

**UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE**

**CHARLES UNIVERSITY IN PRAGUE**

**Pedagogická fakulta**  
Faculty of Education

**Katedra výtvarné výchovy**  
Department of Art

**AUTORSKÝ KOMIKS**

**AUTHOR'S COMICS**

**Vít Kovář**

**3. ročník, Specializace v pedagogice, Pedagogika a výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání, prezenční bakalářské studium**

3. year, Specialization in Education, Education and Art Education, Full-time Form of Bachelor's Degree Study

**Květen 2011**

May 2011

**Vedoucí práce**

Head of the Bachelor Thesis

**PhDr. Martin Raudenský, Ph.D.**

**Konzultantka**

Tutor

**Mgr. Linda Arbanová Ph.D.**

**Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně a použil uvedené prameny a literaturu.

V Praze dne:

-----

### **Poděkování**

Rád bych na tomto místě poděkoval PhDr. Martinovi Raudenskému Ph.D. za odborné vedení bakalářské práce a Mgr. Lindě Arbanové Ph.D. za užitečné rady a konzultace.

Kovář, V.: **Autorský komiks**

/Bakalářská práce/ Praha 2011 – Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, 37 s.

(Přílohy: komiksové album, komiksový scénář a práce dětí ve výtvarné části)

## **ANOTACE**

Bakalářská práce zkoumá možnosti komiksu jako výchovného prostředku v českém prostředí, kde komiks nemá tak velkou tradici jako v jiných zemích. Práce má teoretickou část zabývající se historií komiksu nejen u nás, ale i ve světě, a praktickou výtvarnou část, složenou z mnou vytvořeného původního pohádkového komiksu a ze čtyř komiksů dětí - výtvarných výstupů, které děti pod mým pedagogickým vedením vytvořily. Můj autorský komiks sestává ze 40 stran obrazového materiálu a z 24 stran technického scénáře (přílohy na CD). V pedagogické části jsem vedl děti k tomu, aby využily některé komiksové prvky a motivy z mé výtvarné části. Práce je doplněna seznamem použité literatury.

**Klíčová slova:** autorský komiks, pohádkový komiks, comics, sekvence, narace,

**Kovář, V.: Autor's comics**

/Bachelor's thesis/ Prague 2011 – Charles university in Prague, Faculty of education, Art department, 37 p.

(Attachments: comic album, comic scenario and children's artworks)

## **ANNOTATION**

This bachelor thesis examines possibilities of comics as an educational tool in the Czech environment where the tradition of comics is not as long as in other countries. It consists of a theoretical part devoted to comics history not only in our country but also in the world, and of a practical art part composed of my original fairy-tale comic, and of four comics of children produced under my guidance. My comic has pictures on 40 pages, and scenario on 24 pages, in attachment. In the pedagogical part, I lead the pupils to use some of the elements and motives present in my comic. Literature sources used in this thesis are listed at the end.

**Keywords:** authors's comics, fairy-tale comic, comics, sequence, narration

<b>ÚVOD.....</b>	<b>8</b>
<b>1 KOMIKS JAKO POJEM.....</b>	<b>9</b>
1.1 <i>Definice komiksu.....</i>	9
<b>2 HISTORIE KOMIKSU .....</b>	<b>10</b>
2.1 <i>Komiks v průběhu historie.....</i>	10
2.2 <i>Vlivy komiksu.....</i>	14
2.3 <i>Historie rumunského komiksu .....</i>	14
2.4 <i>Historie ruského komiksu .....</i>	17
2.5 <i>Současný český komiks.....</i>	21
2.6 <i>Komiks jako výchovný prostředek.....</i>	23
<b>3 STAVBA A PRVKY KOMIKSU OBECNĚ.....</b>	<b>25</b>
3.1 <i>Obecné přístupy.....</i>	25
3.1.1 <i>Volba okamžiku .....</i>	25
3.1.2 <i>Volba rámečku .....</i>	26
3.1.3 <i>Volba obrazu.....</i>	26
3.1.4 <i>Volba slov.....</i>	26
3.1.5 <i>Volba plynulosti.....</i>	27
3.2 <i>Vyprávění pomocí obrázků (a textu) .....</i>	27
3.3 <i>Perspektiva a kompozice .....</i>	28
3.4 <i>Věrohodnost obrazu .....</i>	28
3.5 <i>Záběry a úhly.....</i>	28
3.6 <i>Kontrast, stínování a šrafování .....</i>	28
3.7 <i>Anatomie.....</i>	29
<b>4 STAVBA A PRVKY KOMIKSU V ASIJSKÉ TVORBĚ .....</b>	<b>30</b>
4.1 <i>Směr čtení.....</i>	30
4.2 <i>Bubliny.....</i>	31
4.3 <i>Velikost obrázků a rámečky.....</i>	32
4.4 <i>Vyjádření pohybu v akci.....</i>	32
4.5 <i>Flashbacky.....</i>	33
4.6 <i>Pozadí.....</i>	33
4.7 <i>Symbole vyjadřující emoce.....</i>	34
4.8 <i>Tváře .....</i>	35

<b>5</b>	<b>JAK VZNIKÁ KOMIKS.....</b>	<b>36</b>
5.1	<i>Fáze 1. Technický scénář a skici .....</i>	<i>36</i>
5.2	<i>Fáze 2. Náčrty tužkou.....</i>	<i>37</i>
5.3	<i>Fáze 3. Kreslení a inkování.....</i>	<i>37</i>
5.4	<i>Fáze 4. Barvení.....</i>	<i>38</i>
5.5	<i>Fáze 5. Sazba a závěrečné grafické úpravy .....</i>	<i>39</i>
5.6	<i>Autorský komiks .....</i>	<i>40</i>
<b>6</b>	<b>VÝTVARNÁ ČÁST .....</b>	<b>41</b>
6.1	<i>Příběh a inspirace.....</i>	<i>41</i>
6.2	<i>Technika a zpracování .....</i>	<i>42</i>
<b>7</b>	<b>PEDAGOGICKÁ ČÁST .....</b>	<b>43</b>
7.1	<i>Zadání .....</i>	<i>43</i>
7.2	<i>Realizace a reflexe .....</i>	<i>43</i>
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>45</b>
	<b>POUŽITÁ LITERATURA A OSTATNÍ ZDROJE .....</b>	<b>46</b>

## ÚVOD

Svou bakalářskou práci jsem rozdělil na tři části. V první teoretické části se zabývám fenoménem komiksu, základním vývojem komiksu, komiksovými prvky a jeho celkovou podobou a tvorbou, stejně jako vhodným prostředkem k výtvarnému projevu i narativnímu přístupu; vybírám a prezentuji některá vybraná díla či autory z tuzemských i zahraničních končin.

Ve druhé výtvarné části popisuji svou práci na autorském komiksu, který je hlavním prvkem celého mého snažení a jehož součástí je také technický scénář.

V poslední pedagogické části reflektuji zorganizované komiksové dílny s dětmi a přikládám jejich výtvarné práce.

## 1 KOMIKS JAKO POJEM

Na úplný začátek se zmíním o komiksu z gramatického hlediska, abych s ním mohl nadále pracovat. Podle aktuálních pravidel českého pravopisu je možné komiks v českém jazyce možné zapsat dvěma způsoby; nejspisovnějším a nejužívanějším tvarem je klasický *komiks*. Kromě této počestěné verze je povoleno používat tvar *comics*. Angličtina ovšem používá *comics* pro množné číslo jednoho *comic*. Osobně se budu držet počestěného tvaru ‚komiks.‘

### 1.1 Definice komiksu

Stejně jako komiksový teoretik Scott McCloud<sup>1</sup> a před ním Will Eisner,<sup>2</sup> i já se kloním k definici komiksu jako k sekvenčnímu umění. Jeho sekvence je snadno rozpoznatelná a spolu s filmem, s nímž má pro svou jednoznačnou sekvenční návaznost mnoho společného a se kterým se bok po boku vyvíjel, oba řadím k nejtypičtějším formám právě sekvenčního umění. Slovo *comics* vzniklo z anglické podoby *comic strip* (proužek), které označovalo nejčastěji krátký, humorně laděný příběh. Protože jde o sekvenci, nemůžeme jako komiks např. počítat jednotlivé kreslené vtipy. Kreslený vtip je totiž sám o sobě obrázkem nepřekračující hranice svého osobního jednorámečkového formátu, jemuž není dána návaznost.

Podobně kdysi Roy Lichtenstein ‚přebudoval‘ komiksový obrázek, vyjmul jej z jeho přirozeného sekvenčního prostředí a převedl do samostatné obrazové velkoformátové roviny. Tento postup ještě nekolikrát opakoval a ačkoliv je z jeho obrazů cítit komiksová kresba, o komiksy rozhodně nejde. Funkce Lichtensteinových uměleckých děl a kreslených vtipů se ale liší. Kreslený vtip je typický pro novinové stránky a (dnes už také) internetové zpravodajské deníky takřka všeho druhu a spolu s karikaturami jsou v anglickém prostředí označovány jako *cartoons*.

Komiks prošel velkým historickým vývojem (viz. dále) a dnes už také česká veřejnost přestává být ke komiksu odmítavá. To je jedině dobře, protože komiks je samostatná umělecká forma jako divadlo, literatura nebo právě již dříve zmiňovaný film a může mít větší potenciál, než jaký se skrývá v pouhé převažující konzumní zábavě.

---

<sup>1</sup> McCloud, Scott; Jak rozumět komiksu. BB/art, 2008

<sup>2</sup> Eisner, Will; Comics and Sequential Art. Poorhouse Press, USA, 1985, 1990 (Expanded Edition)

## 2 HISTORIE KOMIKSU

### 2.1 Komiks v průběhu historie

Komiks si od svého vzniku ušel dlouhou cestu a jsem si jist, že ani dnes není jeho vývoji konec. Kde bychom však měli hledat **první známky** komiksových prvků? Podle autorů Scotta McClouda<sup>3</sup> a Milana Krumla<sup>4</sup> sahají nejstarší kořeny až do pravěku. McCloudova kniha *Jak rozumět komiksu* ukazuje prvotiny sekvenčního umění na **egyptských nástěnných malbách** už někdy kolem roku 1200 př. n. l. (ne však na hieroglyfech, které mají primární funkci zápisu zvuku) v hrobce písaře Menny. Tyto malby nebyly čteny způsobem, jaký známe, tedy zleva doprava a shora dolů, nýbrž zleva doprava a zespoda nahoru, odtamtud zpátky doleva a zase nahoru, a tak dále. Egyptský písař tak získal něco, o co se marně pokouší mnoho současných komiksových sběratelů – mít vlastní stěnu obloženou komiksy.

V další McCloudově knize<sup>5</sup> se ale (i když v jiném kontextu) můžeme dostat ještě do starších dob. V jeskyni **Lascaux** se údajně nachází 17 000 let<sup>6</sup> stará sekvenční **malba jelena** sklánějícího se k potoku, aby se do něj ponořil, přeplaval jej a na jeho druhém břehu zase vylezl; aplikaci této myšlenky McCloud přirovnává k dennímu stripu.

Dalším zajímavým odkazem minulosti je **Trajánův sloup**, postavený roku 113 v Římě. Formou reliéfu dlouhého téměř 200 metrů se na něm kolem dokola ve spirále vine příběh vyprávějící o císařově tažení proti Dákům a celá tato sekvenční linie je neporušená.

Podobnou sekvenci je možno spatřit na **tapisérii z Bayeux**, u níž není známa doba vzniku. Zobrazuje však chronologicky jedinečným způsobem dobývání Anglie Normany v roce 1066 na sedmdesáti metrech látky.

Japonské tušové **svitky Emakimono** (Emaki) zobrazují příběhy s kresbou i textem, jedním ze známých postav tušových svitků je Hikaru Gendži, chudák, který se setkával s nepochopením, a proto se snažil vylepšit si milostný život aférkami.

Milan Kruml ve své knize *Comics: Stručné dějiny* píše o kreslených životopisech Ježíše Krista a svatých a vyzdvihuje **Jenský kodex** z roku 1490, který nově přišel s něčím, co by se dalo přirovnat k pozdějším komiksovým bublinám –

---

<sup>3</sup> McCloud, Scott; *Jak rozumět komiksu*. BB/art, 2008

<sup>4</sup> Kruml, Milan; *Comics: Stručné dějiny*. Comicscentrum, Praha, 2007

<sup>5</sup> McCloud, Scott; *Reinventing comics* [Paperback]. HarperCollins, NY 1st Perennial Ed edition, 2000, s. 216

<sup>6</sup> toto datum je popsáno dle zdroje v *N.Y.C.'s Museum of Natural History*

pásky s dialogy. Podle mnoha lidí je prý text v komiksu důležitý tak, že by mohl zasáhnout do definice komiksu, ale jeho existence v komiksu nemá vliv na to, jestli komiks bude komiksem nebo ne. Komiksů bez textu už do dnešní doby vyšlo nespočetné množství a nikdo nepochybuje, že se jedná o komiks.

McCloud dále zmiňuje **předkolumbovský rukopis** dlouhý téměř jedenáct metrů, plný jásavě barevných kreseb, jenž se dostal do našeho povědomí díky Hernandu Cortézovi, který ho pro nás objevil kolem roku 1519 v Mexiku, a dá se na kusu přečíst. Má zachycovat příběh aztéckého vojevůdce a politika.

Významným příspěvkem pro vývoj komiksu byly dle Milana Krumla **popravy** konané v Anglii. *Tyto „veřejné show“ živily řadu kreslířů, kteří prodávali v obrazech zachycený průběh exekucí jako žádaný suvenýr. V Británii byl hlavním centrem veřejných poprav Tyburn v Londýně (blízko Marble Arch), kde bylo mezi lety 1300 a 1783 popraveno různým způsobem na deset tisíc lidí. Popraviště bylo obklopeno galeriemi pro veřejnost a nebylo výjimkou, že se zde shromáždilo na sto tisíc diváků. Od těchto „letáků“ pak už byl jen krok k seriálům s jiným obsahem – třeba karikujících různé veřejné osoby.<sup>7</sup>*

Kde hledat počátky komiksu na našem území? Tomáš ‚Hibi‘ Matějčík ještě za své aktivní působnosti napsal řadu článků na serveru <http://komiks.cz>, ze kterých si dovoluji čerpat. ... *největší komiks v Čechách - se nalézá uvnitř **kostela Sv. Jakuba Většího** v severočeském Slavětíně u Loun. Na obrovské ploše po celém kostele a do velké výšky můžeme shlédnout život Kristův a něco navíc ze současnosti autorovy z přelomu 14. a 15. století ... „Vědomá narativnost ukazuje, že malířům sloužily za vzor rukopisy typu Bible chudých, Specula humanae salvationis a vzorníky a náčrtníky, z nichž je třeba připomenout kresby v Brunšvickém skicáři.“<sup>8</sup>* Kromě kostela se prvky komiksu dají najít i ve Velislavově bibli, bohaté na obrázky.

Anglie dala v 18. století vznik satirickým karikaturám (Jonathan Swift, Henry Fielding, William Hogarth, Thomas Rowlandson). Mezi nimi má zvláštní postavení William Hogarth, který měl vliv nejen doma, ale na celou Evropu. Čerpal i z témat života lidí na okraji společnosti (Život poběhlice), řešil otázky hodnot společnosti (Svatba podle módy, Volby). Vytvářel obrazové cykly a nastolil a řešil otázku

---

<sup>7</sup> KRUMLA, Milan. *Comics: Stručné dějiny*. 2007. Praha : Comicscentrum, 2007. 318 s. ISBN 80-86839-12-5.

<sup>8</sup> MATĚJČÍK, Tomáš; ŠÍPEK, Richard; NOVÁK, Tomáš. *Komiks.cz* [online]. 2004 [cit. 2011-06-16]. NEJVĚTŠÍ KOMIKS V ČECHÁCH ANEB BUBLINOZPYTNÁ EXKURZE DO STŘEDOVĚKU. Dostupné z WWW: <<http://komiks.cz/clanek.php?id=766>>.

autorských práv – Hogarth Act. Thomas Rowlandson vytvořil prvního seriálové hrdinu, učitele v penzi (Dr. Syntax), začal používat analogii bublin.

V Rusku se tyto obrázky nazývaly „lubky“ a zahrnovaly i pohádková témata. V západní a střední Evropě „frčely“ malé obrázkové knížečky popisující války, přírodní katastrofy, popravy, recepty, snáře, často provázející písňové zpracování uvedených témat, u nás známých jako kramářské písně.

V 19. století vznikaly první humoristicko-satirické časopisy; ve Francii La Caricature (1830), Le Charivari (1832), ve Velké Británii Punch (1841), ve Španělsku pak El Sol a Don Quijote (1841), v Německu Die Fliegenden Blätter (1844) a Kladderadatsch (1848) a v Itálii Pasquino (1859).

George Cruikshank z Anglie začal používat bublinu a řadu obrázků v jednom, ilustroval spolu s bratrem román na pokračování, Život v Londýně, o přátelích Tomovi a Jerry, který se stal posléze bestsellerem. Ve Francii razili kreslenou politickou satiru Grandville a Honoré Daumier, který za satiru na krále pobyl nějaký čas i ve vězení. Švýcar Rodolphe Töpffer nakreslil a povzbuzován J.W. Goethem také vydal obrazové romány Příběhy pana Jabota, Pan Crépin, Cesty doktora Festuse a Tužka, Albertova dobrodružství a Příběh pana Kryptograma, a to nejen ve francouzském, stejně jako v německém jazyce, ale i v němčině a angličtině. Příběhy pana Jabota jsou považovány již za „čistokrevný“ komiks.

Gustave Doré vytvořil mj. dílo Dějiny svaté Rusi, dobře popisující životní podmínky a kulturu tehdejšího Ruska. Využíval takové grafické možnosti jako různá ohniska, velikosti, úhly pohledu, perspektivu. Posunul tak možnosti komiksu na svou dobu neuvěřitelně kupředu, leč ocenění došel spíše jako ilustrátor (Bible, Don Quijote). Formou obrázkových příběhů uchopil i dvě války (Krymská válka a Válka v Číně). Ve Francii působil Nadar, který nakreslil Soukromý a veřejný život pana Réaca otiskovaný v La Revue Comique. V Německu vytvořil Heinrich Hoffmann kreslený příběh Petr Rozježenec (Struwwelpeter) jako vánoční dárek pro svého syna, později publikovaný a velice ceněný. Politickou satirou z poslaneckého prostředí se zabýval Adolf Schrodter (Činy a názory pana Piepmayera), ale zvláštní proslulosti a oblíbenosti dosáhl Wilhelm Bush se svými příběhy o dvou uličnících, Max a Moritze (česky také vyšlo nejnověji v roce 2005 jako Max a Mořic); kromě nich vydal také díla Svatý Antonín Padovský, Veselá Helena, Otec Filucius, Opičák Fipps, Plisch a Plum, Balduin Bähnlamm, postižený malíř, a Malíř Klecksel.

Kreslené příběhy popisující různé významnější dobové události se objevily také v Čechách, kde se mezi jejich tvůrci nalézají bratři Josef a Quido Mánesové či Mikoláš Aleš.

Skutečný zrod komiksu nastal však až v Americe, a to především díky Richardu Hoe a jeho vynálezu rotačky v roce 1845, jež umožnila vznik prvního masového média – novin, pomocí nichž se šířil. Zatímco v roce 1865 vycházelo v USA asi sedm set novin, na přelomu století jich bylo již asi pět tisíc. Komiks prožil rychlý vzestup nejen díky negramotnosti, ale také velkému přistěhovalectví do USA, kde pomáhal cizincům překlenout jazykové bariéry – na začátku 20. století se v New Yorku mluvilo 70ti jazyky. Technologický posun při dalším rozšiřování komiksu představoval vynález fotochemie. V USA vznikla řada obrázkových časopisů, jako magazíny Puck, Judge, Life a Truth. Josef Pulitzer k nedělnímu vydání novin Sunday World připojil obrázkovou přílohu s kreslenými vtipy zvanými cartoons.

Velkými postavami tohoto žánru se stali kreslíři Richard Felton Outcalt, který působil v časopise Truth a Sunday World (Vznik nového druhu, Hoganova ulice), a který se spolu s Michaelem Angel Woolfem a Stephenem Cranem věnoval dětem z New Yorkských ulic a vytvořil slavnou postavičku Yellow Kid (Žlutásek), na jehož košili byly texty později umísťované do bublin. Se vznikem této postavy se pojí datum vzniku novodobého komiksu – k roku 1895, případně 1896. O Outcaltu se poté rozpoutal velký boj mezi dvěma hlavními vydavateli cartoons, Pullitzerem (Sunday World) na východě USA a Hearstem (New York Journal) na západě USA; ten však v roce 1896 přesídlil do New Yorku, kde od Pullitzerova bratra koupil deník Morning Journal, k němuž přidal nedělní přílohu The American Humorist, kam Outcalt začal kreslit McFaddenův činžák jako volné pokračování série Hoganova ulice. Nakreslil také série Chudák Li'l Mose, Nixie a Buddy Tucker, a další velmi úspěšnou sérii Buster Brown, zakončovanou jakýmsi mravním ponaučením. Oblíbené komiksové postavičky dávaly vzniknout dalším přidruženým podnikatelským aktivitám nebo výrobkům jimi označovanými, které se dobře prodávaly.

V této části skončím, protože nadále už by se jednalo spíše o výčet nejruznějších děl, aniž by se vývoj komiksu posunul výrazně kupředu. V dnešní době je komiks tvořen hlavními proudy (mainstream) a autorskými pracemi, vznikajícími převážně v Americe, Evropě a Asii. Díky pokročilým technickým možnostem má šanci tvořit komiks kdokoli, a kromě papírové verze se obrázkové příběhy uchytily také v elektronické podobě na internetu nebo na mobilních telefonech. Zároveň

dostává prostor i v interaktivních klikacích ‚animacích‘ tvořených např. ve Flashi, kde čtenář si sám určuje, jak rychle a kterým směrem čte, podobně jako v knize. Výraznější rozvoj v této oblasti nás zřejmě ještě čeká.

## 2.2 Vlivy komiksu

Komiksových autorů je všude po světě plno. Nemělo by smysl vypočítávat je všechny, natož jejich díla. Zaměřil jsem se proto na vybrané autory a snažil se přiblížit komiksovou historii v USA, Evropě (zejména u nás), a v Asii, kde převažuje vliv Japonska. V textu vycházím z velké části z knihy Comics: Stručné dějiny, která ale na mnoha dalších potřebných místech údajně poskytuje špatné nebo mylné informace. Proto přihlížím k poznámkám Michala Jareše, člena Ústavu české literatury AV, na serveru <http://www.komiksarium.cz/>, a s informacemi raději nakládám opatrně.

Komiks je každopádně celosvětovým fenoménem a je zábavné sledovat jeho současný vývoj a vlivy. Vznikají filmy inspirované tematikou komiksu, webkomiksy, komiksové akce a přednášky... Příznivce komiksu například navíc určitě potěší zpráva o chystaném komiksovém muzeu v Číně. *Známý nizozemský ateliér MVRDV zvítězil v architektonické soutěži, kterou východočínské město Chang-čou vyhlásilo na stavbu **China Comic and Animation Museum**. Objekt bude tvořen osmi bílými elipsoidy představujícími prostorové zhmotnění komiksových bublin.*

*Nabídnou velkorysé a variabilní prostory s celkovou vnitřní rozlohou 32 000 m<sup>2</sup>. Ochozy výstavních ploch se budou ve spirálách vinout po stěnách. Muzeum návštěvníkům vedle galerie dále nabídne tři kinosály, komiksovou knihovnu, restauraci, kavárnu a řadu obchodů. Fasáda z jemného bílého betonu má připomínat čínský porcelán a umožní promítání textů, komiksových výjevů či animací.<sup>9</sup>*

## 2.3 Historie rumunského komiksu

Proč rumunský komiks? Historie rumunského komiksu je pro nás téměř neznámá, ale zajímavá, proto si myslím, že by bylo dobré se jí také věnovat, především proto, že k Rumunsku nemáme příliš daleko.

---

<sup>9</sup> PROKŮPEK, Tomáš. *Komiksárium : Vše o komiksu* [online]. 26. 5. 2011 [cit. 2011-06-15]. OBRAZEM: V Číně vyroste gigantické muzeum (z) bublin. Dostupné z WWW: <<http://www.komiksarium.cz/?p=10144>>.

Počátky rumunského komiksu by se daly datovat už od středověku. Klášterní zobrazení životů svatých lze v Rumunsku s tradicí monastýrů vinoucí se od 14. století považovat za předchůdce komiksových výtvorů – podobně jako v některých jiných zemích (např. tapisérie z Bayeux ve francouzské Normandii). Časoběrné příběhy ztvárněné v chronologickém členění do expresivních výjevů, zejména na freskách moldavských klášterů (Moldovița, Sucevița, Koroneț), vizualizují minulost životů v dávných dobách způsobem, který by dnešní komiksový tvůrce obrazových příběhů stěží předjímal.

Skutečný komiks, považovaný v Rumunsku za první, vytiskl v r. 1893 (v časopise Amicul Copiilor) C. Jiquid. Obecně je konec 19. století se začátky mnoha obrázkových časopisů pro děti čerpajících z lidových pověstí a pohádek rozmístěných v kreslených panelech považován zároveň za počátek zdejších komiksových forem. Zlatým věkem rumunského komiksu se stala 30. léta 20. století, kdy nastal ediční boom dětských ilustrovaných magazínů (proslulá jsou Hapleova dobrodružství z časopisu Dimineața Copiilor, 1924-1925, a Universul Copiilor, 1925-1947 – mezi lety 1926 a 2002 byla vydána jako soubor v podobě alb již čtrnáctkrát.

Komunistický režim nastoupivší v Rumunsku v druhé půli 40. let 20. století komiksy zakázal coby typický produkt kapitalismu, jak tomu ostatně bylo snad všude, kde se dostal k moci. Teprve po Stalinově smrti v SSSR se politická situace uvolnila, což se v kultuře s románskými kořeny projevilo tím, že byl povolen dovoz francouzského časopisu Vailant (později známý pod názvem Pif Gadget). Tento francouzský vliv komiksu „vychoval“ celou jednu čtenářskou generaci a silně ovlivnil rumunské komikové tvůrce.

Za pozdějšího komunistického diktátora N. Ceaeusesca byl zpočátku (60. léta 20. století) režim ke komiksové tvorbě tolerantní – na jejich konci byl dokonce týdeník Cravata Rosie (Rudý šátek) přejmenován na Cutezătorii (Smělí) a odstartoval pravidelný tisk dvou až tří komiksových stran v každém čísle. Autorka Livia Rusz je uznávána za nejlepší domácí kreslířku, která plnila stránky měsíčníků Arici Pohonici a Luminita seriálem o kačerovi a opičákovi, který byl určen dětem ve věku 7-9 let (Mac & Cocofifi). V 70. letech se pak cyklus dočkal v trochu přepracované verzi znovuvydání ve čtyřech albech a byl přeložen do několika jazyků (němčina, ruština, angličtina, španělština, maďarština).

V r. 1970 Rumuni vyhlásili první národní komiksovou soutěž – což je považováno za jeden z velmi významných podnětů pro rozvoj obrazového vyprávění v zemi.

Předsedou mezinárodní poroty byl José Cabrero Arnal (autor Pifa a Herkula). Autoři obeslali soutěž vyhlášenou časopisy Cutezătorii a Pif Gadget úhrnnými 4100 komiksovými stranami, rozdalo se 230 cen a diplomů. Z oceněných vzešla řada autorů, kteří pak pronikli do rumunských nebo francouzských časopisů – např. Radu Marian (Grand Prix), Zeno Bodănescu, Feszt László, Călin Stoicănescu, Valentin Tănase a řada dalších.

O něco později v 70. letech 20. století se zrodila první edice komiksových alb – vyšlo v ní deset adaptací románů jak domácích, tak zahraničních autorů (např. Ernest Hemingway, E. R. Bourroughs, Jules Verne). Autor komiksového ztvárnění řady z nich Nicu Russu spáchal v r. 1974 sebevraždu, protože ač nebyl členem Svazu komunistických výtvarníků, nedostal od vydavatelství za svou práci honorář. Léta sedmdesátá v komunistickém Rumunsku zaznamenala největší proporci všech vydaných komiksových alb, která kdy v tehdejší režimu vyšla (pomyslíme-li jak ve srovnání s tím zcela jinak vychází stejné období husákovské normalizace u nás...). Patrně nejpłodnějším kreslířem té doby byl Sandu Flora, který zpracovával hlavně historické náměty, science fiction nebo fantasy (spadá sem devět jeho komiksů).

Zastavení dovozu francouzského časopisu Pif Gadget, který musel režim nakupovat ve valutách a zároveň řešit rostoucí zadluženost země, nastalo v 80. letech 20. století. Na druhé straně právě tehdy nastal rozkvět science fiction. Přízeň tomuto žánru projevoval např. almanach Anticipația. V průběhu zmíněného desetiletí vznikla komiksová vlna – v r. 1983 založili autoři Marian Mirescu, Dodo Nița, Valentin Iordache a Viorel Pirligras v Craiově neoficiální spolek Comics Drakova, který měl propagovat tento výtvarný žánr v Rumunsku. Činnost sdružení byla mnohostranná, jak ediční nebo překladatelská (zejména americký a francouzský komiks), tak se i věnovala vlastní autorské tvorbě pro potěšení. Mezníkem v činnosti sdružení bylo vydání pěti čísel časopisu pro sci-fi Orion formátu A3 o 32 stranách, který měl náklad 150 tisíc a zahrnoval komiksy science fiction.

### Současný rumunský komiks

Jako všude, kde padl kolem r. 1989 komunismus, byl i v Rumunsku trh pojednou zaplaven edicemi všeho druhu, mezi jiným 2000 novými časopisy a z nich víc než 30 se týkalo zveřejňování komiksů. Zároveň však do vývoje zasahovala ekonomická krize, takže doba přežití novinek zpravidla nepřesáhla několik málo čísel. Tím je ovlivněna i současnost, kdy nejspíš lze komiksy nalézt v novinách nebo nepřiliš hojně

v dětských časopisech, vydáno je asi pět komiksových alb. Vydavatelem komiksů v Rumunsku je především nakladatelství Egmont (Micky Mouse, The Flintstones, Bugs Bunny, Tom & Jerry ad.). Vychází tu úspěšná série Witch, měsíčně pak Donald Duck. Různá vydavatelství (nejprve hlavně Erc Press) se ke konci 90. let 20. století soustředila na komerčně táhnoucí překlady typu Spiderman, Superman nebo Barman. Další vydávají Tintina, Asterixe, Lucky Luka nebo Tex, Martin Mystere, Nathan Never či Diabolik (italské).

Výhradně domácí komiks je v zorném poli jediného nakladatelství – Hard Comics (soustřeďuje se na alternativní větev). Během několika let po r. 2000 vydalo nejméně pět alb rumunských autorů (kromě mezinárodních antologií). Mezi nimi se objevili také mladí tvůrci (např. Matei Branea, Alexandru Ciubotariu, Roman Tolici) a náklad byl 300 – 500 výtisků.

Na rumunské scéně také existuje Rumunské sdružení přátel komiksu, které vyvíjí rovněž důležitou aktivitu. Organizuje Mezinárodní komiksový festival (od r. 1991) a vždy zve několik významných autorů ze zahraničí - kromě domácích špičkových tvůrců. V národní komiksově soutěži uděluje nejlepším autorům ceny a vydává časopis Argonaut, kde nachází prostor i komiksová publicistika. Ve vlastní komiksově edici sdružení vyšlo přinejmenším deset alb.

Rumunský komiks se zmezinárodnil tím, že řada nejznámějších autorů publikuje (případně dokonce žije) v zahraničí. Týká se to již jmenovaného a snad současného nejslavnějšího rumunského tvůrce Sandu Florea (žije v New Yorku). Nejfrekventovanější platforma – francouzský Pif Gadget prezentuje autory jako je např. Mircea Arapu, ale v dalších zemích působí mnozí jiní – v Maďarsku již zmíněná Livia Rusz, která tam trvale žije, anebo v Itálii Viorel Pirligras, jinde Adrian Barbu (USA), Christian Lignin (Polsko), Alexandru Ciubotariu (Slovinsko), Valentin Tănase (Belgie, Kanada), Călin Stoicănescu (Belgie), Radu Marian (Francie) nebo Marian Mirescu (USA).

## **2.4 Historie ruského komiksu**

Ruský komiks je další oblastí, do které téměř nevidíme.

S tradicí (nedůvěry) ve vztahu ke komiksu je na rozsáhlém ruském teritoriu potíž – přezíravé postoje se datují od carismu přes bolševickou éru do současné quaz-italitní doby. Přitom pravoslavné ikony se dají pokládat za starodávný zdroj analogické formy komiksů, která procházela stadiem primitivní podoby lidových

malovaných destiček („narodnyje kartinky“) až po dřevořezové tisky (lubky, jedn. číslo lubok). Tištěné archy byly rozšiřovány od 17. století a zachycovaly hlavně historické výjevy nebo náboženské scény – hrubé kresby doprovázely stručné textové popisy. Příběhy uskupené někdy do navazujících panelů, nezřídka satirické a mířící na vrchnost (např. lubok Kazaňský kocour, populární v 18. století, zesměšňoval osvícenské reformy cara Petra Velikého) nenacházely pochopení u pravoslavné církve. Rozšířené byly mezi prostými, často negramotnými lidmi široce, a svou úrovní se nedaly srovnávat s evropskou tvorbou, jakou představoval např. známý William Hogarth.

I když se dřevořezové tisky dále i v 18. století rozšířily, v jeho polovině expandovaly z Evropy do Ruska mědirytiny. Nová technologie umožňovala, že text začal proporcionálně převažovat nad obrazovou částí. Tento výraz „mnohomluvnosti“ vyhovoval hledání kratochvilné zábavy a přiblížil tak vyjadřovací podobu tohoto „kumštu“ naivnímu lidovému umění. Hrubozrnná zábava s kořeny v lubkách byla klasickým zlidovělým kýčem. Setkávání slova a obrazu v hybridní „umělecké“ formě není ani tak ilustrací k popisku, ale komentář činí z připojeného zobrazení spíš akci než statický výjev. Takto vnímaný celek vtahuje čtenáře a diváka v jedné osobě do příběhu nebo spíše do hry. Nakročení směrem k divadlu není jen pomyslné, některé lubky měly své další kulisy, resp. umístění do portálu s oponou. Popularitě srovnatelné s divadelnictvím nahrávala hieroglyfická povaha snadno rozpoznatelných dramatických póz zobrazovaných postav, u lidí (mávání klacky nad opilci, zdvižené paže baby Jagy) i u zvířat (typicky rozepjatá křídla ptáka ohniváka).

Ještě masovější produkci lubků podpořil technický pokrok v podobě litografie (podnikavost tiskaře Ivana Sytina) a teprve druhá polovina 19. století s rozvojem fotografie a módy čtení novin trend otočila. Nastoupila ovšem éra karikatury a ilustrace, zvláště u senzacechtivých plátek podbízejících se méně vzdělaným vrstvám. Tradiční ruský život zachycovaly pomocí idealizovaných a nostalgických obrázků talentovaní ilustrátoři (např. Ivan Bilibin).

S příchodem 1. světové války se rozjela velká vlna vlastenecké propagandy a vzrostla role rádia, kina a plakátu jako mnohem atraktivnějších médií než bylo vše co jim předcházelo. Nicméně vliv lubku na komiksový styl budoucnosti zůstává historicky nepřehlédnutelný. Ještě ruští výtvarníci 20. století jako Olga Rozanová nebo Alexej Kručonych ve svých futuristických pracech vyznávají ohlasy lubku. Stylizovaný primitivismus v dílech ruské avantgardy pracuje se skvrnami a výstřely

barev, barva přesahuje kontury kreseb a jednotlivé výtisky knižních děl se liší v posunech barev, takže získávají punc originálu (např. ilustrace Michala Larionova k básni Pomáda od Alexeje Kručonycha). Někdy se text sám stává ilustrací jako v knize Válka (1916). Těsné sepětí obrazů a slov se obráží v typu litografie, který vytvořili futuristé, což mělo později obdobu v pokračování u konstruktivistů, jež kombinovali text a grafiku. Skupina umělců té doby experimentovala s různými technikami (koláž, pastel, tuš), aby co nejvíce rozšířili možnosti médií. Doba vřela převraty a vše bylo v rychlém pohybu.

Carská dynastie Romanovců padla v r. 1917, bolševici rozpoutali revoluci provázenou experimentováním všeho druhu, chtěli ovládat vše. Do dobového kontextu zapadla Ruská telegrafní agentura (ROSTA) produkující jako na běžícím páse dynamizující plakáty vyvěšované kde se dalo. Informovaly málo gramotné masy o politickém vývoji a občanské válce. V podstatě šlo o nástroj manipulace v „boji proti bílým a kapitalistickým vykořisťovatelům“. Byla satirická, hrála na primitivní city. Na této vlně se svezl talentovaný básník Vladimír Majakovskij, který se našel v roli „dvorního básníka revoluce“, který však tuto roli překračoval ve svých syntetizujících experimentech na pomezí „komiksu“. Tvořil z navazujících, rychle po sobě jdoucích záběrů, laicky srozumitelných (opět ty známé stylizované postoje a postavy, ztělesněné „zlo“ a „dobro“ ve figurách doprovázených poselstvím ve verších. Nový, transformovaný lubok, se proměnil v ukázkou agitační propagandy v rozsáhlých mediálních kampaních. Neuvěřitelně těžké podmínky, v jakých se odehrál úspěch V. Majakovského. M. Čeremnycha a dalších v rámci ROSTA, jsou stěží k uvěření, když si uvědomíme rychlost, s jakou se z front došlé informace dostávaly do ulic v podobě distribuovaného plakátu (40 – 60 minut). S koncem 20. let skončila i éra ROSTA a do popředí s dostala nová média. Při všem teď hrála roli ideologie, vládli komunisté. Ti nechtěli vidět nic vzadu, povinně se hledělo dopředu. Po ilustrátorech požadovali propagandistickou idealizaci světlých zítřků a ikony typu dělník nebo kolchozník měly zastínit cokoli, co by připomínalo předrevoluční buržoazní minulost.

Stalinismus 30. let 20. století zatloukl poslední hřebík do rakve futurismu vstřebavšího tradici lubku ustanovením socialistického realismu coby jediného povoleného, tedy oficiálního uměleckého stylu Sovětského svazu. Komiks, teď jako symptom buržouství a amerikanismu byl zakázán. Kreslené seriály se staly nepřitelem lidu. Příkladem děsivé atmosféry může být osud jednoho z paběrkujících představitelů zbývajících uměleckých skupin jako byla Kukryniksy, Ivan Semjonov,

nebo Jurij Ganf. Je jím Konstantin Rotov , obviněný v r. 1940 z protistranické agitace a odsouzen na léta pobytu v bulavu (ani po odpykání 8-letého trestu, který kupodivu přežil, žil ve vyhnanství do r. 1954 a ani po smrti Stalina nebyl rehabilitován). Nutno dodat, že nebyl jediným kreslířem s podobným osudem.

Jistou část tradice přenesli a navázali na ni emigranti před revolucí v r. 1917. Jurij Lobačev nebo Nikolaj Tiščenko se usadili v Srbsku a jejich dílo naznačuje, kterým směrem se mohl brát vývoj komiksu, kdyby mu v Rusku nebylo násilím zabráněno. V r. 1936 vznikl v Bělehradě časopis Mika Miš zásluhou ruského uprchlíka Alexandra Ivkoviče, takže to byl tehdejší stát Jugoslávie, který získal kulturní body z přesunu části inteligence ze sovětského teritoria.

Období protifašistické mobilizace v SSSR mělo jako jednu z mála pozitivních stránek jistou obnovu narativních časopiseckých ilustrací, plakátů a karikatur ve jménu „potřebné“ propagandy v chrabrém boji národa proti německým nacistům. Jakmile však válka skončila, máme zpět socialistický realismus se všemi jeho zákazy. I po smrti Stalina ještě dlouho trvalo než alespoň v minimalistické podobě mohl přežívat komiks např. v nových časopisech jako Vesjolyje kartinky anebo v podobě povoleného komiksového časopisu Pif, který vydávalo nakladatelství francouzské komunistické strany. Ostatně doba 50. a 60. let 20. století přinesla také popularitu diafilmů či skládaných obrázkových příběhů (i u nás), které se dají považovat mnoha svými znaky za analogy komiksu.

V 70. letech a na začátku 80. let minulého století komiksová forma v Sovětském svazu živoří. Jsou tu další uvěznění umělci, např. komiksový autor Slava Sysojev si v 80. letech odpykal dva roky v kárném táboře kvůli obvinění z tvorby pornografie. Jevrosinija Kersnovskaja, také uvězněná, později vydala své paměti prezentované v podobě lubků.

Teprve za Gorbačovovy Glasnosti umožnily liberální reformy vznik nových komiksových sdružení a jejich aktivitou pak edice za podpory získaných dotací. Žánr začal znovu nacházet své místo v ruské kultuře a dokonce byl znovu pasován na umění. Problém nastal v r. 1991, kdy se rozpadl SSSR a dřevní tržní ekonomika si přivlastnila téměř všechny vydavatelské možnosti komiksu. Veřejnost nebyla schopna v ekonomicky chaotické době a s houpající se životní úrovní většiny přijmout cosi, co lidé nevnímali jako nic tradičního resp. co prakticky neznali. Mnozí komiksoví autoři skončili v reklamě nebo nanejvýš v dětské ilustraci, jiní odešli do zahraničí. To, co přežilo, byly hlavně ruské předsudky vůči komiksu.

Záblesk naděje nastal s rozvojem internetu na přelomu tisíciletí. V r. 2000 bylo záměrně skandální album Anna Karenina vpuštěno na svět kreslíři Valerijem Kačajevem a Igorem Sapožkovem podle předlohy Káti Metelici. Internetová technologie dovolila Andreji Aljošinovi zřídit webovou stránku Komiksoljot, na níž novodobí tvůrci dostali šanci zveřejňovat své práce, shánět zakázky a diskutovat. Domácí vydavatelé však na to příliš nereagovali a upřednostnili překlady z dílny Disneyho nebo Marvelu. Teprve v r. 2002 vznikl první komiksový festival KomMissija, za nímž stojí Pavel Suchich, impresáři komiksové skupiny Lidé mrtvé ryby. Do Moskvy se tak začalo každoročně sjíždět množství nadšenců a protrhla se i clona vedoucí ke galeriovému umění, neboť komiksová ikonografie začíná být uznávána jako součást pop artu.

## 2.5 Současný český komiks

Téma historie českého komiksu je velmi obšírné. Články zabývající se jeho problematikou vycházely a vycházejí v komiksových periodikách a magazínech typu Aargh!, Komiksfest!, občas Crew2, dříve nejčastěji za přispění autorů Tomáše ‚Hibiho‘ Matějčíka (bohužel předčasně zesnulého), Tomáše Kučerovského, Tomáše Prokúpka, Martina Foreta, Vladimíra Tučapského a dalších. Od komiksových začátků Ladislava Vlodka, Ondřeje Sekory a výtvarníků v čele s Jaroslavem Foglarem se musel prokousat érou komunismu, avšak ani tehdy se úplně neztratil díky Jaroslavu Němečkovi a Ljubě Štíplové (Čtyřlístek vychází dodnes), Kájovi Saudkovi, Adolfu Bornovi, Vlastislavu Tomanovi, Františkovi Kobíkovi a jejich komiksům v ABC, Kometě a dalších. Po revoluci se u nás prováděly komiksové ‚oživovací‘ pokusy, ale pravý úspěch zažívá až o dvacet let později (takřka dnes). Seznam všech porevolučních, u nás vyšlých komiksů do roku 2003, je možné najít v tisku v Gotfridových seznamech v magazínu Crew2,<sup>10</sup> ale pro lepší přehled je dobré zavítat na českou komiksovou databázi <http://www.comicsdb.cz/>, která vznikla v témže roce. Nedávným počinem se stala Encyklopedie komiksu v Československu 1945-1989 od dvojice autorů Josefa Ládka a Roberta Pavelky, kteří za ni ovšem obdrželi sérii velmi kritických recenzí na serveru <http://www.komiksarium.cz/> pro svoji matoucí jednostrannou zaměřenost na komiksy ABC (název knihy je odlišný), několik

---

<sup>10</sup> Crew2 1,2,5, Praha: Crew, 2003. ISBN 80-86321-41-X

faktografických chyb a neprofesionální přístup (např. přílišné protěžování některých autorů). I přes to si myslím, že jistou nezanedbatelnou výpovědní hodnotu má.

Dnešní aktivní autoři (obecně označováni jako Generace 0) se snaží prosadit ve sbornících, ti lepší vytvářejí vlastní komiksová alba. V následujících řádcích jich několik zmíním. Asi nejvýraznějšími komiksovými výtvarníky u nás jsou Jiří Grus (Nitro těžkne glycerinem, Voleman) nebo Lucie Lomová (Anča a Pepík, Anna chce skočit, Divoši), kteří se dokázali dostat i do povědomí v zahraničí (Francie). Jejich práce jsou na vysoké úrovni. Mladším nováčkem je Michal Menšík, který k nám přišel se svou plánovanou trilogií 130. Jeho kresba je černobílá a přiznává vliv Japonska. Karel Jerie je osvědčený výtvarník se smyslem pro barevné citění, práce jako Oidipus Rex nebo Šifra mistra Hanky se nadobro zapsaly do povědomí komiksových čtenářů. Chybou by bylo opomenout Tomáše Kučerovského, který se zabývá jak tvorbou, tak teorií komiksu a práce z obou oblastí jsou na úrovni. Kromě toho je v redakci časopisu Aargh, odkud je díky svým kresebným pracím nejvíce znám. Pavel Čech patří k těm zkušenějším (starším) výtvarníkům. Se svými komiksy se mazlí a dokáže zapůsobit na city čtenáře jako nikdo jiný, důkazem je např. album Dědečkové. Modernější kresbou oplývají Dan Černý (sborníky Sorrel, Bedeman, Aargh), Honza Bažant (Kratatit, Pán času) nebo Jiří Zimčík (sborníky Aargh, Pot), kteří si častěji užívají příběh. Zajímavým počinem je práce Jaromíra Švejdíka se spisovatelem Jaroslavem Rudišem, kteří stojí za postavou Aloise Nebela, který dal také vzniknout stejnojmennému filmu, natočenému pomocí rotoskopie – technika, při které se natáčí s živými herci, kteří se poté přeanimují. Tomáš Chlud a Vhrsti jsou výtvarníci zaměřující se na dětské čtenáře. Jejich práce jsou barevné a hravé, s nadsázkou, zpravidla se objevují ve sbornících. Vojtěch Mašek (O příběhu) používá více realistickou kresbu a bývá za ni oceňován, jeho talent se projevuje zejména v dokumentárně laděných dílech. Ke komiksové scéně určitě patří také Lela Geislerová, jejíž komiksy bývají plné černého humoru (Aargh, Brutto 1: Magda). K ženským tvůrkyním patří také Toy box (kolážovité komiksy v Aarghu a Zkratu) nebo Zuzana Vízková (poetický Život je prostý). Další mladí výtvarníci jako Jaromír Plachý (Koule a krychle) a Vojta Šeda (Čvutix), kteří oba vystudovali VŠUP, vytvářejí aktivně ilustrace a komiksy. Jaromír Plachý se navíc úspěšně věnuje animacím a spolupráci na tvorbě počítačových her – jako např. Machinarium. Většina z výše uvedených

autorů se projevila ve sborníku Generace nula: Český komiks 2000 – 2010<sup>11</sup> a díky některým se naše tvorba dostala také do slovinského sborníku Stripburger<sup>12</sup>.

## 2.6 Komiks jako výchovný prostředek

Jak už jsem psal v první kapitole, komiks jsem vždy viděl jako něco víc než jenom konzumní zábavu, především jako výchovný prvek. Má totiž širší potenciál právě díky svým schopnostem vyprávět příběh pomocí obrazů. Například já osobně jsem se jako dítě naučil číst vlastní iniciativou právě z komiksu. Vojta Šeda, mladý český komiksový výtvarník, odcestoval do Afgánistánu, kde v komiksovém stylu vytvářel instruktážní manuály pro negramotné obyvatele. V Japonsku zažívá manga svůj velký úspěch také dost možná proto, že má schopnost nést složité písmo spolu s obrazem, které se malým dětem komiksovou formou lépe učí a vyrůstají s mangou jako s neoddělitelnou součástí života (a nejedná se pouze o japonštinu, platí to i pro výuku cizích jazyků), zároveň komiksové obrázky vidí všude kolem sebe nejen děti, ale i dospělí a nikomu to nepřijde divné (manga se vyskytuje v manuálech, učebnicích, na obalech výrobků, v reklamních letácích atd.). Bylo by samozřejmě pěkné mít podobnou situaci u nás v české verzi, ale muselo by se začít právě u malých dětí předškolního věku, aby se něčeho dosáhlo. Dlouhá léta se u nás nese předsudek, že komiks je jen pro děti. Jenže paradoxně drtivá většina komiksové produkce je zaměřena na odrostlou mládež, dětem bych ji do ruky nedal a jim tak zbude nějaký ten Čtyřlístek, komiksy různě roztroušené v časopisech, několik málo komiksových knížek a západní produkce, o jejíž přísun se stará nakladatelství Egmont. To je z mého pohledu velmi omezené množství a byl to jeden z motivů, proč jsem se vůbec pustil do výtvarné části mé práce. V současné době se dá u nás mluvit o výchově komiksem snad jen ve spojitosti s různými problematickými jevy zobrazovaných formou komiksu na školách (např. děti zobrazí v komiksu škodlivost drog a přizvou k tomu rodiče), alespoň to vidím pozitivně jako krok k nápravě.

Co se týče starších dětí, moje úvaha předpokládá, že budou mít dostatek zájmu učit se obrázkovou formou něco nového – tedy uvolnit se, nechat svou fantazii pracovat a snažit se vyprávět příběh nebo situaci za pomoci využití komiksových prvků. K tomu směřovala moje pedagogická část (s mírně negativním výsledkem, viz. dále). Zde by mi zřejmě padly vhod rozšířené pedagogické zkušenosti a hlubší

---

<sup>11</sup> Generace nula: Český komiks 2000 – 2010, Albatros, Praha 2010

<sup>12</sup> Stripburger No. 52, Forum Ljubljana, Ljubljana, 2009

poznatky o vztahu starších školních dětí ke komiksu (nyní mi připadá, že by se úkol mnou zadaný dal snadněji aplikovat na mladší školní děti). V tuto chvíli mohu pouze doufat, že budu mít v budoucnu více příležitostí a snad i příhodnější podmínky pro další projekty.

### 3 STAVBA A PRVKY KOMIKSU OBECNĚ

Tuto kapitolu rozdělím pomyslně na dvě – je to kvůli způsobu, jakým jsou zobrazovány komiksy v západním a východním světě. Asijské manga, manhwa či manhuo se odlišují od nám známého tvoření komiksu natolik, že by si zasloužila vlastní část.

#### 3.1 Obecné přístupy

Ať už komiks kreslí kdokoli, měl by umět zvolit vhodné postupy při jeho realizaci. Autor je zde scénáristou, režisérem i kameramanem. Komiks má své zákonitosti podobně jako film a jejich dodržování rozhodně ovlivní celkový výsledek práce. A právě z některých jsem se snažil vyjít i ve své pedagogické práci (viz. dále). Scott McCloud ve své další knize<sup>13</sup> vysvětluje důležitost srozumitelnosti sdělení komiksového obsahu a nabízí možnost pěti voleb, které je potřeba učinit při tvorbě komiksového díla, aby mezi čtenářem a komiksem mohlo dojít ke zdárné (plynulé) komunikaci:

- 1) *Volba okamžiku*
- 2) *Volba rámečku*
- 3) *Volba obrazu*
- 4) *Volba slov*
- 5) *Volba plynulosti*

##### 3.1.1 Volba okamžiku

*Cíle:* „propojování bodů“ – ukázka momentů, v nichž o něco jde, a vynechání těch, kde nejde o nic (kde se nic důležitého neděje a nemá smysl je v komiksu zobrazovat)

*Prostředky:*

Šest přechodů:

1. Od okamžiku k okamžiku (hodí se ke zpomalování akce a jejímu rozkreslování do podoby ‚jakoby‘ filmu)
2. Od akce k akci (efektivita zobrazování pouze některých okamžiků – např. běžec se rozbíhá – běží – skočí přes překážku...)

---

<sup>13</sup> McCloud, Scott; Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels [Paperback]. HarperCollins, NY, 2006, s. 37

3. Od předmětu k předmětu (přechody jsou rovnoměrně rozloženy, obrázky se střídají dle mluvy různých postav, efektivně posouvá děj kupředu)
4. Od scény ke scéně (dobrá znalost narace může efektivně zkrátit komiks na únosnou délku pomocí střídání jednotlivých scén)
5. Od prvku k prvku (střídání zdánlivě nesouvisejících záběrů na různé aspekty mohou posílit emoční zážitek z komiksu – hojně užíváno v Japonsku. Např. záběr na mokrou plachtu v dešti – záběr na louži s dopadajícími kapkami – záběr na posmutnělou tvář s deštěm v pozadí, apod.)
6. Non sequitur (nenásledující, většinou experimentální komiks, ve kterém nejde tolik o příběh, jako spíš o zobrazení různých gagů nebo popkulturních narážek)

Snižováním počtu panelů se dosáhne účinnosti, panely jsou přidávány pro důraz. Charakter okamžiku, jeho nálada a myšlenka.

### **3.1.2 Volba rámečku**

*Cíle:* Ukázat čtenáři to, co potřebují vidět. Vytvořit pocit místa, umístění a zaostření.

*Prostředky:*

Velikost rámečku a jeho tvar.

Výběr úhlů „kamery“, vzdálenosti, výšky, vyváženosti a centrování.

„Upevňující“ záběr informaci zjevuje či skrývá.

### **3.1.3 Volba obrazu**

*Cíle:* Jasně a rychle vyvolat charakter postav, předmětů, prostředí a symbolů.

*Prostředky:*

Každý umělecký grafický nástroj, jaký byl kdy vynalezen.

Podobnost, specifická, vyjádření, jazyk těla a přirozený svět.

Stylistické a vyjadřovací prostředky ovlivňující náladu a emoce.

### **3.1.4 Volba slov**

*Cíle:* Jasně a přesvědčivě komunikovat myšlenky, hlasy a zvuky v těsném spojení s obrazy.

*Prostředky:*

Každý literární a lingvistický nástroj, jaký byl kdy vynalezen.

Rozsah, specifická, lidský hlas, abstraktní koncepty, evokování ostatních smyslů.

Bublíny, zvukové efekty a propojení slov s obrázkem.

### **3.1.5 Volba plynulosti**

*Cíle:* Provádět čtenáře mezi panely a skrze ně, a vytvářet transparentní a intuitivní čtenářskou zkušenost.

*Prostředky:*

Rozmístění panelů na stránce či na obrazovce, utřídění prvků na panelu.

Směrování očí pomocí čtenářova očekávání a obsahu.

Používání okamžiku, rámečku, obrazu a slov ve vzájemném propojení.

## **3.2 Vyprávění pomocí obrázků (a textu)**

Na rozdíl od filmu se komiks vyznačuje možností zastavit se uprostřed příběhu a zalistovat dopředu nebo zpět. Jednotlivé panely fungují jako svodidlo pro oko. Určují, kterým směrem se pohneme a kudy půjdeme, abychom správně četli sdělení. To samé platí pro textové bubliny, ať už v prostoru jednotlivých rámců (okraje panelů) nebo hyperrámců (okraje stránky), pokud bych se měl uchýlit k terminologii belgického teoretika Thierryho Groensteena.<sup>14</sup> Pro nás je přirozené postupovat zleva doprava a shora dolů. Komiks by tento vjemový sled měl respektovat, pokud se nejedná o záměrně změněný postup při vyprávění (např. čtenář skrze panely obkrouží stránku ve spirále a skončí uprostřed). Jednotlivé panely se mohou ještě navíc prolínat nebo překrývat (vlození předního obrázku do pozadí).

S tím souvisí i vnímání plynutí času. To se dá zohlednit při prokládání jednotlivých panelů mezerami – McCloud o tomto vztahu mluví jako o juxtapozici. Čím širší mezery mezi obrázky jsou, tím vzniká pocit delšího časového úseku, který se odehrává během obrázkové narace. Naopak těsně přilehlé rámce dávají tušit téměř nepřerušovanou časovou návaznost; rychlé uplynutí okamžiku.

---

<sup>14</sup> Groensteen, Thierry; Stavba komiksu. Host, 2005.

### **3.3 Perspektiva a kompozice**

Co musejí malíři řešit na svých obrazech z obsahového hlediska, musejí komiksoví tvůrci řešit také, a to na každém obrázku. Rozložení všech objektů v prostoru, v předním, středním i zadním plánu, uvážlivě zhodnotit rovnováhu zobrazovaných objektů, jejich správnou velikost a natočení. Samozřejmě je třeba promyslet i umístění bublin, jak bylo řečeno výše. Co se týče samotné perspektivy, úběžníky a zkratky jsou rutinní praxí. Zdařile s ní pracuje i Tsutomu Nihei (Blame!).

### **3.4 Věrohodnost obrazu**

Sem se nepočítá realističnost aplikované kresby. Komiks právě naopak umožňuje realismus i nadsázku. Proto je vhodný jak pro děti, tak pro dospělé. Každý si vybere něco jiného. Ale jde o způsob podání. Dobrý kreslíř si musí být vědom svého stylu, znát zákonitosti svého komiksu a vědět, co si může dovolit a co ne. Např. Kája Saudek by hned tak uprostřed komiksu nezměnil kresbu a nezačal kreslit v Hergého stylu; Peyo by zase určitě nekreslil každého šmoulu jinak velkého. Kdo kreslí plošně, zůstane u plochy a kdo kreslí sugestivním trojrozměrným dojmem, zůstane u trojrozměrného. Koule a krychle tak sice budou vypadat v každém případě trochu jinak, ale pokaždé jako koule a krychle a čtenář by to měl poznat.

### **3.5 Záběry a úhly**

Tohle není zrovna lehká disciplína. Autorovi komiksu se celý příběh odehrává v hlavě a tam si může diktovat cokoli. S přenesením na prázdnou plochu je to horší, je třeba umět podat svoji vizi čtenářovi tak, aby on z toho měl uspokojivý pocit, aby se neustále neptal, co je to za tím ‚useklým‘ stolkem a proč z okraje stránky čouhá jenom půlka zvířete, přičemž ani nepozná, odkud se na něj vlastně dívá. Ne, tohle je podobné jako ve filmu. Práce se střídáním ‚kamery,‘ natáčení hledáčku a promýšlení pohledu či nadhledu. Rovněž se dá využít zkušenost s detailem, polodetailem, celkem a polocelkem.

### **3.6 Kontrast, stínování a šrafování**

Zvláště v černobílých komiksech je dobré zaujmout čtenáře kontrastem. Velké množství bílých stránek, kde je vidět pouze změť linek, brzy unaví zrak. Hodí se použít střídání černých a bílých ploch. Asi nejlepším příkladem tohoto mistrovského

umu je práce Franka Millera v jeho sérii Sin City, kde se postavy noří a vynořují z temných i světlých zákoutí, aby vzápětí zmizely v další záplavě jednolité plochy.

Stínování a šrafování se rovněž odvíjí od zvolené techniky. Přemýšlel jsem, jestli existuje nějaký dobrý příklad u nás vyšlého komiksu, který by splnil požadavky celého tohoto bodu. Napadl mě zatím jediný – Exit od Thomase Otta. Ott používá techniku scratchboardu a navíc si vyhraje s linkami tak, jako nikdo před ním. Jeho tajemné strašidelné historky se k této technice velmi hodí. Scratchboard je postup vyrývání černého povrchu na bílém kartonu a netradičním způsobem tak mohou vzniknout opravdu originální obrazy.

### **3.7 Anatomie**

Anatomie u komiksových postav je vlastně samozřejmá věc. Každý chce, aby jeho postavy vypadaly po fyziologické stránce správně. Pokud si autor neví přes své neúspěchy rady, doporučuji sáhnout po odborné knize, stoupnout si před zrcadlo, pozorovat lidi. Nebo alespoň velmi dobře odkoukat od ostatních jejich práci a zkusit se jimi inspirovat. A určitě neustále cvičit. I autor Asterixe by tedy měl umět nakreslit reálně vypadající postavu.

## 4 STAVBA A PRVKY KOMIKSU V ASIJSKÉ TVORBĚ

### 4.1 Směr čtení

Když Evropan neznalý východního komiksu vezme do ruky poprvé mangu, chvíli mu trvá, než si uvědomí, že je něco špatně. A co je vlastně špatně? Směr čtení. Japonci mají svůj vlastní systém čtení a tomu se manga také přizpůsobuje (uvádím příklady na japonském komiksu, ale to samé platí pro všechny asijské komiksy). Čtenář tedy nemůže číst „normálně“ zleva doprava, jak je zvyklý, ale zprava doleva. A tím je myšlen celý sešit. Z našeho pohledu je tak první stránka mangy na poslední stránce. Když tedy chce nejaponský člověk číst mangu, musí otevřít knihu/sešit vzadu. To samé platí i pro samotná komiksová políčka a bubliny. Začíná se vpravo nahoře a postupuje se doleva dolů. Je to v podstatě převrácený režim běžného evropského nebo amerického komiksu. V některých zemích se určité manga tituly pro potřeby průměrného čtenáře převrací a vytváří tak jakousi „poevropštělou“ verzi, kde je směr čtení zleva doprava.

Jeden zajímavý článek říká toto: *Ze studií srovnávajících asijský a euroamerický komiks vyšlo najevo, že například Japonci při čtení své mangy nebo Číňané při čtení své manhuo (a Korejci při čtení své manhwy) postupují zcela jiným způsobem než jak je tomu při čtení západního komiksu. Zatímco západní čtenář vnímá jednotlivé vjemy dílčích sekvencí na stránce komiksu (soustředí se na každý panel zvlášť), vnímá asijský čtenář celou komiksovou stranu (často i dvoustranu) jako jeden vjem, a sekvencí je pro něj až souvztažnost vícero takovýchto ve srovnání se západním čtenářem obrovských vjemů. Asijský čtenář tak může přijmout jako jeden vjem třeba několik stran a vnímat je jako jednotlivé fotografie, a přijímá je jako onen prvotní vjem v sekvenci, a druhým vjemem, díky němuž vzniká sekvence, je pro něj až například další skupina stran. Pro asijského čtenáře je tedy čtení asijského komiksu jako pro západního prohlížení fotoalba, ve kterém vznikají sekvenční souvztažnosti v mnohem delších intervalech než v západním komiksu pro západního čtenáře (ten vnímá jako sekvenci jednotlivé dvojice, jednotlivé strany a nakonec celý komiks – na první sekvenci se nabalují další a stávají se součástí jedné velké sekvence složené z mnoha dílčích).*<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> CHUM, Sebastian. *Esej na téma role prvků sekvenčního umění na různých mediálních a uměleckých platformách* [online]. [s.l.], 2008. 8 s. Seminární práce. FF UK. Dostupné z WWW: <[http://sebastian.chum.cz.angelfire.com/Esej\\_Komiks.pdf](http://sebastian.chum.cz.angelfire.com/Esej_Komiks.pdf)>.

## 4.2 Bubliny

Manga se ale liší od našeho komiksu mnoha dalšími prvky. Například umístění a forma bublin je předem důkladně promyšlena a svou různorodostí dokresluje samotnou atmosféru v manze a vývoj bublin podpořil rozdílný vývoj chlapecké a dívčí mangy. Zatímco v šónen manga se volí častěji „akčnější“ bubliny (šónen manga bývá bohatší na akci), šódžo manga bývá v tomto směru mnohem nápaditější.

V šódžo manga si autoři (autorky) s bublinami hrají a snaží se vybrat přesně ten typ bubliny, který by podpořil danou situaci nebo celkové emocionální vyznění nastalého momentu, např. bubliny ohraničené různými vzory teček, čárek, bublinek, paprsky nebo okvětními lístky, či dokonce zeleninou. Ovšem ve všech manga komiksech je na denním pořádku také žádné textové bubliny nepoužívat, text se může v obraze všelijak vznášet, proplouvat prostorem ve všelijak krkolomných polohách a pozicích a mnohdy je možno nalézt stránku bez obrazu, pouze s textem. Manga se v mnoha ohledech nebojí experimentovat, z tohoto hlediska mi přijdou paradoxně ‚komiksovější‘ než nám známé komiksy. K umocnění zážitku se do bublin přidávají také samostatné obrázky (nebo spíše symboly), jako je třeba srdíčko nebo obličejík promlouvající postavy, vyjadřující momentální pocit nebo náladu. Tento postup je běžnější v šódžo manga.

V šónen manga se více používají textové bubliny, které jsou do všech stran rozvětvené, mají bodlinatý, ostrý okraj, který může mít libovolnou tloušťku a bývá zvykem, že tyto textové bubliny vyjadřují velmi intenzivní citový zážitek, např. vztek, strach, překvapení, údiv, řev a podobně. Čtenáře tak upoutají a je z nich poznat, že se děje něco důležitého, čeho je třeba si všimnout. „Ostré“ bubliny se ale nemusí požívat jen pro tyto záměry. Mohou se propůjčit také různým citoslovcím a textu, který říká, co se děje, např. střelba, švihnutí, náraz, kapání, kroky, chrápání a další, povětšinou bojové výrazy. Ty mohou být jednak v bublině, ale jednak se velice často stávají přímou součástí samotného obrazu. Ve světě se jim říká zavedeným termínem sound effects (zvukové efekty, zkráceně sfx) a pokud grafik upravující originální verzi do své jazykové verze nemůže vložit zvukový efekt přímo do obrazu, protože by to narušilo obraz, nechá ho být, anebo napíše překlad sfx někam za prostor rámečku nebo stranou.

Některé textové bubliny buď rámeček mohou mít a nemusejí, další se navzájem překrývají přímo s částí obrazu. Velká většina textových manga bublin

bývá oválná, zakulacená, ale nemusí být pravidelná a nezřídka jim chybí zobáček, jenž určuje, jaké postavě která bublina patří. Jiným typem je ještě klasická hranatá bublina, která je známa i z našich komiksů.

Co se týče bublin, manga má (nepovinný) zvyk, jenž určuje nebo rozlišuje bubliny, které si postavy myslí a které říkají nahlas (tedy velmi podobně jako evropské a americké komiksy). Ty bubliny, co obsahují „hlasitý“ text, bývají právě tvarů už mnou uvedených výše. Bubliny, které postavy využívají pro své myšlenky, mohou mít stejný charakter, ale používají se i paprscité, elektrizující, ostré a jim podobné tvary. Existují však takové případy, kdy není potřeba využívat žádných bublin a text se umístí přímo do rámečku s obrázkem.

### **4.3 Velikost obrázků a rámečky**

Co se týče obrázků a rámečků v manga komiksech, ty nemají pevně daný charakter, jak to bylo u prvních evropských a amerických komiksů, kde stránku tvořilo většinou několik stejně velkých hranatých rámečků. Manga se opět nebojí experimentovat. Rámečky jednotlivých panelů mohou mít v podstatě libovolný tvar, většinou hranatý a všelijak zešikmený a zkosený. V šónen manga jsou běžnější než u šódžo, protože autoři akčních seriálů mají tendenci vykreslovat podrobně bojové scény nebo detaily obličejů při každé sebemenší citové změně. Šódžo mangy, jak už bylo naznačeno, jsou jemnější, ale i dívčí díla používají klasické rámečky. Ovšem kdo řekl, že se příběh musí odehrávat pouze v rámečcích? Některé stránky jsou kreslené ve volném stylu, a tak se stává, že žádné rámečky a hranice mít nemusejí, omezené jsou pouze ve velikosti listu papíru. Dalším příkladem důmyslného využití rámečků ohraničujících obrázky je tato dvoustrana z mangy Naruto, kde se hojně využívá. Rámečky stejně jako bubliny dokreslují atmosféru a z jejich tvaru se dá poznat, jestli se děj vleče nebo jestli je akční či se jedná o romantiku apod.

### **4.4 Vyjádření pohybu v akci**

K tomuto účelu se vytvořily jakési „rychlostní čáry“ (speed-lines), které jsou samotné na pozadí rychle se pohybujícího předmětu nebo člověka a čtenář se podle nich orientuje a může vidět, jakým směrem objekt směřuje, aniž by kolem bylo vyobrazeno jakékoli pozadí. Pokud se díváme na pohybující se postavy jednoduchým horizontálním směrem z profilu, pak jsou linky ve vodorovné poloze, pokud postavy padají kolmo dolů, linky jsou svislé apod. Efektu rychlostních linek je

hojně využíváno a v manga komiksech vypadá dobře. Minimálně asijskému čtenáři. V této souvislosti bych poukázal na dílo zcela jiného autora. Luigi Russolo, italský umělec a futurista zabývající se mimo jiné snahou ztvárnit pohyb v obraze, vytvořil obraz *Dynamika automobilu* (1912-13), ve kterém uplatňuje takřka stejný princip. Jeho prudce se pohybující (píši ‚prudce,‘ protože intenzita rychlosti je z obrazu silně cítit) objekt zprava doleva proráží vzduch jako vystřelený projektil a zanechává kolem sebe jednotlivé segmenty stlačeného a odráženého vzduchu, který vytváří ony rychlostní linky použité v manze. Je možné, že se zde také Osamu Tezuka inspiroval?

#### **4.5 Flashbacky**

Flashbacky jsou podle anglického výrazu zpětné záběry/pohledy do minulosti (tedy letmé vzpomínky). V manga komiksech, pokud nejde o záměrné rozkreslení celého flashbacku do celistvého příběhu, se jedná o již dříve nakreslené obrázky, které se v miniaturizovaných verzích vkládají opakovaně do nových kapitol příběhu k postavám, které je zažily v dřívějších kapitolách a čtenáři mají za úkol jen letmo připomenout nějaký důležitý moment z minulosti postav.

#### **4.6 Pozadí**

Pozadí je velmi důležité pro dokreslení děje, nálady a atmosféry. Pozadí může být (podobně jako textové bubliny) různého charakteru, v šódžo manga se častěji využívá tapet nebo šablon jako jsou např. bublinky, elektrický výboj, blesk, květiny, zvířátka, srdíčka a další – je to dáno především tím, že zde skutečné pozadí není potřeba, děj je založen spíše na rozhovorech postav a jejich vztazích a emocích; skutečné pozadí dané dějovou linkou se nakreslí zpravidla (až na vzácné výjimky) jednou či dvakrát při ‚ilustraci‘ prostředí, aby čtenář dostal informaci o místu, kde se scéna odehrává (např. pokoj, park, škola apod.). V šónen manga se většinou nechává pozadí bílé nebo ho vyplňují objekty, které podle příběhu opravdu jsou nutnou součástí, tedy obraz města, přírody, hor, lesů, moře apod. Během bojové akce jsou pak tyto objekty často ničeny a poškozovány, aby byla zvýrazněna interakce postav s prostředím, ve kterém se pohybují.

Dalším typem pozadí je buď samotná bílá, šedá nebo černá barva. Bílá výplň nemusí znamenat nic, nebo čtenáři napovídá, že pozadí není důležité a že se má soustředit pouze na to, co překrývá bílou plochu. Pokud je výplň pozadí šedá nebo

černá, může se jednat o pouhou dekoraci či stínování, ale častěji se takto vyjadřují vzpomínky postav nebo to, co se stalo v minulosti. Používá se tedy také už ve výše uvedených flashbackích. To ale nemusí být nutně v rámečcích, více se nám jej podaří vidět na pozadí celé stránky. Tato vychytralá metoda je velmi praktická, pro mangu typická. V nám dostupných komiksech se téměř nepoužívá, evropští i američtí tvůrci usazují vzpomínky a myšlenky svých postav povětšinou do vlnkovatých okének. Možná by se dalo říct, že Japonci mangu silně procitují.

#### **4.7 Symboly vyjadřující emoce**

Stává se, že manga postavy se ocitají v různých nezáviděníhodných situacích. V takových případech je možno použít v kresbě kapičku potu. Kapička zde překrývá dokonce samotné vlasy postav. Těm jde často o život, bojí se, jsou nervózní, v depresi nebo je náhodou někdo přistihne při nějaké nečekané činnosti nebo se stane jiná náhodná situace, končící pro postavu trapnou zkušeností. Kapička potu je pro mangu typickým symbolem tohoto typu emoce a stejně jako všechny ostatní symboly, i ona má svou nezastupitelnou funkci.

Dalším symbolem je červenání ve tváři postav, čehož je ve velké míře využíváno právě v šódžo manga. Jelikož je ale japonská tvorba povětšinou černobílá, není možné v ní nalézt červená místa. To se vyřešilo tak, že se jednotlivým postavičkám pod oči „přičmáraly“ nepravidelné linky, jež mají za úkol symbolizovat červenání a vyjadřují ostych, lásku nebo i radost a potěšení. Některým dětštějším charakterům se navíc přikreslují na líce oválné tvary, což představuje dětsky růžové tváře, tedy dětskost a nevinnost.

Jedním z oblíbených komiksových nadsázek, které se dokonce úspěšně používaly a používají i v evropském a americkém komiksu, je boule na hlavě (nebo na jiné části těla), mnohdy dosahující velikosti basketbalového míče. To má za úkol cíleně přehánět a zveličovat míru utrpěného zranění.

Postava trpící přehnaným krvácením z nosu značí nával sexuálního vzrušení. Při tomto procesu má čtenář nabýt dojmu, že tlak se náhle, nečekaně prudce zvýší takovou silou, že krev doslova vyletí z nosních dírek. Tento způsob krvácení z nosu je používán v komických situacích.

Další typický znak pro mangu je naběhnutí žíly v náhlém návalu vzteku nebo hněvivém podráždění, nejčastěji se vyskytuje na hlavě nebo v zaťaté pěsti, ale může se vyskytovat i na jiných částech těla. Kromě těchto zmíněných symbolů existuje také

mnoho dalších, vyjadřujících např. podřimování (balónkovitá bublina u nosu postavy), perverzi (slina u pusy nebo schválně vztyčený pohlavní úd), zmatenost (místo očí spirály), trapného okamžiku v opravdu hloupé situaci (nad postavou letí černý pták, vydávající zvuky mezi krákáním a kdákáním), vtip kameňák (postava se dozví nečekanou odpověď a v humorném duchu sebou práskne o zem vzhůru nohama) apod.

#### 4.8 Tváře

Důležitým rozlišovacím znakem mezi mangou a ostatními světovými komiksy je podoba postav, především ve tváři. Manga charaktery mívají ve *většinové* produkci velké oči (ženy mnohdy větší než muži, zejména pak v šódžo manga, kde ještě navíc vyniká jejich ohromný objem očních řas – ochlupení v takové míře se zřejmě na jiných částech hledá jen těžko), malý nos, drobná ústa a ploché tváře. Velké oči se staly běžnou součástí mangy od doby kolem roku 1960, tedy od tvorby Osamu Tezuky, a způsoby jejich ztvárnění jsou různé. Když se podíváme na typické šódžo oči, uvidíme matnou čočku a lehce naznačenou duhovku, odlesky v očích zůstávají vždy na stejném místě za všech okolností. Výjimkou je smrt postavy, kdy odlesky, čočka i duhovka zmizí a oko se stane prázdným a značí vyhasnutí života. Kromě velkých očí a nepřirozených tváří existuje mnoho mang s více realistickým, až naturalistickým zobrazením – tomuto typu se říká *gekiga*, ale jako termín zevšedněl už v 50. letech. Nutno podotknout, že zobrazovaným tvářím a obličejům se v manze dostává mnohem většího prostoru než v našem komiksovém prostředí. Je to dáno tradičním archetypálním znakem rozkreslování každého momentu vzniklé emoce postavy a možná také zvykem ‚žít přítomností.‘ Proto se nezdá, že to, co by americký mainstreamový kreslíř dokázal nakreslit na polovinu stranu, by japonský mangaka rozkresloval až na dvě a více stran. Japonci musí mít zkrátka vizuální vjem o prožívání situace každou postavou.

## 5 JAK VZNIKÁ KOMIKS

Komiks je médiem využívající nespočetné techniky a postupy jak výtvarné, tak narativní. Tvořící postupy dříve obvykle komiksoví tvůrci drželi v tajnosti, ale s rozvojem internetu a marketingu, softwarového i hardwarového zázemí se situace změnila a naopak je zájem o možnost vidět celý výrobní proces, což je jedině dobře, protože zejména dnešní mladá generace si tvořícího procesu příliš nevšimá pro svou úlohu konzumenta. Naopak z vlastní zkušenosti mohou s potěšením pozorovat zvědavost některých začínajících i profesionálních výtvarníků, stejně jako lidí, kteří se komiksem blíže nezabývají, a jejichž otázky se dokola opakují: „Jak jsi to dělal?“ nebo také „Čím jsi to kreslil?“ Na tyto otázky se mi snad podaří najít obecnou odpověď ve formě popisu výrobního postupu, ačkoli je nemožné popsat všechny, které existují. Je to tedy spíše přehled pro laiky a jak doufám, pomůže mi dát dohromady informace i pro mou budoucí práci s dětmi, jejichž všetečné dotazy určitě budu muset mnohokrát opakovaně vysvětlovat.

Nejdříve tedy zkusím zhruba přiblížit výrobu komerčních (většinou amerických) titulů a po nich se dostanu i k autorským dílům, jejichž tvorba se týká i mé bakalářské práce. Osobně bych rozdělil tvorbu komiksu na pět fází. Je ale potřeba vědět, že jednotlivé fáze se u jistých technik či postupů mohou buď prolínat, zaměřovat, nebo také zcela vynechat:

*Fáze 1: technický scénář a skici*

*Fáze 2: náčrty tužkou*

*Fáze 3: kreslení a inkování*

*Fáze 4: barvení*

*Fáze 5: sazba a závěrečné grafické úpravy*

### 5.1 Fáze 1. Technický scénář a skici

Vytvoření technického scénáře je vhodnou volbou spíše pro člověka nevizuálního typu nebo pro skupinu více výtvarníků, kde každý z týmu zaujme pouze některou z vývojových fází. Rozhodně se používá u takových projektů jako je Spiderman a u všech ostatních superhrdinů (tzv. univerza). Jakmile týmový scénárista odevzdá scénář, uvidí až finální podobu, protože zbytek práce už odvede někdo jiný. Stejně tak se hodí pro nerozhodného sólistu začátečníka. Takový scénář vypadá

podobně jako filmový, ale místo scén se v něm popisují jednotlivé obsahy potřebných okének a text. Osobně jsem se setkával s případy, kdy scénaristé, hledající kreslíře pro svůj příběh, psali scénář hodně popisně, téměř jako knihu, nebo umisťovali do okének tolik textu, že se pak na stránku nevešly obrázky. Je potřeba si uvědomit, že takové scénáře bývají v praxi nepoužitelné. Komiks má svou dynamiku a přitáhnutý kreslíř si ani nedovede představit, jak by něco takového převáděl do grafické podoby. Zde odkazuji na ukázkou scénáře v komiksově sérii Sandman,<sup>16</sup> konkrétně ve třetí knize Krajina snů, kde je jako bonus vytištěn scénář k celé komiksově povídce. Kromě scénáře je dobré vytvořit si pár náčrtů nebo skic, které by měly vystihnout základ komiksového prostředí nebo postav, lépe se tak dají představit a aplikovat do scénáře. Zkušení komiksoví tvůrci, kteří pracují na svých komiksech sami, většinou scénář nepotřebují, protože dokáží své představy okamžitě převést na papír nebo si dělají pouze kreslené schéma rozvržení stránky – mezi takové patří např. Stan Sakai, tvůrce komiksu Usagi Yojimbo, který úspěšně vychází i u nás a jehož přednáška byla jednou z nejzajímavějších, co jsem měl kdy možnost na vlastní oči vidět.

## **5.2 Fáze 2. Náčrty tužkou**

Tato fáze je docela důležitá. Jde o nakreslení a reálné rozvržení celého komiksu tužkou nanečisto. Obvykle není příliš oblíbená, ale velmi často se na ní odrazí grafická schopnost výtvarníka podat co nejlépe kvalitní kresbu provázanou dějem. Tady se projektuje základní atmosféra komiksu, správné posazení úhlů, perspektiva a anatomie, modelace, tónování, střídání světlé a tmavé, prostor pro bubliny a text... a pokud se stane chyba, dá se ještě snadno odstranit. Je snad jen velmi málo výtvarníků, kteří už jsou tak zdatní, že se pustí do komiksu bez přípravné tužkoviny. Takoví lidé se ale v mnoha případech nedají poznat, protože pracují sami a nikdo je nekontroluje. V týmu jde zase o skupinovou práci – obvykle je jeden člověk, co zastává tuto práci, a osobně si myslím, že to bývá ten nejšikovnější.

## **5.3 Fáze 3. Kreslení a inkování**

Tato fáze žene kupředu všechny komiksáře. Obtahování tužkoviny vykresluje pevnými konturami vše, co se děje v komiksu a umělec se může kochat vylézajícími objekty, které teď jakoby ožívají. Obzvláště chutná je hra světla a stínu, která přímo

---

<sup>16</sup> Gaiman, Neil; Sandman: Krajina snů. Crew, Praha, 2005

dráždí a vyzývá představivost, aby vedla ruku tím směrem a ještě tam cosi přikrášlila. Esteticky chudí jsou ti, kdo podceňují kontrast černé a bílé, protože na tom stojí vizáž celého komiksového díla. A ostatně lidské oko brzy začne nudit jednotvárné prostředí stále stejné barvy. Tato fáze se dá dělat různými nástroji, záleží jen na příslušné technice. Dnes jsou v kurzu černá gelová pera, ale někteří stále zůstávají u redis pera a tuše. V Japonsku se dají ještě vzácně najít komiksoví tvůrci (tzv. mangakové), kteří dokáží vykouzlit úžasné věci za pomoci štětečků. Ve větších amerických společnostech typu Marvel nebo DC tuto fázi obstarává další člověk, tzv. inker, ten snad ani nemusí umět úplně kreslit, ale potřebuje mít pevnou ruku, aby dokázal vykreslit nepošramocenou linku. Jeho výtvar je pak ten, který uvidíme kromě barev na první pohled po otevření komiksu. Osamocený komiksář, který je na všechno sám, se musí spolehnout na vlastní schopnosti. Ale není to zase tak náročné jako předchozí fáze. Tady už v podstatě jenom obtahuje jinou linku a dokáže se přitom věnovat i přemýšlení nad jinými věcmi nebo komunikaci s ostatními lidmi, aniž by zvedl hlavu. Poznámka: v této fázi je také možné ručně přikreslovat text a bubliny, pokud je to zamýšleno. Dnes je ale moderní naučit se používat nějaký grafický editor a přidat tyto doplňky až nakonec v rámci poslední fáze, viz. fáze 5.

#### **5.4 Fáze 4. Barvení**

Tuto práci někteří vychvalují a jiní zatracují. V týmu, kde by tuto mravenčí práci převzal opět jeden člověk, je to snesitelné, ale bídný je život jediného výtvarníka. Barva patřila už ve středověku mezi velice luxusní a drahý sortiment zboží. Dnes tomu tak není, alespoň co se týká základních výtvarných potřeb a grafických editorů, ale práce pořád zůstává. Barvení jde pomalu, musí se dát pozor na přetahy i na bílá místa. O to horší je to např. v rozích, kde zůstaly komiksové bubliny z předchozí fáze. Proto dnes už rychle vyžadovaný mainstream prochází od bodu barvení (někdy už od fáze inkování) výhradně elektronickou cestou. Tady se stává počítač velkým pomocníkem a každý, kdo se takto setkal s tvořením komiksu, nedá dopustit na kombinaci kláves ctrl+z (odstranění právě špatně provedeného tahu). K barvení se v týmu mohou dostat i jedinci, kteří běžně tolik nevládnou kreslicí schopností, ale dokážou se barevně vcítit do nálady obrázku a brilantně ho vykolorovat a stát se tak velkou pomocí. Díky nim se ke komiksu mnohdy dají přitáhnout i menší děti.

## 5.5 Fáze 5. Sazba a závěrečné grafické úpravy

Pokud výtvarník nechal bubliny a sazbu doposud netknuté, teď je ta pravá chvíle se do toho pustit, zpravidla skrze grafický editor jako je Photoshop nebo Corel. Vyžadují ale určitou zkušenost, jelikož vytvořit komiksovou bublinu není pro začátečníka nic jednoduchého. Bublina musí mít správnou šířku a výšku, náklon, tloušťku obrysové linky, tvar vztahující se k momentální náladě postav, nebo třeba zobáček vedoucí ke zdroji zvuku. Naštěstí existují všemožné manuály a postupy různě po internetu, např. na serveru youtube.com je možné vidět snad všechno. Stejně tak je to s příslušným typem písma, neboli fontem. Rada pro začátečníky: nepoužívat v komiksu font Comic sans MS. Tím se výtvarník u komiksu znalého publika projeví jako naprostý amatér a neumětel. *„Tento font byl vytvořen v roce 1994 pro Microsoft. Vycházel z písma komiksů, které svým způsobem napodoboval. Vytvořen byl především pro využití v komiksových bublinách, tak jak je známe v papírové podobě. Základní charakteristikou tohoto písma však byla jeho neformálnost. Toto písmo bylo navrženo pro použití v odlehčených situacích. Bohužel s tím, jak rostla popularita tohoto písma, začalo přibývat i mnoho případů jeho nevhodného použití. Jakmile se začaly šířit příklady onoho nevhodného používání, zvedla se proti tomu poměrně silná vlna kritiky.“*<sup>17</sup> Comic sans, přestože zní jako vhodné písmo, vhodné není. Typ písma není lehké vybrat. Je dobré stáhnout si ze stránek věnujících se českému komiksu nějaké vzorníky a pečlivě uvážit, po kterém sáhnout, protože dobře zvolené písmo dělá divy. Velká zahraniční DTP studia (desktop publishing) mají své zavedené archívy fontů a leckdy dělá našim DTP grafikům potíže aplikovat je na českou verzi. Ale dají si tu práci a stojí to za to. Asi nejsložitějším takto překládaným komiksem, o kterém u nás vím, byl Kůstek (Bone), který měl několik vlastních originálních fontů a český grafik s nimi měl mnoho trápení. Kromě bublin a textu je také třeba řešit spadávky, ale to jen pokud se komiks bude tisknout ve velkém pro veřejnost třeba do nějakého sborníku. Do samotného procesu avšak spadají jen okrajově, takže se jimi zabývat nebudu. Důležitou složkou komiksu je titulní stránka - titulka, obálka. Samotný komiksář si ji vyrobí sám podle své vlastní fantazie (pozor na zvolený font), u velkých firem se pro zjeté série oslovují jednotliví

---

<sup>17</sup> KRACÍK, Radim. *Webzurnal.cz : O podnikání na internetu* [online]. 28.4.2010 [cit. 2011-06-10]. Comic Sans, aneb proč se od něho držet dál. Dostupné z WWW: <<http://webzurnal.cz/webdesign/comic-sans-aneb-proc-se-od-neho-drzet-dal/>>

výtvarníci, kteří vytvoří základní obrazovou vrstvu bez dalších doplňků, zbytek se dotvoří v DTP.

## **5.6 Autorský komiks**

Autorský komiks má tu výhodu, že autorovi dává velkou míru volnosti v jeho tvorbě a možnost vytvořit dílo hodné obdivu založeného na tvrdé práci jednoho člověka. Tím, že každý autor si volí postup a techniku sám, opět není možné zmapovat každou část výrobního procesu. Když bych měl porovnávat s tím, co jsem napsal výše o výrobních fázích, dalo by se říct, že vše zůstane stejné. Pět fází se dá aplikovat stejně v týmové či autorské práci jedince. Dle individuálních potřeb či schopností je možné však tu nebo onu fázi přeskočit (např. scénář se může vypustit, protože není druhý výtvarník, který by jej potřeboval číst; črtání tužkou může v případě celkové počítačové úpravy také odpadnout, pokud si autor dostatečně věří). Nakonec, celý komiks může vzniknout kompletně v počítači.

Abych však potvrdil účinnost těchto fází, musím zmínit, že jsem se jimi při tvorbě svého komiksu také řídil (viz. dále). Ve fázi 1 jsem napsal vlastní komiksový scénář a načrtal první návrhy postav, ve fázi 2 jsem celý komiks nakreslil tužkou. Během třetí fáze jsem vytáhl černými linkami předchozí tužkovinu. Fáze 4 jsem se dotkl jen částečně při barvení obálky (měl jsem v úmyslu barvit také celý komiks, ale to bych potřeboval na práci o mnoho více času). V páté fázi jsem počítačově opravoval drobné nedostatky, ořezával jsem rámečky, vytvářel jsem bubliny a sázel do nich text.

## 6 VÝTVARNÁ ČÁST

Ve výtvarné části jsem měl za úkol vytvořit samostatné komiksové album s důrazem na propojení klasické kresební techniky s počítačovou úpravou. Ke komiksu jsem také vytvořil technický scénář, který udával celkovou stavbu komiksu od rozmístění prvků na stránce až po vyprávění příběhu. Komiks jsem po dlouhém rozmýšlení nazval jednoduše ‚Hledá se tygr,‘ podle jednání hlavní hrdinky.

### 6.1 Příběh a inspirace

Můj postup byl následující. Nejprve jsem zvolil vhodný námět a téma. V této části jsem se snažil, aby komiks z mého subjektivního hlediska byl přijatelný dětem (a jejich rodičům či dospělým ochotným připustit si trochu pohádkové fantazie), zvláště pak malým děvčatům, abych jim pomohl navyknout na komiks jako na běžný kulturní zážitek a tím zlepšit celkové mínění o komiksu. Z vlastního pozorování současné komiksové scény mívám silný dojem, že počet mužského čtenářstva neprávem převyšuje počet žen čtenářek komiksu. Dívky by proto měly mít také své dětské komiksy, ke kterým by se mohly v mládí díky příjemným vjemům připojovat. Proto jsem zvolil pro svůj příběh pohádkově-fantaskní prvky a do hlavních rolí obsadil malou (netrpělivou) dívku-princeznu z jiného světa Elien, která náhodou potká dospělého muže ve středních letech Oldu, jenž by mohl dočasně symbolizovat nebo nahradit rodiče sledujícího a reflektujícího její myšlenkové pochody. Celé prostředí mělo být původně umístěno do českých zimních Krkonoš, ale nakonec jsem se uchýlil k variantě, která neurčuje přesnou lokaci a dějová linie by se tak mohla odehrávat teoreticky kdekolí na světě ze zcela multikulturních důvodů (Oldovo jméno by šlo případně změnit).

Inspiraci zde přiznávám především Letopisy Narnie a Malým princem, o nichž si myslím, že mají k dětské fantazii blízko. Z Malého prince jsem si vzal pouze samotnou jeho existenci a vytvořil opačně postavu malé, ale obyčejně vypadající princezny, která stejně jako originální předloha potká v nehostinných podmínkách dospělého ve zničeném stroji (doufám, že mě nečeká stejně podobný osud jako de Saint-Exupéryho); a motivy hledání a konfrontace dětského a dospělého myšlení, jež mě na tom celém asi zprvu přitahovalo nejvíce. Možná to byl pocit, že děti by měly být více poslouchány, který mě přesvědčil, že bych v komiksu měl tento prvek více zdůraznit. Stejně tak typická dětská netrpělivost, volající po nápravě, dává prostor moudřejším radám dospělého – už Franza Kafka tvrdil, že netrpělivost je prvotním

hříchem lidstva a v ní tkví všechny chyby člověka. Kvůli netrpělivosti byli z ráje vyhnáni Adam s Evou. Stejně tak v komiksu byla Elien kvůli netrpělivosti nucena opustit domov na poněkud přísný rozkaz svého otce, krále. Ovšem pouze na krátkou dobu s vědomím, že se zase vrátí. Co se týče těchto morálních poučení, snažil jsem se je nijak nepřehánět, ale možná se mi to nedařilo tak, jak jsem původně zamýšlel.

Zřejmě díky knižním Letopisům Narnie (shodou okolností i můj dětský zážitek), aniž bych si to nejdříve uvědomil, jsem vytvořil postavu bílého tygra, ekvivalent lva Aslana, ke kterému po celou dobu hlavní postavy směřují. Po vzoru pohádek se jim po cestě objevují zvířata (a stromy), se kterými díky schopnosti Elien mohou oba mluvit a od nichž získávají pomoc. Třetí zvíře v pořadí je zlý vlk, který pro ně naopak představuje hrozbu (jeho srst měla být vybarvena temnou barvou) – opakem je bílý tygr, jenž nese symbol čistoty a dobra a má pravděpodobně nadpřirozené schopnosti.

## **6.2 Technika a zpracování**

Moje obvyklá výtvarná práce zpravidla zahrnuje dva vytvářecí postupy; ruční kreslení a počítačovou úpravu. Jak už jsem psal výše, držel jsem se vývojových fází, které jsem už popisoval. První část se odehrává na papíře. Tužkou si nejprve orientačně rozvrhnu prvky na stránce a poté je vytáhnu ,na ostro‘ oblíbeným gelovým perem či propiskou. Po naskenování je za pomoci Corelu nebo Photoshopu vybarvím a přidám text a bubliny. Mohu prohlásit, že tento komiks byl zatím ten nejnáročnější (zejména z časového hlediska), co jsem kdy tvořil. Komiks vznikl na jednotlivých stranách formátu A4 a čítá jich na 40. Jako nosný font jsem zvolil bezpatkový, počeštěný Comic Book Commando, jeden z nejužívanějších i v našem internetovém prostředí. Vychází z amerického prostředí, je modernější, ale přitom zajišťuje rychlou čitelnost a pro oko je poměrně přitažlivé.

Jako samozřejmý doplněk jsem vytvořil také návrh na obálku komiksu, kterou jsem na rozdíl od černobílého komiksu barvil (přední a zadní část).

## 7 PEDAGOGICKÁ ČÁST

Vymyslet a realizovat tvořivou dílnu pro děti pro mě byla neobvyklá zkušenost, protože jsem to zkoušel zcela poprvé. **Cílem** se stala potřeba dětem přiblížit komiks jako formu a médium, skrze které je možné se vyjádřit a přiblížit jim některé komiksové prvky, jež by při tvorbě případně mohly použít. Zároveň bylo nutné vymyslet koncepci a téma pro samotnou atraktivní tvořivou činnost.

### 7.1 Zadání

Předem jsem si tedy připravil **postup**, podle kterého jsem se programově řídil. Nejdříve jsem vytvořil zadání úkolu. Napadlo mě, že ideální by bylo určitým způsobem navázat na mou výtvarnou část komiksu a inspirovat se motivy, které jsem v něm použil a nerozvinul. V úvahu mi tak připadla dvě možná **témata**, která jsem zahrnul do svého plánu a nabídl je ke zpracování dětem:

- 1) Moje zvíře jako dopravní prostředek
- 2) Co očekávám od dospělých, že pro mě budou dělat

Obě možnosti dávaly na výběr a děti si měly vybrat jedno z nich a zpracovat ho po svém jako komiks minimálně o třech obrázcích (pro případ, že by někdo chtěl zkusit strip) na jednu stranu A4, přičemž jsem ponechával prostor pro vlastní fantazii (např. zvíře může být zcela nově vymyšlené apod.).

Projekt byl navržen pro děti ve **věku** 12-15 let.

Veškeré **pomůcky** jsem měl připravené a s sebou. K dispozici jsem nabídl papíry, tužky, černá gelová pera, pastelky, voskovky, fixky, pravítka, ořezávátko, gumy, uhly a tabulku čokolády s jogurtovou náplní.

### 7.2 Realizace a reflexe

Organizační stránka projektu byla obtížnější, protože jsem neměl kontakty na žádné děti, ale díky známým a jejich známým se mi podařilo získat několik dobrovolníků (dobrovolnic), ačkoli jsem se musel dostavit na různá místa. Jedno z nich bylo ve skautském oddíle v Děčíně. O tvorbu komiksu nezávisle na ostatních dílnách projevila zájem také devítiletá dívka, protože jsem ji nemohl odmítnout, ba naopak jsem její práci rád přijal a jen pro ni jsem také provizorně zorganizoval tvořivou dílnu jako pro ostatní.

Dětem jsem vždy přiblížil a stručně vysvětlil, jak komiks vzniká – tedy po jednotlivých fázích zhruba tak, jak jsem je popsal výše – od skicky a scénáře přes

tužku, vytažení černou linkou, po případnou závěrečnou počítačovou úpravu (barvení, bubliny, text). Potom jsem zmínil některé prvky, které komiks používá – možná nepravidelnost panelů (zde padaly nejčastěji dotazy, jestli to mají kreslit podle pravítka, tak jsem jim vždy vysvětlil, že to není nutné a doložil na komiksu Malý princ, který jsem měl s sebou), kontrast černé a bílé – tady jsem váhal, zda s tím vůbec začít, protože děti se na toto téma netvářily příliš nadšeně a protože jsem mluvil právě jen o černé a bílé, tak nejspíše většina použila ke kreslení barevné pastelky nebo voskovky, různý tvar bublin, ale ve výsledku jsem měl pocit, že by se to spíše hodilo do nějakého dlouhodobějšího projektu nebo sledu přednášek pro starší děti/mládež, protože ačkoliv mě děti poslušně poslouchaly (a sledovaly něco málo z mých rychlých doprovodných skic o panelech a kontrastu), tak se tato zkušenost prakticky nijak nepromítla do jejich závěrečné práce na zvolené téma (nutno podotknout, že děti nebyly výtvarně zaměřené a sem tam poutala jejich pozornost kočka, kterou měly neustále potřebu hladit. Nebo za to mohly erupce na Slunci?). Během vymýšlení nápadů byly ale opravdu kreativní a nakonec si to dokázaly užít, takže alespoň z tohoto hlediska jsem byl trochu spokojen a i když byla většina z nich během hodiny hotová s prací (ke konci to vypadalo, že si to jen chtějí ‚odbyť‘), tak jsem je pochválil za snahu a dvě čtrnáctileté si šly ven zakouřit. Výsledné jednotlivé práce odpovídají věku i postoji.

Také jsem měl možnost mluvit s dvěma rodiči dětí a překvapil mě jejich nezájem o výtvarnou práci jejich potomků. Nabídl jsem jim, že si vytvořené práce oskenuji a posléze vrátím, ale všichni odmítli. Doslovná citace jedné matky: „Ne, nám je *to* šumák.“ Připomnělo mi to jednu školní výuku z *výtvarného projevu a výchovy*, kde nám bylo kladeno na srdce, že bychom si jednou měli uchovávat výtvarné práce našich dětí; ostatně sám jsem na to zvyklý od vlastních rodičů, kteří schraňovali každou čmáranici, kterou jsem já nebo můj bratr vyprodukoval. Proto mě tento přístup poněkud překvapil a ze zpětného pohledu mi přijde demotivující jak pro mě, tak pro děti, co práci vytvořily, protože ji možná nikdy neuvidí. Možná za to mohl zájmově odlišný přístup dětí, možná věk. Samotný proces ale vidím jako přínosný v každém případě, a to bez ohledu na výsledek, protože zastávám názor, že komiksová forma dokáže člověka naučit myslet a vyprávět jinak, pomocí obrázkové sekvence a není na škodu, když si ho každý v životě zkusí, byť na tak malém prostoru.

## **ZÁVĚR**

V bakalářské práci jsem popsal základní vývoj a historii komiksu ve světě od nejstarších kořenů a snažil se reflektovat současnou komiksovou tvorbu a komiks jako výchovný prostředek, který by si u veřejnosti zasloužil více pozornosti. Kromě základní historie rozvádím i historii rumunského a ruského komiksu. Z hlediska tvorby komiksu uvádím výběr prvků, které se dají aplikovat při tvorbě komiksu a lze se v nich inspirovat např. pro tvořivé dílny.

Ve výtvarné části jsem vytvořil vlastní pohádkový komiks jako potenciální četbu pro děti, které nemají v našem prostředí vhodné podmínky pro četbu komiksu ve větším měřítku. Samotný komiks se skládá ze 40 stran a jeho součástí je také technický scénář. Z komiksu vycházím i pro svou pedagogickou část, během níž jsem zorganizoval tvořivé dílny s dětmi a snažil se je naučit a aplikovat některé komiksové prvky za použití motivů z mé výtvarné části.

## POUŽITÁ LITERATURA A OSTATNÍ ZDROJE

Ládek, J., Pavelka, R.; *Encyklopedie komiksu v Československu 1945-1989*. Praha: XYZ, 2010. ISBN 978-80-7288-462-8

Kruml, M.; *Comics: stručné dějiny*. Praha: Comics Centrum, 2007. ISBN: 978-80-7203-915-9

Eisner, W.; *Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press, USA, 1985, 1990 (Expanded Edition) ISBN 0-9614728-1-2

McCloud, S.; *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB art, 2008. ISBN: 978-80-7381-419-9

Gaiman, N.; *Sandman: Krajina snů*. Crew, Praha, 2005. ISBN 80-86321-70-3

McCloud, S. *Making Comics*. New York: Harper Paperbacks, 2006. ISBN: 978-0-06-078094-4

Sfar, J.; *Malý princ*. Praha: Albatros, 2009. ISBN: 978-80-00-02319-9

Gravett, P.; *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. London: Laurence King Publishing, 2004. ISBN 1-85669-391-0

Busch, W.; *Max a Mořic*. Kalich, Praha 2005. ISBN 80-7017-010-7

McCloud, S. *Reinventing comics [Paperback]*. New York 1st Perennial Ed edition: Harper Collins Publisher, 2000. ISBN: 0-060-95350-0

Groensteen, T.; *Stavba komiksu*. Brno: Host, 2005. ISBN: 80-7294-141-0.

### Časopisy:

*Aargh! Výroční speciál*. Brno: Analphabet Books, 2010. ISBN 978-80-904476-0-0

*Aargh!* 05.5-10. Brno: Analphabet Books, 2010. ISBN 978-80-904467-2-4

*Crew2* 1-5, 17-18, 29. Praha: Crew, 2004-2010. ISSN 1802-2219

*KomiksFest! revue.* V Praze: Seqence, 2007–2009. ISBN 978-80-903988

**Internetové odkazy a zdroje použitých obrázků**

<http://www.comicsdb.cz/>

<http://komiks.cz/>

<http://www.komiksarium.cz/>

<http://balak01.deviantart.com/art/about-DIGITAL-COMICS-111966969>

<http://webzurnal.cz/webdesign/comic-sans-aneb-proc-se-od-neho-drzet-dal>

<http://chill.sekai.cz/old/?page=asie/art/umeni>