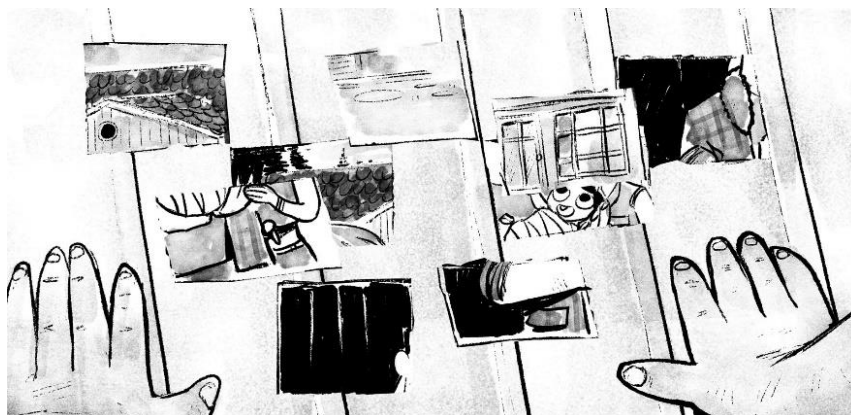
5.4. Saving Maggie

Maikel Verkoelen je autorem tohoto bohatého vizuálního příběhu, který se soustřeďuje na otce mladé dívky, snažícího se přežít v postapokalyptické budoucnosti a současně zvládat výchovu, která často přináší větší útrapy než samotná pustina. Tou projíždějí ve svém nákladním voze a celkové vyprávění je tak velmi dynamické. Grafická

¹⁰⁰ An interactive graphic novel based on the science-fiction universe of Award-winning game Out There. Join the protagonist Darius in his galactic quest through space and time! In: *Screendiver* [online]. 21. 8. 2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://screendiver.com/directory/out-there-chronicles/>

¹⁰¹ *Out There* [online]. © 2016–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://chronicles.outtheregame.com/>

stránka komiksu je spíše stylizovaná, připomínající tušové kresby. Interaktivita komiksu spočívá v pouhém přepínání různých scén. I tak diváka nadchne.¹⁰²



Obrázek č. 27

5.5. The Land of the Magic Flute, 2015

Tvůrcem tohoto fantasy interaktivního komiksu je Chris Taminer. Komiks popisuje nekonečný souboj světla a temnoty. Konflikt, inspirovaný Mozartovou poslední operou, se odehrává v čarovné zemi Magická flétna. Ta je zprostředkována atmosférickými kresbami, doplněnými orchestrální hudbou, animací a interaktivními prvky. I proto byl komiks několikrát oceněn. Naposledy cenou German Design Award (Special Mention) v roce 2017.¹⁰³



Obrázek č. 28

¹⁰² *Saving Maggie* [online]. © 2018–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

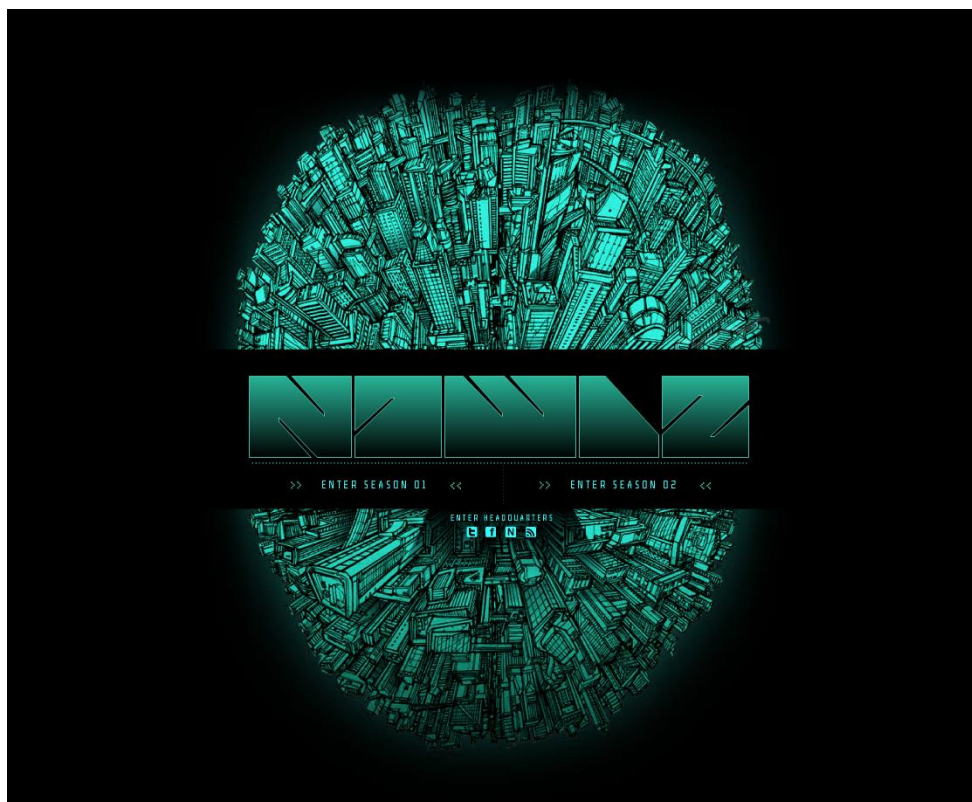
<https://www.studiomik.nl/hype/maggie/home.html>

¹⁰³ *The Land of the Magical Flute* [online]. © 2015–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

<http://www.landofthemagicflute.com/>

5.6. Nawzl

Město Nawzl a jeho příběh vymyslel Harley Chambers. Sci-fi s prvky kyberpunku vypráví drsné příběhy plné drog, splývajících realit a techno kultur. V současnosti má tento interaktivní komiks, ve kterém si můžete přehrávat i videa, hudbu a volit možnosti postupu, už 14 dílů a každý z nich boří hranice reality o trochu více. To vše je zaobaleno do příběhu mladého pouličního umělce, který se snaží tyto hranice prolamovat jakýmkoliv způsobem. Komiks je dostupný v několika verzích, a to webové i mobilní. Doplněn je bohatou digitální kresbou, která je plná šrafury. Autor si příliš neláme hlavu s perfektní anatomii, ale to pouze přidává na výrazovosti a doplňuje psychedelické motivy komiksu.¹⁰⁴



Obrázek č. 29

¹⁰⁴ Nawzl [online]. © 2015–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.nawlz.com/>

6. Problematika tvorby online komiksu

Online komiks, ať už v jakékoliv formě, klade dvě otázky, a to, jak specifickou formu vyvinout, a jak ji vydat. Určité přístupy vyžadují konkrétní postupy, a ty se přirozeně odvíjí od požadovaných parametrů samotných autorů a od situace vývoje samotných technologií. Internet přirozeně nabízí rychlé možnosti sdílení, ztrátu rizikových faktorů jako je investice do nákladu, ale přináší i jiná konkrétní specifika. Tato veřejná síť v sobě totiž ukrývá stovky možností, a tak se publikace díla může lehce zvrtnout do boje o pozornost, o počet fanoušků, reklamu atp.

Ve své publikaci *Remediation: Understanding New Media* tvrdí autoři Bolter a Grusin, že reprezentaci jednoho média druhým můžeme označit jako „remediaci“, přičemž ta je charakteristickým rysem nových médií.¹⁰⁵ Remediace je samozřejmě masivně zastoupena právě ve formě webového komiksu. Ten ze své podstaty vychází právě z komiksů klasických a za pomoci specifických nástrojů je prezentován divákovi ve zcela nové podobě. Z úvodní definice už víme, že těch je však několik, a i proto se v následujícím odstavci budeme věnovat především nástrojům pro vývoj webového komiksu, hyper komiksu a fenoménu memů. Další formy digitálního komiksu jsou tak specifické, že bychom nenašli společné jmenovatele, a navíc vyžadují ke svému vysvětlení širokou odbornost. Vzhledem k uvedení samotné historie jednotlivých forem v úvodních kapitolách, se budeme věnovat pouze současným postupům pro vývoj a publikaci.

6.1. Jak začít, aneb dostupné technologie současnosti

Primární stavební kámen pro jakýkoliv online komiks, počínaje tím webovým, jsou přirozeně webové stránky. Jejich podstata a historie se váže k pojmu „World Wide Web“, jenž ve svém díle popisují například autoři knihy *Net Art*.¹⁰⁶

Internetové stránky pak ke svému provozu využívají řadu nástrojů, mezi nimiž je například specifický webový jazyk, určující parametry samotných stránek, jako je například HTML, Java Script a další. Samotný jazyk stránek pak definuje možnosti daného díla. Někteří autoři volí možnost osobních stránek psaných ve zmiňovaných

¹⁰⁵ BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999, s. 45. ISBN: 978-0262522793.

¹⁰⁶ ŠOBÁŇOVÁ, viz pozn. 2, s. 9.

jazycích, které s nutností využívají pomocné jazyky, například CSS. Ten pomocí kaskádových stylů umožňuje autorům graficky měnit konkrétní specifika elementů stránky.¹⁰⁷ Samotný vývoj tak často závisí pouze na představivosti autora a jeho schopnosti komunikace s konkrétním jazykem. Webová stránka pak už slouží jako prostředek zobrazení těchto kódů.

Publikace nepředstavuje pro autory už velký problém. Jakmile je jazyková struktura webové stránky kompletní, může se umístit právě na World Wide Web. Toho lze docílit pomocí umístění na server, jenž stránky na internetu zobrazuje. Servery na webové stránky se však ve většině případů pronajímají, a tak si svůj virtuální prostor na měsíční bázi může každý snadno pronajmout. Této službě se říká webhosting. Ten sám o sobě však ještě nezaručuje funkčnost samotné stránky. Webhosting se musí spárovat s internetovou doménou, jenž představuje konkrétní název či adresu, pod kterou lze danou stránku vyhledat.

Nejlepší cestou pro hyper komiks je pak vytvoření autorských stránek. Autoři totiž často potřebují využívat konkrétních funkcí, které je potřeba specifikovat právě pomocí webového jazyka. Mezi typické příklady pak patří hypertextový odkaz, od kterého se celý název této formy odvíjí. Jako příklad pro tento typ komiksů můžeme uvést zmiňovaný *Saving Maggie*.

Snad ve snaze o jednotnost webových komiksů si můžeme všimnout už v prvních letech nového tisíciletí pokusů konkrétních firem a spolků vyvinout webový software, který usnadní vývoj webových stránek pro autory, jenž nekomunikují s webovými jazyky, tedy jakési webové nástroje s předdefinovanými možnostmi pro nahrávání webových komiksů. Faktem je, že právě tyto nástroje usnadnily řadě autorů jejich práci, většinou však za cenu finančního podílu placeného konkrétnímu poskytovateli. Také ale zapříčinily pomalejší rozvoj formy hyper komiksu. Mezi nejznámější stránky poskytující podobné služby patří například Webtoon¹⁰⁸ či Tapas.¹⁰⁹

Samozřejmě, že některé funkce, nutné pro tvorbu hyper komiksů, nabízejí tzv. webové buildery¹¹⁰, jako je například stránka Wix.com, která umožňuje autorům

¹⁰⁷ Kaskádové styly. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Kask%C3%A1dov%C3%A9_styly

¹⁰⁸ *Webtoon* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.webtoons.com/>

¹⁰⁹ *Tapas* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://tapas.io/>

¹¹⁰ Nástroje umožňující tvorbu webových stránek bez manuálního kódování. Viz Website builder. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Website_builder

poskládat vlastní webové stránky bez znalosti jediného řádku kódu. Takovéto stránky totiž využívají funkce „drag and drop“, jenž umožňuje jednotlivé specifické prvky webu skládat do finální podoby. Celý systém pak funguje v režimu online. Webové buildery v sobě typicky snoubí i veškeré nutné, výše zmíněné postupy pro zveřejnění dané stránky, jako je zakoupení domény či pronajmutí webhostingu.¹¹¹

Čtvrtým způsobem jsou bezesporu již zmiňovaná digitální nakladatelství, která se chopila příležitosti a začala vyvíjet vlastní portály pro zveřejňování digitálních komiksů. Mezi první patřilo studio Dark Horse a zanedlouho následovali další giganti. V dnešní době jsou tak mezi nejznámějšími Marvel Unlimited, ComiXology¹¹² či například česká firma Nanits.¹¹³ Tato nakladatelství pak nabízejí oficiálním autorům možnost publikovat díla na svých stránkách a čtenářům pak za měsíční poplatek umožňují komiksy číst.

Důležitým faktorem pro tvorbu a publikaci komiksu je v dnešní době i vývoj sociálních sítí, které ve své podstatě nabízejí velice podobné nástroje jako výše uvedené způsoby. Navíc je využívá i daleko více uživatelů. Samotná cesta propagace je pak snazší díky zabudovaným mechanismům sdílení, placené reklamy apod. Jako příklad využití tohoto média můžeme uvést například český stripový digitální komiks *Opráski sčeski historie*, fungující na sociální síti Facebook, nebo anglický *Shreya Doodles*, který využívá Instagram.¹¹⁴

¹¹¹ Wix [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.wix.com/>

¹¹² ComiXology [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.comixology.eu/>

¹¹³ Nanits Comics [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.nanitscomics.com/>

¹¹⁴ Shreya Doodles [online]. © 2017–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/shreyadoodles/>

7. Didaktická část

7.1. Komiks jako didaktický prostředek

➤ Médium

Komiks můžeme pochopitelně provázat s didaktikou velice snadno. Samotné médium se totiž s předáváním zkušeností drží již od počátku lidstva. Příkladem prvních zárodků komiksu mohou být už například malby jeskynních mužů. Komiks je přirozeně snadným prostředkem pro předávání příběhů a informací díky své jednoduché a srozumitelné formě. Navíc, díky jeho kořenům v historii lidstva, můžeme pro žáky vymyslet výtvarnou řadu v tomto médiu a rozvíjet tak kromě činnosti kreativní i kognitivní schopnosti.

➤ Téma

Jako téma jsem zvolil poměrně širokou oblast, a to „budoucnost“. Celá diplomová práce se odvíjí od tohoto motivu, a tak je přirozené s námětem pracovat více. Téma navíc přímo vybízí k rozvoji fantazie. Kvůli splnění požadavků na RVP ZUV budeme téma více konkretizovat pomocí specifického cíle výtvarné řady i jednotlivých hodin. Pro toto téma bude zapotřebí větší časová dotace.

U žáků dále sledujeme rozvoj kreativity, svobody tvorby, zlepšování specifických vybraných výtvarných technik, či přesahu média do moderních technologií, edukace a dalších rovin. Cíl výtvarné řady bude rozvoj klíčových kompetencí a splnění očekávaných výstupů podle RVP ZUV.

7.2. Výtvarná řada

Následující výtvarná řada proběhla v rámci praxí PDF UPOL.

Programový cíl Výtvarné řady: Žák je schopen objasnit tvorbu komiksu, který samostatně vytváří pomocí klasických výtvarných technik a svůj výsledek ochotně prezentuje na školním webu.

1)

Předmět: Výtvarná výchova na ZUŠ

Věk: 14–16 let

Čas: 3 vyučovací hodiny

Organizační forma výuky: Hromadná, individuální (ZUŠ – různý talent a věk)

Téma: Komiks – scénář a jeho historie

Technika: Kresba tuší, perem, tužkou

Pomůcky: Papíry A4 v bloku, nebo samostatně. Tuš, pero, fix, tužky.

Metody a organizace výuky:

Dialog v kruhu (10 min), *úvodní motivace, představení tématu*

Demonstračně problémový výklad (10 min), *demonstrace postupů pro dosažení výsledků*

Samostatně problémová úloha (10 min), *výběr prostředků a zamyšlení nad tématem*

Samostatná práce (80 min), *tvorba zadaného díla*

Přednáška (15 min), *zajímavé téma týkající se hodiny*

Diskuse (10 min), *reflexe a diskuse nad výsledky hodiny*

Výukový cíl:

Žák je schopen vysvětlit charakteristické prvky sdělování média komiksu, aplikovat tyto prvky při tvorbě scénáře pro vlastní komiks a svou práci ochotně prezentovat před třídou.

Úlohy: Vysvětlí princip scénáře v komiksech a jeho důležitost pro dílo. Vyjmenuje příklady předchůdců komiksu v historii. Vytvoří jednotlivé snímky scénáře za pomoci základních kresebných technik. Prezentuje příběh svého scénáře kolektivu.

1. Uvedení do tématu, motivace

Tato hodina je pro žáky klíčová. Bude určovat vývoj jejich komiksu na další čtyři vyučovací celky. I přesto však je hodinou velmi volnou. Při zahájení hodiny klademe důraz na vysvětlení těchto důležitostí. Snažíme se žáky motivovat. Můžeme je motivovat slovním vyprávěním, četbou komiksů, poslechem hudby či audioknihy. Hodina by žáky měla zaujmout a aktivovat jejich fantazii a smysly. Žák by měl hledat originální přístup, a tak není zcela vhodné prezentovat vizuální ukázky – když už, tak jako zběžnou prezentaci na úvodu hodiny pro doplnění tématu, nebo ukázky jednotlivých scénářů. V průběhu hodiny již však učitel pracuje více s jednotlivými žáky a rozvíjí specifické příklady na základně jednotných prezentovaných pravidel.

2. Průběh hodiny

Žáci usedají do učebny, kde je pomocí počítače prezentováno vše potřebné. A to zejména historie prvních projevů komiksu. Následně proběhnou ukázky konkrétních děl a jejich scénář. Nejdůležitější je upozornit na samotný fakt, že scénář slouží jako pouhá skica, i když se může stát i součástí díla. Důležité je žáky nechat utřídit myšlenky a atmosféru doplnit například o audiovizuální podněty. Jednotlivé žáky je třeba obcházet a řešit konkrétní specifika jejich práce. Mezi ně by mělo například patřit jednotné uchopení skic do narýsovaných okének, řešení hierarchie nebo případné logiky interaktivního komiksu, ustálení tématu na motivu budoucnosti a další specifika. Učitel nechává ve třídě volnou diskusi a přístup k motivačním materiálům.

3. Závěr, reflexe

Žáci hodnotí průběh hodiny ve společné prezentaci svých děl a následné reflexi. Je důležité žáky vystavit průběhu hodiny a jejich výsledkům. Učitel může opakovat svůj záměr a ujišťuje se za pomoci diskuse o naplnění výukového cíle. Vhodné je hodinu ukončit ještě krátkou přednáškou, která může být součástí diskuse. Ta se může týkat inspirujících novinek například ze světa umění, nebo přímo navázat na probíranou látku. V první hodině ji přednese vyučující a apeluje na žáky, aby si podobnou krátkou přednášku připravili na další hodinu.

Jiná didaktická hlediska:

Rozložení stolů odpovídá nutnosti, aby každý žák viděl na promítací zařízení a měl prostor a přístup k motivačním materiálům. Pochopitelně má žák dostatečný prostor na tvorbu samotného díla.



Obrázek č. 30

2)

Předmět: Výtvarná výchova na ZUŠ

Věk: 14–16 let

Čas: 3 vyučovací hodiny

Organizační forma výuky: Hromadná, individuální (ZUŠ – různý talent a věk)

Téma: Komiks – budování charakteru

Technika: Kresba

Pomůcky: Papíry A4, tuš, pero, fix, tužky

Metody a organizace výuky:

Dialog v kruhu (10 min), *úvodní motivace, představení tématu*

Demonstračně problémový výklad (10 min), *demonstrace postupů pro dosažení výsledků*

Samostatně problémová úloha (10 min), *výběr prostředků a zamyšlení nad tématem*

Samostatná práce (80 min), *tvorba zadaného díla*

Přednáška (15 min), *zajímavé téma týkající se hodiny*

Diskuse (10 min), *reflexe a diskuse nad výsledky hodiny*

Výukový cíl:

Žák je schopen navrhnout charakteristické rysy hlavního hrdiny, které ilustruje pomocí tuše či pera s ohledem na precizní práci s linií.

Úlohy: Popiš a zdůvodni, proč je důležité pracovat s návrhem hlavního hrdiny, případně více postav. Navrhni základní rysy hlavního hrdiny. Vytvoř jednoduchou kresbou hrdiny tužkou s ohledem na precizní práci s linií. Převeď kresbu tužkou do stálejšího stavu pomocí fixu či tuše. Dbej na údržbu pracovní hygieny, především při práci s tuší, a po skončení práce uklid' pracovní místo.

1. Uvedení do tématu, motivace

Podobně jako hodiny o scénáři je lekce o budování charakteru klíčovou. Žák vytváří jakýsi koncept hlavního hrdiny, a to hned nejlépe z několika úhlů, směrů a pozic. Čím rafinovanější celý koncept bude, tím lépe může žák s postavou ve finálním díle pracovat. Přípravené kresby může v konečném díle i využít. Stěžejním prvkem je tedy pro učitele dostatečně vysvětlit tuto důležitost. Součástí motivace by mělo být představení známých postav napříč moderní historií fantasy žánru či například herního průmyslu. Právě zde můžou žáci vidět jistý odraz důležitosti tohoto kroku. Audiovizuální materiál z populární kinematografie nebo knižní doprovod může žáky motivovat a inspirovat. Jako

příklad můžeme uvést třeba knižní a videoherní sérii *Zaklínač*, nebo kinematografický a knižní počin *Pán prstenů*, který má hlavních postav hned několik.

2. Průběh hodiny

Žáci usedají do učebny, kde je pomocí počítače prezentováno vše potřebné. Následně probíhá prezentace audiovizuálního obsahu a motivace žáků. Učitel prezentuje na konkrétních příkladech důležitost této lekce a později rozdává materiály na další postup. Žáci si i pomocí svých scénářů hledají ideální pozice a inspirují se dle dřívějšího výběru námětu pro tvorbu stylizace hrdiny. Žáci postupně tvoří nejprve základní obrysy tužkou, s apelem na jemnou a nepřerušovanou práci s linií. Učitel může hodinu doplňovat o zmíněné motivační podněty. Po krátké pauze mohou žáci pracovat na převedení kresby pomocí tuše, fixů i jiných kresebných technik.

3. Závěr, reflexe

Žáci hodnotí průběh hodiny ve společné prezentaci svých děl a následné reflexi. Je důležité žáky vystavit průběhu hodiny a jejich výsledkům. Žáci by měli prezentovat svůj záměr a popsat svého hrdinu. Učitel může opakovat svůj záměr a ujišťuje se za pomoci diskuse o naplnění výukového cíle. Vhodné je hodinu ukončit ještě krátkou přednáškou, která může být součástí diskuse. Ta se může týkat inspirujících novinek například ze světa umění, nebo přímo navázat na probíranou látku. Přednášku mají na starosti vybraní žáci.

Jiná didaktická hlediska:

Rozložení stolů odpovídá nutnosti, aby každý žák viděl na promítací zařízení a měl prostor a přístup k motivačním materiálům. Pochopitelně má žák dostatečný prostor na tvorbu samotného díla. Žáci dbají zvýšené obezřetnosti při práci s tuší.



Obrázek č. 31

3)

Předmět: Výtvarná výchova na ZUŠ

Věk: 14–16 let

Čas: 3 vyučovací hodiny

Organizační forma výuky: Hromadná, individuální (ZUŠ – různý talent a věk)

Téma: Komiks – tvorba scén a vybarvení polí

Technika: Malba

Pomůcky: Papíry A3 a větší, tuš, akvarel, vodové barvy

Metody a organizace výuky:

Dialog v kruhu (10 min), *úvodní motivace, představení tématu*

Demonstračně problémový výklad (10 min), *demonstrace postupů pro dosažení výsledků*

Samostatně problémová úloha (10 min), *výběr prostředků a zamyšlení nad tématem*

Samostatná práce (80 min), *tvorba zadaného díla*

Přednáška (15 min), *zajímavé téma týkající se hodiny*

Diskuse (10 min), *reflexe a diskuse nad výsledky hodiny*

Výukový cíl:

Žák je schopen rozčlenit příběh komiksu na jednotlivá pole, do kterých následně pečlivě vmalovává obsah pomocí vodových barev.

Úlohy: Vysvětlí příběh vybraného komiksu dle předem zvoleného tématu. Popíše členitost jednotlivých polí a jejich obsah. Rozkreslí příběh do jednotlivých polí. Vodovými barvami vybarvuje jednotlivá pole. Popíše příběh ostatním žákům a prezentuje svůj postup.

1. Uvedení do tématu, motivace

Žákům na konkrétních ukázkách učitel prezentuje posloupnost příběhu vybraných komiksů. Mezi motivační materiály můžeme zařadit i dokumenty o japonské manze, či amerických komiksech 2. poloviny 20. století, které jsou význačné svou precizní prací s linií. Dále pak žákům můžeme ukázat různorodé principy konstrukce samotného příběhu, a to od nekonečného plátna, využívaného u webových komiksů, až po standartní techniky jednotlivých okének, principy střídání, dynamiky atp. Důležité je upozornit žáky na nutnost zanechání prostoru pro přidávání typografie v následujících hodinách. Nejpropracovanějším prvkem okének by měla být právě hlavní postava/postavy, a proto žákům vysvětlujeme, že prostředí komiksu nemusí být zdaleka tak propracované s ohledem na čas lekce.

2. Průběh hodiny

Žáci si usedají k pracovním stolům a proběhne úvod hodiny. V něm je potřeba žáky řádně motivovat a uvést do tématu. Po zhruba patnácti minutovém úvodu vezmeme žáky opět k projektoru, či k jiným dostupným vizuálním ukázkám práce s příběhem v komiksu. Zde žákům vysvětlíme různé techniky při jeho konstrukci. Žákům rozdáme potřebné výtvarné potřeby jako jsou barvy, tužky atp. Dbáme na to, aby samotná konstrukce hodiny pomocí liniové kresby nezabrala více jak jednu hodinu. Poté žáky upozorníme na nutnost začít kresbu fixovat pomocí fixů, tuše. V poslední části hodiny můžeme žákům rozdat vodové barvy na započatí práce s barvou. Učitel však pečlivě obchází jednotlivé studenty, radí jim a kontroluje postup práce.

3. Závěr, reflexe

Žáci hodnotí průběh hodiny ve společné prezentaci svých děl a následné reflexi. Je důležité žáky vystavit průběhu hodiny a jejich výsledkům. Žáci by měli prezentovat svůj záměr a svůj příběh. Učitel může opakovat svůj záměr a ujišťuje se za pomoci

diskuse o naplnění výukového cíle. Vhodné je hodinu ukončit ještě krátkou přednáškou, která může být součástí diskuse. Ta se může týkat inspirujících novinek například ze světa umění, nebo přímo navázat na probíranou látku. Přednášku mají na starosti vybraní žáci.

Jiná didaktická hlediska:

Rozložení stolů odpovídá nutnosti, aby každý žák viděl na promítací zařízení a měl prostor a přístup k motivačním materiálům. Pochopitelně má žák dostatečný prostor na tvorbu samotného díla. Žáci dbají zvýšené obezřetnosti při práci s tuší.



Obrázek č. 32

4)

Předmět: Výtvarná výchova na ZUŠ

Věk: 14–16 let

Čas: 3 vyučovací hodiny

Organizační forma výuky: Hromadná, individuální (ZUŠ – různý talent a věk)

Téma: Komiks – dokončování vybarvení, typografie a vydání díla

Technika: Malba, fotografie

Pomůcky: Papíry A3 a větší, tuš, akvarel, vodové barvy, laptop, internet, fotoaparát, skener

Metody a organizace výuky:

Dialog v kruhu (10 min), *úvodní motivace, představení tématu*

Demonstračně problémový výklad (10 min), *demonstrace postupů pro dosažení výsledků*

Samostatně problémová úloha (10 min), *výběr prostředků a zamyšlení nad tématem*

Samostatná práce (80 min), *tvorba zadaného díla*

Přednáška (15 min), *zajímavé téma týkající se hodiny*

Diskuse (10 min), *reflexe a diskuse nad výsledky hodiny*

Výukový cíl:

Žák je schopen shrnout postup tvorby komiksu a po pečlivém osazení vlastního komiksu ručně psaným písmem je ochoten své dílo prezentovat na školním webu.

Úlohy: Vybarvuj pomocí vodových barev jednotlivá pole. Snaž se využívat jednoduché zkratkovité malby. Vyber si styl písma dle uvedených ukázek. Komiks doplň ručně psaným písmem. Nafot', či naskenuj svoje dílo a následně ho převed' do PC. Nahraj své dílo na školní web, případně osobní blog, a publikuj ho. Obhaj svou práci před třídou.

1. Uvedení do tématu, motivace

Žáky uvedeme do tématu. V první části lekce bude potřeba dodělat vybarvení jednotlivých polí z minulé lekce. Dále ukazujeme žákům různé varianty písem vhodných pro ručně ilustrované komiksy. Ukazujeme práci s písmem jiných autorů a možnosti doplnění typografie až v PC. Poté prezentujeme známé autory webových komiksů, například zmíněných v této diplomové práci, a ukazujeme jejich práci s písmem. Zejména prezentujeme otázku vydání komiksu a můžeme ukázat i konkrétní práce.

2. Průběh hodiny

Žáci se shromáždí kolem svých stolů, kde po rozdání potřebných pomůcek dokončují vybarvení komiksu. Délka dokončování by neměla přesáhnout více jak 30 minut a žáky znovu upozorníme na nutnost vynechání místa pro následné doplnění typografie. Po dokončení žákům prezentujeme typy písem, která jsou vhodná pro toto médium, a práci jiných autorů s tzv. komiksovou bublinou. Můžeme jim ukázat i konkrétní žánrové ukázky a vhodná písma, která ladí s jejich tématem. Tato část lekce by měla trvat zhruba hodinu. Dbáme na to, aby písmo bylo do komiksu vepsáno pomocí tuše, nebo jiných výraznějších technik. Bubliny pro text můžeme tvořit ve vynechaných místech, případně je vlepít, či později vložit v PC. Měli by si však zachovávat jednotu. Po dokončení typografie ukážeme žákům možnosti vydání díla a pomáháme jim s focením a případným skenováním jejich práce. Probíhá tak v podstatě digitalizace a

následně nahráváme dílo na internetové stránky školy, případně osobní blogy žáků. Tuto práci mohou žáci dokončit i za domácí úkol. Důležité je samotné dokončení díla.

3. Závěr, reflexe

Žáci hodnotí průběh hodiny ve společné prezentaci svých děl a následné reflexi. Je důležité žáky vystavit průběhu hodiny a jejich výsledkům. Žáci třídy prezentují finální výsledek komiksu na webových stránkách a diskutují o své práci. Učitel může opakovat svůj záměr a ujistí se za pomoci diskuse o naplnění výukového cíle. Vhodné je hodinu ukončit ještě krátkou přednáškou, která může být součástí diskuse. Ta se může týkat inspirujících novinek například ze světa umění, nebo přímo navázat na probíranou látku. Přednášku mají na starosti vybraní žáci.

Jiná didaktická hlediska:

Rozložení stolů odpovídá nutnosti, aby každý žák viděl na promítací zařízení a měl prostor a přístup k motivačním materiálům. Pochopitelně má žák dostatečný prostor na tvorbu samotného díla. Žáci dbají zvýšené obezřetnosti při práci s tuší. Důležitá je také zvýšená opatrnost při manipulaci s fotoaparát, skenerem či PC. Tato zařízení výhradně obsluhujeme z dosahu jiných výtvarných technik.



Obrázek č. 33

8. Praktická část – POSLEDNÍ MĚSTO

Celý komiks se nachází na stránce www.petrbrenek.com

8.1. Příběh komiksu

Příběh komiksu se odehrává nedlouho po první dílu s názvem *Project Reality*.¹¹⁵ Hlavní protagonista Viktor zjišťuje, že přes všechna ujištění vězí v podzemním krytu, ve kterém zlotřilá organizace „Uskupení pro ochranu lidstva“ páchá své pokusy na nedobrovolných subjektech. Neváhá tak a vrhá se vstříc neznámému komplexu chodeb, vybaven řídicím tabletem, který byl opomenut jedním z vědců v řídicí místnosti během spuštění alarmu. Kdo nebo proč se alarm spustil není jasné, nicméně nejvyšší stupeň prolomení ochrany povolal většinu vojáků do výzkumných laboratoří, a to vytvořilo prostor pro Viktorův útěk. I díky tabletu může čtenář komiksu pomoci hlavní postavě s nalezením správné cesty, protože ta je ukryta v tabletu chráněným hádankou. Po prolomení kódu se hrdina dostává do jedné z postranních chodeb, kde na zemi nalézá vysílačku – další z podivných stop. V domnění, že by vysílačka mohla patřit komukoliv, kdo spustil alarm, vyšle zvukovou stopu v opakující se smyčce, s nadějí na jeho nalezení. V temných tunelech totiž ani navigace tabletu nefunguje, jak by měla. Po několika minutách čekání se z vysílačky ozve rada, kudy pokračovat. Plný naděje hrdina vyráží, jen aby se za nejbližším rohem setkal se svým úhlavním nepřítelem. Intrikář a bývalý věznitel, sám Kristian Zerstörer míří Viktorovi na hlavu. Pochopitelně se dovtípl, že jeho intriky byly odhaleny. Co nečeká, je však přímý spodní úder na bradu. Kácí se k zemi a v posledních vteřinách vědomí pálí ze své upravené zbraně Luger P.08 před sebe.

Střela zasáhne cíl. Viktor v návalu adrenalinu však stále klopýtá systémem chodeb, nicméně po několika metrech padá k zemi v důsledku ztráty krve. Před úpadkem do bezvědomí ještě spatřuje neznámou postavu, která jako by mu ukazovala směr. Po několika hodinovém výpadku se Viktor znovu probouzí. Spíše otevře oči, jen aby je mohl únavou zase zavřít a vyčerpáním znovu omdlít. Očima se mu míhají výjevy operačního sálu. Bionické protézy, roboti a regenerační kádě. Připadá si, jakoby plaval a jediné, co se mu honí hlavou, je myšlenka, že ho znovu připojili do *Project Reality*.

Když se konečně probouzí, zjišťuje daleko hrůzyplnější informace. Laserová střela významně porušila jeho vnitřní orgány. Jeho tělo selhávalo a bylo z velké části

¹¹⁵ BŘENEK, viz pozn. 1.

nahrazeno bionickými implantáty a protézami. Kde se teď snoubí hranice androida a člověka? A kde se rozděluje? Je toto jen další simulace?

Po bližším průzkumu hrdina zjišťuje, že jeho ruce nejsou spoutané. Vedle nádrže leží šaty. Ani prostředí nevypadá, jako to z podzemního bunkru. Nezbude mu nic jiného než vyrazit na průzkum. Po chvíli dorazí do místnosti hemžící se lidmi. U baru sedí mohutný chlapík, svírající pevně sklenici bourbonu. Jeho záda zdobí laserová mušketa a od pohledu tomu všemu velí. Po krátkém představení uvádí našeho hrdinu do děje a sděluje mu tragický osud planety, rozdělení lidstva do přeživších skupin a pravdu, nezastřenou lží. Motivován přežitím vlastního druhu, pomstou a vysvobozením líčí velitel odboje svou práci na zpustošeném povrchu Země. Co jiného Viktorovi vlastně zbývá? Jeho osud se změnil. Z virtuální, téměř perfektní reality se dostal do pravého světa. Byla tohle ta odpověď, kterou hledal? Jediné, co ho pojí mezi světy či dimenzemi je jméno jeho přítelkyně. To jméno, které bylo napsané v záznamech a on ví, že nebylo jenom součástí konstruktů. Sám velitel odboje a ostatní členové mají podobné osudy. Buď se probrali jako on, nebo už nedokázali páchat zvěrstva na nevědomých subjektech, a tak zběhli, kráčeji zvrásněným povrchem Země a hledajíc poslední zbytky potřebných zdrojů k přežití. Jediné, co je dokázalo spojit, byl právě vůdce odboje. To on jim dal smysl. Ukázal možnost vybudování nové Země. Přivedl je do základny, kde společně vybudovali ze zbytků staré civilizace kousek obyvatelné zóny.

Viktor jim vděčí za vše. Bez nich by nikdy nemohl osvobodit svou Janu a zjistit celou pravdu. Rozhodne se tak k odboji přidat a usilovně trénuje, aby získal plnou kontrolu nad novým tělem. Po několika týdnech získává dostatek sebevědomí a požádá velitele o účast na misi. Jedná se sice o pouhé sbírání užitečných surovin, ale akce se odehrává v blízkosti původního vstupu do jednoho z bunkrů zlotřilé organizace. Jak se Viktor rozhodne, když se až k tomuto místu dostane? Poslechne přímý rozkaz nového vůdce, aby se k místu nepřibližoval? Nebo zjistí, jak místo infiltrovat?

8.2. Volba zpracování

Dominantním výrazovým prvkem v kresbě komiksu je, stejně jako u předchozího dílu, šrafura. Kresba přirozeně vychází z kresebného stylu autora, v němž můžeme spatřovat vliv klasických komiksových autorů jako je Moebius či Brett Weldele. Největší inspirací jsou však především autoři komiksů interaktivních, a to jak po stránce výběru formátu, tak právě zpracováním.

Nemalým ovlivněním vizuálního stylu byl samozřejmě také první díl samotného komiksu, který jsem zpracoval jako svou bakalářskou práci. V té jsem také vycházel z kresebných stylů Richarda Corbena, Davida Wrighta a Jeana Girauda. Celkový postup zpracování byl tedy velmi podobný a vycházel z tradičního stylu soudobých komiksů. To vše jsem doplnil experimenty s fotkou, animací, grafickými a webovými programy a dalšími postupy. Stejně jako v případě prvního dílu je i webový komiks charakteristický osazením typografickou složkou, inspirující se v mainstreamových komiksech 21. století.

Změnou je ovšem kompletní webové zpracování. To je inspirováno interaktivními komiksy, jejichž historii jsem popsal v předchozích kapitolách této práce. Samotný vývoj webových komiksů je velice dynamický a rozmanitý. Pro svou práci jsem tak zvolil tvoření pomocí webového editoru, do něhož jsem převedl celé dílo, a to včetně zvukových a animačních prvků. Motivací byla samozřejmě samotná dostupnost komiksu, snadné dosažení publika, levná publikace a celkové zvýšení zájmu o dílo, podobně jako to dělají autoři současných komiksů.

8.3. Postup tvorby

➤ Scénář

Jednou z prvních a nejdůležitějších částí bylo sepsání scénáře, který by umožnil postupné plánování jednotlivých stránek, zejména jejich obsahu. Nejdříve jsem se tak snažil sepsat svou vizi pokračování příběhu s ohledem na vizuální a technické možnosti. Scénář je však podobně jako u animace potřebné rozvrstvit do jednotlivých úseků podle stránek. To autorovi umožňuje lépe pracovat s obsahem, a hlavně si představit celou šíři práce a potřebných materiálů.

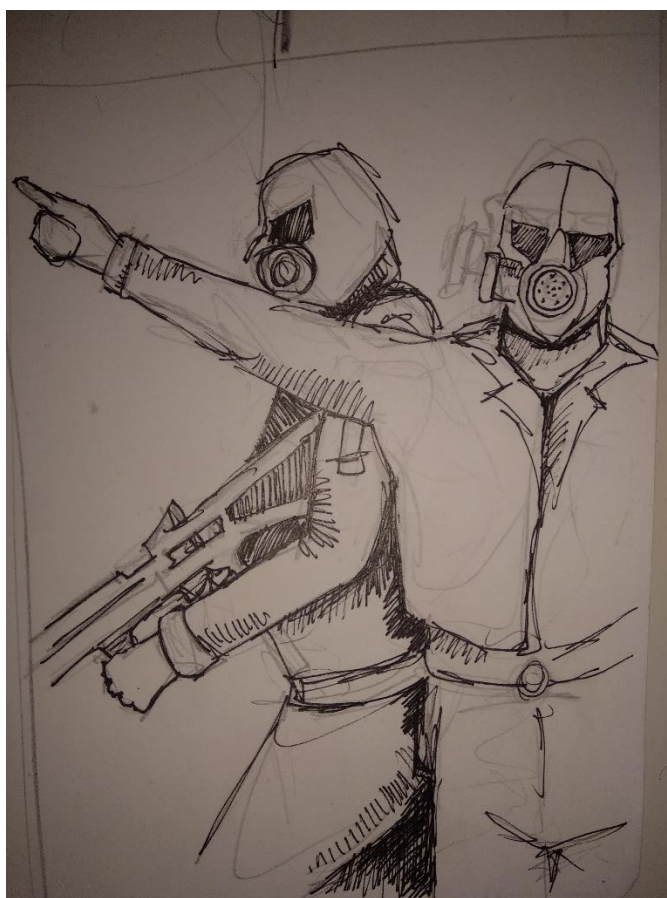
Oproti prvnímu dílu však můžeme díky umístění komiksu na webu pracovat s nekonečným plátnem, hypertextovými odkazy či jiným interaktivním prvkem. Více možností však neznamená méně práce, a tak je v případě využívání interaktivity nutné vymezit jednotlivé úseky, které budou tvořit srozumitelné celky. Primární návrh se potom od běžného tištěného komiksu zásadně liší. Některé úseky mohou obsahovat několik stránek. Pro zjednodušení je tak nazývám spíše úrovněmi, nebo kapitolami.

Druhým zásadním problémem je také vymyslet celkovou logiku. Ne vždy nás totiž hypertextový odkaz může posunout vpřed. Špatná volba čtenáře může vrátit například zpět na začátek. Plánování tedy již nesleduje pouze lineární dějovou linku, ale stává se jakýmsi labyrintem, ve kterém se musí přehledně vyznat jak autor, tak především čtenář.

➤ Kresba

Po základním rozvržení scénáře je vhodné samotné poznámky a úseky scénáře proměnit do jednoduchých skic. Ty napomáhají ucelit celkovou představu a rozvrhnout si práci na jednotlivých částech kresby. Způsob zpracování těchto kreseb spočívá v pouhém skicování, ve kterém není klíčová estetika, ale zachycení obsahu.

Po dokončení těchto skic je důležité vyvinout styl kresby, který budeme používat. Ten se v mém díle odráží od základů, které jsem si stanovil v prvním díle a popsal v předchozí kapitole Volba zpracování



Obrázek č. 34

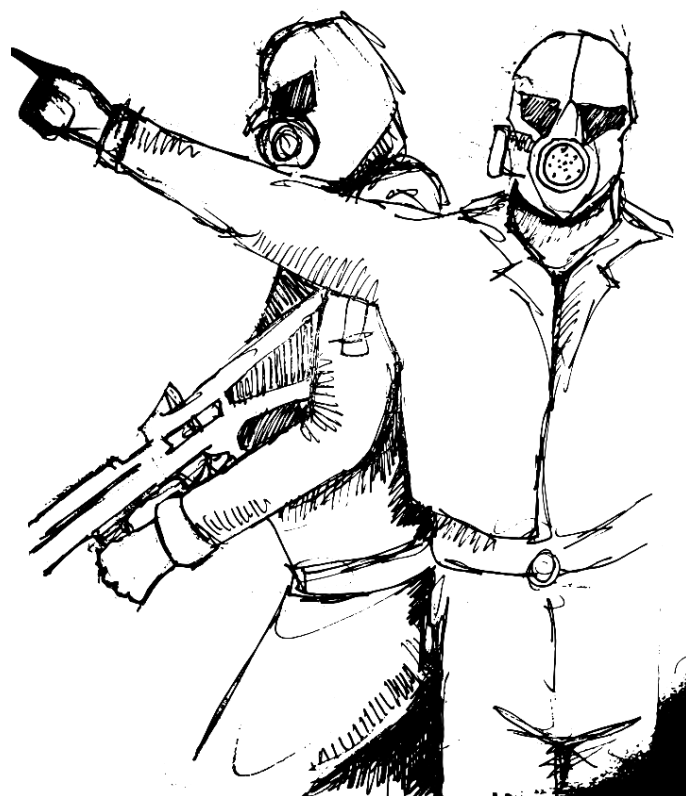
Dalším nutným bodem je zpracování repetitivních prvků. To jsou například často se opakující postavy, předměty či prostředí. Tyto skici nám pomáhají udržovat podobnost a celistvost jednotlivých prvků, což komiksu přidává na důvěryhodnosti a kvalitě.

V návaznosti na všechny připravené prvky, můžeme začít jednotlivé skici přepracovávat do esteticky poutavějšího zpracování, jenž spočívá v husté šrafuře, tvořené perem a tuší. Kresba působí dravě a neupraveně. Je součástí vizuálního vjemu, který má za úkol sdělit čtenáři surovost díla a ponouřost příběhu. Kresba v sobě tak neukrývá

přílišný detail, stín, valér. Je pouhou kostrou pro další zpracování, jenž bude probíhat již v softwarovém prostředí.

Před započítím práce v grafických programech však musíme jednotlivé části kresby ještě naskenovat či nafotit pomocí fotoaparátu. Pro focení je podstatné mít správné světelné podmínky, abychom pro následnou ztrátovou vektorizaci zachovali co nejvíce detailů.

Následující krok je tedy zpracování pomocí grafických programů. Pro své účely jsem zvolil Adobe Ilustrátor, jenž umožňuje funkci vektorizace. Ta funguje jako přestupní most mezi pixelovou grafikou do té vektorové. Bohužel žádná podobná doposud vyvinutá funkce není bezztrátová. Jemné detaily kresby tak zmizí. To vše je však na úkor rychlosti a efektivity, která je u objemnějšího webového díla nutná. Přílišný detail by také mohl nežádoucně ovlivnit celkovou velikost jednotlivých kreseb. I přesto, že se hosting webových stránek zrychluje, není zárukou, že se objemná stránka nebude v lepším případě načítat několik vteřin. Výhodou malých, méně detailních vektorových souborů je však i jejich následná flexibilita. Díky nově nabitým vlastnostem můžeme kresby využít stejně dobře na 4K rozlišení i na telefonu, bez ztráty ostrosti či kvality. Kresby za tímto účelem tedy exportuji do formátu SVG – klasický vektorový formát, vyjádřitelný CSS kódem. Jeho využití na internetu je nezměrné.



Obrázek č. 35

Samostatné SVG kresby jsem dále zpracovával pomocí programu Affinity Designer. Z důvodů již jmenovaných jsem zvolil pouze omezenou paletu barev. To komiks navíc poměrně sjednotilo, a přidalo určitý vizuální dojem. V celém díle tak převažují tři základní barvy, a to žlutá, červená a modrá. Díky funkci vrstev jsem jednoduše kresby podbarvil s dominující kresbou ve vrstvě nejvyšší. Tento program jsem zvolil kvůli některým konkrétním snímkům, které jsem potřeboval upravovat i pomocí pixelových filtrů, například u animací. Následný export jsem provedl opět do formátu SVG, případně PNG.



Obrázek č. 36

➤ Animace

Některé z kreseb ve formátu SVG bylo potřeba připravit pro animační prostředí programu Adobe After Effects. Animace jsem dělal za pomoci dvou způsobů. Zaprvé přímo nástroji programu After Effects, jako je časová osa a mapování pohybu jednotlivých kreseb. Tento způsob je velmi jednoduchý, ale funguje na základních principech masek a nedokáže suplovat jednoduchost a efektivitu provedení kreslených

animací, vyžadujících prolínání jednotlivých snímků. Druhým způsobem je právě klasická kreslená animace, u které bylo potřeba jednotlivé snímky animace rozkreslit a upravit dle již zmiňovaného postupu. Tento druh animací se musí po potřebných úpravách převést do programů Adobe Premiere a vyexportovat do formátu GIF, jenž je standardním webovým formátem s malou velikostí souboru a schopností animaci opakovat bez nutnosti animaci spouštět. Tuto vlastnost jsem dobře zužitkoval například na úvodní stránce komiksu u animace planety.

➤ Nachystání webu

Možná jedním z nejsložitějších rozhodnutí při tvorbě webového komiksu je zvolení způsobu pro zpřístupnění díla online. Na internetu v současnosti funguje řada webových komiksů díky různým médiím jako jsou sociální sítě, blogy, osobní stránky, či různé webhostingové stránky nabízející prostor pro publikaci vašeho komiksu a další. Důležitým faktorem při výběru bylo zvážení ekonomické a technické. I přesto, že vytvoření vlastní webové stránky může být velice finančně náročné zejména z hlediska implementace všech potřebných funkcí, tak z hlediska technického nabízí největší možnosti. I proto jsem se rozhodl najmout programátora a stránku vytvořit. Po několika týdnech práce se však situace v České republice, zasažené pandemií viru Covid-19, zhoršila. Díky nutnosti omezení kontaktu a finančním faktorům jsem byl nucen hledat náhradní řešení. Tím se stal webový editor Wix.com. Ten nabízí opravdu široké pole možností při tvorbě webu za pomoci jednoduchých „drag and drop“ nástrojů. V prémiovém plánu navíc klient může implementovat řadu dalších funkcionalit, jako je vlastní doména, tvorba SEO a další. Editor také podporuje požadované formáty a nabízí kvalitní rychlý webhosting, jenž je klíčovým faktorem pro webový komiks o velkém obsahu jednotlivých stránek a animací.

➤ Zvuk

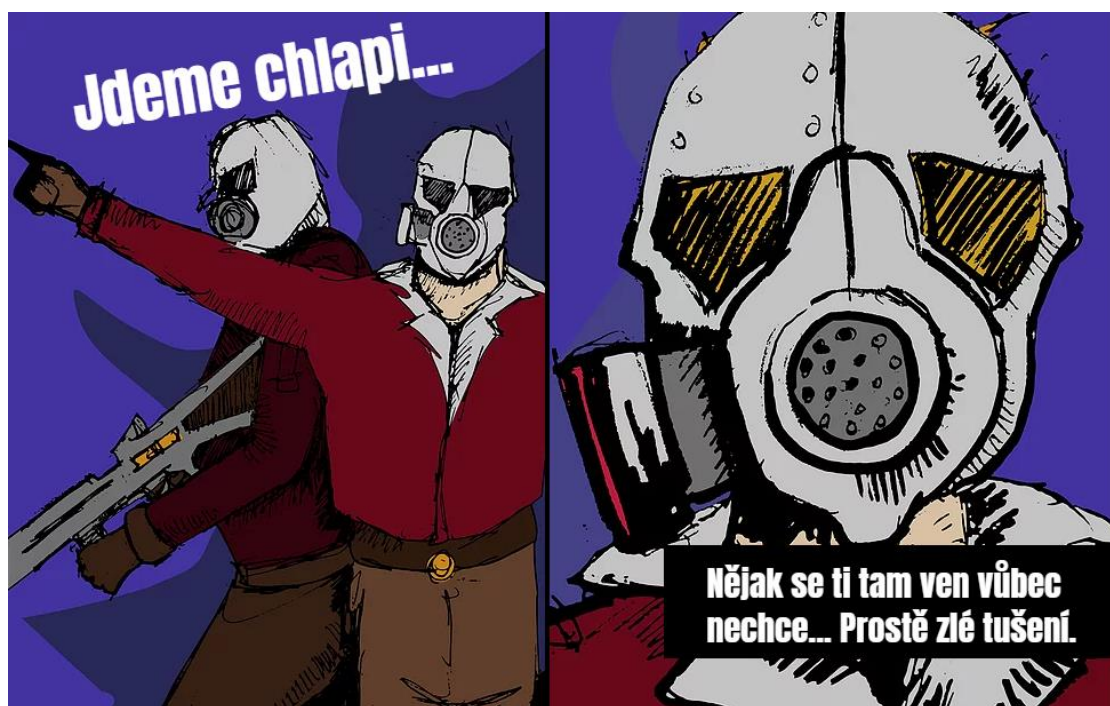
Výhodou webového komiksu je možnost intermediality. Té jsem se pokoušel dosáhnout kromě animací a hypertextových odkazů i hudbou. Použitá hudba je originální a čistě složená pro tento komiks. Na její tvorbě jsem spolupracoval s několika přáteli, kteří se hudbou zabírají a pro jednotlivé části komiksu ji sami složili.

Jeden styl hudby tematicky připomíná dílo Hanse Zimmera, což byl také můj jediný požadavek. Hudba je tak táhlejší, pomalá, temná, vhodná spíše pro stránky

popisující krajinu či určité lokace. Druhým stylem použitým v komiksu je hudba dramatická, kytarová doplňující určité výpravné pasáže.

➤ Osazení typografií

Osazení komiksu textem je záměrně řešeno ve většině případů až v samotném editoru. Text tedy není součástí jednotlivých obrázků a dalších komponent. Zvolil jsem tuto cestu s ohledem na budoucí plán rozšířit komiks do angličtiny. Tím můžeme předejít dalším exportům komiksu. Navíc text přidaný pomocí editoru lze překládat i překladači v moderních prohlížečích. Tímto rozhodnutím tak jdeme napřed většímu dosahu samotného komiksu, například sdílením na zahraničních stránkách, shromažďujících webové komiksy.



Obrázek č. 37

8.4. Téma a forma

Téma diplomové práce přímo navazuje na mou bakalářskou práci. Populární sci-fi tvorba 2. poloviny 20. století a tvorba nového tisíciletí mě velice tematicky ovlivnila a inspirovala. Jmenovitě snad uvedu například kultovní díla jako *Blade Runner*, *Blade Runner 2049*, *Ghost in the Shell* či *Matrix*. Práci jsem pochopitelně chtěl povznést na novou úroveň, a to i tematicky. Celý scénář je tak více komplikovaný a obecně složitější. Tomu napomáhá i volba formy, která umožnila dílu mít více konců. Komiks je opět vázán

na hlavního hrdinu, do kterého autorsky promítám své názory a pocity. Hlavní postava se tak stává komplexnější. Řeší problémy na mnoha úrovních, od ztráty vzpomínek, šoku ze změny světa, sebezapření, až po složité hledání pravdy, lásky a dalších emocí. To vše se snažím zaplést do problémů současného světa. Kulisy komiksu vychází z reálných míst České republiky. Námět pak sleduje možný vývoj naší budoucnosti.

Forma je nejmarkantnější změnou v celém dílu. I když postup tvorby je do velké míry podobný. Největší změna a notná část práce přibývá se samotným vydáním komiksu. Komiks se stává rozsáhlou strukturou výtvarných médií, které společně vytváří složitou, avšak koherentní formu. I přesto, že postup tvorby jednotlivých kreseb se příliš nezměnil, finální dílo je více stylizované do méně barev a méně detailů. To vše souvisí s digitální formou díla, kvůli které je potřeba spousta věcí upravit. Digitalizace díla tvoří téměř 50% celé práce. Ta je následně obohacena o hudební doprovod, animace a interaktivní prvky, které čtenáři otevírají zcela nový obzor a posouvají dílo o další úroveň výš. Tato forma díla je také více dostupná čtenářům.

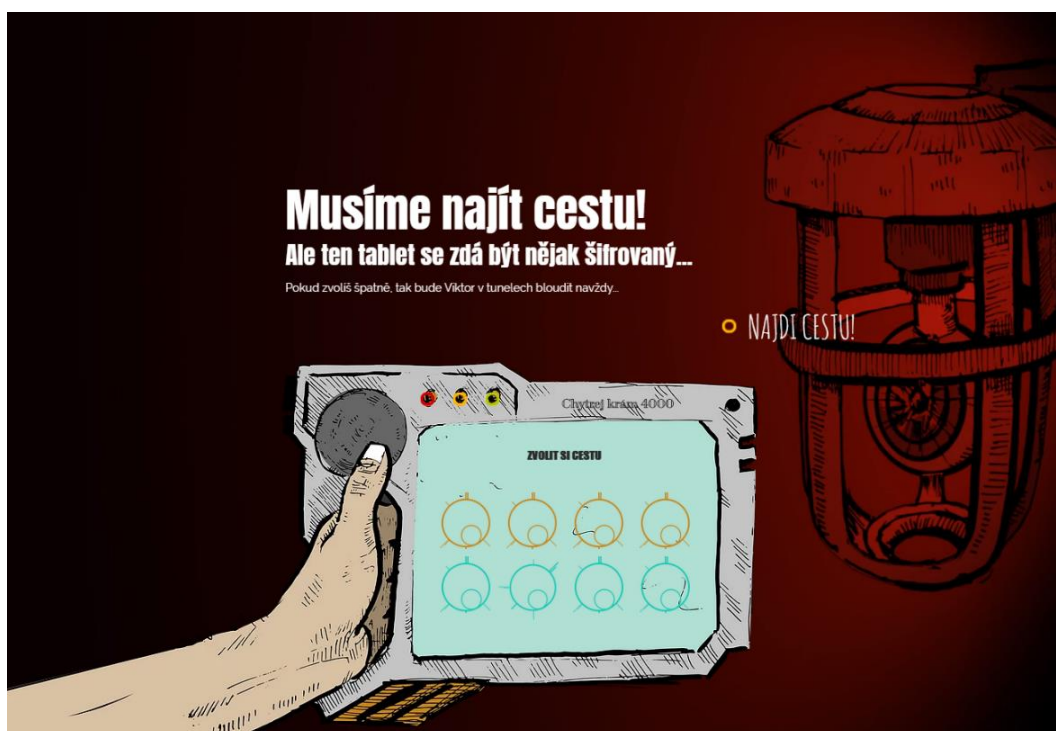
I ve své diplomové práci se snažím využít maximum nabitých vědomostí ze studia na univerzitě. Práce se úzce prolíná s výtvarnou praxí, či samotným faktem, že velká část studia momentálně probíhá online. Tyto faktory přirozeně formovaly má rozhodnutí i samotnou práci a daly tak vzniknout formě i částem tématu.

9. Ukázky hotového díla

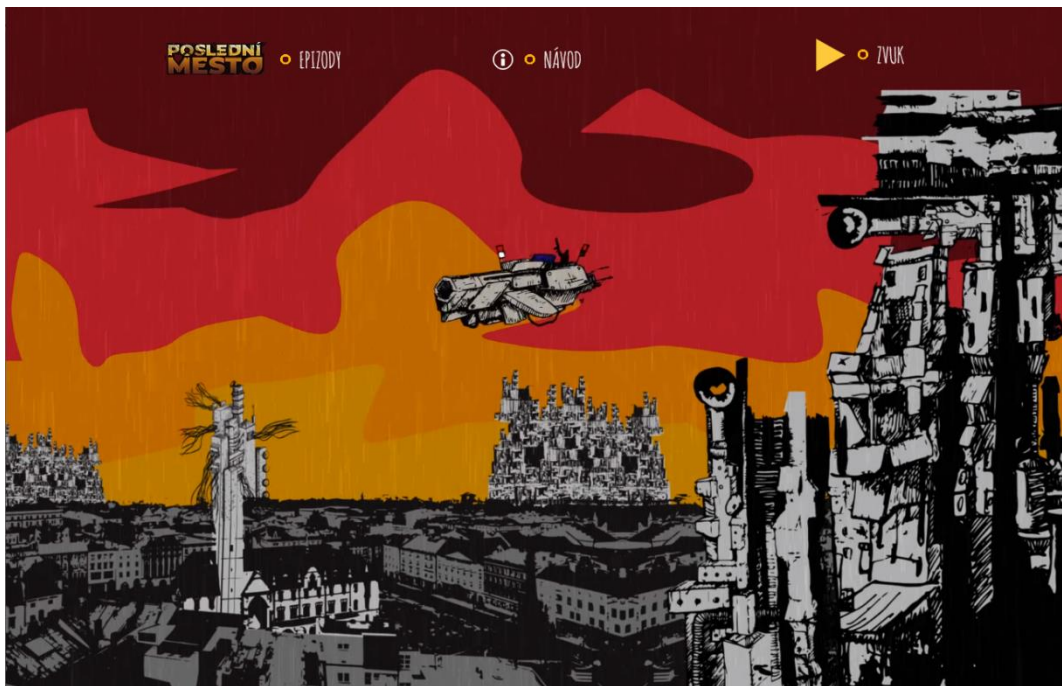
Vzhledem k mohutnosti celkového díla a jeho webové interaktivní povaze jsou v následující kapitole uvedeny jenom vybrané významné prvky webového komiksu. Jednotlivé ukázky jsou doprovázeny krátkým popisem.



Obrázek č. 38 – Vyobrazení úvodní strany webového komiksu s GIF animací rotující planety. Čtenář si může přečíst informace o komiksu a naučit se ovládání či přehrát ukázkou.



Obrázek č. 39 – Ukázka Posledního města, jenž slouží jako rozcestník do jednotlivých kapitol komiksu. Důležitým prvkem je ozvučení originální hudbou a animace vytvořená pomocí programu Adobe After Effects.



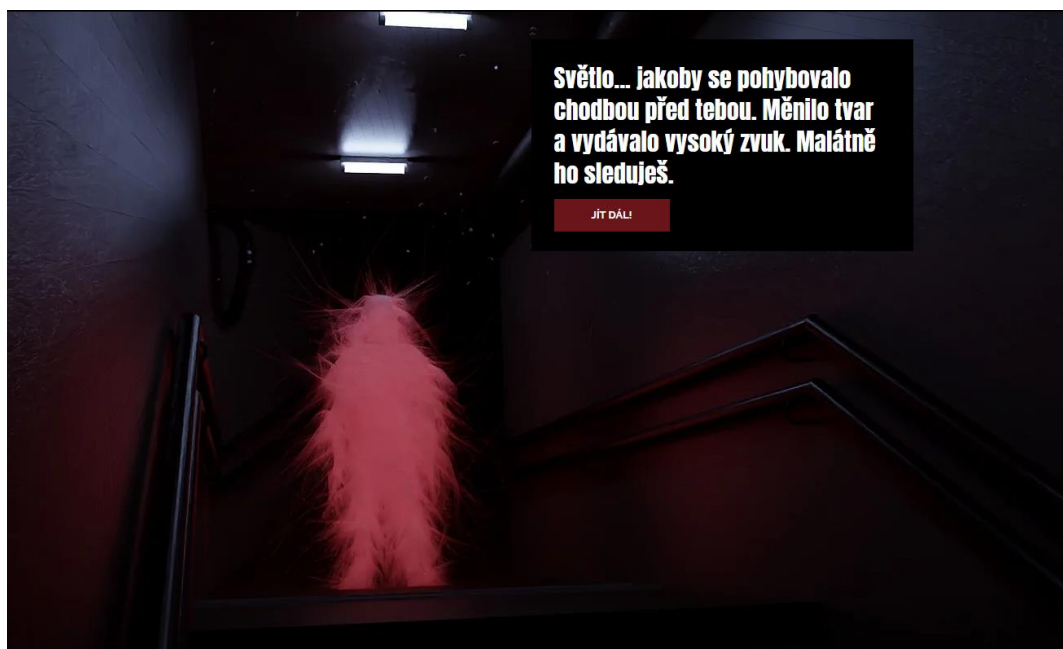
Obrázek č. 40 – Ukázka interaktivních prvků a typografie komiksu. Čtenář musí zvolit správný symbol pro pokračování v četbě.



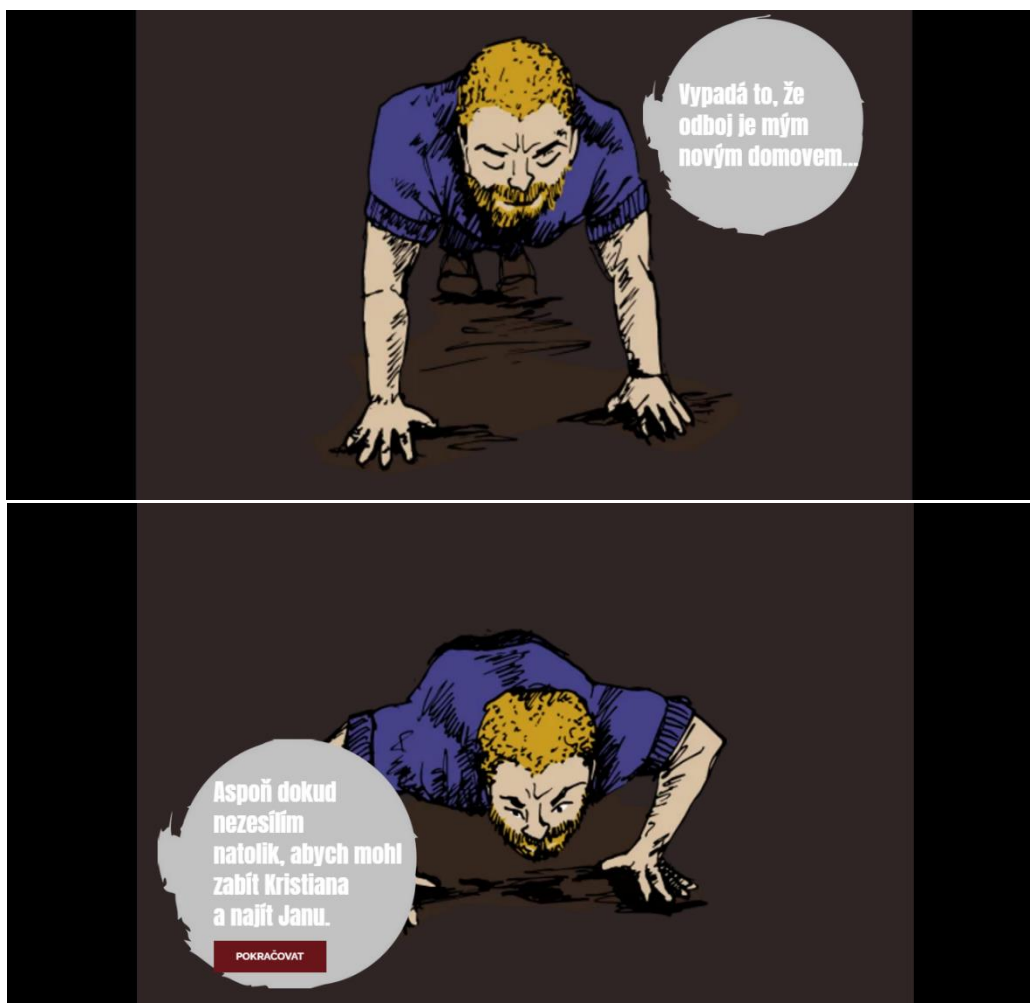
Obrázek č. 41 – Ukázka kreslené animace. Některé animační prvky nelze vytvořit pomocí jednoduchých nástrojů v programu Adobe After Effects, a tak například kladení nohou se může efektivněji vytvořit klasickými metodami jako je kreslené animace. Na snímku můžeme vidět i interaktivní tlačítko, které čtenáře přesune na další snímek.



Obrázek č. 42 – V komiksu často hraje velkou roli rozhodnutí čtenáře. Špatná volba ho může vrátit až na začátek.



Obrázek č. 43 – Kromě kreseb zapojuji do díla i vlastní fotografie a 3D obrázky, které jsem vytvořil v programu Blender. Tyto prvky jsou součástí projektu už od prvního dílu.



Obrázek č. 44 – Některé obrázky skrývají další textová, či interaktivní pole. Po najetí můžou změnit i celý vzhled a vytvářet tak iluze animací



Obrázek č. 45 – Mimo jiné se v komiksu objevují také videa a další jiné interaktivní prvky.

10. Závěr

Jako svou diplomovou práci jsem vytvořil multimediální, interaktivní dílo, které má jistě hluboké kořeny v klasických komiksech 20. století. Toho si můžeme všimnout například ve stylu kresby, osazení typografií, nebo struktuře stránek. Dílo má však za cíl objevovat a přijímat nové možnosti, technologie a umělecká média. To vše reflektuje samotný vývoj webového, či spíše hyper komiksu. Interaktivita přímo doplňuje téma komiksu a vzdává hold tématu sci-fi, rozšířené realitě a dalším novým technologiím.

Zpracování komiksu jako webové stránky mi pak také rozšířilo možnosti s ohledem na publikaci a šíření díla. Stejně jako jiní autoři webových komiksů jsem tak prošel vývojem díla s ohledem na všechny stránky tvorby a následné publikace a distribuce. Splnil jsem tak svůj cíl, jímž bylo nejen popsat vývoj webových komiksů a jeho nástupců, ale i pochopit celý proces tvorby, zopakovat ho s vlastním nápadem a pokusit se přispět do samotného utváření tohoto neustále se rozvíjejícího média.

Díky této práci jsem si navíc rozšířil své povědomí o historii řady výtvarných technik, směrů, či konkrétních děl, jejichž studium mi bylo nápomocné i při samotném vytváření vlastního komiksu. Celá tvorba mi tak jistě přinesla i nové praktické zkušenosti z oblasti grafické, animační, programátorské i obchodní. Doufám, že dílo bude dál žít svým životem, a že i za pomoci interaktivních prvků a zapojení čtenářů se komiks postupně rozšíří o další kapitoly a fanoušky, a zapíše se tak třeba do dalších soupisů o historii webového umění.

11. Zdroje

11.1. Seznam literatury

BOLTER, Jay David a Richard GRUSIN. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 1999. ISBN: 978-0262522793.

BŘENEK, Petr. *Autorský sci-fi komiks* (bakalářská práce), PDF UP, Olomouc, 2018.

CAMPBELL, T. *The History Of Webcomics*. San Antonio: Antarctic Press, 2006. ISBN 978-0976804390.

GRAVETT, Paul (ed.). *1001 komiksů, které musíte přečíst, než zemřete: velký průvodce po světě komiksů, grafických románů, stripů a mangy*. Praha: Plus, 2013. ISBN 978-80-259-0160-1.

HARAŠTA, Jakub. Virtuální vlastnictví. In: Eva ŽATECKÁ, Jan HORECKÝ, Vojtěch VOMÁČKA a Lucia KOVÁČOVÁ (eds.). *COFOLA 2011: Sborník příspěvků z mezinárodní konference pořádané právníkou fakultou Masarykovy univerzity 29.4.-1.5.2011 v Brně*. Brno: Masarykova univerzita, 2011, s. 1305–1323. ISBN 978-80-210-5582-7. Dostupné z: <http://www.law.muni.cz/dokumenty/13178>

KLEEFELD, Sean. *Webcomics: Bloomsbury Comics Studies*. Bloomsbury: Bloomsbury Academic, 2020. ISBN: 9781350028173.

LISTER, Martin et al. *New media: A critical introduction*, 2. edice. London: Routledge, 2009. ISBN 978-0-415-43161-3.

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

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

MCCLOUD, Scott. *Making comics*. New York, NY: William Morrow Paperbacks, 2006. ISBN 978-0060780944.

MCCLOUD, Scott. *Reinventing comics*. New York, NY: Perennial, 2000. ISBN 0-06-095350-0.

ŠIPÖCZ, Juraj. *Komiks v dobe nových médií* (bakalářská práce), FF MU, Brno, 2010. Dostupné z: www.theses.cz/id/kefh73.

ŠOBÁŇOVÁ, Petra, Jana JIROUTOVÁ, José Rodrigo DELGADILLO BLANDO a Marie MEIXNEROVÁ. *Net art*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2015. ISBN 978-80-244-4627-1.

11.2. Seznam internetových zdrojů

Studie a články

- About The Ignatz Awards. In: *Small Press Expo* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.smallpressexpo.com/ignatz-awards>
- AITCHISON, Sean. 15 Webcomics You NEED To Be Reading. In: *CBR* [online]. 23. 5. 2017 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.cbr.com/15-webcomics-you-need-to-be-reading/>
- An interactive graphic novel based on the science-fiction universe of Award-winning game *Out There*. Join the protagonist Darius in his galactic quest through space and time! In: *Screendiver* [online]. 21. 8. 2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://screendiver.com/directory/out-there-chronicles/>
- AITCHISON, Lee. A Brief History of Webcomics: The Third Age of Webcomics, Part One. In: *Sequential Tart* [online]. 7. 1. 2008 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.sequentialtart.com/article.php?id=850>
- Augmented reality comic about a group of young misfits that must band together to escape the Omni World Corporation and its nefarious invention, the Dead Net. In: *Screendiver* [online]. 21. 8. 2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://screendiver.com/directory/augmented-reality-comic-neon-wasteland/>
- BOXER, Sarah. Comics Escape a Paper Box, and Electronic Questions Pop Out. In: *The New York Times* [online]. 17. 8. 2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2005/08/17/books/comics-escape-a-paper-box-and-electronic-questions-pop-out.html>

- Eisner Awards Current Info. In: *Comic-con* [online]. Neuvedeno [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.comic-con.org/awards/eisner-award-recipients-2010-present>
- GARRITY, Shaenon. The History of Webcomics. In: *The Comics Journal* [online]. 15. 7. 2011 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>
- GOODBREY, Daniel. *E-Merl* [online; oficiální webová stránka]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://e-merl.com/>
- GOODBREY, Daniel. *From Comic To Hypercomic* [online]. Neuvedeno [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: https://www.academia.edu/6178730/From_Comic_To_Hypercomic
- GRAVETT, Paul. *Hypercomics: The Shapes Of Comics To Come* [online]. 5. 9. 2010 [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.paulgravett.com/articles/article/hypercomics/>
- Hyperbole and a Half. In: *Know Your Meme* [online]. 2013 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://knowyourmeme.com/memes/subcultures/hyperbole-and-a-half>
- JENSEN, K. Thor. The most influential webcomics of all time. In: *Polygon* [online]. 27. 11. 2018 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.polygon.com/comics/2018/11/27/18106566/webcomics-most-important-influential>
- Madefire: A New Storytelling Era. In: *Madefire* [online]. Neuvedeno [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.madefire.com/about/>
- MCCLOUD, Scott. *Scott McCloud* [online; oficiální webová stránka]. [cit. 30.10. 2020]. Dostupné z: <http://www.scottmccloud.com/>
- SALKOWITZ, Rob. *Suprising New Data Shows Comic Readers Are Leaving Superheroes Behind* [online]. 8. 10. 2019 [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z:

<https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2019/10/08/surprising-new-data-shows-comic-readers-are-leaving-superheroes-behind/#1012aa624d68>

- The 2015 Harvey Awards Winners. In: *Tech Times* [online]. 26. 9. 2015 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.techtimes.com/articles/88805/20150926/the-2015-harvey-award-winners.htm>
- The Will Eisner Comic Industry Awards: A Brief History. In: *Comic-con* [online]. Nevedeno [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.comic-con.org/awards/history>
- This is fine. In: *Know Your Meme* [online]. 2015 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://knowyourmeme.com/memes/this-is-fine>

Odkazy k heslům, oceněním, oficiálním stránkám

- 2006 in Webcomics. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/2006_in_webcomics
- 2006 Will Eisner Comic Industry Awards. In: *Hahn Library* [online]. Nevedeno [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.hahnlibrary.net/comics/awards/eisner06.php>
- 2014 Hugo Award Winners. In: *The Hugo Awards* [online]. 17. 8. 2014 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.thehugoawards.org/2014/08/2014-hugo-award-winners/>
- *ComiXology* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.comixology.eu/>
- *Dark Horse Digital* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://digital.darkhorse.com/>
- Eagle Awards. In: *Internet Archive* [online]. 30. 11. 2011 [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20120314223719/http://www.eagleawards.co.uk/category/previous-winners/2011/>
- Eagle Awards. In: *Internet Archive* [online]. 6. 2. 2011 [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z:

- <https://web.archive.org/web/20140222133803/http://www.eagleawards.co.uk/category/previous-winners/2001/>
- Homestuck Adventure Game. In: *Kickstarter* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.kickstarter.com/projects/14293468/homestuck-adventure-game>
 - Ignatz Awards. In: *Internet Archive* [online]. 20. 5. 2010 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20120517154803/http://www.spxpo.com/2008-ignatz-award-recipients>
 - Kaskádové styly. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Kask%C3%A1dov%C3%A9_styly
 - Keenspot, In: *Webcomics Wiki* [online]. [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z <https://webcomics.fandom.com/wiki/Keenspot>
 - Madefire Comics. In: *Oculus Rift* [online]. [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.oculus.com/experiences/gear-vr/1214584621926197/>
 - Marvel Digital Comics Unlimited. In: *Marvel* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.marvel.com/unlimited>
 - Marvel. In: *Facebook* [online]. [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/Marvel>
 - *Nanits Comics* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.nanitscomics.com/>
 - ShiftyLook, In: *Wikipedia* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/ShiftyLook>
 - T.H.E. Fox, In: *Wikipedia* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/T.H.E._Fox
 - *Tapas* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://tapas.io/>
 - Ted Nelson. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 28. 10. 2020]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Ted_Nelson
 - The Oatmeal comics. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Oatmeal
 - The Wormworld Saga Book Edition – Volume 1. In: *Kickstarter* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z:

<https://www.kickstarter.com/projects/daniellieske/the-wormworld-saga-book-edition-volume-1>

- Web Cartoonists' Choice Awards. In: *Internet Archive* [online]. 21. 2. 2007 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20070701221055/http://ryanestrada.com/wcca07/ceremony/comic.htm>
- Web Cartoonists' Choice Awards. In: *Internet Archive* [online]. 21. 7. 2003 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20120204065759/http://www.ccawards.com/2003.htm>
- Web Cartoonists' Choice Awards. In: *Internet Archive* [online]. 22. 7. 2004 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20060216033000/http://www.ccawards.com/2004.htm>
- Web Cartoonists' Choice Awards. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Web_Cartoonists%27_Choice_Awards
- Website builder. In: *Wikipedia* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Website_builder
- *Webtoon* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.webtoons.com/>
- *Wix* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.wix.com/>

Oficiální stránky komiksů

- *Axe Cop* [online]. © 2010–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://axecop.com/>
- *Battlepug* [online]. © 2011–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://imagecomics.com/comics/series/battlepug>
- *Cyanide & Happiness* [online]. © 2000–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://explosm.net/>
- Cyanide & Happiness. In: *Facebook* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/explosm>
- *Exploding Dog* [online]. © 2000–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.explodingdog.com/>

- *Framed* [online]. © 2014–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://framed-game.com/presskit/sheet.php?p=framed#contact>
- *Fried Rice* [online]. © 2019–2020 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z <https://friedricecomic.com/>
- *Gilr Genius Online* [online]. © 2002–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z <https://www.girlgeniusonline.com/>
- *Gun Show Comic* [online]. © 2008–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.gunshowcomic.com/>
- *Homestuck* [online]. © 2007–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.homestuck.com/>
- *Hyperbole and a Half* [online]. © 2009–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://hyperboleandahalf.blogspot.com/>
- *Megatokyo* [online]. © 2000–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://megatokyo.com/>
- *MS Paint Adventures* [online]. © 2007–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.mspaintadventures.com/>
- *Nawlz* [online]. © 2015–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.nawlz.com/>
- *Nowhere girl* [online]. © 2001–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.nowheregirl.com/>
- *Nukees* [online]. © 1997–2020 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z <http://www.nukees.com/>
- *Opráski sčeski historje* [online]. © 2013–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://historje.tumblr.com/>
- *Out There* [online]. © 2016–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://chronicles.outtheregame.com/>
- *Owl Turd Comix* [online]. © 2013–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/shencomix/>
- *Penny Arcade* [online]. © 1998–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.penny-arcade.com/>
- *Polar* [online]. © 2012–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.polarcomic.com/>

- *PvP Online* [online]. © 1998–2020 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z <http://pvponline.com/>
- *Saving Maggie* [online]. © 2018–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.studiomik.nl/hype/maggie/home.html>
- *Shreya Doodles* [online]. © 2017–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/shreyadoodles/>
- *Sluggy Freelance* [online]. © 1997–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://archives.sluggy.com/book.php?chapter=1#1997-08-25>
- *Sluggy Freelance* [online]. © 1998–2020 [cit. 30. 10. 2020]. Dostupné z <https://sluggy.com/>
- *The Land of the Magical Flute* [online]. © 2015–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.landofthemagicflute.com/>
- *The Neon Wasteland* [online]. © 2019–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.neonwastelandgame.com/>
- *The Oatmeal* [online]. © 2009–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://theoatmeal.com/>
- *The Perry Bible Fellowship* [online]. © 2006–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://pbfcomics.com/>
- *The Private Eye* [online]. © 2015–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://panelsyndicate.com/>
- *The Wormworld Saga* [online]. © 2010–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://wormworldsaga.com/>
- *Time* [online]. © 2014–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://xkcd.com/1/>
- *Van Von Hunter*, [online]. © 2002–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <http://www.vanvonhunter.com/>
- *xkcd* [online]. © 2005–2020 [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://xkcd.com/1130/>
- *xkcd*. In: *Facebook* [online]. [cit. 31. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/TheXKCD>

12. Seznam obrazové přílohy

Obrázek č. 1: Komiks *Exploding Dog*, Brown

Dostupné z: <http://www.explodingdog.com/2000.html>

Obrázek č. 2: Komiks *Megatokyo*, Caston

Dostupné z: <https://megatokyo.com/>

Obrázek č. 3: Komiks *Sluggy Freelance*, Abrams

Dostupné z: <https://archives.sluggy.com/book.php?book=1#1997-08-25>

Obrázek č. 4: Komiks *American Elf*, Kochalka

Dostupné z: <https://www.comixology.com/American-Elf-1999/digital-comic/20117>

Obrázek č. 5: Komiks *Nowhere Girl*, Shaw

Dostupné z: <http://www.nowheregirl.com/episode/01/02.html>

Obrázek č. 6: Komiks *Penny Arcade*, Holkins

Dostupné z: <https://www.penny-arcade.com/comic/1998/11/18>

Obrázek č. 7: Komiks *Cyanide & Happiness*, DenBleyker

Dostupné z: <http://explosm.net/comics/15/>

Obrázek č. 8: Komiks *xkcd*, Munroe

Dostupné z: <https://xkcd.com/1/>

Obrázek č. 9: Komiks *The Perry Bible Fellowship*, Gurewitch

Dostupné z: <https://pbfcomics.com/comics/wishing-well/>

Obrázek č. 10: Komiks *PvP*, Kurtz

Dostupné z: <http://pvponline.com/comic/archive/2006/08>

Obrázek č. 11: Komiks *Awkard Zombie*, Tiedrich

Dostupné z: <https://www.awkwardzombie.com/>

Obrázek č. 12: Komiks *Homestuck*, Hussie

Dostupné z: <https://www.homestuck.com/story>

Obrázek č. 13: Komiks *Gunshow*, Green

Dostupné z: <https://gunshowcomic.com/648>

Obrázek č. 14: Komiks *Hyperbole and a Half*, Brosh

Dostupné z: <http://hyperboleandahalf.blogspot.com/2010/06/this-is-why-ill-never-be-adult.html>

Obrázek č. 15: Komiks *The Oatmeal*, Inman

Dostupné z: <https://theoatmeal.com/comics/house>

Obrázek č. 16: Komiks *Axe Cop*, Nicolle

Dostupné z: <https://www.darkhorse.com/Books/17-579/Axe-Cop-Volume-1>

Obrázek č. 17: Komiks *The Wormworld Saga*, Lieske

Dostupné z: <https://wormworldsaga.com/chapters/chapter01/en/>

Obrázek č. 18: Komiks *Hiveswap*, Hussie

Dostupné z: <https://spacebreadcat.tumblr.com/post/169798190903/reference-for-problem-sleuth-or-caliborn>

Obrázek č. 19: Komiks *Polar*, Santos

Dostupné z: <http://www.polarcomic.com/2012/01/1.html>

Obrázek č. 20: Komiks *Opráski sčeskí historje*, Jaz

Dostupné z: <https://historje.tumblr.com/>

Obrázek č. 21: Komiks *Owlturd Comix*, Shenanigansen

Dostupné z: <https://shencomix.tumblr.com/archive>

Obrázek č. 22: Komiks *Time*, Munroe

Dostupné z: <https://xkcd.com/1/>

Obrázek č. 23: Komiks *The Private Eye*, Vaughan

Dostupné z: <http://panelsyndicate.com/comics/tpeye>

Obrázek č. 24: Komiks *Framed*, Biggs

Dostupné z: https://store.steampowered.com/app/322450/FRAMED_Collection/

Obrázek č. 25: Komiks *Neon Wasteland*, Shields

Dostupné z: <https://www.neonwastelandgame.com/home>

Obrázek č. 26: Komiks *Out There Chronicles*, Mi-Clos

Dostupné z: <http://chronicles.outtheregame.com/>

Obrázek č. 27: Komiks *Saving Maggie*, Verkoelen

Dostupné z: <https://www.studiomik.nl/hype/maggie/home.html>

Obrázek č. 28: Komiks *The land of the Magic Flute*, Taminer

Dostupné z: <http://www.landofthemagicflute.com/>

Obrázek č. 29: Komiks *Nawzl*, Chambers

Dostupné z: <http://www.nawlz.com/>

Obrázek č. 30: Fotografie z praxe na *Zuš Miloslava Stibora*, Břenek

Obrázek č. 31: Fotografie z praxe na *Zuš Miloslava Stibora*, Břenek

Obrázek č. 32: Fotografie z praxe na *Zuš Miloslava Stibora*, Břenek

Obrázek č. 33: Fotografie z praxe na *Zuš Miloslava Stibora*, Břenek

Obrázek č. 34: Fotografie skici z komiksu, Břenek

Obrázek č. 35: Obrázek vektorizované skici z komiksu, Břenek

Obrázek č. 36: Obrázek obarvené, vektorizované skici z komiksu, Břenek

Obrázek č. 37: Obrázek z webového komiksu osazeného textem, Břenek

Dostupné z: <https://www.petrbrenek.com/>

Obrázek č. 38: Obrázek úvodní strany webového komiksu, Břenek

Dostupné z: <https://www.petrbrenek.com/>

Obrázek č. 39: Obrázek rozcestníku webového komiksu, Břenek

Dostupné z: <https://www.petrbrenek.com/>

Obrázek č. 40: Obrázek z webového komiksu, Břenek

Dostupné z: <https://www.petrbrenek.com/>

Obrázek č. 41: Obrázek z webového komiksu, Břenek

Dostupné z: <https://www.petrbrenek.com/>

Obrázek č. 42: Obrázek z webového komiksu, Břenek

Dostupné z: <https://www.petrbrenek.com/>

Obrázek č. 43: Obrázek z webového komiksu, Břenek

Dostupné z: <https://www.petrbrenek.com/>

Obrázek č. 44: Obrázek z webového komiksu, Břenek

Dostupné z: <https://www.petrbrenek.com/>

Obrázek č. 45: Obrázek z webového komiksu, Břenek

Dostupné z: <https://www.petrbrenek.com/>

13. Anotace

Jméno a příjmení:	Bc. Petr Břenek
Katedra:	Katedra výtvarné výchovy
Vedoucí práce:	MgA. Robert Buček, Ph.D.
Rok obhajoby:	2021

Název práce:	Multimediální online komiks
Název v angličtině:	Multimedia online comics
Anotace práce:	Práce se v praktické části věnuje procesu tvorby multimediálního online komiksu. Část teoretická popisuje terminologii a historii vybraných uměleckých projevů z oblasti digitálního komiksu. Součástí je i soupis vybraných inspirativních autorů a didaktická část. Práci doplňuje fungující webová stránka s dílem a prezentační plakát.
Klíčová slova:	Webový komiks, komiks, hyper komiks, online, digitální, médium, internet, VR
Anotace v angličtině:	The practical part of the thesis deals with the process of creating a multimedia online comics. The theoretical part describes the terminology and the history of selected artistic expressions from the field of digital comics. The theoretical part of the thesis also includes the list of chosen inspirational comics authors and the didactic section. Funcional website with the comics and a presentation poster are also parts of the work.
Klíčová slova v angličtině:	Web comics, comics, hyper comics, online, digital, media, internet, VR
Přílohy vázané v práci:	DVD
Rozsah práce:	86 s.
Jazyk práce:	Český jazyk