

# **Autorský komiks**

Jan Spurný

---

Bakalářská práce  
2010



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ústav vizuální tvorby  
akademický rok: 2009/2010

# ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jan SPURNÝ**  
Osobní číslo: **K07468**  
Studijní program: **B 8206 Výtvarná umění**  
Studijní obor: **Multimedia a design – Vizuální komunikace**

Téma práce: **Individuální zadání z oboru vizuální komunikace dle projektu studenta – Autorský komiks**

Zásady pro vypracování:

- 1. Rešerše**
- 2. Analýza**
- 3. Stanovení cílů**
- 4. Vyhotovení projektu**
- 5. Závěr**

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

Seznam odborné literatury:

Jana Čeňková, Vývoj literatury pro děti a mládež a jejich žánrové struktury. 1. vyd. Praha: PORTÁL, 2006. ISBN: ISBN 80-736-095-X

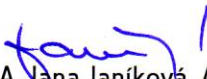
Miroslav Vojtěchovský, Jaroslav Vostrý, Obraz a příběh: Scéničnost ve výtvarném a dramatickém umění. 1. vyd. Praha: KANT, 2008. ISBN: ISBN 978-80-86970-86-8

Scott McCloud, Jak rozumět komiksu. 1. vyd. Praha: BB ART, 2008. ISBN: ISBN 978-80-7381-419-9


Thierry Groensteen, Stavba komiksu. 1. vyd. Brno: HOST, 2005. ISBN: ISBN 80-7294-141-0

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. Art. Ivan Pecháček**  
Ústav vizuální tvorby  
Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2009**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2010**

V Uherském Hradišti dne 12. března 2010

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
M. A. Vladimír Kovařík  
ředitel ústavu

# 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 <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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 ..... 7.4.2010 .....

.....  
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 nevydělečně 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 vzdělávacího 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.*

*(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím 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 přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

## **ABSTRAKT**

Tato práce seznamuje čtenáře s pojmem komiks. Teoretická část mapuje předchůdce komiksu, historické pozadí, vývoj u nás i ve světě, významné autory a způsoby zhotovení komiksu.

Praktická část práce se věnuje vlastnímu zpracování komiksu na motivy povídky Arthura Conana Doylea Pruhovaná truhlice.

Klíčová slova: komiks, grafický román, karikatura, obraz, kresba, bublina, panel

## **ABSTRACT**

This thesis introduces a term comics to readers. The theoretical part includes predecessors of comics, historical background, development of Czech and worldwide comics, major authors and making processes.

The practical part of the thesis describes the author's comics inspired by Arthur Conan Doyle's *The Striped Chest*.

Keywords: comics, graphic novel, cartoon, picture, drawing, speech balloon, comic pane

Rád bych poděkoval všem, hlavně pak Mgr. Art. Ivanu Pecháčkovi, za trpělivost během mého bakalářského studia.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím odborné literatury a pramenů, uvedených na seznamu, který tvoří přílohu této práce.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>8</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>9</b>
<b>1 KOMIKS</b> .....	<b>10</b>
1.1 CO JE TO KOMIKS .....	10
1.2 FORMY KOMIKSU .....	11
1.3 HISTORIE KOMIKSU .....	11
<b>2 SVĚTOVÝ KOMIKS</b> .....	<b>13</b>
2.1 SVĚT.....	13
2.2 USA.....	14
2.3 JAPONSKO .....	15
<b>3 KOMIKS U NÁS</b> .....	<b>17</b>
3.1 POČÁTKY ČESKÉHO KOMIKSU .....	17
3.1.1 Josef Lada.....	19
3.1.2 Ondřej Sekora.....	20
3.1.3 Jaroslav Foglar .....	22
3.1.4 Čtyřlístek .....	23
3.2 KOMIKSY V OBDOBÍ 50. – 90. LET.....	24
3.3 SOUČASNOST.....	25
<b>4 VÝZNAČNÍ TVŮRČI KOMIKSU</b> .....	<b>26</b>
4.1 FRANK MILLER.....	26
4.2 STAN SAKAI .....	27
4.3 NEIL GAIMAN.....	28
4.4 FRANK FRAZETTA .....	29
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>30</b>
<b>5 VYTVÁŘENÍ KOMIKSU</b> .....	<b>31</b>
5.1 KDO DĚLÁ KOMIKS? .....	31
5.2 KROKY K VYTVOŘENÍ KOMIKSU .....	32
5.2.1 Grafický styl .....	33
5.2.2 Technika .....	34
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>35</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>36</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>39</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>40</b>

## ÚVOD

Brak nebo deváté umění?

Komiks, co si pod tímto pojmem představit? *"Je to sice k nevíře, ale stále ještě žijí lidé, kteří si myslí, že komiks jako takový je nevyhnutelně brakem."* (Lucie Lomová, 2007). Pro někoho může být komiks brak či snad něco podřadného, zábavou pro malé děti. Avšak takové jednoduché odsouzení rozhodně není na místě.

Pokud stojíme na druhé straně barikády a na komiks nahlížíme pozitivně, můžeme ho s klidem nazvat devátým uměním. Což v tomto případě znamená řadit ho vedle literatury, umění, sochařství, architektury a dalších součástí naší kultury a také k němu tak přistupovat.

S tímto přístupem a nabytými zkušenostmi, jak ze zpracování této práce, tak z hodin kresby, animace a dalších hodin během mého studia, jsem se rozhodl vytvořit svůj vlastní komiks. I když se pro některé může zdát, že je to práce snadná a v jednom člověku lehce proveditelná, rozhodně tomu tak není. Na jednom komiksu pracuje většinou celý tým lidí (kdo přesně a jaké mají role, se také dočtete v této práci) a proto jsem si „vše ulehčil“ alespoň tím, že jsem jednu z podstatných rolí scénáristy (tedy napsání příběhu) „ponechal“ zkušenějšímu a zaměřil se na ostatní elementy.

Inspirován tajemnou povídkou Arthura Conana Doylea Pruhovaná truhlice, pustil jsem se do práce na zpracování mé komiksové vize tohoto příběhu. Abych se také mohl připojit do boje za to, aby bylo na komiks nahlíženo vážně a mohl se rovnocenně zařadit mezi ostatní literaturu. A co víc, stát se běžnou součástí naší kultury.



## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 KOMIKS

### 1.1 Co je to komiks

Komiks, z anglického zkráceného termínu comic-strips, je umělecké médium, někdy označováno jako "deváté umění". Je považován za žánr populární literatury, i když tematická škála komiksů je velmi široká. Zahrnuje klasická díla adaptovaná do komiksu a původní seriálové příběhy, vyznačující se většinou ustálenou strukturou. Jsou v něm za sebou chronologicky uspořádány kresby nebo jiná zobrazení a případný doprovodný text v cílených sekvencích, které dohromady vytváří celek, nejčastěji příběh. Jeden obrázek je v komiksově terminologii označován jako panel.

K zobrazování mluvené řeči se většinou využívá bublin a doprovodné texty vyprávěče bývají znázorněny v obdélnících uvnitř jednotlivých panelů. Podmínkou je, že panely musí být uspořádány juxta pozičně, tedy vedle sebe, čímž vzniká důležitá odlišnost mezi komiksem a např. animovaným filmem.

Komiks spojuje postupy několika sémiologických postupů a druhů umění – výtvarného (kresba), literárního (text) a filmového (fázování pohybu). Využívá techniky filmového záběru, rychlé změny akce a prolínání stříhů. V poslední době je přiřazován i k umění dramatickému – Dieter Grüewald nazval komiks „čtivým divadlem“, které se odehrává na papírovém jevišti, srovnává hrdinu s hercem, který ztělesňuje určité typy, a tím usnadňuje divákovi orientaci. Tyto postupy se obměňují podle různého poměru mezi obrazem a textem, detailní kresba a akční rozfázování je dominantní u komiksů s vizuálním efektem.

Komiksová produkce se člení do dvou výrazových forem s řadou tematických variant, a to na komiksy dobrodružné, jejichž skladba zahrnuje příběhy klasické literatury adaptované do komiksové podoby (Robinson Crusoe, Robin Hood), látky historické, detektivní, vědeckofantastické, fantasy a na humorné, kam přiřazujeme veselé příběhy o zvířatech (Tom a Jerry, Garfield, Čtyřlístek, Mickey Mouse, Kačer Donald).

## 1.2 Formy komiksu

- Strip (2 - 6 okének, vychází většinou časopisecky)
- Komiksové album (většinou formátu A4, nejčastější je album tzv. "francouzského typu" - 48 stran)
- Grafický román (komiksová kniha, někdy spojení několika krátkých příběhů)
- Komiksový časopis
  - Komiksový fanzin (několik komiksů najednou od různých autorů, většinou je neziskový)
  - Komiksová série či minisérie (vznik v USA, komiks vychází na pokračování v časopisech většinou formátu A5)
  - Polokomiksový časopis (komiks funguje jako jedna z částí časopisu)
- Webový komiks (delší příběh nebo série příběhů, často složený z (dějově) navazujících stripů)

## 1.3 Historie komiksu

*„Pátrání po předchůdcích kresleného seriálu se dotklo na zpětné časové ose všech základních etap světové kulturní historie a skončilo až u jeskynních maleb pravěku... Postupně se shledávaly znaky, které míří k prvkům dnešních komiksů: schopnost znázornit příběh, epický čas, děj, fázováním pohybu bezprostřednost, prostota, jednoduchost, která uvolňuje fantastický prostor společenské potřeby.“ (J. Tichý, 1967)*

V povědomí mnoha čtenářů je komiks fenoménem až od 20. století, předchůdci komiksu se ale dají najít už v umění starověkého Egypta. Byly nalezeny nástěnné malby, pocházející z 2. tisíciletí př. n. l., zaznamenávající pásem obrázků a textů proběhlé děje. Kresby podobného typu jsou známy i z předkolumbovské Ameriky. Ve středověké Evropě jsou známy obrazové příběhy bez doprovodného textu. Za komiks svého druhu lze považovat například i tapisérii z Bayeux - rozsáhlé dílo, vykreslující postupně příběh dobytí Británie Normany roku 1066.

O spojení sekvencí obrazů a písma a vytvoření základu moderního komiksu se zasloužil Rudolph Töpfer. Vydával přibližně v polovině 19. století řadu kreslených satirických příběhů. Své dílo bral ale jen jako zábavu a rozptýlení, nikoliv jako převratný vynález. J. W. Goethe o něm řekl: Kdyby se v budoucnosti Töpfer dokázal věnovat méně fri-

volným záležitostí a dokázal se trochu krotit, stvořil by věci nad všechny představy. Takovýchto výtvarníků a kreslířů se potom stále objevovalo čím dál více.

První moderní komiks stvořil v roce 1896 Richard Outcault (1863 – 1928), když publikoval v newyorském deníku svůj strip Yellow Kid (Žluté dítě), s holohlavým uшатým dítětem, oblečeným v zažloutlé noční košili. Za iniciátora žánru je považován německý básník, karikaturista a malíř Wilhelm Busch (1832 – 1908), autor obrázkového seriálu Max a Moritz (1865), do češtiny přeloženém ve třicátých letech 20. století pod názvem Vít a Věna.



Obr. 1 R. F. Outcault "The Yellow Kid and His New Phonograph."

## 2 SVĚTOVÝ KOMIKS

### 2.1 Svět

Od počátku 20. století docházelo k šíření seriálových příběhů a jejich komercializaci, vznikali noví hrdinové, například v Itálii Pan Bonaventura Sergia Tofana, v USA Kocour Felix Pata Sullivana, Mickey Mouse Walta Disneye, Pepek Námořník E. C. Segara, ve Francii Zig a Puce Alaina Saint-Ogana, v Jugoslávii Princezna Ru Djordje Lobačeva aj. Většina komiksových postav představovala buď komické potřeštěné typy (Pepek námořník aj.), klasické typy modelově kladných a záporných hrdinů (Superman aj.), nebo satiricky vyhocenou figuru (Pixy M. Anderssona). Sepětí komiksu s filmovým uměním a jejich vzájemná inspirace jsou velmi významné hlavně v USA a ve Francii. O Supermanovi jako o novodobém mytickém hrdinovi se vyjádřil U. Eco jako o „konstantě lidové představitivosti od Herkula k Siegfriedovi, od Orlanda k Pantagruelovi a k Petru Panovi“, který přitahuje čtenáře svou dvojpólovostí; jednak je nadán božskými nadlidskými schopnostmi a ustáleným charakterem a na druhé straně vystupuje jako sympatický nešikovný novinář, který se obtížně prodírá reálným životem v zemském prostoru.

Hrdinové se proměňovali ve společensko-politickém kontextu, například v dobrodružném komiksu se objevily propagandistické seriály s fašistickou ideologií (Německo, Itálie). Veřejné mínění si dokázalo v USA vyvolat aktuální změnu pojetí imaginární postavy oblíbeného komiksu, anebo si komiks přisvojilo jako karikaturu vlastenectví (Asterix).

Po pokračující expanzi v poválečném období se žánr nově formoval od osmdesátých let 20. století směrem k závažnosti výpovědi a parodii. Rozmnožily se intertextově pojaté komiksy s postavami z klasického kulturního odkazu (Liga výjimečných A. Moora a K. O'Neila).

Ve světě má dnes komiks 3 hlavní těžiště: anglo-americký, belgo-francouzský a japonský. Každý z těchto okruhů má svou dlouhodobou komiksovou tradici a vyznačuje se svým specifickým stylem. Největším producentem komiksů je Japonsko. V této zemi se komiksu říká manga a jelikož se tam vyvíjel naprosto odděleně, má mnoho charakteristických prvků (ať už se jedná o kresebnou stylizaci, nebo samotnou formu vyprávění). Komiksová forma zde velmi spolupracuje s typickými filmy a seriály, které jsou nazývané také anime.

## 2.2 USA

V Americe se z počátku 20. století stále více rozšiřovala nabídka každodenních stripů a lidé si na formu komiksu zvykli. Prvním moderním komiksovým albem byl až v 30. letech Action Comics s hlavním hrdinou Supermanem, který odstartoval Zlatý věk komiksu a spustil poptávku po superhrdinských komiksech. Poptávka po komiksech v 50. letech klesla, 60. léta ale znamenaly opět nárůst jejich oblíbenosti.

21. století znamená hlavně rozmach filmů na komiksech založených - svého filmového zpracování se dočkali mimo jiné X-Men, Spider-Man, Hellboy, Ghost Rider, Fantastic Four, Sin City, Z pekla, Liga výjimečných.

V kontrastu k těmto mainstreamovým komiksům vypuklo v 60. letech v USA undergroundové komiksové hnutí, vedené umělcem Robertem Crumbem. Dodnes tvoří protipól amerických superhrdinských komiksů, i když důraz na "underground" není tolik markantní.



Obr. 2 Mike Mignola „Hellboy“

## 2.3 Japonsko

Manga je japonské označení pro komiks, nakreslený stylem, který se vyvíjel v Japonsku po druhé světové válce. Podle některých zdrojů však má tento styl kresby mnohem delší historii, sahající do 11. - 13. století.

Manga je velmi oblíbená a údajně pokrývá 40 % všech tištěných publikací v Japonsku. V Japonsku se nejdříve vydává v časopisech (po jednotlivých kapitolách), ve kterých se nachází více sérií od různých autorů. Pokud je série úspěšná, je celý příběh vydán samostatně, jako sešit s několika kapitolami.

Styl kresby, který je pro mangu typický, zahrnuje velké oči, rafinované tvary účesů, malý a špičatý nos, různé velikosti a tvary bublin a časté používání citoslovcí. Manga je, na rozdíl od amerických komiksů, tištěna pouze černobíle a také se vyznačuje opačným směrem čtení, tedy zprava doleva.

Shoujo je manga, resp. anime (animované filmy a seriály, které jsou kresleny stylem manga), určené pro dívky a ženy. První příběh, který lze považovat za shoujo mangu, napsal Osamu Tezuka v 50. letech a vyšel pod názvem Ribon no Kishi (Rytíř Mašle). Tezuka je nazýván japonským Stanem Lee, Jackem Kirbym a Waltem Disneym. Právě Disneyovky nejvíce ovlivnily mladého Tezuku, který kreslil postavy s velkýma očima, protože to tak viděl u Mickey Mouse a Bambiho. A vykulené oči jsou rozpoznávacím znakem mangy a anime dodnes.

Typický příběh dřívější shoujo mangy byl romantický nebo se zabýval vztahy mezi matkou a dcerou. Začátkem sedmdesátých let se přidala další vlastní témata a sci-fi příběhy.

Mahó shójo označuje druh mangy určený především pro dívky základní školy. Hlavní hrdinkou bývá dívka, která získá magické schopnosti, jež pak využívá k záchraně světa, nebo jí naopak pomáhají vyrovnat se s dospíváním. Naprosto nezbytnou součástí každé mahó shójo mangy je nějaké mluvící zvířátko nebo ještě lépe plyšová hračka hlavní hrdinky. Ta pak dává hlavní hrdince spoustu dobrých rad, kterými se bohužel hrdinka málokdy řídí.



*Obr. 3 Osamu Tezuka „Astro Boy“*



## 3 KOMIKS U NÁS

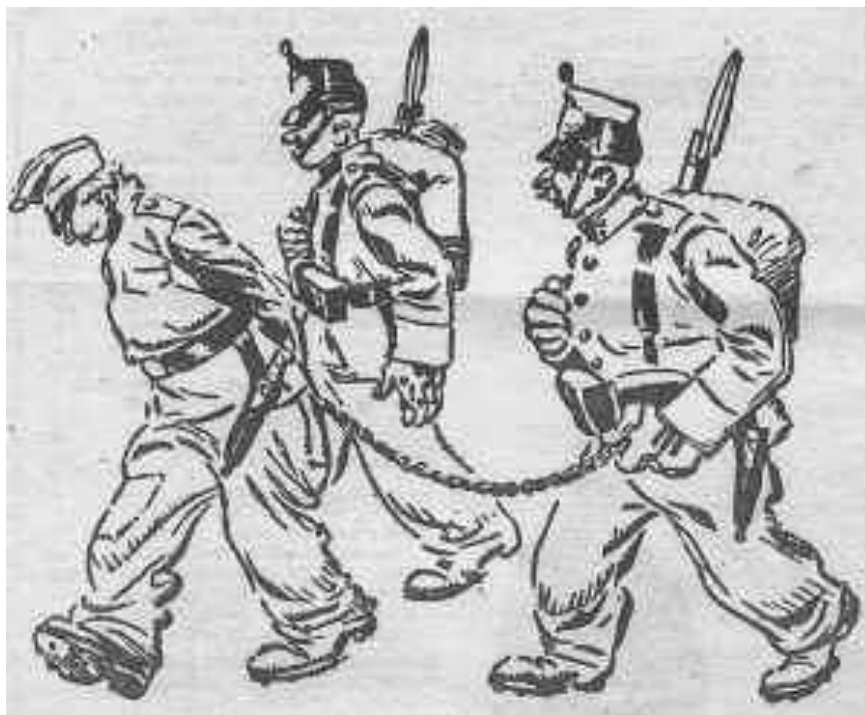
### 3.1 Počátky Českého komiksu

Mezi prvních komiksových tvůrců u nás patří karikaturista Ladislav Vlodek, Josef Lada, Ondřej Sekora či Karel Stroff. Konzervativní prostředí první republiky ale akceptovalo novou formu velmi zvolna a dlouhá léta dávalo přednost tradičnějšímu pojetí v podobě série obrázků doprovázených veršičky.

Skutečný průlom ve smyslu kvality a komerční úspěšnosti přinesl nástup Foglarových a Fischerových Rychlých šípů na sklonku roku 1938. Vlna dalších komiksových počínů reagujících na nově zazářivší fenomén však byla záhy zadušena nacistickou okupací.

Hned po válce se československý komiks pokusil nabrat druhý dech, ale komunistická diktatura učinila živelnému vývoji opět rychle přítrž. Znovuoživené Rychlé šípy nejprve přišly o své bubliny, aby byly vzápětí zakázány úplně. Stejný osud postihl prakticky všechny ostatní komiksy a zlořečený "imperialistický škvár" u nás dalších téměř dvacet let živořil.

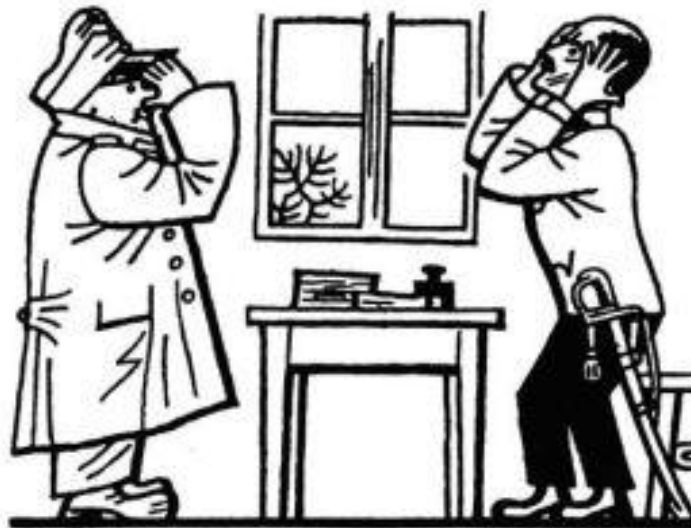
Novou kvalitu do českého prostředí vnesl teprve Kája Saudek, který jako první začal tvořit příběhy určené dospělejším čtenářům. Byl dobře obeznámen s vývojem komiksu v zahraničí, jako první u nás dokázal plně využít práci s perspektivou i písmem a jeho schopnost propojit fascinaci komiksovými světy s ironickým nadhledem byla neopakovatelná.



*Obr. 4 Karel Štřoff „Dobrý voják Švejk a jiné podivné historky“*

### 3.1.1 Josef Lada

Josef Lada (17. prosince 1887 – 14. prosince 1957) působil jako karikaturista, ilustrátor a spisovatel. V kresbě byl samoukem, postupně si vyvinul osobitý styl s typickou silnou linkou a zaoblenými tvary postav. Ilustroval mnoho pohádek a knih pro děti, které sám napsal (k nejznámějším patří Kocour Mikeš a O chytré kmotře lišce). V roce 1923 vydal knihu kreslených příběhů nazvanou Šprýmovné kousky Frantíka Vovsíka a kozla Bobeše, ve které místy experimentoval s využitím bublin. V letech 1923-1925 uvedl v nedělní příloze Českého slova kreslený seriál na motivy románu Jaroslava Haška Osudy dobrého vojáka Švejka.



Obr. 5 Josef Lada „Osudy dobrého vojáka Švejka“

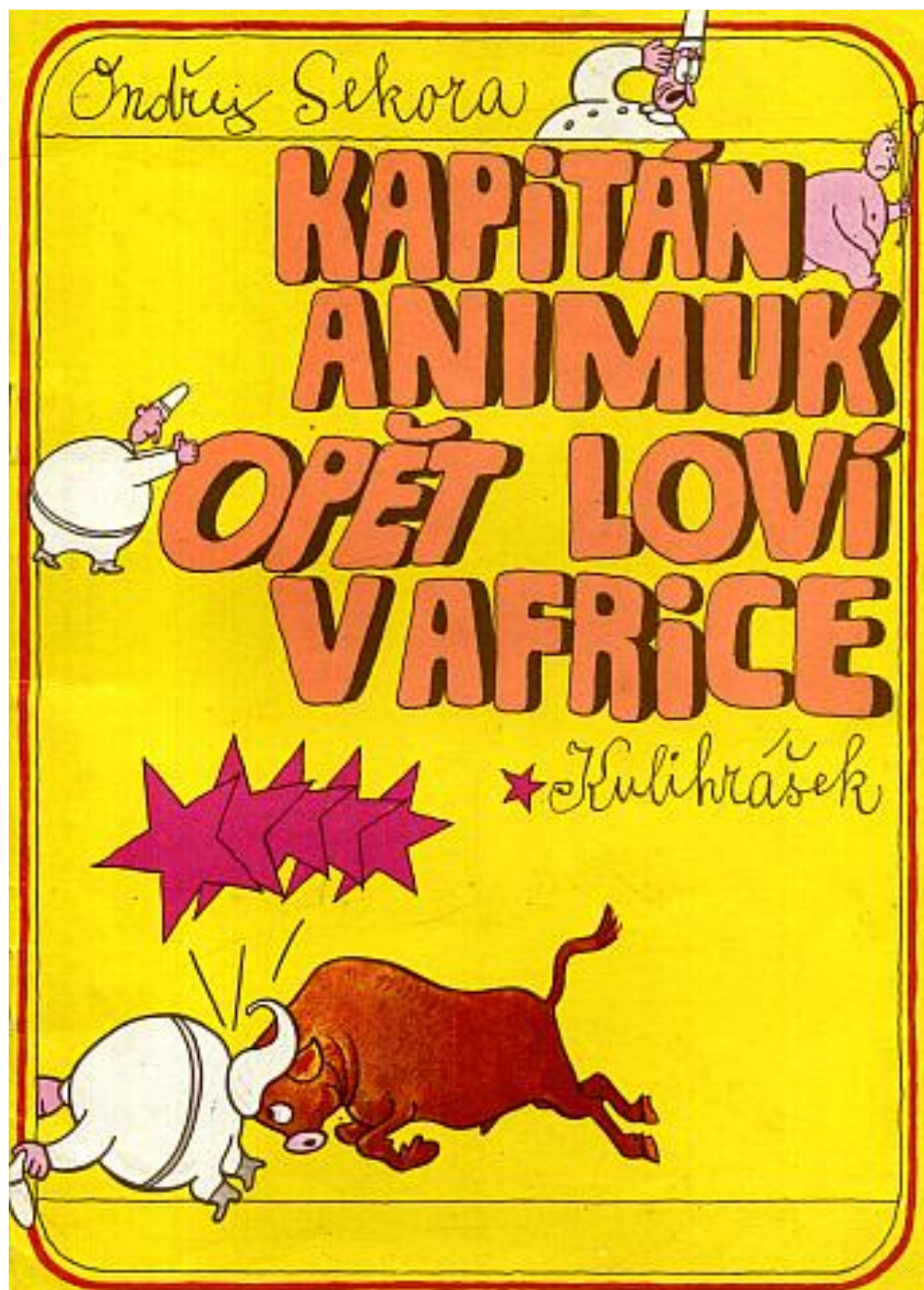
### 3.1.2 Ondřej Sekora

Ondřej Sekora (25. září 1899 – 4. července 1967) byl český spisovatel, žurnalista, kreslíř, grafik, ilustrátor, karikaturista a entomolog. Součástí časopisu Pestrý týden byla ve 30. letech rubrika Humorem světa, ve které začal v roce 1934 vycházet Sekorův strip Kapitán Animuk loví v Africe a o rok později sportovní strip Hej a Rup. V dětských časopisech mu vycházely stripy o Kuřeti Napipi či Psovi Rekovi.

Nejznámější postavou Sekorova kresleného seriálu je Ferda Mravenec. Seriál o Ferdovi začal vycházet v Dětském koutku Lidových novin a pohotového hrdinu si oblíbili čtenáři i v následujících knižních vydáních. V letech 1945 až 1951 vychází komiks Kousky mládence Ferdy Mravence na zadní straně časopisu Mateřídouška.



Obr. 6 Ondřej Sekora „Ferda Mravenec“

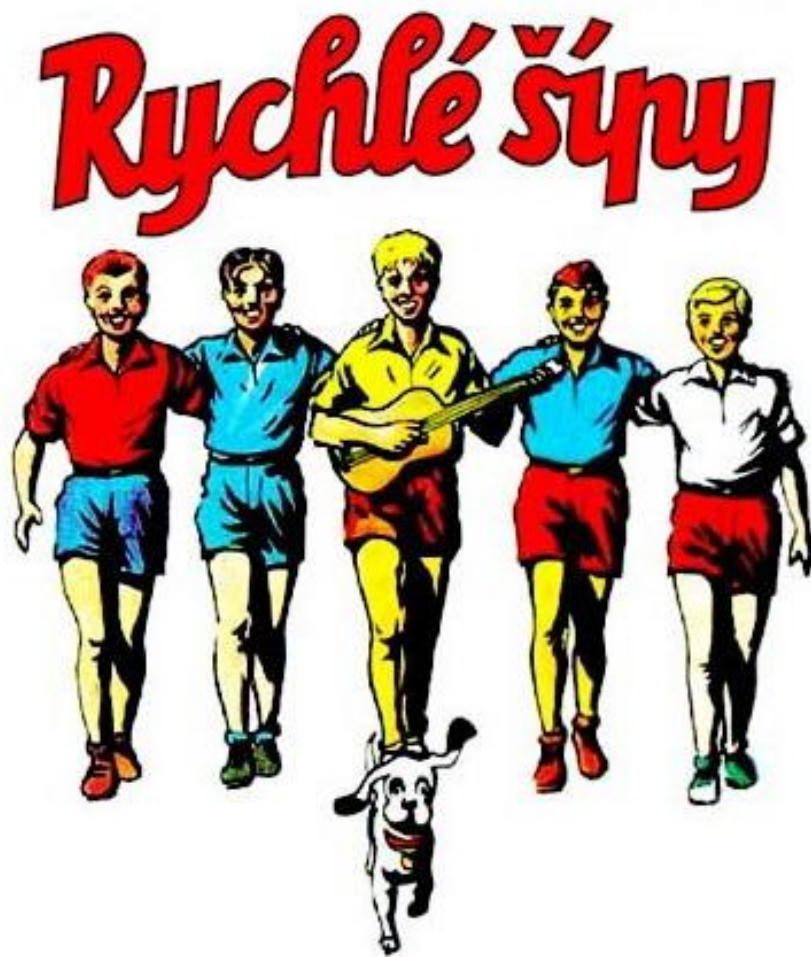


Obr. 7 Ondřej Sekora „Kapitán Animuk opět loví v Africe“

### 3.1.3 Jaroslav Foglar

Jaroslav Foglar (6. července 1907 – 23. ledna 1999) byl významný český spisovatel literatury pro mládež, pod přezdívkou Jestřáb vedl po celý život skautský oddíl. Mezi jeho nejnámější díla patří komiks Rychlé šípy, který původně vycházel od roku 1938 do roku 1989 s vynucenými přestávkami v období nacismu a komunismu. Kreslířem první série byl Jan Fischer, další série kreslili Marko Čermák, v menší míře pak Václav Junek a Bohumír Čermák.

Souborné knižní vydání seriálu vyšlo roku 1998 v nakladatelství Olympia. Z komiksových předloh a adaptací děl Jaroslava Foglara vyšla v roce 1999 souhrnná antologie Svorní gambusíni a jiné příběhy.



Obr. 8 Jan Fischer „Rychlé šípy“

### 3.1.4 Čtyřlístek

Čtyřlístek patří mezi nejdéle vycházející komiksy u nás, vychází od roku 1969. Kreslířem je Jaroslav Němeček, scénáře psala Ljuba Štíplová, v současné době se v psaní epizod střídá několik autorů.

Seriál má čtyři hlavní hrdiny: Myšpulína, Bobíka, Fifinku a Pind'u. Ti žijí ve společném domku v obci Třeskopsky, která se nachází u rybníka Blaťáku pod hradem Bezzubem (pro jeho siluetu byl Němečkovi inspirací hrad Bezděz).

Časopis Čtyřlístek zpočátku obsahoval jen jeden hlavní komiksový příběh, později však byly připojeny další komiksy, mezi nimi například Polda a Olda autorů Petra Chvojky a Stanislava Havelky a kresbou Jaroslava Maláka, Anča a Pepík Lucie Lomové nebo Rexík Karla Ladislava s kresbou Jaroslava Němečka.



Obr. 9 Jaroslav Němeček „Čtyřlístek“

### 3.2 Komiksy v období 50. – 90. let

Od konce padesátých a v průběhu šedesátých let minulého století vycházela řada komiksů na stránkách časopisů Pionýr, ABC mladých techniků a přírodovědců (Šestka z Hradební, Emil Robot, Strážci aj.), v Mateřídoušce Kocour Vavřinec a jeho přátelé (Z. K. Slabý a D. Lhotová, kresba V. Faltová, knižní vydání 1991), v sedmdesátých letech byly komiksy v Sedmičce pionýrů (Robin Hood aj.) a jiných časopisech (Modrá pětka, 1971-1990, v Pionýrské stezce). Tematika se výrazně rozšířila směrem k oblasti science-fiction (Dobrodružství Johna Cartera na motivy románu E. R. Burrougse – V. Toman a kresba J. Veškna, 1967, aj.)

Již v sedmdesátých letech se čeští čtenáři na stránkách Sedmičky pionýrů setkali s Asterixem, galským bojovníkem z doby římské, jednou z nejoblíbenějších postav evropského komiksu u nás. Komiks vyniká laskavým humorem a parodií historických a bájných postav. Jeho autorem je René Goscinny (1926-1977), francouzský spisovatel a scénárista, autor známé pentalogie o chlapci Mikulášovi, kreslířem Asterixe je Albert Uderzo. Pro ustálenou charakteristiku postav Asterixe využil Goscinny vtipně slovních hříček (Majestatic, druid Panoramix aj.).

Koncem osmdesátých let minulého století se objevila řada seriálových časopisů pro starší dětské čtenáře, většina z nich však brzy zanikla. Nejdéle se udržela Kometa (1988-1992). Kromě osvědčených foglarovských komiksů Modrá rokle (kresba Kája Saudek) a Chata v jezerní kotlině (Marko Čermák) uvedly tyto časopisy širokou škálu komiksových adaptací klasických děl (např. Válku s mlouky K. Čapka, Strašidlo cantervillské O. Wilda – obě s kresbami J. Štěpánka) a z původních příběhů Tajemství zlatého koně K. Saudka, kreslíře, který nejvíce ovlivnil podobu českého komiksu.

Otevřené publikační možnosti v devadesátých letech neodhadly čtenářskou poptávku; udržely se seriály z dílny W. Disneye nebo francouzský Pif pro děti a z klasických komiksů již zmíněný Asterix.





Obr. 10 Albert Uderzo „Asterix“

### 3.3 Současnost

Zájem o komiks u nás úzce souvisí s generačními očekáváními. Nové postavy si získávají nové generace čtenářů a největší obliby dosáhl nenasytný kocour Garfield (Jim Davis). Vydává ho jedno z komiksových nakladatelství CREW, které produkovalo stejnojmenné magazíny, čerpající hlavně z oblasti fantasy a sci-fi angloamerické produkce, zacházející mnohdy za hranice vkusu (do roku 2002). V českých zemích jsou další světové a české komiksy v současné době šířeny nakladatelstvími Barlow, BB art a Aude Brunel (komiksové knihy Alana Moora, tvorba francouzských autorů – scénáristy a kreslíře Nicolase de Crécyho dvojice Jeana Dufauxe a Oliviera Gresona, soubory Velkých knih českých komiksů 1-4), čeští autoři se soustřeďují v Mottu a brněnském Aarch!, kde se tvoří české původní komiksové příběhy.



Obr. 11 Jim Davis „Garfield“

## 4 VÝZNAČNÍ TVŮRCI KOMIKSU

### 4.1 Frank Miller

Frank Miller (27. ledna 1957) je dnes asi nejznámějším komiksovým autorem na světě. Na začátku své kariéry psal scénáře ke komiksům jako je Daredevil, Spider-Man nebo X-Men. V roce 1983 začal pracovat na svém vlastním díle pro nakladatelství DC. Stala se jí futuristická vize budoucnosti - Ronin.

Roku 1986 oblékl do nového kabátu slavného Batmana v příběhu Návrat Temného rytíře. O boji hrstky spartských válečníků proti obrovské přesile Peršanů v bitvě u Thermopyl pojednává v komiksu 300. Nejúspěšnější se ale stala jeho série Sin City. Město plné korupce, násilí, prostituce a zločinu navíc obdařil černobílou kresbou a atmosférou noir filmů. K filmové verzi Sin City napsal Miller scénář a část i režíroval.



Obr. 12 Frank Miller „Sin City“

## 4.2 Stan Sakai

Stan Sakai (25. května 1953) se narodil ve městě Kjóto v Japonsku, vyrostl na Havaji a nyní žije v Kalifornii. Vystudoval výtvarné umění na Havajské univerzitě a dále pak studoval na Art Center College of Design v Pasadeně v Kalifornii.

Jeho autorský počín, Usagi Yojimbo, se poprvé objevil v roce 1984. V epizodách ze života králičího ronina se mísí historické reálie s hororovými historkami a variacemi na slavné japonské filmy. Ale nejde jen o hru s žánrem a poklonu asijské kultuře – Usagi Yojimbo nabízí fascinující a sugestivní příběhy, které dokáží napnout i dojmout. V roce 1991 vytvořil Stan novou sérii Space Usagi, která se zabývá příhodami vzdáleného potomka původního samuraje Usagiho, zasazenými do futuristického prostředí.

Stan Sakai rovněž obdržel několik prestižních cen za svou práci lettera na sérii Sergia Aragonesa Groo the Wanderer, stripech Spider-Man v novinách Sunday a také za svou mistrovskou sérii Usagi Yojimbo.



Obr. 13 Stan Sakai „Usagi Yojimbo“

### 4.3 Neil Gaiman

Neil Gaiman (10. listopadu 1960) byl původním povoláním žurnalista se zaměřením na sci-fi a fantasy. Slávu si získal scénáři ke komiksům Sandman. Je držitelem desítek ocenění za literaturu, včetně několika cen Nebula a Hugo, a komiksy, například 19 komiksových "Oskarů" Eisner Awards. Jako jediný komiks v historii vyhrál jeho Sandman World Fantasy Award, než porota změnila pravidla, aby cena byla jen literární.

Kromě románů píše také písně, básně, povídky a filmové scénáře. Jeho romány Hvězdný prach a Koralina se dočkaly filmové adaptace.

Většinu díla Neila Gaimana je možno zařadit pod žánr urbanfantasy, což je, trochu zjednodušeně, fantasy odehrávající se na pozadí skutečného světa.



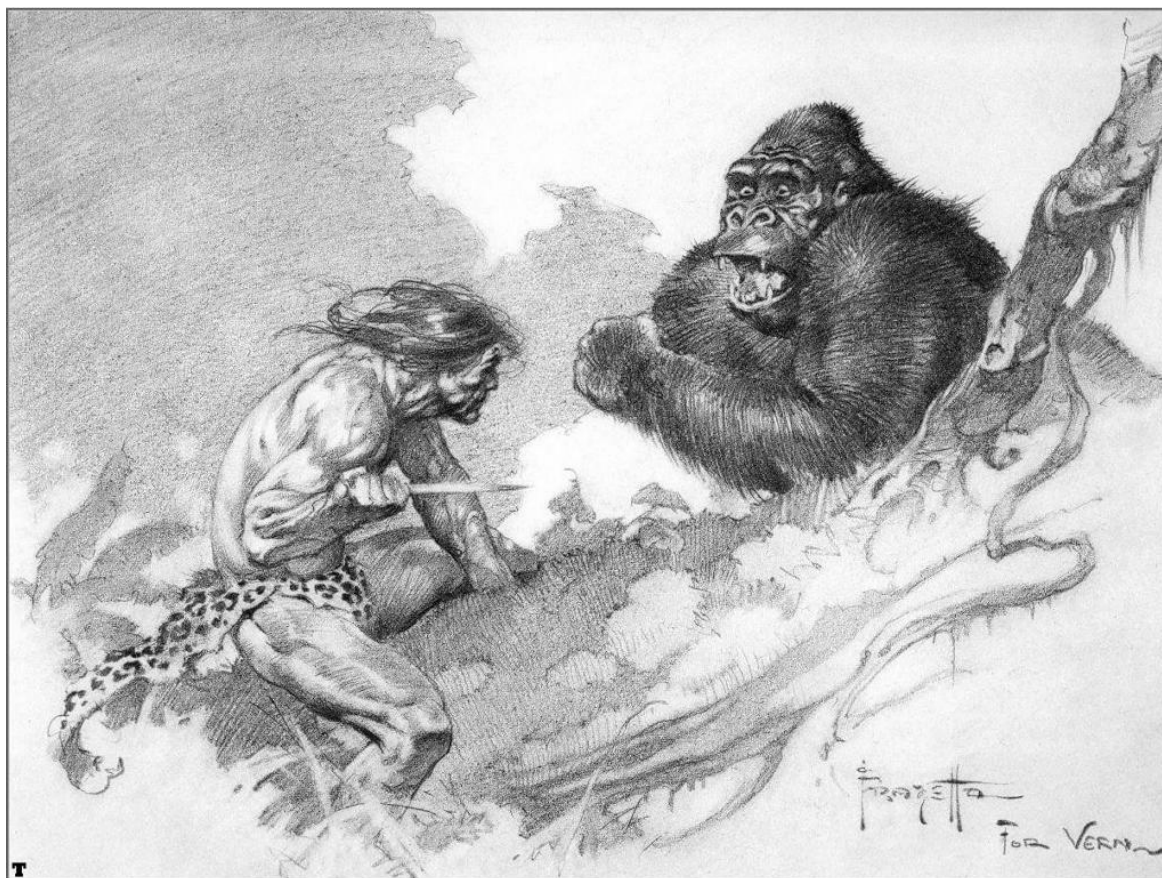
Obr. 14 Mike Dringenberg „Sandman“

#### 4.4 Frank Frazetta

Frank Frazetta (9. února 1928 - 10. května 2010) začal ve věku 16 let pracovat jako pomocník komiksového umělce Johna Giunta a během jednoho roku vytvořil a publikoval vlastní comics Snowman. Pro Warren dělal hororový magazín Creepy nebo Vampirellu, s Harveyem Kurtzmanem pracoval na stripu Little Annie Fanny.

Přes westernové a dobrodružné comicsy se postupně dostal až ke svému prvnímu komiksu s názvem Thun'da, který vyšel v roce 1952. Byl to první komiks, který ilustroval celý sám a jeho hlavním hrdinou byla postava podobná Tarzanovi.

Od 60. let maloval obálky s Conanem, Buckem Rogersem, Tarzanem nebo s Johnem Carterem z Burroughsovy marťanské série. Frazettovým nejslavnějším dílem je ovšem původní olejomalba Death Dealer z roku 1973. Jeho divoké obrazy se dodnes snaží napodobovat mladší generace v takové míře, že se Frazetta vlastně sám stal výtvarným stylem.



Obr. 15 Frank Frazetta „Tarzan and Bolgani“

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 5 VYTVÁŘENÍ KOMIKSU

### 5.1 Kdo dělá komiks?

Dříve obvyklý model dvojice scénárista-kreslíř dnes nahrazují větší týmy, v nichž je každému přidělen specifický úkol. U moderních amerických komiksů bývá například kresba obálky svěřována jinému výtvarníkovi, než který zpracovává samotný komiksový příběh. Autorem komiksu ale může být i jediná osoba.

- Scenárista – napíše příběh včetně rozvržení jednotlivých záběrů.
- Kreslíř – podle scénáře rozkreslí příběh do jednotlivých panelů, většinou na velký formát, v němž může pohodlně rozpracovat detaily kresby.
- Maketista – přepracovává panely do skutečného tiskového formátu, doladuje stránkovou sazbu.
- Inker – jakmile je kopie originální kresby zmenšena na skutečnou velikost obrázku/políčka komiksu, překresluje v ní linie, čáry, obrysy, aby všechny detaily co nejvíce odpovídaly původnímu kreslířovu záměru.
- Kolorista – podle pokynů kreslíře vybarvuje jednotlivé barevné plochy na panelech, vytváří barevný styl komiksu.
- Lettrážista – zpracovává veškeré texty zakomponované do obrazu: dialogický text v panelech i narativní text v recitativích.

## 5.2 Kroky k vytvoření komiksu

Konečný formát komiksu, jak se obvykle objevuje na stránkách novin, časopisů či knih, je celkem jednoduchý. Nicméně se za ním skrývá velmi složitý proces kreativní práce, rozdělený do četných kroků. Nejprve musí tvůrce (když mluvíme o komiksu, který nevniká jako skupinová práce) vymyslet příběh, zápletku a základ, na němž se může rozvinout imaginace grafika. Grafik musí zvládnout a harmonicky zapojit dvojí jazyk - obrazů i slov - do sekvenčního prostoru rozděleného do rámečků. Tento intelektuální proces dostává svou podobu na kreslicím prkně, když autor kreslí tužkou na papír či na lepenku první verzi grafického vyprávění, jež bude později provedeno tuší. Následně umělec vybere barvy, jež se vloží do originálu (někdy ne), v závislosti na vývoji stylu či vkusu. Někteří umělci používají tradiční metody vkládání barev, jiní využívají počítače, který barvy aplikuje během editace.

Na originálu je hodně cítit nejen tvořivá práce, ale také umělecká dokonalost, kterou vznik komiksu vyžaduje. Tvůrce je umělcem v mnoha směrech, adaptující různé expresivní tradice pro uměleckou formu knihy. Je jisté, že užívání počítače jako vypravěčského média stanovuje rozličné limity a problémy, jež závisí na kvalitě a rychlosti procesoru počítače, zatímco kniha představuje mnohem zvládnutelnější a více autonomní, dokončené dílo. Jak kniha, tak počítač jsou prostory expresivního vyjádření a uměleckého šíření. Zatímco většina uměleckých děl (obrazů, soch či instalací) obvykle zůstává závislá na muzeu, v případě komiksu je jeho konečný tvar ve spoustě kopií rozšiřován odpovídajícími kanály – komiksovými obchody a knihkupectvími. I když komiks vzniká při kreativním procesu podobně jako malba a literatura, jeho definitivní podoba - přesněji jeho reprodukce – je základním médiem komiksové knížky. Proč by tedy bylo nutné vystavovat původní stránky komiksu v galerii či v muzeu, pokud je konečnou verzí vytištěný objekt, který obsahuje celé sekvenční grafické vyprávění?

Komiks jako tištěný objekt zakládá dialog se čtenářem a s dalšími knihami. Originální stránky na výstavách reprezentují tvůrce v kontextu muzea. Otvírají dílo jinému publiku a navazují dialog s ostatními uměleckými projevy.



### 5.2.1 Grafický styl

Návštěva výstavy Karla Jerieho Lovci dinosaurů ve Slováckém muzeu v Uherském Hradišti mě seznámila s tím, jak autor využívá různých grafických stylizací či rozdílných druhů kreseb, aby dosáhl vždy jiného cíle. Na jedné z výstavních ploch byl jeden souvislý komiksový příběh, ale přesto každý list byl zpracován odlišně. Jednotlivé styly nahrávaly atmosféře dané části vyprávění.

Podobně tomu bylo i na komiksové výstavě PhantastyxXx v Městském muzeu v Jaroměři. Autoři zde prezentovali své komiksy na podobná téma či dokonce na úplně totožný příběh nebo zápletku. A i zde bylo jasně vidět, že grafický styl výrazně ovlivní celkové vnímání a každý autor dosáhl zcela jiného pojetí. To ukazuje na to, že styl zpracování může měnit výsledný pocit. Stejná pasáž na nás může jednou působit humorně, jindy zas vážně či tragicky.

V případě mého komiksu jsem se snažil s postupem napětí měnit i styl kresby. A tak se z jemných barev, které dokreslují „mlhavou“ atmosféru, postupem času stávají barvy syté až temné a linka kresby začíná být dynamičtější. Černé plochy spolu s rámečky okének a linkami jsou využívány k vytvoření prostoru.

Přestože Pruhovaná truhlice je povídka vážná s ponurou atmosférou, stylizoval jsem vše a hlavně design charakterů do karikatury. Díky tomuto kontrastu dostává komiks svůj vlastní unikátní styl.

### 5.2.2 Technika

Než začala má práce na skicování rozmístění jednotlivých stran, zaměřil jsem se na design charakterů. K jejich podobě mi byli skuteční lidé, většinou rodina nebo přátelé, které jsem zestylizoval. Pomocí knih o módě (vypsanych v bibliografii) v potřebných stylech hodící se do příběhu a vlastní fantazie jsem navrhl ošacení.

I když jsem se snažil držet prvotních návrhů, v průběhu skicování prostředí si „samy postavy řekly“ jak je dále upravit, aby byly vykresleny co nejlépe.

Nepostupoval jsem úplně tradičně, tedy že bych naskicoval jednotlivé strany a pak je obtahoval inkoustem, ale vytvořil jsem podle skic novou kresbu, kterou jsem podle potřeby barvil. To mi umožnilo v některých případech původní skici využít a sloučit je s novou kresbou k dosažení různých atmosférických efektů.

Ke kolorování jsem využil několik kombinovaných technik. V základu akvarel, ale někdy i suchý pastel nebo dodatečné dokreslování tužkou, fixy nebo bílou akrylovou barvou.

Posléze přišlo vše naskenovat do počítače a pomocí programů od Adobe upravit, vyčistit případné nedostatky a zakomponovat do obrazu dialogický a narativní text. Ten jsem využil z Pruhované truhlice a upravil pro svou potřebu.

## ZÁVĚR

Je škodou, že komiks si stále dokola musí získávat své místo mezi ostatními elementy umění a kultury. Jeho na okraj odsouvaná estetika a sdělovací kapacita by měly být vyzdviženy a znovu prozkoumány v prostorech muzeí, knihovnách, na univerzitách. Interpretace komiksů musí být přesně formulována podle toho, jak odráží naše kreativní schopnost vyprávět o současnosti. Nejen jako konzumní produkty schopné setrvat v kolektivní paměti, ale jako individuální formy kreativity, která hledá zaujatého čtenáře, čtenáře schopného pochopit vyjádření komiksově grafiky a rozeznat jejich hloubku, jež spojuje racionální či iracionální hranice tvorby s realitou.

Komiks je rozhodně uměleckou formou, která je schopná nejenom vyjádřit pocity, myšlenky tvůrce, ale také vytvořit komplexní vztahy, které mohou představovat či zpochybňovat mimo jiné naše podvědomí, paměť, identitu, mýty a kulturu.

Jak bychom tedy měli komiks chápat a nahlížet na komiks v dnešní době? Ve Spojených státech je komiks představován superhrdiny (Marvel nebo DC). Tradiční témata spoléhají na boj mezi dobrem a zlem. Ale komiksy mnohdy zahrnují mnohem větší škálu diskutovaných problémů, než kterákoliv oblast vizuálního umění. Jejich tvůrci se snaží výrazně obohacovat jej a přinášet undergroundový pohled na složité společenské otázky.

Volba komiksu jako média se tedy může stát ideální prostředkem jak zpracovat, zviditelnit a obohatit své cíle. Ale rozhodně k tomu nemá snadnou cestu. Pevně věřím, že si ji komiks nakonec najde a z koutů dětských oddělení v knihovnách doputuje a především zaujme i čtenáře, kteří k němu byli zprvu skeptičtí a odmítali ho.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

Clair, René – Tichý, Jaroslav: Comics, 1. vyd. Praha: SNDK, 1967. ISBN: 82-93-32.01 741.5

Amanda O'Neill, Jak malovat komiks: Pro malé výtvarníky. 1. vyd. Praha: SVOJTKA, 2004. ISBN: ISBN 80-7352-127-X

Christopher Hart, Naučte se kreslit Mangu Shoujo, 1. vyd. Brno: ZONER PRESS, 2007. ISBN: ISBN 978-80-86815-87-9

Ivana Hutařová, Současní čeští spisovatelé knih pro děti a mládež 2. část. 1. vyd. Praha: Ústav pro informace ve vzdělávání - Divize nakladatelství TAURIS, 2007. ISBN: ISBN 978-80-211-0545-4

Jana Čeňková, Vývoj literatury pro děti a mládež a jejich žánrové struktury. 1. vyd. Praha: PORTÁL, 2006. ISBN: ISBN 80-736-095-X

Kolektiv autorů, Figurama 09. 1. vyd. Praha: RŮŽOLÍCÍ CHROCHTÍK, 2009. ISBN: ISBN 80-903346-6-0

Kolektiv autorů, Point of Purchase: Graphic Interventions. 1. vyd. Nizozemsko: LIBRERO, 2008. ISBN: ISBN 978-90-5764-972-1

Kolektiv autorů, Universum 1. díl / A-F. 1. vyd. Praha: ODEON, 2002. ISBN: ISBN 80-207-1114-7

Miroslav Vojtěchovský, Jaroslav Vostrý, Obraz a příběh: Scénichnost ve výtvarném a dramatickém umění. 1. vyd. Praha: KANT, 2008. ISBN: ISBN 978-80-86970-86-8

Scott McCloud, Jak rozumět komiksu. 1. vyd. Praha: BB ART, 2008. ISBN: ISBN 978-80-7381-419-9

Scott McCloud, Understanding comics - český překlad z časopisu Crew č. 21. 1. vyd. Praha: CREW, 2002. ISBN: ISSN 1211-6548

Thierry Groensteen, Stavba komiksu. 1. vyd. Brno: HOST, 2005. ISBN: ISBN 80-7294-141-0

Zdeno Kolesár, Kapitoly z dejín grafického dizajnu. 1. vyd. Bratislava: SLOVENSKÉ CENTRUM DIZAJNU V BRATISLAVE, 2006. ISBN: ISBN 80-968658-5-4

Dorling Kindersky, Lodě. 1. vyd. Praha: FORTUNA PRINT, 2000. ISBN: ISBN 80-86144-02-X

Ing. Evžen Škňouřil, Atlas lodí: Školní lodě. 1. vyd. Praha: NADAS, 1987. ISBN: ODN 31-002-87

Rudolf Braunburg, Achim Finggen, Létání a vzduchoplavba. 1. vyd. Plzeň: FRAUS, 2005. ISBN: ISBN 80-7238-468-6

Kolektiv autorů, Ilustrované dějiny světa: Evropa romantiků. 1. vyd. Praha: GEMINI, 1995. ISBN: ISBN 80-85873-34-6

Kolektiv autorů, Ilustrované dějiny světa: Zrod kapitalismu. 1. vyd. Praha: Knižní klub, 1996. ISBN: ISBN 80-7176-250-4

Kolektiv autorů, Ilustrované dějiny světa: Svět v pohybu. 1. vyd. Praha: Knižní klub, 1996. ISBN: ISBN 80-7176-251-2

Marcela C. Efmertová, Dějiny v obrazech: České země 1848 - 1918. 1. vyd. Praha: ALBATROS, 1995. ISBN: ISBN 80-00-00323-6

Petr Křivský, Robert Kvaček, Aleš Skřivan, Věk starý a nový: Dějiny, kultura, život Evropy v 17. a 18. století. 1. vyd. Praha: ALBATROS, 1985. ISBN: ODN 13-853-85

Robert Louis Stevenson, Ostrov pokladů. 4. vyd. Praha: ODEON, 1971. ISBN: ODN 01-023-71

Terry Deavy, Piráti. 1. vyd. Praha: EGMONT, 2007. ISBN: ISBN 80-252-0564-9

Dagmar Kutílková, Dějiny odívání - Vojenské odívání. 1. vyd. Praha: NAKLADATELSTVÍ LIDOVÉ NOVINY, 2008. ISBN: ISBN 978-80-7106-934-8

Ludmila Kybalová, Dějiny odívání - Doba turnýry a secese. 1. vyd. Praha: NAKLADATELSTVÍ LIDOVÉ NOVINY, 2006. ISBN: ISBN 80-7106-148-4

Ludmila Kybalová, Dějiny odívání - Od empirie k druhému rokoku. 1. vyd. Praha: NAKLADATELSTVÍ LIDOVÉ NOVINY, 2004. ISBN: ISBN 80-7106-147-6

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

<<http://www.blambot.com/fonts.shtml>>

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

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

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

<<http://hn.ihned.cz/>>

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

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

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

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

<<http://www.wikipedia.org/>>

<<http://zkrat.comx.cz/>>

**SEZNAM OBRÁZKŮ**

Obr. 1 R. F. Outcault "The Yellow Kid and His New Phonogra-ph."	12
Obr. 2 Mike Mignola „Hellboy“	14
Obr. 3 Osamu Tezuka „Astro Boy“	16
Obr. 4 Karel Stroff „Dobrý voják Švejk a jiné podivné historky“	18
Obr. 5 Josef Lada „Osudy dobrého vojáka Švejka“	19
Obr. 6 Ondřej Sekora „Ferda Mravenec“	20
Obr. 7 Ondřej Sekora „Kapitán Animuk opět loví v Africe“	21
Obr. 8 Jan Fischer „Rychlé šípy“	22
Obr. 9 Jaroslav Němeček „Čtyřlístek“	23
Obr. 10 Albert Uderzo „Asterix“	25
Obr. 11 Jim Davis „Garfield“	25
Obr. 12 Frank Miller „Sin City“	26
Obr. 13 Stan Sakai „Usagi Yojimbo“	27
Obr. 14 Mike Dringenberg „Sandman“	28
Obr. 15 Frank Frazetta „Tarzan and Bolgani“	29

## SEZNAM PŘÍLOH

P I    Náhledy stránek autorského komiksu

P II    Náhledy skic autorského komiksu a charakterů



## PŘÍLOHA P I: NÁHLEDY STRÁNEK AUTORSKÉHO KOMIKSU





CO O NÍ SODÍTE, ALLARDYCI?

Můj druhý palubní důstojník stál vedle mne a dlouho upřeně pozoroval toto neutěšené cizí plavidlo tonoucí v mlze.

Byla to briga, avšak její hlavní stožár se nějakých deset stop nad palubou zlomil a nikdo se zřejmě nesnažil odlomený kus odříznout.

MYSLÍM, ŽE JE TO VRAK.

Došel jsem k témuž závěru, protože jsem na palubě neviděl žádné známky života.

NEVYDRŽÍ DLOUHO,

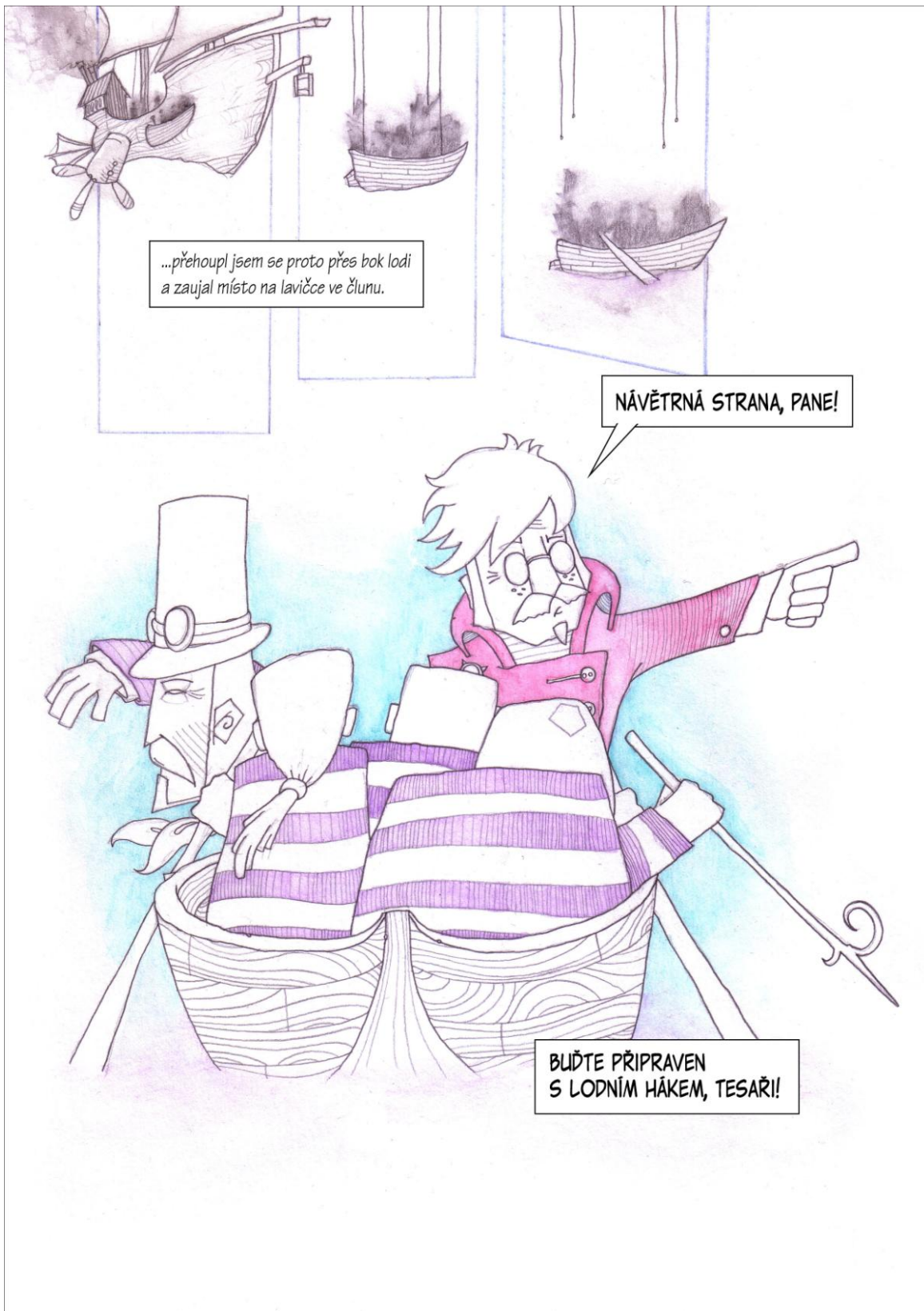
KAŽDOU CHVILKU SE MŮŽE  
OBRÁTIT ZÁDÍ VZHŮRU.



SPUSŤTE ČLUN!

VEMTE SI ČTYŘI MUŽE, PANE ALLARDYCI, A PODÍVEJTE SE, CO MŮŽETE O LODI ZJISTIT.

Byl bych sám rád šel na tuto opuštěnou loď a podíval se, co asi má na palubě...

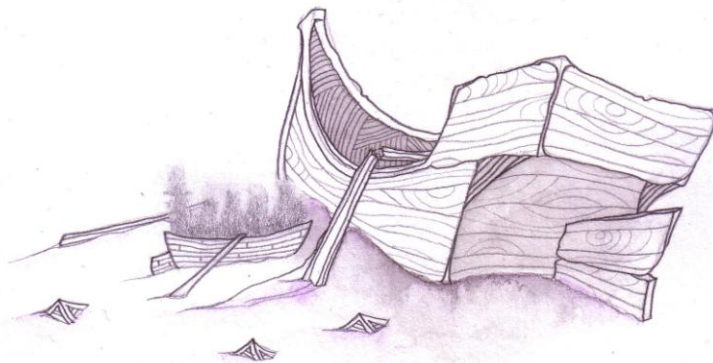


...přehoupl jsem se proto přes bok lodi  
a zaujal místo na lavičce ve čílnu.

NÁVĚTRNÁ STRANA, PANE!

BUĎTE PŘIPRAVEN  
S LODNÍM HÁKEM, TESÁŘI!

Za malou chvíli jsme se octli  
na palubě opuštěného plavidla



Paluba byla poseta troskami a byla plná  
vody, ale část nákladu měla schopnost  
udržet se nad vodou -

a nehrozilo tedy bezprostřední  
nebezpečí, že by se loď potopila.



Pravděpodobně se nikdy nepotopí -

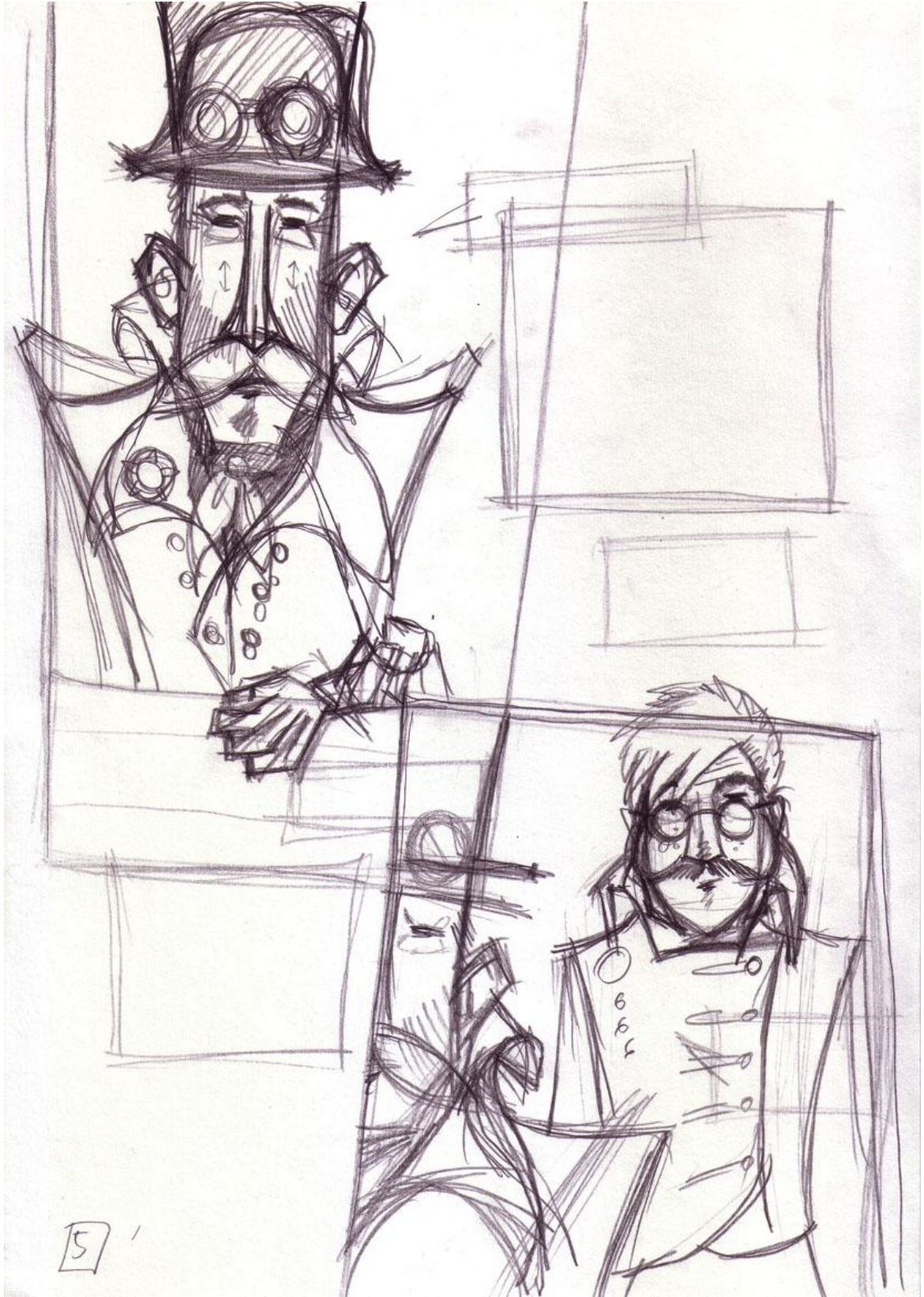
ale moře ji bude unášet na jeden  
z těch hrozných neoznačených útesů,  
které už poslaly tolik pěkných lodí ke dnu.



**PŘÍLOHA P II: NÁHLEDY SKIC AUTORSKÉHO KOMIKSU A  
CHARAKTERŮ**





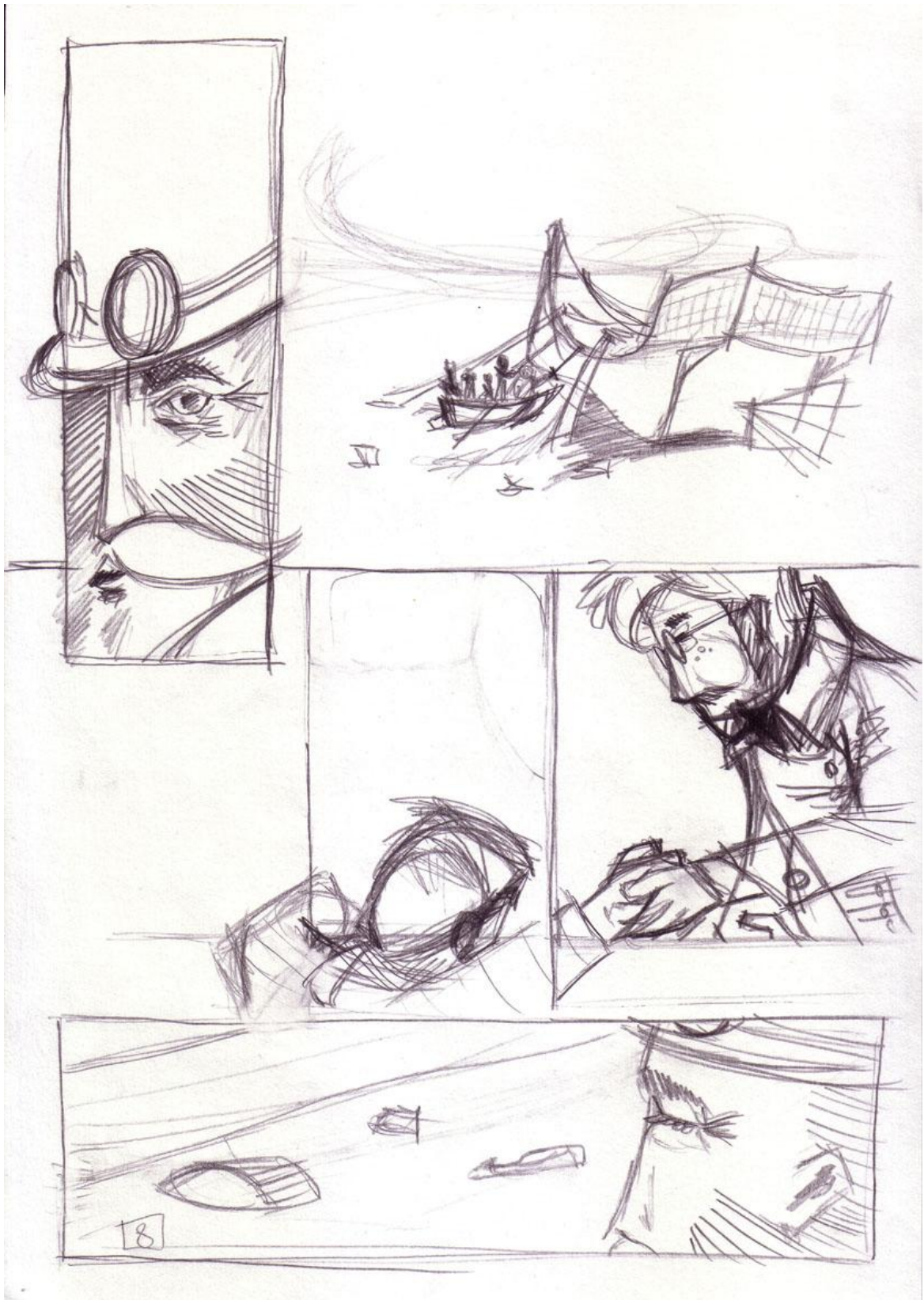


5'

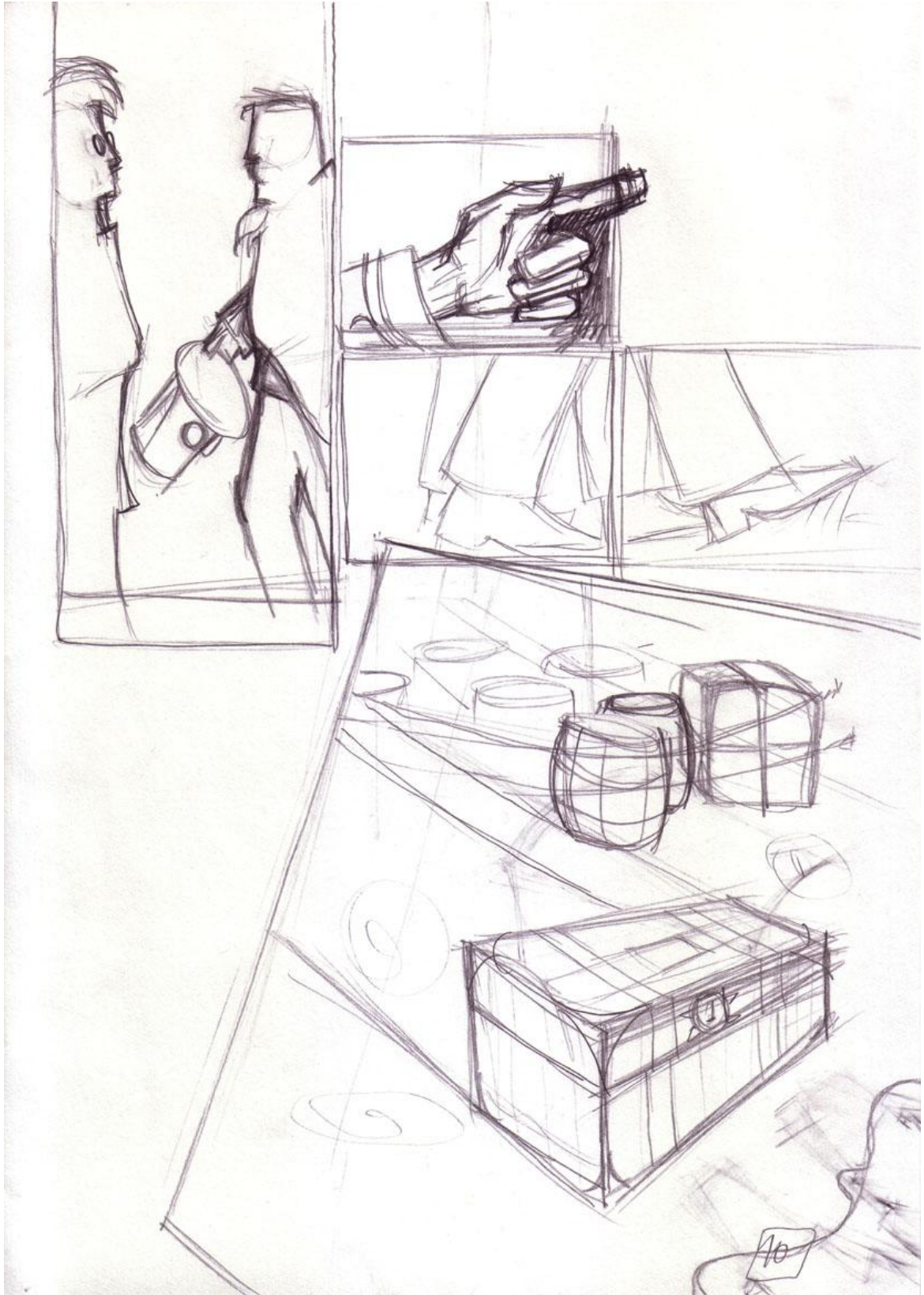




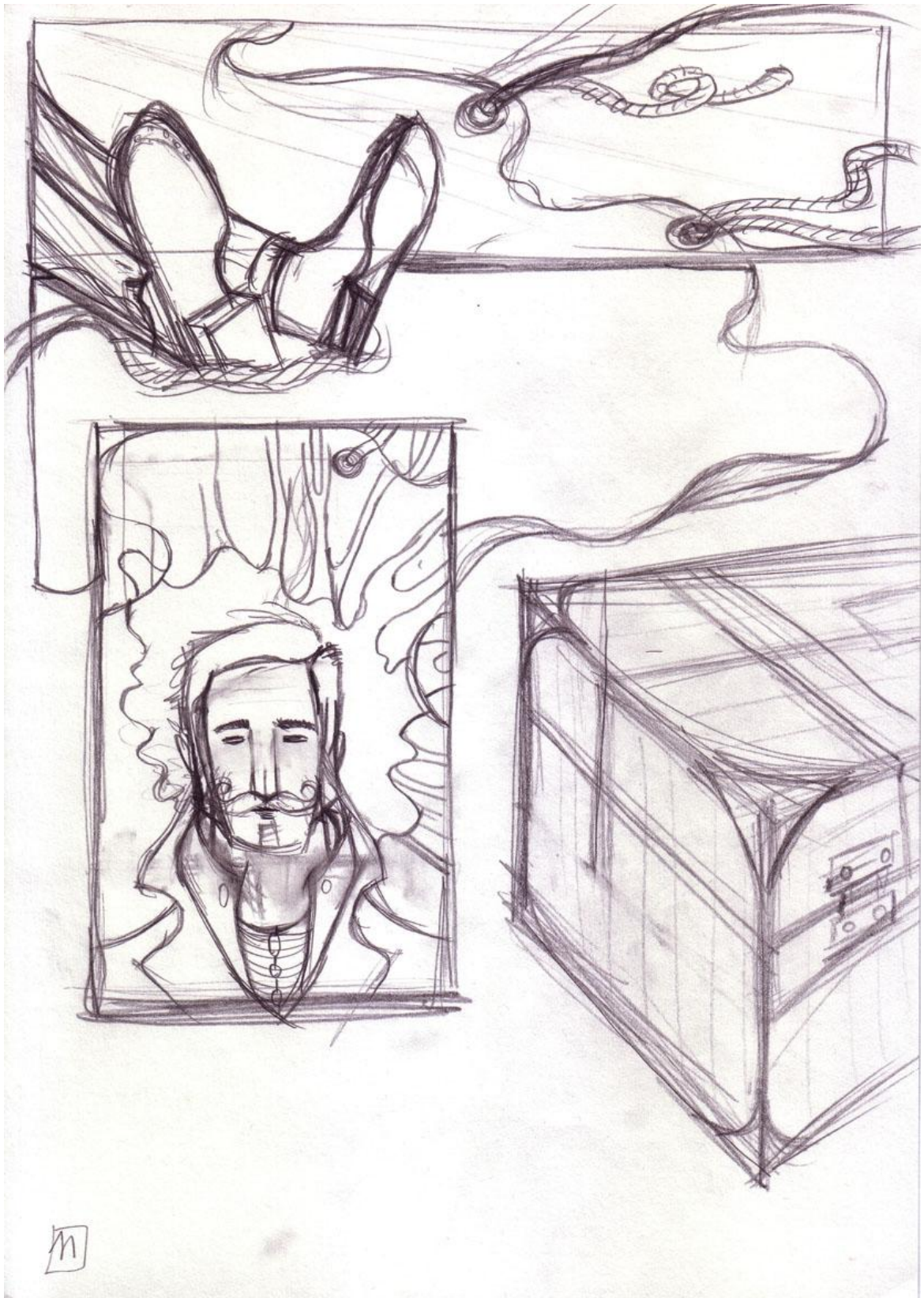


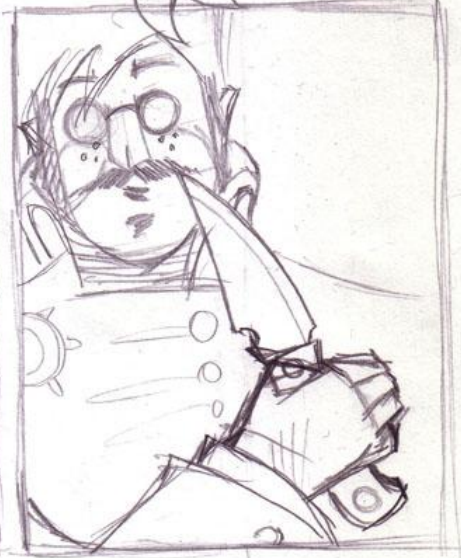
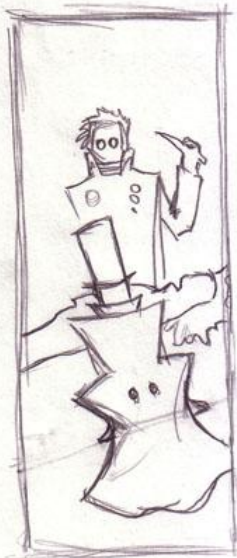
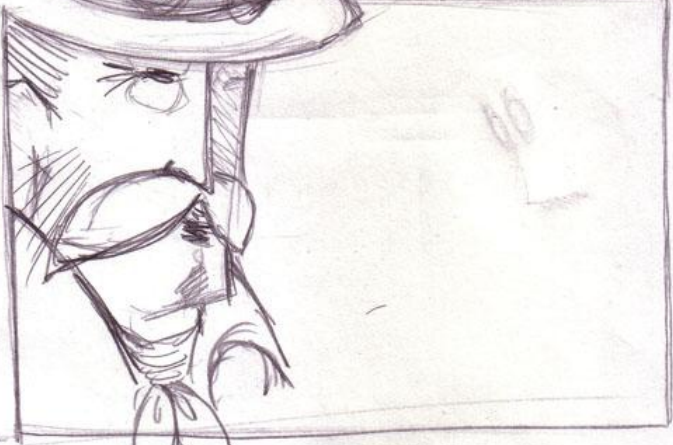
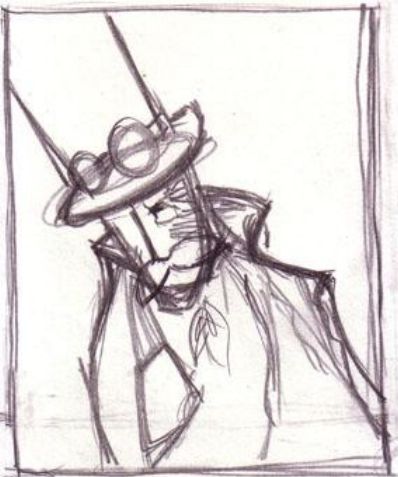






10



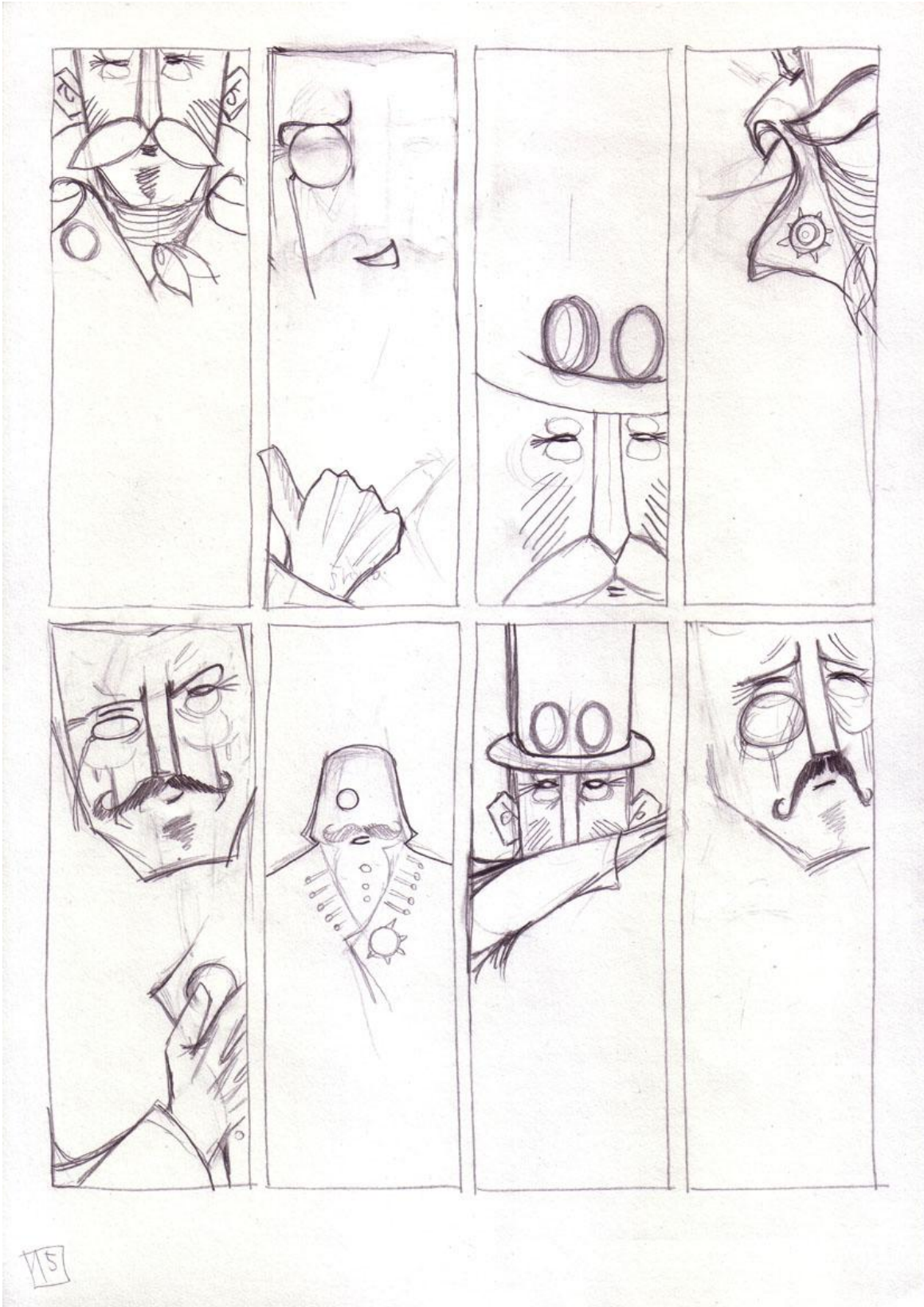


12



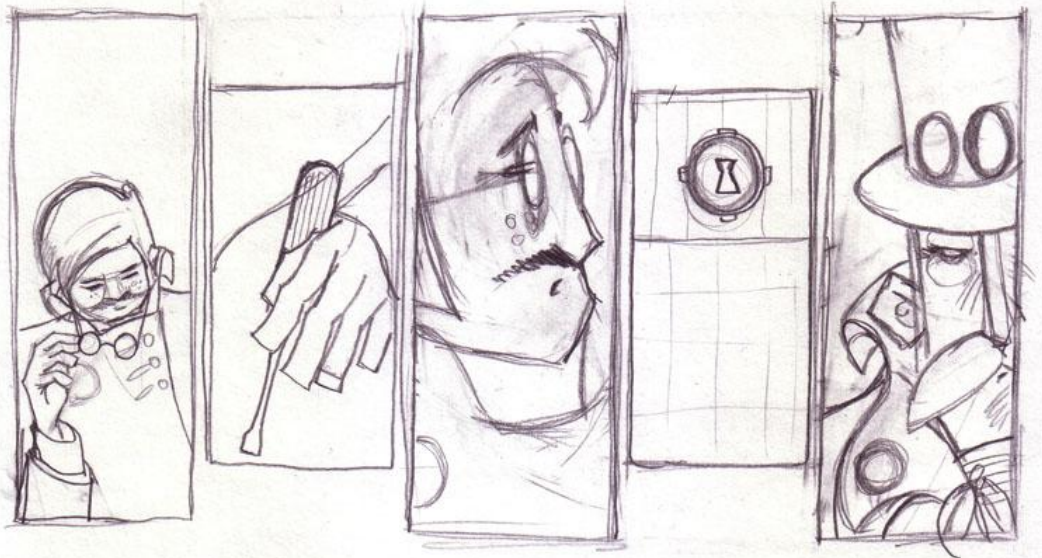


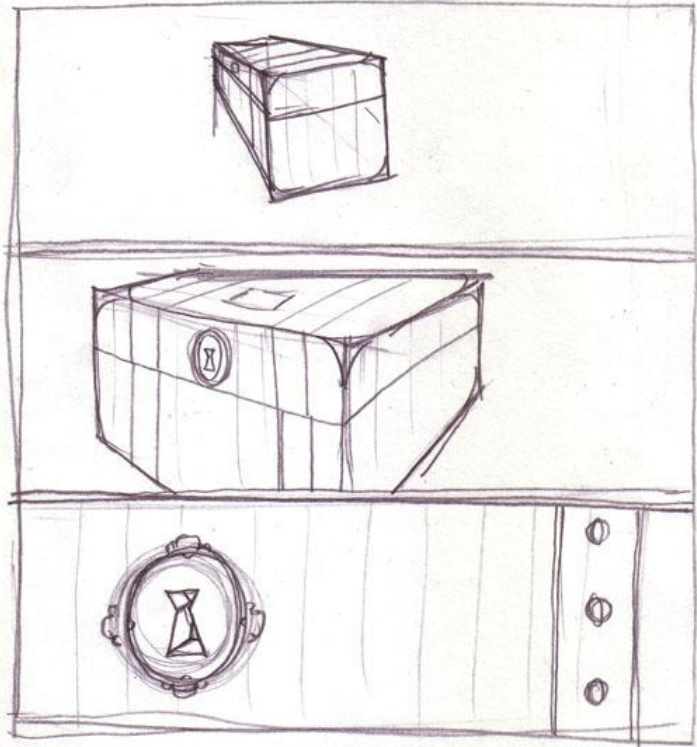




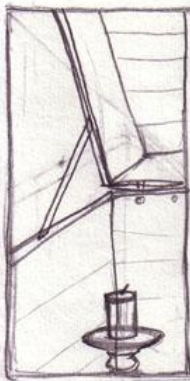
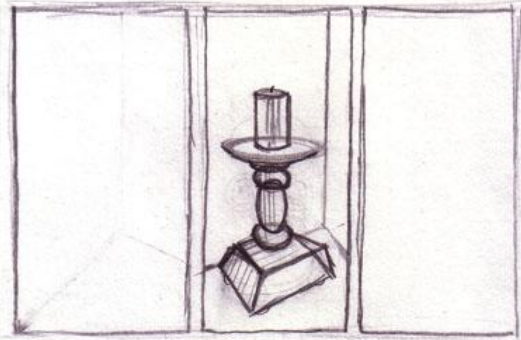
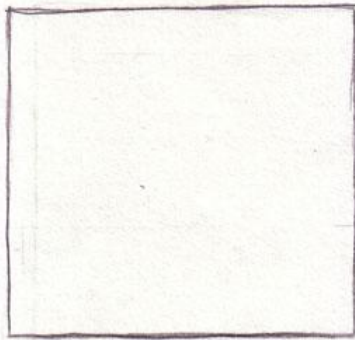
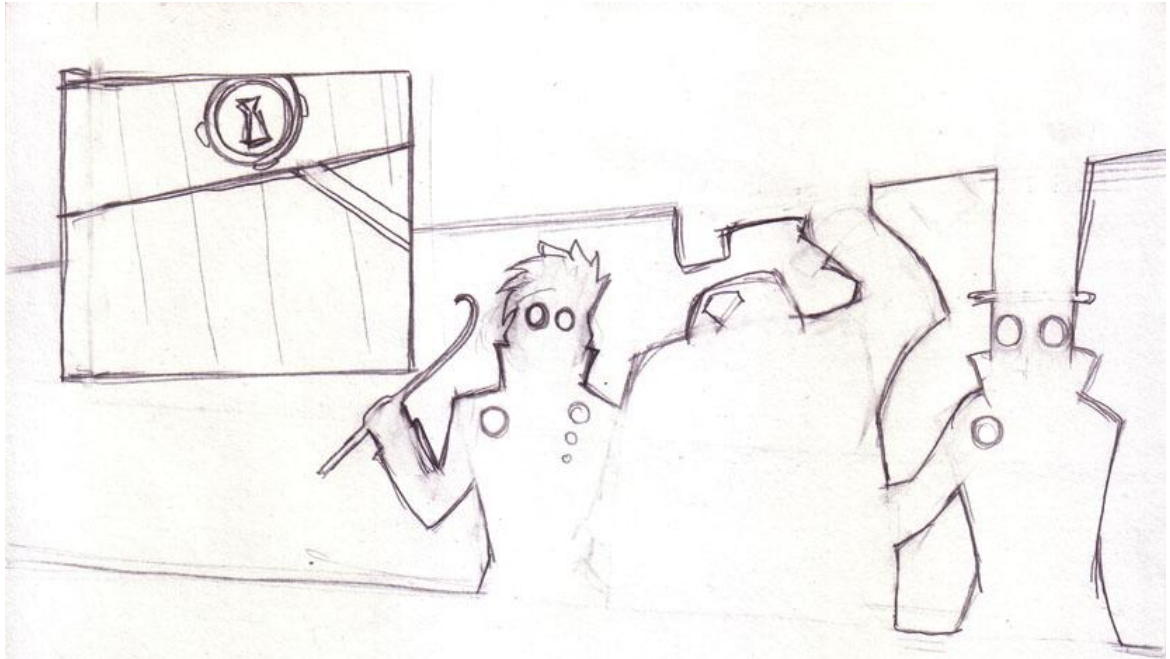






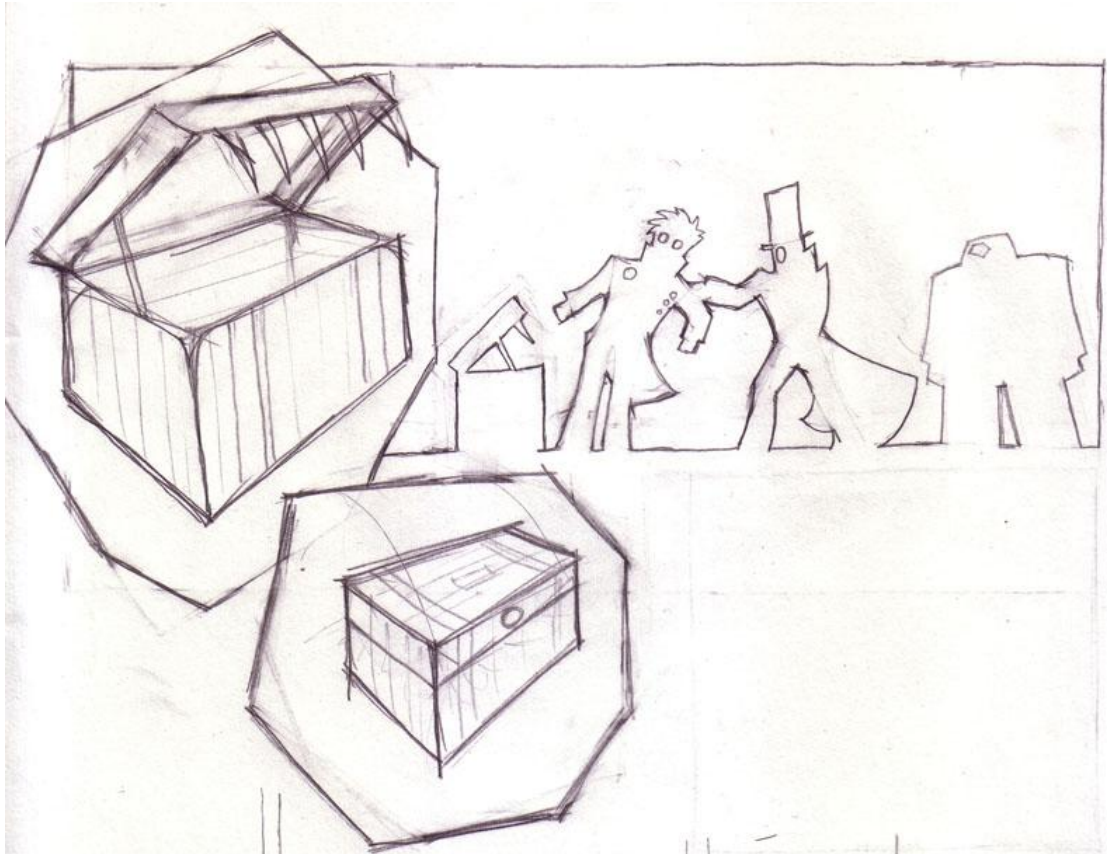


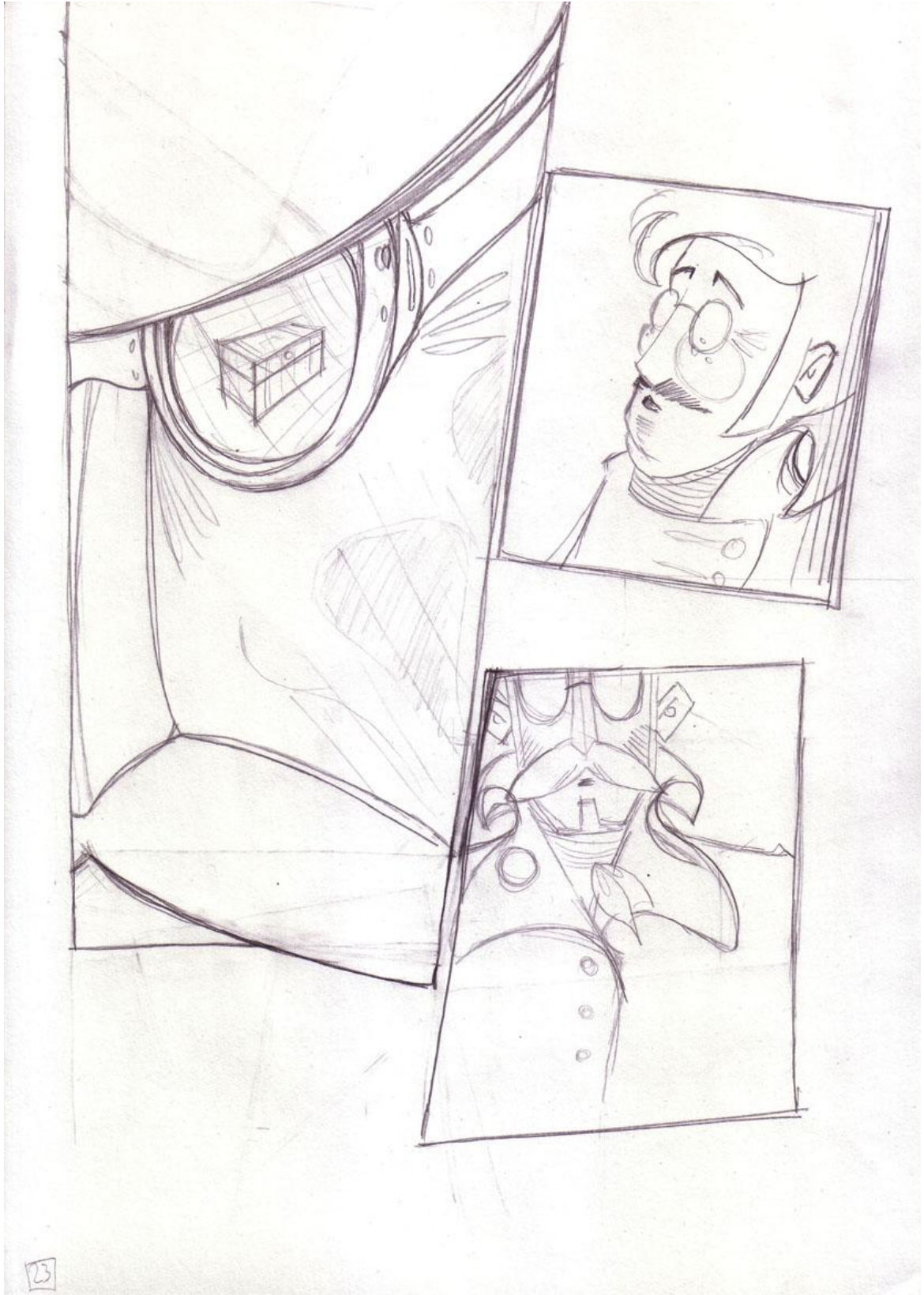


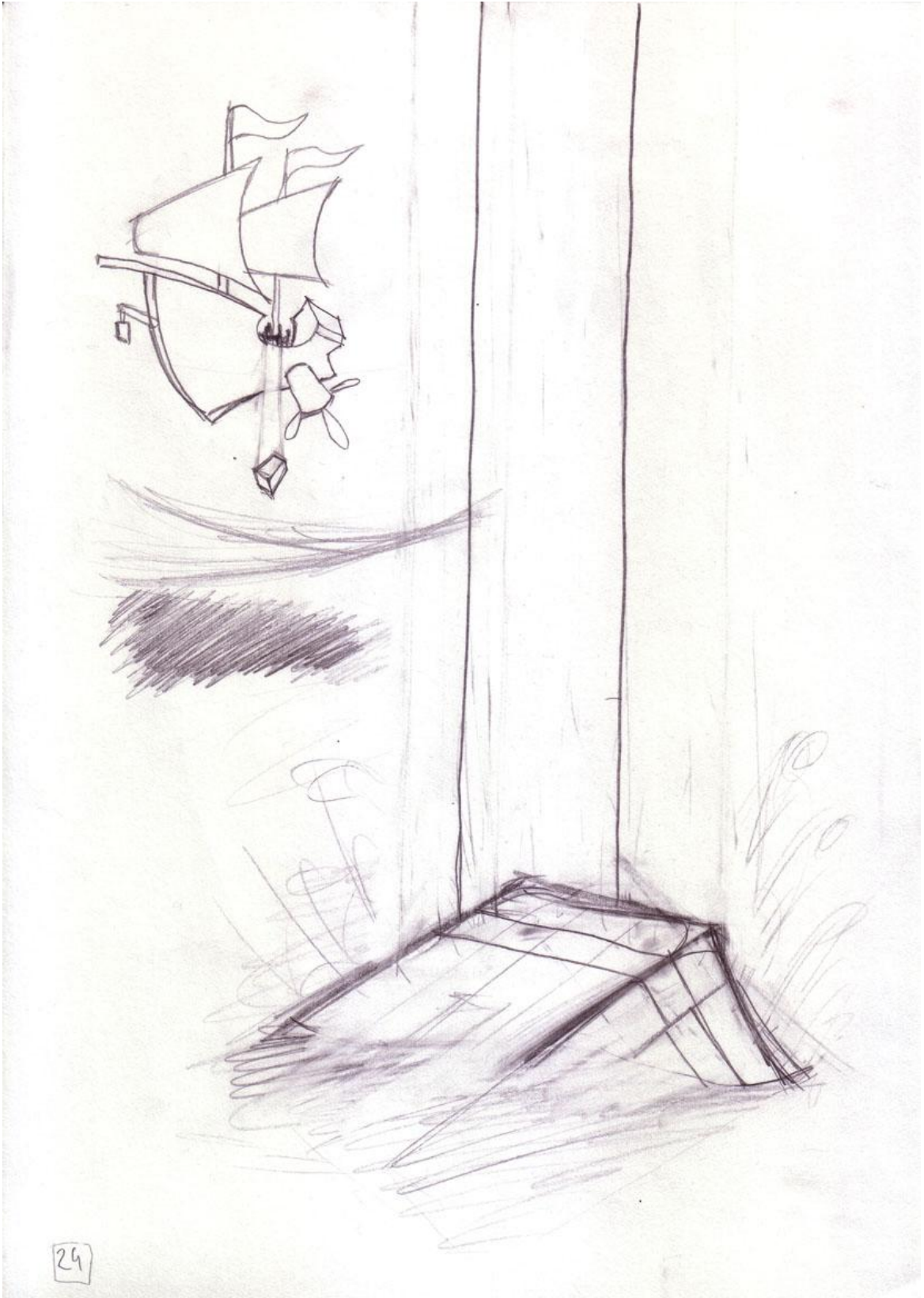


21











25



