

Autorská kniha

Komiks

Michal Mikuš

Bakalářská práce
2016



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Digitální design
akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Michal Mikuš**
Osobní číslo: **K12093**
Studijní program: **B8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimédia a design - Digitální design**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **Autorská kniha - Komiks**

Zásady pro vypracování:

1. Rešerše
2. Analýza
3. Stanovení cílů
4. Sběr materiálů
5. Vypracování projektu
6. Shrnutí

- a) teoretická část v rozsahu 25 - 30 normostran textu
- b) prototyp nebo funkční model nebo fyzický model v měřítku 1:1, 1:2, 1:3, 1:5, 1:10 podle charakteru projektu a konzultace s vedoucím práce
- c) grafická prezentace v rozsahu minimálně 2,8 m²

Na samostatném nosiči CD-ROM odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do Portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

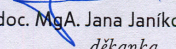
Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

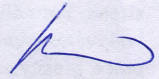
1. Stan Lee and the Rise and Fall of the American Comic Book - Jordan Raphael, Chicago Review Press, 2004, ISBN-13: 978-1556525414
2. Comic Book History of Comics - Fred Van Lente, IDW Publishing, 2012, ISBN-13: 978-1613771976
3. Marvel Comics: The Untold Story - Sean Howe, Harper, 2012, ISBN-13: 978-0061992100
4. Stan Lee's How to Write Comics - Stan Lee, Watson-Guptill, 2011, ISBN-13: 978-0823000845
5. Český komiks 1. poloviny 20. století - Helena Diesing, Verzone, 2011, ISBN: 978-80-904546-8-2
6. Encyklopedie komiksu v Československu 19451989 - Josef Ládek, Robert Pavelka, XYZ, 2010, ISBN: 978-80-7388-462-8
7. Encyklopedie komiksu v Československu 19451989 2. díl - Josef Ládek, Robert Pavelka, XYZ, 2012, ISBN: 978-80-7388-610-3

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Art. Ivan Pecháček
Produktový design
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2015
Termín odevzdání bakalářské práce: 13. května 2016

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




M. A. Bohuslav Stránský
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby ¹⁾;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 ²⁾;
- podle § 60 ³⁾ odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně 2.3.2016

MICHAL MIKULÍK
.....
Jméno, příjmení, podpis

¹⁾ zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělěčně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

²⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

³⁾ zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

⁴⁾ Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Cieľom tejo bakalárskej práce, je vytvoriť autorský komiks od návrhu príbehu až ku samotnej realizácii ktorú spracujem formou grafickej techniky vyrezávania do linorytu.

V mojej teoretickej časti sa budem snažiť spraviť čo možno najširší rešerš ohladne komiksu, tlačiarenských metód a tiež sa zamerám aj na použitie farieb.

V praktickej časti rozanalizujem komiksovú tvorbu ktorá ma ovplivnila pri tvorbe tejto práce.

V projektovej časti predstavím zvolený postup pri tvorbe môjho komiksu.

Kľúčová slova: Tvorba komiksu, história vzniku komiksu, analíza komiksovej scény, farba, linoryt.

ABSTRACT

Aim of the bachelors work, is to create a comic book from making my own script to the final realisation which i would do with the form of classic graphic technique - linocut.

In teoretical part of my work i would focus on researched area of comic books, printing technique and also on color use.

In my practical part i would analyse comic scene which influenced me to create this work.

In the project part i would describe my work process.

Keywords: Comic creation, history of comic book, analysis of comic scene, color, linocut.

Chcel by som poďakovať môjmu vedúcemu bakalárskej práce pánu MgA. Ivanu Pecháčkovi za jeho vedenie a pomoc pri tvorbe tohto projektu. Taktiež, by som sa chcel poďakovať MgA. Bohuslavovi Stránskemu za tri roky vzdelania, ktoré mi poskytol.

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej práce a elektronická verzia nahraná do IS/STAG sú totožné.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 KOMIKS	11
1.1 Základné pojmy v komikse	11
1.2 Vznik komiksu	11
1.3 Vznik komiksu v českej republike	14
1.3.1 MLADÝ HLASATEL	14
1.3.2 ČASOPIS ABC	14
1.3.3 ČASOPIS PIONÝRSKÁ STEZKA	17
1.3.4 PIONÝRSKÉ NOVINY	18
1.3.5 ČASOPIS SEDMIČKA PIONÝRŮ.....	19
1.4 Komiksový formát	20
1.5 Komiksový žáner	20
1.5.1 SUPERHRDINSKÝ KOMIKS	20
1.5.2 UNDERGROUND COMIX.....	20
1.5.3 ALTERNATÍVNY KOMIKS	20
1.5.4 MANGA	21
1.5.5 SCI-FY	21
1.5.6 FANTASY	21
1.5.7 VOJNOVÉ A WESTERNOVÉ KOMIKSY	22
1.5.8 HORROR.....	22
1.5.9 HUMOR	22
1.5.10 ROMANTICKÝ KOMIKS	23
1.5.11 DETSKÝ KOMIKS	23
1.5.12 KOMIKS PRE DOSPELÍCH	23
1.5.13 KRIMINÁLNY KOMIKS	24
2 TLAČOVÉ MÉDIÁ	25
2.1 Tlačové techniky	25
2.1.1 DREVORYT.....	25
2.1.2 LINORYT	25
2.1.3 LETTERPRESS	25
2.1.4 OFSET	26
2.1.5 SIEŤOTLAČ.....	26
2.1.6 DIGITÁLNA TLAČ.....	26
3 VYUŽITIE FARBY	27
3.1 Čo je to farba?	27
3.2 Johann Wolfgang von Goethe	27
3.3 Farebné asociácie	27

3.4	Rozdelenie ľudských osobností podľa farby	28
3.5	Psychodiagnostika a psychoterapia pomocou farby.....	28
II	PRAKTICKÁ ČÁST.....	30
4	ANALÝZA KOMIKSOVEJ SCÉNY	31
4.1	Charles Burns.....	31
4.1.1	BLACK HOLE	31
4.1.2	TRILÓGIA XED OUT, THE HIVE, SUGAR SKULL	32
4.2	Art Spiegelman.....	33
4.2.1	MAUS.....	33
4.3	Jason Lutes	34
4.3.1	BERLIN.....	34
4.4	Kurt Busiek a Alex Ross – Zázraky	35
4.5	Alex Schubert – Blobby Boys.....	35
III	PROJEKTOVÁ ČÁST.....	36
5	STANOVENIE CIELOV.....	37
6	ZBER MATERIÁLOV	38
6.1	Príbeh.....	38
6.2	Štýl kresby	38
6.3	Získanie farebnej palety.....	38
7	VYPRACOVANIE PROJEKTU	40
7.1	Písanie scriptu	40
7.2	Ilustrovanie.....	40
7.3	Kolorovanie	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
7.4	Vyrývanie.....	42
7.5	Tlač.....	42
7.6	Väzba.....	42
ZÁVER	44
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	45
SEZNAM OBRÁZKŮ	47

ÚVOD

„Comics are a gateway drug to literacy.”¹

Kedy vznikol prvý komiks? Prečo sa tak spopularizoval? Čo priniesli nové metódy tlače pre komiks? Práve tieto otázky sa budem snažiť rozobrať v tejto teoretickej práci o komiksoch.

V mojej práci sa zameriavam na tlačný komiks.

Aké boli podmienky vzniku, prečo farba ovplyvnila komiksovú scénu a tiež ako sa komiks vyvíja v dnešnej dobe. Táto bakalárska práca mi má pomôcť pre tvorbu vlastného komiksu.

¹ SPIEGELMAN Art. 2004. New York Magazine Company [online]. [cit. 2016-05-11]. Dostupné z: <http://www.quotesoncomics.com/2013/06/18/art-spiegelman-xvii/>

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 KOMIKS

V prvej kapitole sa budem predovšetkým venovať rešeršu o komikse. Budem sa snažiť obsiahnuť maximum, čo mi požadovaný rozsah umožní.

1.1 Základné pojmy v komikse

Skôr ako začneme rozoberať vznik komiksu si vysvetlíme niekoľko pojmov z komiksu.

„Splash Image – Uvádžacia strana príbehu, môže byť aj predná strana komiksu.

Splash Balloon – Komiksová bublina pre titulku kapitoly.

Panel – Jedna komiksová ilustrácia.

Gutter – Medzera medzi panelmi.

Close-up – Detailný obrázok.

Medium shot – Pohľad, pri ktorom čitateľ vidí celú postavu z dialky.

Long shot – Širokouhlý záber na scénu, tiež sa nazýva Panoramic Long Shot.

Vtáčí pohľad – Pohľad z vtácej perspektívy.

Červí pohľad – Opak vtáčieho pohľadu, teda zo zeme s deformovanou perspektívou.“²

1.2 Vznik komiksu

V súčasnosti je výber komiksov veľmi pestrý, či už sa stretávame s komiksami na internete alebo v časopisoch či knihách, no tomuto všetkému niečo predchádzalo. Ak by sme nazerali do veľmi ďalekej minulosti, tak už v praveku kreslili po stenách akési príbehy. „Egyptania písali hieroglyfy, kde každý znak znamená akýsi príbeh, Rimania si na Trajanov stĺp tiež zakreslovali príbeh.“³ Nechcem však porovnávať, čo by sme mohli považovať za komiks a čo nie. Snažím sa zachytiť históriu vzniku komiksu.

² LEE Stan, *How To Draw Comics The Marvel Way*. 1984. A Fireside book, New York, Simon&Schuster 138 s., [11] s. ISBN 0-671-53077-1

³ Komiks, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks>

„Vznik komiksu začal koncom stredoveku, kedy vznikli takzvané Pauperové Biblie. Boli to ilustrované biblie kde charakterom vychádzali z úst miniatúrnej pergameny na ktorých bol text.“⁴ Moderné komiksy tak ako ich poznáme my, majú začiatok v novinách. Ich témou bolo zvyčajne sarkastické zobrazenie politického diania, rovnako ako to býva v novinách aj dodnes. Týmto komiksom bolo zvyčajne v novinách vyhradené oveľa väčšie miesto ako v súčasnosti. Boli to krátke príbehy na jedno až tri komiksové panely. Takéto príbehy nazývame Comic Strip – Komiksový pás. „Vznik komiksu sa dátuje na 16. 2. 1986. Jeden z prvých komiksov bol The Yellow Kid publikovaný do časopisu New York Times.“⁵ Časom však techniky tlače pokročili a začalo sa tlačiť farebne. Toto malo veľký vplyv aj na komiksovú scénu. Komiksy sa ocitli na viacerých stranách novín. Vznikali tiež rôzne komiksové zbierky. „V roku 1901 vyšla prvá kolekcia komiksových stripov vydaná v knižnej podobe. V roku 1934 vznikol prvý moderný komiks The Funnies. Komiksová scéna v Amerike sa rútila do zlatej éry komiksu. Výrazne k nej prispeli dve komiksové spoločnosti ktoré kompletne zmenili pohľad na komiks. Boli to práve spoločnosti DC Entertainment a Marvel Comics (vznikli v rokoch 1938 a 1939), ktoré priniesli návrhy prvých superhrdinov. Keďže dovtedy slúžil komiks prevažne na vtipné príbehy alebo sarkastické poznámky, boli ich nové komiksy považované za trocha kontroverzné. Bolo to z dôvodu, že zobrazovali „nadľudí“, ktorí riešia problémy so zákonom, taktiež mnoho komiksov zobrazovalo aj záporné postavy. Komiksy začali zobrazovať agresiu, ktorá bola v spoločnosti. Podľa vyjadrení Americkej vlády takéto komiksy, v ktorých bola zobrazovaná agresia, násilie a vraždy napomáhali nepriamo k tomu, že ich čitatelia, ktorými boli najčastejšie deti, inklinovali následne k násilnému spôsobu života. Veľké množstvo amerických väzňov vyrastajúcich v štyridsiatych rokoch 20. storočia potvrdilo, že čítali v detstve práve takéto komiksy. Toto všetko viedlo ku vzniku zákona s názvom

⁴ Biblia Pauperum 2016-. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Biblia_pauperum

⁵ John Canemaker, The Kid from Hogan's Alley 1995-. [online] The New York Times. New York (NY) [cit. 2016-05-11] Dostupné z: <http://www.nytimes.com/1995/12/17/books/the-kid-from-hogan-s-alley.html?pagewanted=all>

Comic Code Authority v roku 1954. Nový zákon zakazoval používaniu agresie a hororovej tematiky v komiksoch. Spoločnosti DC a Marvel sa v tomto období nevyvíjali, pretože ani jeden superhrdina nevyhovoval daným zákonom. Toto obdobie sa volalo Strieborná éra komiksov a trvalo od 1956 do 1970. V roku 1960 spoločnosť DC prišla s koncepciou rýchleho muža, ktorý nebude bojovať proti zločinu silou ale svojou rýchlosťou. Vznikol tak komiks Flash. Spoločnosť DC sa týmto znova dostala do hry, pretože komiksy v tomto období predstavovali prevažne týždňerský humor (napríklad komiks Archie). Hore uvedený zákon však vydržal v platnosti iba do roku 1970 kedy prišlo o jeho zmiernenie a vydavateľstvá mohli znova používať hororovú a agresívnu tematiku. Odvtedy sa komiks vyvíjal do modernej komiksovej doby. V týchto rokoch využívali však komiksy hlavne formou časopisu. Popularita komiksových umelcov postupne posunula ku komplexnejším dielam, ktoré nazývame grafické novely. Začali vznikať v 80. Rokoch. Na rozdiel od klasického časopisového komiksu sa grafická novela skladá zväčša z jedného príbehu na viacerých stranách. Komiksová scéna sa vyvíja v dnešnej dobe na rôznych platformách od internetu, cez telefóny až ku bežnej knihe.“⁶



(obr.1 ukážka prvých komiksov)

⁶ Comic Book, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Comic_book

1.3 Vznik komiksu v České Republice

Komiksová scéna na území České Republiky bola obsiahlejšia ako o tom väčšina ľudí vie. Hlavný problém bol v tom, že nevychádzali klasické komiksové zbierky ako to bolo v Amerike. V Čechách vychádzali komiksy ako obrázkové prílohy iných časopisov, boli menej obsiahle a ani jeden komiks nemal toľko sérii ako taký americký Superman.

1.3.1 Mladý hlasatel

„Práve tento časopis je zodpovedný za najznámejší český komiks Rychlé šípy od Jaroslava Foglara. Zámer komiksu bolo vytvoriť vzdelávací, poučný ale pritom pútavý a vtipný obrázkový seriál, ktorý by napomohol vzdelávaniu čitateľských klubov. Rychlé Šípy sa snažili naučiť čitateľov ku správnym mravom, nefajčeniu, klubovej činnosti, zdravému životnému štýlu a ku vzájomnej pomoci. Príbeh končil vždy s ponaučením. Seriál vychádzal v rokoch 1938 až 1941.“⁷

1.3.2 Časopis ABC

„Najznámejším časopisom, v ktorom bola komiksová príloha bol časopis ABC mladých techniků a přírodovedů. Vznikol v roku 1957 a funguje dodnes. Komiksy boli od prvého vydania jeho súčasťou. Predstavíme si najznámejšie tituly ktoré vyšli v tomto časopise.

Už od prvého vydania sa v ábécěčku nachádzala komiksová príloha. Bol to komiks Za tajemstvím hlubin od Vlastislava Tomana a Miroslava Lidáka. Inšpirovali sa pri tom sci-fi poviedkou Tajomný tank od Johna Mackwortha. Rozmer tohoto komiksu bol vo veľkosti A4 a ocitol sa na zadnej strane časopisu, celkovo vyšlo 10 epizód a všetky boli celofarebné.

ABC v roku 1961 nadviazala spoluprácu s inými titulmi rozšírenými po celej Európe. Kontakty nadväzoval najmä po NDR, Sovietskom zväze, Juhoslávii, Poľsku, Maďarsku či Rumunsku. Darilo sa nadviazať spoluprácu aj s francúzskym vydavateľstvom Les Edition Vaillant. Redakcia vybrala do prvého ročníka niekoľko ukážok. Prvým väčším materiálom

⁷ Mladý hlasatel, 2015. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Mlad%C3%BD_hlasatel

od Vaillantů bol komiks Statečný Tua, příběh o vzbure černošských otrokov. Tento příběh bol celofarebný, mal 3 epizody a otváral piaty ročník časopisu ABC.

Pri komikse Robinsoni (1962), vznikla snaha redaktorov o vtiahnutie detí do deja a využitie ich názorov. Čitatelia mali poslať do redakcie svoje nápady na pokračovanie príbehu Robinsoni ve vesmíru a pri tvorbe troch záverečných epizód sa čiastočne prihliadalo na ich príspevky. Komiks bol celofarebný, mal 14 epizód a nachádzal sa na záverečných dvoch stranách časopisu ABC.

Od roku 1963 zavítal do redakcie ABC už spomínaný autor Rychlých Šípů, Jaroslav Foglar. Kvôli komunistom bol autor stále „v nemilosti“ no napriek tomu, dostala edakcia z pionierskeho oddelenia ÚV ČSM schválenie, že ak bude Foglar vytvárať príbehy vhodné pre pionierov, tak ho môžu publikovať. Tak začal seriál Kulišáci. Bol o troch chlapcoch a dvoch dievčatách, ktorí boli spolu v jednej pionierskej družine a zapodievali sa oblasťou prírody a techniky. Foglar však neskôr vyhlásil, že na seriáli sa mu zle pracovalo, aj kvôli krešbnému štýlu Jiřího Krasla, ale aj kvôli pokynu z redakcie, že v príbehu musia byť obsiahnuté aj dievčatá a to sa mu veľmi nepáčilo, keďže kulišáci často zažívali čisto chlapčenské príhody. Príbeh bol v ABC ukončený v roku 1966 no ďalej pokračoval v Rychlých šípoch, v rokoch 1969 – 1971. Seriál obsahoval 47 celofarebných častí, najčastejšie tlačený na celú stranu časopisu.

Asi najrozsiahlejším seriálom boli Strážci. Redakcia ABC vytvárala detské kluby ktoré sa venovali prírode, technike alebo čisto dievčenské kluby pod skratkou DK. Do klubu sa dalo dostať tak, že sa nazbierali minimálne štvorčlenné skupiny detí ktoré následne zaslali svoju žiadosť do redakcie ABC, tá im pridela číslo a ak splnili súťaž, mohli získať čestný klubový titul. Na sprevádzanie mladých pionierov mal slúžiť komiks Kulišáci ale keďže z redakcie odišiel už spomínaný Jaroslav Foglar, preto musela redakcia ABC prísť s novým seriálom - Strážci. Išlo o skupinu mladých pionierov, ktorí plnili takéto súťaže a úlohy. Seriál vychádzal hlavne v letných špeciáloch a vyšiel celkovo v 176 celofarebných epizódach na celej strane časopisu. Jeho tvorcami bol šéfredaktor Vlastislav Toman a o kresbu sa postarali Libuše Kovaříková a František Kobík. Celý seriál bol neskôr vydaný v roku 2001 aj knižne pod názvom Velká kniha Strážců.

V rámci spolupráce s Francúzskom sa redakcii ABC s podarilo získať aj zopár epizód legendárneho komiksu Pif. Je to francúzsky komiks o psovi Pifovi, ktorý ma syna Pifíka. O ňom bol neskôr samostatný seriál z ktorého sa tiež podarilo získať pár epizód. Pif je pes

ktorý zažíva rôzne dobrodružstvá, má prirodzeného nepriateľa Herkula (v príbehu mačka), pána menom Cézar a syna Pířka. Seriál pôvodne kreslil José Cabrero Arnal. Ocitol sa so svojimi 26 epizódami v časopise ABC a umiestnil sa dokonca v prvom čísle časopisu. Vychádzal v rôznych časových sekvenciách.

Zaujímavý príbeh má seriál John Carter. Keďže išlo o komiks autora Tarzana, Edgara Rice Burroughsa (1917) ktorý by v žiadnom prípade redakcia českého časopisu nemohla použiť. Jednalo sa totiž o kapitalistický komiks. Preto Vlastislav Toman príbeh pretvoril, a upravil tak, aby vyhovoval podmienkam socialistickej doby. Problém bol aj v autorských právach tohoto komiksu. Okrem poplatku za využitie tejto témy museli do USA poslať aj päť čísiel ABC v ktorých sa komiks nachádzal. Zlatokop Carter sa po úteku z Arizony záhadne ocitá na Marse, kde sa spriatelí s tamojšími domorodcami a zažíva rôzne príbehy. Seriál kreslil Jiří Veškrna, vyšiel v 24 epizódach na vnútornej dvojstrane.

V roku 1970 organizácia OSN vyhlasovala oslavy sto rokov od narodenia Vladimíra Iljiča Lenina. Aj napriek tomu, že sa časopis ABC po celú dobu snažil o apolitický prístup, v tomto roku sa Vlastislav Toman rozhodol zareagovať originálnou formou na výročie a vybral komiks Lenin a Velká revoluce od francúzskeho vydavateľstva Les Edition Vaillant. Seriál začal vychádzať v 14. Ročníku. Ihneď po jeho vyjdení pobúril súdruhov svojím obsahom, tj. hanobením Lenina. Komiks vyšiel v 9 epizódach a bol dvojfarebný, prevládala samozrejme červená farba.

V 70. Rokoch normalizácia ovplyvnila výber komiksu pre časopis ABC. Komiks Zajatec ptáka Mauk bol spracovaný podľa predlohy Leonida Platova. Táto predloha bola považovaná za najlepšie Platovovo dielo. Ide o indiánske príbehy. Jeho tvorcom je Vlastislav Toman ako scénárista a Otakar Procházka ako kresliar. Komiks vyšiel v 26 celofarebných epizódach. Nachádzal sa v 16. Ročníku tohoto seriálu.

Sága Žluté planety bol kultový seriál časopisu ABC (1973). Seriál bol o príchode ľudstva na inú planétu podobnú Zemi a následné spoznávanie sa s tamojším primitívnym kmeňom Gron-c-chov. Príbeh obsahoval vesmírne lode a zároveň ABC zapojilo tieto lode aj do ich prílohy s vystrihovánkami. Tieto vesmírne lode vznikli ešte predtým než prišiel do kín prvý Star Wars. V roku 2009 sa začali jednaná o sfilmovaní tohoto seriálu. Komiks bol rozdelený do štyroch sérií. Prvá bola Příhody ze Žluté planety ktorá obsahovala 24 celofarebných epizód. Druhá séria bola Příchod Bohů, tiež na epizódach. Potom Kruanova

Dobrodružství, 24 strán celofarebných a nakoniec Kruanova Cesta ktorá mala 25 strán s farbou. Komiks vychádzal od 1973 až po rok 1989.

Seriál Galaxia bol ďalším zo série kosmických príbehov. Autor komiksu Václav Šorel sa pri jeho vzniku nechal ovplyvniť filmom Planéta opíc. Príbeh je o stroskotaní kosmickej lodi Galaxia, iba zázrakom prežijú dve hlavné postavy ktoré potom zachránia Galaxiu a hodlajú sa vrátiť na Zem. Pri návrate ich však vtiahne čierna diera a ocitajú sa v inej vesmírnej sústave. Ku komiksu boli aj prepracované modely lodí. Seriál vychádzal v 48 epizódach a bol celofarebný.⁸

1.3.3 Časopis Pionýrská STEZKA

*„Co to je Pionýrská stezka? Časopis pro kluky a děvčata, kteří mají rádi turistku, táboření, sport, přírodu. Časopis pro členy pionýrských oddílů i ty, kteří členy ještě nejsou. Bude stát za to Pionýrskou stezku kupovat? To musíte posoudit sami...“*⁹ „S týmto mottom sa 3. 1. 1971 vydala na svoju 20 ročnú cestu redakcia časopisu Pionýrská Stezka na čele s šéfredaktorom dr. Ivanom Kroftom. Časopis bol predovšetkým orientovaný na šport, turistiku, táborenie a dobrodružstvo.

Modrá pětka bol komiksový seriál ktorý sa objavoval na zadnej strane po celú dobu trvania časopisu Pionýrská Stezka. Bola to dobrodružná vodácka partia troch chlapcov a dvoch dievčat. Seriál začal vychádzať iba na skúšku, no uchytil sa a zaradil sa medzi legendy českých komiksov. Seriál kvôli svojmu dlhoročnému pôsobeniu na scéne mal až 297 farebných epizód, jeho autormi sú Jiří Hromádka a Bohumil Kolář, o kresbu sa postaral Marko Čermák.

Oplatí sa spomenúť aj komiksový seriál Major Zeman, ktorý mal aj vlastný televízny seriál 30 prípadů majora Zemana. Seriál mal čiernobiele, detailné spracovanie kresby, kde autor Karel Saudek vychádzal z fotografií jednotlivých postáv. Komiks vychádzal na titulnom liste ku vystrihovaniu, v každom čísle sa teda čitatelia dočkali dvoch epizód štvorcového

⁸ LÁDEK Josef, *Encyklopedie komiksu v Československu 1945-1989*. 2010. Robert Pavelka. Praha: XYZ, 2010, 275 s., ISBN 978-80-7388-462-8

⁹ LÁDEK Josef, *Encyklopedie komiksu v Československu 2 1945-1989*. 2012. Robert Pavelka. Praha: XYZ, 2012, 343 s., [12] s. ISBN 978-80-738-610-3

formátu, ktorý si mohli vystrihnúť a zložiť do originálnej minipublikácie. Komiks vyšiel v 24 dieloch, jeho autormi boli Jiří Procházka, Ladislav Langpaul, Václav Černý, Miloslav Vydra, Jiří Sequens(poviedky), Jaroslav Weigel (scénár), Karel Saudek (kresba).“¹⁰

1.3.4 Pionýrské Noviny

„Noviny začali vychádzať začali v roku 1951, jednalo sa o novinový formát vo forme dvojlistu. Spočiatku boli noviny dvojfarebné, od 36. čísla bola 1. a 4. strana celofarebná a zvyšok ostal dvojfarebný. Obsahom novín boli krátke poviedky, drobné návody, ukážky techniky, veda, filatélie, šport, kultúra a predovšetkým mali priestor pre tvorbu čitateľov.

Noviny obsahovali rôzne tematicky nesúvisiace stripy, ktoré mali skôr výchovný charakter. Časom však pribudla postavička Vševidílka, ktorá nás sprevádzala po celých novinách.

Redakcia novín si bola vedomá faktu, že počas letných prázdnin klesá predaj ich titulu a preto vytvorili komiks s názvom Spartakus, príbeh ktorý mal čitateľom priblížiť grécke dejiny.

Pionýrske noviny sa radi inšpirovali skutočnými príbehmi. Jedným z nich bol aj seriál Jste zatčen, doktore Sorge! Príbeh bol o jednom najznámejšom agentovi druhej svetovej vojny Richardovi Sorgem (1895-1944). Komiks vychádzal vo forme stripu a vyšiel celkovo v 25 celofarebných epizódach.

Podobne bol spracovaný aj príbeh Noc nezná soucit, ktorý bol skutočným príbehom mladej Marie Sedláčkovej (1923-1945), ktorá sa od začiatku vojny zapojila do protifašistického odboja. Príbeh vychádzal tak isto v podobe stripu a vyšiel na 15 celofarebných epizódach na poslednej strane novín.

Redakcia získala reprodukciu diela od Julesa Verneho, 20 000 mil pod mořem. Tento príbeh zreprodukovali v Nemecku. Nesmieme si ho však mýliť so všeobecne známou Disneyovkou, pretože príbeh nemá s knihou okrem úvodu veľa spoločného. Redakcia získala tento komiks v nemeckom jazyku, čo dokazuje zle prekryté texty a aj zlé očíslovanie jednotlivých epizód.

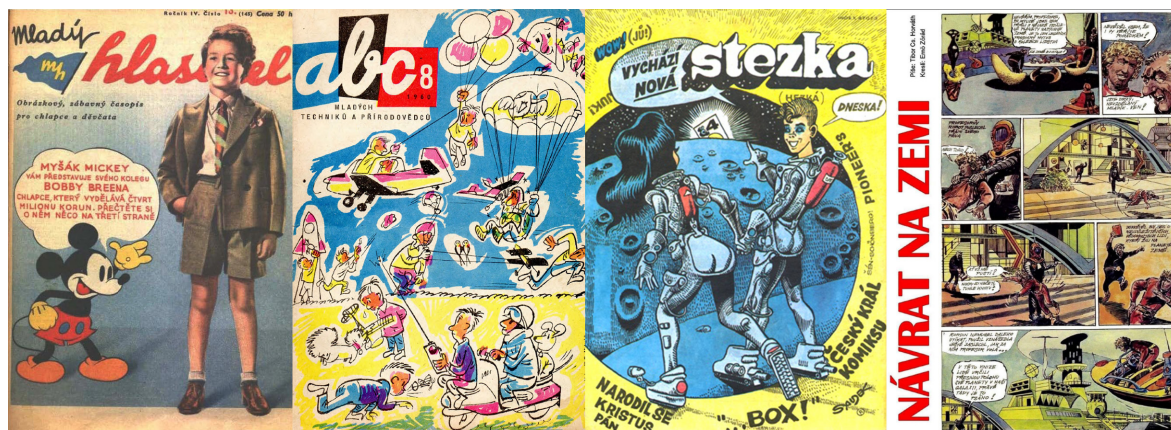
¹⁰ LÁDEK Josef, *Encyklopedie komiksu v Československu 2 1945-1989*. 2012. Robert Pavelka. Praha: XYZ, 2012, 343 s., [11] s. ISBN 978-80-738-610-3

Zaujímavý seriál vyšiel v roku 1968, v čase istého zmiernenia režimu. Autor Jan Kristofori vytvoril negatívnu dvojicu, stojacu na odvrátenej strane zákona Fid and Fog. Humorná dvojka, ktorá sa snaží už od prvej epizódy spáchať dokonalý zločin končí vždy nezdamným pokusom. Seriál vyšiel v troch sériach, neskôr sa presunul do časopisu Sedmička.“¹¹

1.3.5 Časopis Sedmička pionýrů

„Časopis vznikol ako nástupca Pionýrskych novín, zmenil formát z novín na časopis. Titul mal formát A4 a zo začiatku sa tlačila titulná a zadná strana celofarebne a vnútro dvojfarebne. Zmena prišla v roku 1975 kedy časopis začal vychádzať celofarebne. Sedmička nemala zameranie, rovnako ako ABC alebo Stezky, mal iba zameranú cieľovú skupinu detí vo veku 9 až 15 rokov. Časopis definitívne skončil 28. 8. 1992.

Sedmička už v začiatkoch svojej existencie využívala uzavreté kontrakty so spoločnosťou Walta Disneyho a preberala komiksové príbehy s rôznou tematikou. Podarilo sa prevziať známe komiksy ako The Sword in the Stone (Kouzelník Merlin), Robin Hood, Lady and the Tramp (Zuzka a tulák), Zorro ale aj mimo produkcie Walta Disneyho ako napríklad Asterix alebo Felix the Cat či Huckleberry Finn.“¹²



(obr.2 ukážka českej komiksovej scény)

¹¹ LÁDEK Josef, *Encyklopedie komiksu v Československu 2 1945-1989*. 2012. Robert Pavelka. Praha: XYZ, 2012, 343 s., [77] s. ISBN 978-80-738-610-3

¹² LÁDEK Josef, *Encyklopedie komiksu v Československu 2 1945-1989*. 2012. Robert Pavelka. Praha: XYZ, 2012, 343 s., [123] s. ISBN 978-80-738-610-3

1.4 Komiksový formát

V dnešnej dobe poznáme viac formátov komiksu. Bežný komiks, comic strip, digitálny komiks (eComics), grafická novela a mobilný komiks.

1.5 Komiksový žáner

Jednotlivé komiksy môžu spadať aj do viac než jedného žánru. V dnešnej dobe rozdeľujeme komiks podľa rôznych žánrov, ktoré majú však spoločné vlastnosti.

1.5.1 Superhrdinský komiks

Príbehy o nadľuďoch, extrémnych situáciách, v ktorých iba jedna osoba vie zachrániť celé ľudstvo. O tomto žánri sme si už spomínali v časti o histórii komiksov a ich popularite najmä v Amerike. Američania túžili po hrdinoch s nadľudskými schopnosťami. Sú to akčné príbehy nie vždy so šťastným koncom.

1.5.2 Underground Comix

„V roku 1970 vzniklo hnutie s názvom Underground Comix. Umelci tohto hnutia publikovali nezávisle od zaužívaného komiksového priemyslu, keďže užívali neuctivého štýlu, kde zobrazovali bez zábran nahotu, pornografiu a temné predstavy. Toto hnutie odrážalo drogovú kultúru sedemdesiatych rokov. Publikácie boli možné zohnať iba náhodne v obchodoch s hudbou, oblečením alebo sa dali objednať poštou.“¹³

1.5.3 Alternatívny komiks

Alternatívny komiks vyvinutý z undergroundu, nazýva sa aj post-underground, independent, small press, vznikol v 80. Rokoch. Vznikol v dobe keď najväčšiu časť trhu zaberali superhrdinovia od DC a Marvelu. Sú to grafické novely, ktoré sú svojím obsahom výnimočné. Alternatívny komiks zvykne bývať realistickejší ako ten o superhrdinoch, ale nie je spravidla realistický, niektoré komiksy sú o fiktívnych udalostiach, iné sa pridŕžavajú histórie a niektoré aj edukatívne. Alternatívne komiksy sú publikované v menších množstvách.

¹³ Underground comix, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Underground_comix

1.5.4 Manga

Manga nieje ani tak žáner ako skôr formát. Práve manga je jedným z ázijských štýlov, kde sa komiksová scéna vyvíjala absolútne nezávisle od tej európskej či americkej. Termín Manga znamená náhodný alebo náladový obraz. „Manga sa v Japonsku vyvíja už od 18. Storočia, kedy sa tlačila pomocou drevorytu. Japonská kultúra ako ekvivalent k americkej kladie väčší dôraz na Mangu a berie ju ako súčasť svojho historického bohatstva. Japonská spoločnosť prejavuje záujem a veľký rešpekt pred týmto žánrom.“¹⁴ Manga sa tvorí pre každú vekovú kategóriu a jej téma môže byť o čomkoľvek čo autora napadne. Je výrazná predovšetkým svojou kresbou a veľkými očami, ktoré sú často používané. Mnoho komiksov bolo pretvorených do televíznych seriálov s vysokým počtom epizód, najznámejšie sú napríklad Pokémon či Naruto.

1.5.5 Sci-fy

Science Fiction je široký žáner do ktorého môžeme zaradiť aj superhrdinov ako napríklad Supermana, keďže priletel z inej planéty. „Sci-fy začali publikovať prvé noviny začiatkom tridsiatych rokov 20 storočia.“¹⁵ Jej hlavnou témou sú vesmírne lode, mimozemšťania, cestovanie časom, apokalyptické príbehy. Často užívaným znakom je budúcnosť, veda a technika.

1.5.6 Fantasy

Fantasy vznikol príchodom zlatej éry komiksu. Jej spoločným znakom je používanie stredovekej témy, jej kladnými aj zápornými postavami. Často sa tu objavujú postavy s mečmi, vymyslené postavy s väčším počtom hláv, nôh alebo iných častí tela alebo personifikované zvieratá z ktorých sú vytvorení humanoidi. Najčastejšie sa príbeh odohráva vo vymyslenom svete. Najznámejšie komiksy tohoto žánru sú Tarzan alebo Barbar Conan. V dnešnej dobe vieme nájsť aj veľké množstvo web komiksov ktoré sa odrážajú od rôznych Fantasy hier ako napríklad World of Warcraft.

¹⁴ Manga, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Manga>

¹⁵ Science fiction comics 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction_comics

1.5.7 Vojnové a westernové komiksy

„Vznikli v 30. rokoch minulého storočia. Vojnové komiksy sa venujú téme prvej a druhej svetovej vojny, vznikajú ešte počas striebornej éry komiksu, ale po roku 1980 začali stagnovať, kvôli nezáujmu zo strany čitateľov.“¹⁶

„Westernové komiksy boli populárne najmä v Spojených štátoch od rokov 30 do 60 rokov 20. storočia. Ich popularita vzrástla najmä kvôli nezáujmu o superhrdinov.“¹⁷ Keďže v tom čase bola zakázaná agresia v komiksoch, (čo bola neoddeliteľná súčasť komiksov so superhrdinami) prišiel žáner s cowboymi a indiánmi, ktorých čitateľov zaujímal do 60 rokov. Po znovusprístupnení agresie však prišiel ústup westernových komiksov.

1.5.8 Horror

„Hororové komiksy prišli koncom 40 rokov v Amerike. Jeden z najobľúbenejších žánrov zaplavil celý komiksový priemysel od komiksov, grafických noviel, čiernobielych magazínov až po Mangu. Horror predstavoval predovšetkým strach, zdesenie a brutalitu v komiksoch a toto všetko dalo impulz pre zaformovanie a schválenie zákona Comic Code Authority v roku 1954.“¹⁸ Preto bol hororový komiks na trhu na 20 rokov skoro kompletne zakázaný. Je rozoznateľným už len titulkou kde je špecifické roztrásené písmo, ktoré je symbolické pre tento žáner. Najčastejšie sa v ňom objavujú záporné charaktery ako zombíci, upíri alebo vlkodlaci. Žáner nešetří s krvou a ani používaním červenej farby v kombinácii s kriklavo zelenou farbou ktorá mu dodáva dokonalý hororový efekt. Najznámejšie postavy sú Frankenstein, Dracula alebo Leatherface.

1.5.9 Humor

Humor sa začal využívať už od prvého stripu The Yellow Kid. Tento žáner tvoria príbehy, ktoré sú nenáročné na prijatie čitateľom. Hlavný hrdina je zväčša hromotník, ktorému sa stáva séria nešťastných udalostí, z ktorých však vždy vyviazne bez vážnej újmy. Tento

¹⁶ War comics, 2015. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/War_comics

¹⁷ Western comics, 2015. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Western_comics

¹⁸ Horror comics, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Horror_comics

žáner je nenáročný, jeho hlavným úmyslom je pobaviť čitateľa. Často sa spája s krátkymi Comic Stripmi v novinách. Jedným z najznámejších predstaviteľov žánru je Garfield.

„V Amerike sa využíval humor najviac v tínedžerských komiksoch. Tento žáner sa začal obhajovať začiatkom štyridsiatych rokov. Hlavnou témou sú tínedžerské problémy, autá, randenie, stredná škola a rodičia. Najznámejší komiks tohoto žánru je Archie.“¹⁹

1.5.10 Romantický komiks

Romantický komiks prišiel spolu s vojnovým, westernovým, sci-fy či hororovým komiksom po druhej svetovej vojne, v čase keď ľudia už prestali baviť superhrdinovia. V romantickom komikse ide hlavne o romancu, žiarlivosť, svadbu či zradu. Dráma je hlavným spoločným znakom.

1.5.11 Detský komiks

Medzi detské komiksy môžeme zaradiť napríklad najznámejší komiks Káčer Donald. Autori v ňom chceli predovšetkým svojich čitateľov ponaučiť z chýb ostatných. Detský žáner má teda edukatívny zámer a jednoduchou cestou sa snaží čitateľom predložiť danú problematiku a vysvetliť im ako sa majú zachovať v danej situácii. Je nenásilný a podporuje deti v kladnom rozvoji. Tento žáner bol populárny aj v Čechách ako sme si už písali v predošlých kapitolách.

1.5.12 Komiks pre dospelých

„Žáner pre dospelých sa odvíja od šteklivých obrázkov, ktoré boli produkované v tridsiatych rokoch a nazývali sa Tijuana Bibles. Ich obsahom boli známe kreslené charaktery, politické charaktery alebo filmové hviezdy ocitajúce sa v sexuálnych eskapádach.“²⁰ Obsah tvoria zväčša hanlivé obrázky, ktoré bývajú humorné. Z českých komiksov pre dospelých môžeme zaradiť napríklad Voloviny bez Ofiny.

¹⁹ Teen humor comics, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z:

https://en.wikipedia.org/wiki/Teen_humor_comics

²⁰ Adult comics, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Adult_comics

1.5.13 Kriminální komiks

„Kriminálka a horor sú dva žánre ktoré sú spolu úzko späté. Na jednej strane sa horor viac orientuje na zlých hrdinov, na druhej strane sa kriminálny komiks viac orientuje na stranu dobra. To však neznamená, že tento komiks je sladkou verziou hororu. Rovnako sa aj v ňom objavuje tematika vražd, krvi a agresie. Tento žáner bol najviac populárny v pädesiatych rokoch.“²¹

²¹ Crime comics, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Crime_comics

2 TLAČOVÉ MÉDIÁ

„Tlač vznikla v roku 1439 a jej vynálezcom je Johannes Gensfleisch Gutenberg, ktorý vyvinul metódu mechanickej tlače z výšky - kníhtlač. Vyvinul stroj z hroznového lisu. Kníhtlač znamenala pre spoločnosť obrovský význam, pretože knihy boli ručne písané, čo znamenalo že boli veľmi drahé. Gutenberg využil svoj vynález najmä na tlač biblie, po ktorej bol veľký dopyt. Kníhtlač sa postupne vyvíjala.“²²V tejto kapitole si uvedieme možné techniky tlače, spomenieme aj využitie farby ktorá posunula komiks do zlatej éry.

2.1 Tlačové techniky

Výhodou tlače je, že sa dá reprodukovat' a výsledok je stále rovnaký. Popíšeme si tlačové metódy, ktorými sa dá spracovať komiks.

2.1.1 Drevoryt

Technika pri ktorej sa zrkadlovo ryje do dreva, vyrytá časť ostane neotlačená. Metóda je náročná na spracovanie, záleží však na type dreva ktoré sa používa. Je vhodná na detailné kresby. Keďže opracovanie dreva je jednoduchšie ako opracovanie železa, tak sa táto metóda využívala hlavne na tlač písma – letterpress. Táto metóda sa využívala aj pri tvorbe komiksov.

2.1.2 Linoryt

Podobná technika no namiesto dreva sa využíva linoleum. Do linolea sa ľahšie ryje, keďže sa jedná o gumu, ale kresba nevie byť tak detailná. Pri tejto metóde sa využíva tlač cez železný lis, ktorý farbu poriadne otláči na papier alebo látku. Dá sa odtláčať aj bez lisu, je však potrebná veľká fyzická sila, aby sa podarilo dostať farbu z lina na papier.

2.1.3 Letterpress

Technika, ktorú vymyslel Johannes Gutenberg. Táto technika sa používa dodnes, avšak iba veľmi zriedka. Dnes sa používajú poloautomatické stroje, ktoré sú poháňané pedálom, podobne ako pri šijacom stroji. Týmto spôsobom sa tlačili aj noviny.

²² Printing press, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Printing_press

2.1.4 Ofset

Technika, ktorou sa dnes tlačí prakticky všetko, určené na masovú produkciu. Princíp tejto techniky je v alumíniových doskách, na ktoré je prenesená grafika cez svetlo citlivý filter. Na každú farbu je potrebná jedna doska, tá sa následne vsadí do pásovej výroby, cez ktorú ide veľká rola papiera. Papier sa nastrihá na požadovanú veľkosť a zošíje v polovici zošívачkou. Tento spôsob sa využíva dnes už aj pri komikse a vďaka tejto metóde sa v komiksoch začala používať aj farba. Výhodou ofsetovej tlače je, že dizajn sa potlačí vždy na to isté miesto.

2.1.5 Sieťotlač

Najčastejšie sa používa pri potláčaní textílie, využíva sa aj pre rôzne plagáty či iné grafiky. Pri sieťotlači sa využíva rovnaká farba ako pri predošlých typoch tlače. Sieťotlač sa vyrába pomocou sieťky na ktorú sa naniesie svetlocitlivá farba, ktorá sa nechá zaschnúť. Potom sa na sieťku položí grafika vytlačená na fólii a tá sa nechá presvetliť ostrým svetlom. Po vypálení grafiky sa zmyje prebytočná farba vysokotlakovou hadicou a následne sa môže začať tlačiť. Tlač prebieha tak, že sa na sieťku naleje farba, ktorá sa rovnomerne pretrie stierkou na papier alebo textil. Výsledkom je sýto farebná potlač.

2.1.6 Digitálna tlač

Táto technika nepotrebuje žiadnu mechanickú prípravu. Dizajn sa pošle priamo z počítača do tlačiarne a tá ju vytlačí. Nevýhodou digi tlače je, že farby nemajú dostatočnú sýtosť, na každej tlačiarni ich môže potlačiť v inom odtieni a tiež tlač nemá vždy presne rovnaké miesto. Táto tlač má ešte jednu nevýhodu a to tú, že vie potláčať vždy iba určitý formát a netlačí od kraja po kraj. Farba sa na rozdiel od ostatných spôsobov tlače nevstrebáva do papiera ale sa na papier vypáli alebo iba naniesie.

3 VYUŽITIE FARBY

Ako už bolo povedané vyššie, práve farba môže za vstup komiksu do zlatej éry. Ale čo to vlastne tá farba je? Ako sa s farbou dá pracovať v tvorbe komiksu? Čo sa dá podľa farby zistiť?

3.1 Čo je to farba?

Farba vzniká rozložením svetla na farebné svetelné lúče. O tento objav sa zaslúžil Isaac Newton, ktorý prišiel na rozklad svetla ktorý nazval spektrum. Spektrum sa skladá z farebnej škály: červenej, oranžovej, žltej, zelenej, modrej, indigovej a fialovej.

„Svetlo sa šíri vlnami. Rôzne vlnové dĺžky nám udávajú farbu svetla, ktorá sa ku nám dostáva. Mimo farebných vln ktoré vidíme, existujú ešte ultrafialové lúče a infračervené lúče. Poznáme aj rádiové vlny, ktoré majú dosah až niekoľko kilometrov.

Práve táto pestrá rôznorodosť vln spôsobuje to, ako vnímame farby. Ráno je iné svetlo ako na obed, večer vidíme do diaľky tak, že sa nám zase zdá že sa farbí do modra. Za toto všetko môže svetlo, ktoré nám vytvára farby na sietnici.“²³

3.2 Johann Wolfgang von Goethe

Ďalšou osobnosťou vo vnímaní farieb bol Johann Wolfgang von Goethe. Vydal knihu s názvom *Náuka o farbách*. Opisuje v nej farby a ako ich vníma. Podľa Goetheho, Newton násilným spôsobom zasahoval do farby tým, že rozložil svetlo na spektrum. „Rozlišoval farby ako pôsobia na telo (fioziologické pôsobenie) a ako na dušu (psychologické pôsobenie).“²⁴ Opisuje farby v ich kladných a záporných tónoch. Toto jeho vnímanie ovplyvnilo zmýšľanie mnohých umelcov.

3.3 Farebné asociácie

Jednotlivé pocity a predstavy sa združujú s určitými farbami. Tento zvláštny vzťah nazývame farebné asociácie. Teplé farby nás totiž podnecujú ku zvýšenej činnosti, zvyšujú

²³ PLESKOTOVÁ Petra, *Svět Barev*, 1987. Praha, Albatros [12] s.

²⁴ PLESKOTOVÁ Petra, *Svět Barev*, 1987. Praha, Albatros [183] s.

nám krvný tlak, napríklad farba červená. Taktiež nám zvyšujú chuť k jedlu. Studené farby majú zasa účinok úplne opačný. Ukľudňujú, vyvolávajú únavu a odľahčujú situáciu.

Vnímanie farieb je však veľmi subjektívnou záležitosťou a záleží na tom, ako máme sami jednotlivé odtiene farieb zaužívané zo života a čo nám asociujú.

3.4 Rozdelenie ľudských osobností podľa farby

„Nemecký psychológ Ernst Kretschmer rozdelil ľudí na dva druhy: cyklotýmy a schizotýmy. Cyklotýmy sú ľudia otvorení, ľahko podliehajú svojim citom, pocitom a náladám aj vplyvom svojho okolia, preto majú smiech a plač večne na krajíčku. Voči farbám u omnoho vnímavejší než schizotýmy. Tí sú suchí systematici, ktorých farebnosť sveta nezaujíma a svoje city neustále kontrolujú. Zaujímajú ich predovšetkým tvary. Pokiaľ si majú vybrať tak volia skôr chladné a tmavé farby. Cyklotýmovia majú radi predovšetkým žltú a červenú.

Švajčiarsky psychiater Carl Gustav Jung, tvorca iného typologického systému, obdobne zistil že ľudia ktorých nazval extroverti, dávajú prednosť teplým farbám a introverti mávajú skôr obľubu v chladných farbách. Ku podobným záverom došli aj ďalší psychológovia.“²⁵

3.5 Psychodiagnostika a psychoterapia pomocou farby

Psychológovia si dávali otázku ako by im mohli farby pomôcť v určovaní psychodiagnostiky duševných chorôb a v ich následnom liečení. „Švajčiarsky psychiater Hermann Rorschach vytvoril najrozšírenejší a najpopulárnejší psychoanalytický test na svete. Nazval ho Rorschachov test. Ide o jednoduchý test, ktorý sa skladá z 10 škvŕn, ktoré vzniknú kvapnutím farebného alebo čierneho tušu na biely papier. Preložením papiera napolovice vznikne symetrický útvar, ktorý nám môže znázorňovať čokoľvek. Extroverti vychádzajú predovšetkým z farieb a z toho ako je škvŕna otlačená. Introverti zas sledujú predovšetkým tvar celej škvŕny a dávajú veľa odpovedí, ktoré sa týkajú pohybu. Obe skupiny majú však svoj vlastný, subjektívny pohľad na farby. Každý z nás má takzvané

²⁵ PLESKOTOVÁ Petra, *Svět Barev*, 1987. Praha, Albatros [113] s.

„svoje farby“, ktoré preferuje celý život alebo ich obmieňa podľa zažitých životných udalostí. Napríklad vdovy nosiace čierne šaty po úmrtí svojho muža.“²⁶

„Řekni mi, jakou barvu máš rád, a já ti řeknu, kdo jsi.“²⁷

Na základe subjektívneho vnímania spravil švajčiarský psychológ Max Lüscher mnoho rôznych testov na určovanie psychoanalýzy osoby. V jednom z nich skúma osobnosť na základe 64 kartičiek, ktoré testované osoby rozdeľujú podľa svojich sympatií. Výsledkom je psychoanalýza osobnosti človeka v jeho súkromnom, pracovnom a milostnom živote.²⁸



(obr.3 Lüscherov test v internetovej forme. Stráca však svoju efektivitu pokiaľ nejde o tlačovú formu.)

²⁶ PLESKOTOVÁ Petra, *Svět Barev*, 1987. Praha, Albatros [113] s.

²⁷ PLESKOTOVÁ Petra, *Svět Barev*, 1987. Praha, Albatros [115] s.

²⁸ LÜSCHER Max, *Lüscher Color Test*, 1990. New York City (NY): Pocket Books, 1990 343 s., ISBN 978-0671731458

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 ANALÝZA KOMIKSOVEJ SCÉNY

V tejto časti chcem analyzovať niekoľko komiksov, ktoré ma ovplyvnili pri tvorbe zadanej práce. Zameriam sa na ich štýl kresby, na použité farby, zoradenie panelov v komikse a aj samotným príbehom.

4.1 Charles Burns

Autor, ktorý najviac ovplyvnil tvorbu tejto práce. Narodil sa v roku 1955, jeho prvá tvorba bola publikovaná v magazíne RAW v 80 rokoch. V 1982 navrhol aj titulku pre RAW. Jeho krátke príbehy sa za roky nazbierali do kolekcie troch kníh Skin deep, Big baby a El Borbah. Je autorom coveru pre album Iggyho Popa Brick by Brick, taktiež bol ilustrátorom reklamnej kampane na mentolky Altoids. Ilustroval predný cover pre Time, The New Yorker a The New York Times Magazine. Je označovaný aj za oficiálneho ilustrátora pre magazín The Believer. V dnešnej dobe žije v Philadelphii s rodinou.

4.1.1 Black Hole

Vydavateľstvo: Jonathan Cape London; Pantheon

Počet strán: 368

Rozmery: 16.5 x 3.5 x 24 cm

Väzba: Papierová aj pevná

Kniha je autorovým majstrovským dielom, na ktorom pracoval 10 rokov, bola vydaná ako 12 separátnych komiksov. Z kresby, ktorú autor používa je cítiť symboliku na každej strane. Prepracovanosť detailov jednotlivých kresieb je „až dych vyrážajúca“. Autor používa v celej knihe iba čiernu a bielu farbu, obrazy sú vyvážené, nie sú ani veľmi svetlé, ani tmavé. Autor sa hrá s perspektívou a využíva aj červí pohľad, aj close-up. Panely vždy stupňujú príbeh, na jednej strane sa nachádza zväčša iba jeden moment. Stranu rozdeľuje najčastejšie na 3 alebo 4 panely, v ktorých používa long shot. Panely predstáv a snov sú po okrajoch vlnovité. Bubliny používa skôr hranaté na zachytenie myšlienok hlavného hrdinu, ale taktiež aj guľaté pri priamej reči. Štýl kresby sa podobá hororovým komiksom sedemdesiatych až osemdesiatych rokov, kde by sa táto alternatívna grafická novela mohla tiež zaradiť. Jej príbeh je pútavý, no detailnosť kresby vás od príbehu dokáže zľahka preniesť tak, že dej ani nevnímate. V knihe je premyslený každý detail.

4.1.2 Trilógia Xed Out, The Hive, Sugar Skull

Vydavateľstvo: Pantheon

Počet strán: 56

Rozmery: 23 x 1.5 x 30 cm

Väzba: Pevná

Trilógia bola vydaná po sérií Black Hole. Autor v komikse používa farbu prvý krát, doteraz boli jeho ilustrácie kolorované iba na titulke a zadnej strane no v tejto publikácii sú farebné všetky stránky komiksu. Autor znova využíva snové predstavy a kresba, keďže ide o neskoršiu prácu ako Black Hole je ešte prepracovanejšia. Autor využíva najčastejšie 6 panelov na stranu. Panely využíva lineárnejšie ako tomu bolo v Black Hole. V príbehu vidíme hlavnú postavu vo všetkých štádiách jeho života a autor dokonale vystihol charakter postavy. Jeho predstavy tentoraz nie sú zobrazené vlnovitým outlineom okolo panelu ale štýlom kresby a obsahom jednotlivých panelov, ktoré sú surrealistické. Predstavy používajú aj trochu inú farebnosť, farby sú mierne kriklavejšie aj keď celý komiks je skôr v pastelových odtieňoch alebo zemitých farbách. Príbehom sa snaží autor znova zmiast' čitateľov, pri jeho čítaní sa musíte vracat' na predošlé stránky, pretože sa vám ľahko stratí pointa. Keď si už však spojíte príbeh dohromady, zistíte, že nie je až tak náročný ako sa na prvý pohľad zdá.



(obr.4 ukážka Burnsovej tvorby, jeho štýl sa zlešuje každou vydanou publikáciou)

4.2 Art Spiegelman

Jeho rodičia boli poľského pôvodu, on sa však narodil 15. februára v Štokholme vo Švédsku. Jeho tvorba ovplyvnila mnoho ďalších umelcov ako aj Charlesa Burnsa, ktorý pracoval v Spiegelmanovom komiksovom magazíne RAW. Svoju kariéru začal ako ilustrátor v spoločnosti Topps, ktorá vyrábala žuvačky. Bol uznávaný v hnutí Underground Comics za svoju krátku, experimentálnu a často autobiografickú tvorbu. Najväčšie uznanie a Pulitzerovu cenu získal za autobiografický komiks Maus. Bol to príbeh o jeho otcovi, ktorý prežil Holocaust.

4.2.1 Maus

Vydavateľstvo: Pantheon

Počet strán: 136

Rozmer: 17 x 1.2 x 23 cm

Väzba: Pevná aj papierová

Komiks má farebný obal, samotný príbeh je však čiernobiely. Kresbný štýl je zvolený tak, že pripomína drevoryt no nie je tomu tak. Komiks prevláda jednoduchou kresbou, no výrazy tváří sú tak zjavné, že sa dokážete vžiť do situácie. Kresba je tvrdá a neokresaná. Príbeh bol kreslený na väčší formát, preto sa niektoré kresby zlievajú pri detailoch. Autor používa guľaté bubliny na priamu reč a myšlienky alebo sprevádzanie dejom sa nachádza v hranatých bublinách alebo v gutteri nad či pod kresbou. Autor využíva nepravidelné panelovanie, na každej strane sa udeje viac ako len jedna príhoda. Zaujímavou spracuje list pre svoju matku, ktorý je v celej knihe s opačnou farebnosťou, teda celá kapitola je bielou farbou na čiernych stranách a celý zvyšok je čierny na bielom. Dejovo je táto kniha prepracovaná však omnoho viac ako jej kresebná časť. Symbolika myši ktorú autor používa na znázorňovanie myši ktoré sú židia je dokonalé odzrkadlenie nacistickej doby, kedy sa židia museli skrývať ako také myši. Nacisti sú v príbehu znázorňovaní ako mačky, policajti na uliciach ako prasatá a kladné postavy ako psy. Príbeh vás okamžite vtiahne a nepustí. Kniha vyšla v dvoch dieloch, prvá časť bola o tom ako jeho otca prenasledovali nacisti a ako sa stal vojnovým zajatcom a druhý diel bol o tom ako prežil samotný holocaust. Tento komiks je používaný aj na školách ako vysvetlenie holocaustu.

4.3 Jason Lutes

Narodený 7. Decembra 1967 New Jersey. Lutesovú techniku kresby značne ovplyvnil výlet do Francúzska, kde videl komiks Asterix a Tin tinové dobrodružstvá. V roku 1993 začal Lutes s kresbou svojich prvých stripov pre magazín The Stranger. Stripy boli neskôr zozbierané do grafickej novely Jar of Fools. Po dvojročnom prieskume začal s kreslením jeho doteraz najlepšej práce Berlin. Lutes momentálne pracuje na jeho treťom pokračovaní.

4.3.1 Berlin

Vydavateľstvo: Drawn and Quarterly

Počet strán: 209

Rozmer: 19 x 2 x 23 cm

Väzba: Papierová

Ďalší zo série čiernobielych komiksov, príbeh je obsiahnutý zatiaľ v dvoch grafických novelách a tretia je zatiaľ iba na ceste. Autorová kresba je veľmi detailná a realistická, kontrastná a dokonalo odráža chudobu doby v Berlíne pred druhou svetovou vojnou. Príbeh sa na paneloch stupňuje a vytvára miestami zaujímavú kompozíciu. Bublíny prevažne používa s priamou rečou, tj. oblé alebo využíva prerušované čiary pri myšlienkach. Autor nevyužíva predstavy, skôr sa nám snaží predstaviť mesto a atmosféru v ňom aj pomocou myšlienkových bublín ktoré poukazujú na bežné myšlienky ľudí, ktorí kráčajú všade okolo nás na ulici. Autor zachytáva atmosféru lásky, samoty, hudby ako sa nesie po ulici pri otvorenom okne hudobníka. Jeho zachytenie prírody je podobné Burnsovému štýlu no postavy aj mesto sú spracované tenšou linkou. Panely pôsobia harmonicky, autor zachytáva pocit smútku v ľuďoch. Zoradením panelov graduje príbeh. Ten je o štyroch hlavných postavách a hľadá na mesto zo štyroch uhlov pohľadu. Kniha má veľmi pútavý dej a jej kresebné spracovanie je vynikajúce.

4.4 Kurt Busiek a Alex Ross – Zázraky

Vydavatelstvo: Marvel

Počet strán: 248

Rozmer: 17 x 1 x 25 cm

Väzba: Pevná

Komiks zo žánru superhrdinov má absolútne odlišný štýl kresby ako predošlé komiksy. Je celofarebný a farba tu hrá veľkú rolu. Postavy nie sú kreslené linkami ale tieňované priamo farbou. Na stranách na ktorých je vyobrazený oheň, úplne bije do očí a jeho oranžovo červená farba celkom vyráža farebnosť celej strany. Príbeh je skôr malovaný ako kreslený a využíva veľmi nepravidelné panelovanie. Najčastejšie sa zobrazuje jeden veľký obraz do pozadia, cez ktorý idú jednotlivé panely a tak dotvárajú jednotnú kompozíciu. Pomocou farebnej škály nás autor presúva v čase alebo nám predstavuje atmosféru, ktorá prevláda dané strany. Príbeh je o šéfredaktorovi novín, v ktorých pracuje aj Peter Parker (Spiderman). Vyobrazuje iný pohľad na superhrdinou, bežného smrteľníka ktorý vidí po ulici lietat' nadľudí. Príbeh zachytáva predstavy hlavného hrdinu o superhrdinoch, s ktorými sa stretáva iba pomocou fotografií z jeho novín.

4.5 Alex Schubert – Blobby boys

Vydavateľstvo: Koyama Press

Počet strán: 52

Rozmer: 0.5 x 14 x 16 cm

Väzba: Papierová

„This comic might make you want to start a band or maybe just kill other bands“

Komiks Blobby boys je veľmi jednoduchý a vtipný. Jeho obsahom sú stripy na každej strane, kde sú často príbehy bez pointy. V komikse sa často používa spojitosť s hudobnými kapelami. Jej spracovanie je veľmi jednoduchá vektorová grafika, autor nehľadí ani na pravidlá perspektívy a preto sú jeho charaktery vtipne deformované. Komiks je celofarebný a využíva najčastejšie komplementárne farby na kontrast. Komiks je dobrý na odreagovanie sa od stresu.

III. PROJEKTOVÁ ČÁST

5 STANOVENIE CIELOV

Na vypracovanie tejto práce som si stanovil cieľ spracovať vlastný komiks. Využijem vlastnú farebnosť, ktorú získam pomocou jednoduchého testu s farebnými kartičkami. Budem nimi skúmať ľudské vnímanie jednotlivých farebných tónov. Príbeh si navrhujem sám podľa skutočnej predlohy. Po vyhotovení príbehu komiks nakreslím, zvektorizujem a následne vyryjem do linolea. Vďaka farebnej škále ktorú získam z testu potom komiks potlačím a zviažem.

6 ZBER MATERIÁLOV

6.1 Príbeh

Z môjho rešeršu a analýzy komiksov som prišiel nato, že na 30 stranový komiks potrebujem jednoduchý príbeh, kde na niekoľkých stranách vysvetlím udalosť, ktorá sa udeje za krátky časový úsek. Preto som zvolil veľmi jednoduchý príbeh štyroch postáv psa, mačky, človeka a uhorky. Pri bežnej prechádzke so psom vznikne konflikt medzi psom a mačkou, v ktorom mačka súboj zvíťazí. Celý príbeh chcem zobrazit' v štyroch subjektívnych uhlov pohľadu každého zúčastneného.

6.2 Štýl kresby

Príbeh vyryjem do linolea, tomu aj prispôbím štýl kresby, ktorá nemôže byť veľmi náročná preto, aby bola kresba čitateľná.

6.3 Získanie farebnej palety

Príbeh môjho komiksu chcem dotvárať pomocou farieb ktoré ovplyvnia celkové vnímanie deja. Príbeh sa skladá zo štyroch kapitol, každá z nich bude mať inú farebnosť, ktorá bude nadväzovať na príbeh. Tento spôsob získania farebnej škály je čisto experimentálny. Vychádzal som z testov dr. Maxa Lüschera, no nestanovil som si za cieľ získať psychoanalýzu osoby ale získať farebnú škálu.

Test pozostával z viacerých farebných kartičiek štyroch farieb vo svetlých a tmavých odtieňoch, ktoré som si sám namiešal. Farby som predložil pred testovanú osobu a dal som 4 možnosti/kategórie, medzi ktoré mohli tieto kartičky zoradiť. Sviežosť, strach, smútok a veselosť boli kategórie, do ktorých mohli testované osoby zaradiť jednotlivé farebné odtiene jednej farby. Z výsledkov vyplynulo, že takmer všetci odpovedali veľmi podobne. Takmer všetci zoradili svetlé odtiene na kladné pocity a tmavé farby na pocity zlé. Boli však aj výnimky, že farby berieme všetci subjektívne a že každý máme iné predstavy pod jednotlivými farbami.

Test som zopakoval s kartičkami na ktorých som potlačil geometrické tvary, zaujímalo ma, či bude mať toto rozloženie kompozície vplyv na výsledok, avšak vyšli takmer tie isté výsledky.

Test som zopakoval tretí krát, ale tentoraz som potlačil obrázok na ktorý som vyobrazil strom no snažil som sa aby bol vyvážený pomer čiernej a bielej na obraze. Zaujímala ma znova tá istá otázka. Výsledok sa zmenil. Zistil som, že ak je použitý akýkoľvek tmavý odtien farby v kombinácii s bielou alebo svetlou farbou, tak to zjemňuje výsledné vnímanie farby. Teda, že ak použijeme tmavo modrý odtieň v kombinácii s bielou alebo povedzme, svetlo žltou, tak sa naše výsledné vnímanie farby zmení z negatívnej na neutrálnu, prípadne pozitívnu.



(obr.5 test podľa ktorého som si skúšal vytvoriť vlastnú farebnú paletu pre komiks)

7 VYPRACOVANIE PROJEKTU

7.1 Písanie scriptu

Na tvorbu komiksu si treba v prvom rade vymyslieť dobrý príbeh. Na túto časť sú zvyčajne potrební dvaja ľudia, scenárista a ilustrátor. Oni dvaja spolu vypracujú príbeh spôsobom, ktorý im najviac vyhovuje. Môže to byť formou brainstormingu alebo priamo kreslenou formou. V tomto prvom kroku sa dohodnú na celkovej zápletke príbehu.

Keďže väčšina komiksov má dopredu určený presný počet strán, musia spoločne rozdeliť príbeh do jednotlivých strán. Musia tiež dbať na gradáciu príbehu, na počte akcií na jednej strane, aby príbeh ostal plynulý a pochopiteľný. V tomto kroku sa rieši aj obsah textových bublín, koľko textu má byť v jednom paneli a celkovo na jednej strane. Môžu sa pri tom riadiť všeobecne zaužívaným pravidlám alebo si vymyslieť vlastnú formu.

„V poslednom kroku scenárista napíše script, ktorý obsahuje opis scén, jednotlivé charakterky v poradí v akom sa objavia, sprievodný dialóg alebo popisný text so všeobecnými pokynmi pre ilustrátora. Výsledok je veľmi podobný filmovému scenáru.“²⁹

V mojom prípade, keďže spracujem všetko sám, som najprv uvažoval o príbehu, ktorý sa opiera o skutočnú udalosť. Potom som sa snažil udalosť čo najviac zveličiť, aby som vystihol jej humornú časť. Následne som sa snažil príbeh vtesnať do 30 strán, ktoré som si vopred stanovil.

7.2 Ilustrovanie

Ilustrátor si prekreslí scenár do jednoduchého storyboardu, snaží sa zachytiť hlavné prvky v zjednodušenej forme, nahodí si perspektívu a navrhne umiestnenie bublín. Najprv kreslí tvrdou ceruzou tenké linky ktoré môže gumovať, po zhotovení celého storyboardu začne kresliť detaily.

Textové bubliny si zvýrazní modrým perom aby nezanikali v kresbe. Kreslí sa na formát, ktorý si dopredu určil. Niektorí ilustrátori zvyknú kresliť na menší formát aby ušetrili čas a potom ho zväčšia na počítači.

²⁹ LEE Stan, *Stan Lee's How to Write Comics*. 2011. New York City (NY): Watson-Guptill 532 s., [420] s. ISBN 978-0-8230-0086-9

V tomto bode si scenárista pozrie vypracované kresby a upravuje jednotlivé obrázky podľa potreby a tiež aby prezradili hlavnú myšlienku príbehu a nevymykali sa z neho.

„Potom sa kresba zvýrazní atramentom. Tu treba dbať na hrúbku ťahov, tieňovanie, odlišovanie pozadia od popredia a pridávajú sa špeciálne efekty do kresby aby sa vystihol jedinečný výsledok.“³⁰

„Vo finálnom procese sa pridáva text. To sa dá urobiť použitím letteringu , vlepovaním nalepovacích písmen alebo digitálne počítačom.“³¹

V mojom komikse som postupoval nasledovne. Scenár som si zhotovoval priamo do storyboardu ceruzkou a jednotlivé scény som upravoval tak, aby neodbočovali od témy a zároveň sa príbeh na každej strane stupňoval. Potom som začal do scén pridávať detaily. Následne som scény začal dokresľovať čiernou fixkou, aby som dosiahol čo najkontrastnejší efekt. Text som pridával až na záver celej práce.

7.3 Kolorovanie

Potom ako je komiks celý v čiernobielej forme sa posiela koloristovi, ktorý si spraví fotokópiu a nascanuje si všetky strany. Na fotokópií si kolorista pre seba vyznačí jednotlivé farby kam patria pomocou farebných fixiek, atramentu alebo farby s ktorou je zvyknutý pracovať. Tá mu slúži iba ako predloha pred prácou v Ilustrátore. Nascanovaný komiks si prevedie do vektorov a v jednotlivých vrstvách obraz dofarbuje, od pozadia postupuje vpred. Prácu uloží do jednotlivých súborov podľa farebných vrstiev. Každá farba musí mať osobitný súbor. Po ukončení sa vytlačí prvý výtlačok a čaká sa na finálne schválenie.

V mojom komikse však postupujem trochu inak. Nascanovaný komiks som si zvektorizoval a potom dofarboval dvoma farbami, v ktorých sa ukrýva symbolika príbehu. Tento krok som si spracoval hlavne kvôli výsledku, ktorý som chcel vidieť ešte pred ďalším krokom.

³⁰ LEE Stan, *Stan Lee's How to Write Comics*. 2011. New York City (NY): Watson-Guptill 532 s., [425] s. ISBN 978-0-8230-0086-9

³¹ LEE Stan, *Stan Lee's How to Write Comics*. 2011. New York City (NY): Watson-Guptill 532 s., [450] s. ISBN 978-0-8230-0086-9

7.4 Vyrývanie

Od tohto kroku postupujem podľa nadobudnutých znalostí s linorytom. Komiks som si znova preniesol do čiernobielej podoby, vytlačil som si každú stranu zvlášť a postupne som nanášal penovou hubkou riedidlo na papier. Potom som papier s vytlačenou grafikou v rýchlosti otláčil na linoleum. Pomalým odstránením papiera mi ostal zrkadlový odtlačok na linoleu ktorý som si zvýraznil fixkou a biele časti následne vyryl. Takto som postupoval pri každej strane.

7.5 Tlač

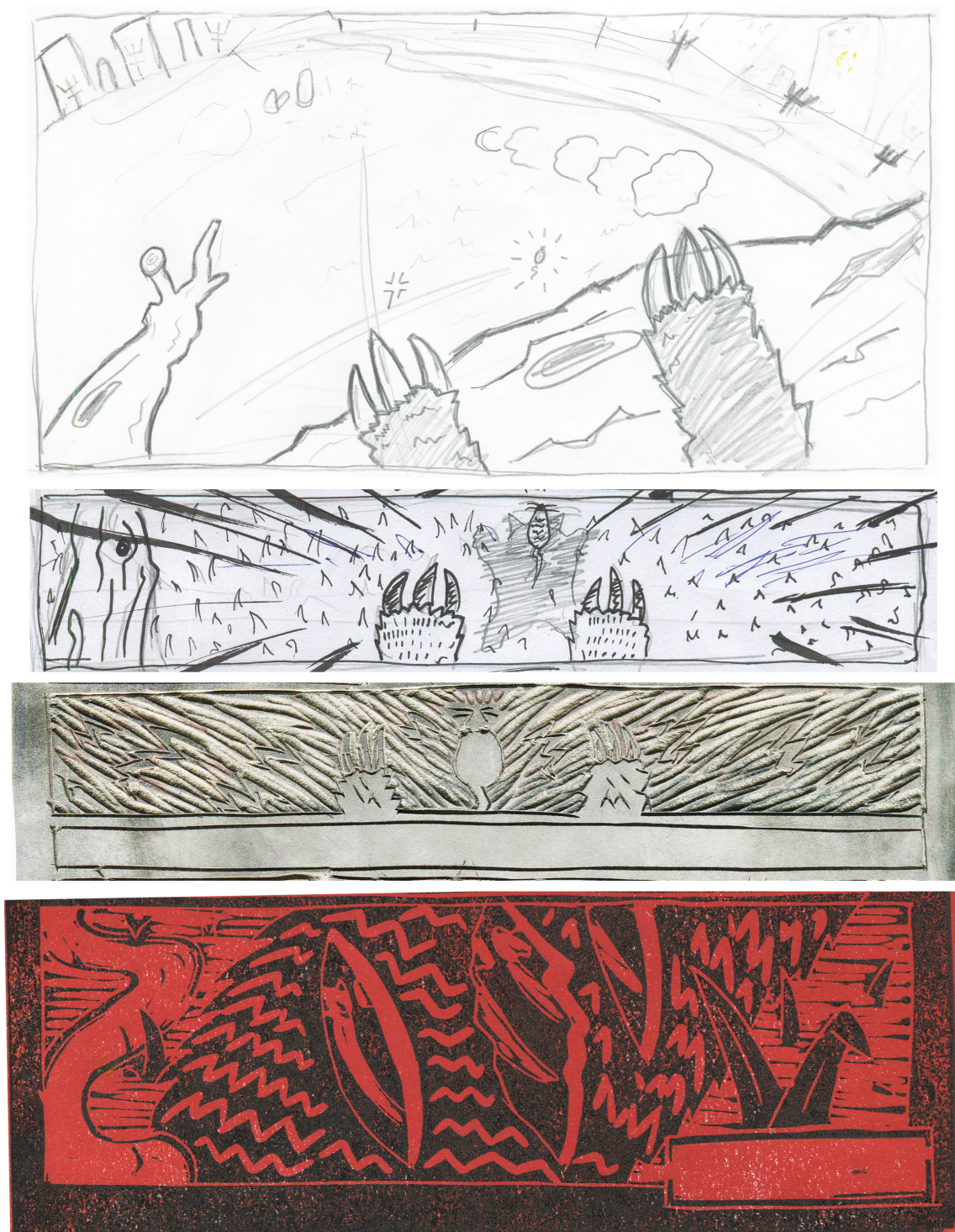
Pri komiksovej tlači sa využíva predovšetkým ofsetová tlač, kde sa musí na každú farbu vyrobiť tlačová predloha.

Postup som určil nasledovne. Po vypracovaní linorytu som si namiešal požadovanú farbu z tlačiarenských farieb Cyan, Magenta a Yellow. Najprv som na finálny papier natrel pozadie strany pomocou gumeného valčeka, potom som druhou farbou natrel linoleum, ktoré som vsadil na požadované miesto na papieri. Následne som dal linoleum s papierom do valcového lisu. Stranu som potom vybral a nechal sušiť jeden deň. Po vyschnutí som do strán dopisoval texty fixkou. Takto som postupoval pri každej strane môjho komiksu.

Využíval som pri tom farebnú paletu ktorú som si získal z testu ktorý som si vyhotovil.

7.6 Väzba

Po zoradení stránok som si ich z ľavej strany predieroval a zošil. Z boku som nalepil kobercovú lepiacu pásku na spevnenie väzby. Pásku som nahrial nad ohňom, aby sa zapiekla a kniha tak vydržala dlhšiu dobu nepoškodená.



(obr. 6 postup práce)

ZÁVER

Bakalárska práca mi pomohla rozšíriť môj obzor v problematike tvorby komiksu. Touto prácou som si chcel vyskúšať spraviť vlastný komiks do ktorého som chcel zapojiť farbu, ktorá by dodávala príbehu hlbší význam. Mojm farebným testovaním som prišiel k záveru, že pohľad na farbu je subjektívny, tým pádom farbu každý vníma inak. Výsledkom tejto práce je kniha, ktorej vnem si musí utvoriť každý sám na základe svojej predstavivosti.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

LEE Stan, How To Draw Comics The Marvel Way. 1984. A Fireside book, New York, Simon&Schuster 138 s., [11] s. ISBN 0-671-53077-1

Komiks, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks>

Biblia Pauperum 2016-. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Biblia_pauperum

John Canemaker, The Kid from Hogan's Alley 1995-. [online] The New York Times. New York (NY) [cit. 2016-05-11] Dostupné z: <http://www.nytimes.com/1995/12/17/books/the-kid-from-hogan-s-alley.html?pagewanted=all>

Comic Book, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Comic_book

Mladý hlasatel, 2015. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Mlad%C3%BD_hlasatel

LÁDEK Josef, Encyklopedie komiksu v Československu 1945-1989. 2010. Robert Pavelka. Praha: XYZ, 2010, 275 s., ISBN 978-80-7388-462-8

LÁDEK Josef, Encyklopedie komiksu v Československu 2 1945-1989. 2012. Robert Pavelka. Praha: XYZ, 2012, 343 s., [11] s. ISBN 978-80-738-610-3

LÁDEK Josef, Encyklopedie komiksu v Československu 2 1945-1989. 2012. Robert Pavelka. Praha: XYZ, 2012, 343 s., [77] s. ISBN 978-80-738-610-3

LÁDEK Josef, Encyklopedie komiksu v Československu 2 1945-1989. 2012. Robert Pavelka. Praha: XYZ, 2012, 343 s., [123] s. ISBN 978-80-738-610-3

Underground comix, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Underground_comix

Manga, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Manga>

Science fiction comics 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction_comics

War comics, 2015. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/War_comics

Western comics, 2015. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Western_comics

Horror comics, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Horror_comics

Teen humor comics, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Teen_humor_comics

Adult comics, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Adult_comics

Crime comics, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Crime_comics

Printing press, 2016. [online] Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Printing_press

PLESKOTOVÁ Petra, Svět Barev, 1987. Praha, Albatros [12] s.

PLESKOTOVÁ Petra, Svět Barev, 1987. Praha, Albatros [183] s.

PLESKOTOVÁ Petra, Svět Barev, 1987. Praha, Albatros [113] s.

LÜSCHER Max, Luscher Color Test, 1990. New York City (NY): Pocket Books, 1990
343 s., ISBN 978-0671731458

LEE Stan, Stan Lee's How to Write Comics. 2011. New York City (NY): Watson-Guption
532 s., [420] s. ISBN 978-0-8230-0086-9

LEE Stan, Stan Lee's How to Write Comics. 2011. New York City (NY): Watson-Guption
532 s., [425] s. ISBN 978-0-8230-0086-9

LEE Stan, Stan Lee's How to Write Comics. 2011. New York City (NY): Watson-Guption
532 s., [450] s. ISBN 978-0-8230-0086-9

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.1 ukážka prvých komiksov.....	12
Obr.2 ukážka českej komiksovej scény.....	18
Obr.3 Lüscherov test v internetovej forme.....	28
Obr.4 Ukážka Burnsovej tvorby.....	31
Obr.5 Môj farebný test.....	38
Obr.6 Postup práce.....	42

