

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Výtvarná tvorba se zaměřením na vzdělávání

AUTORSKÝ SCI-FI KOMIKS

Bakalářská práce

Jméno studenta: Petr Břenek

Jméno vedoucího práce: MgA. Robert Buček, Ph. D.

Olomouc 2018

Prohlášení

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

V Olomouci dne

.....

podpis

Poděkování

Děkuji MgA. Robertu Bučkovi, Ph. D. za vedení mé bakalářské práce, cenné rady a vstřícný přístup. Také děkuji své rodině a přátelům za podporu a motivaci.

Obsah

1. Úvod.....	5
2. Definice pojmu komiks	6
3. Od předků komiksu k moderním podobám.....	7
4. Pojem sci-fi	13
5. Vývoj sci-fi žánru v komiksu	14
6. Autoři, kteří pracují podobným stylem	18
6.1. Alex Raymond	18
6.2. David Wright	19
6.3. Richard Corben	20
6.4. Jean „Moebius“ Giraud.....	21
6.5. John Bolton	22
7. Autoři, kteří mě inspirují.....	23
7.1. Jean Giraud	23
7.2. Masamune Shirow	24
7.3. Brett Weldele	25
7.4. Sean Murphy.....	26
8. PROJECT REALITY	27
8.1. Příběh komiksu	27
8.2. Volba způsobu zpracování.....	27
8.3. Postup tvorby	28
8.4. Téma a forma	31
9. Ukázky hotového díla	32
10. Seznam literatury	36
11. Seznam internetových zdrojů	37
12. Seznam obrazové přílohy	39
ANOTACE	42

1. Úvod

Komiks představuje populární médium dnešní doby a díky své proměnlivé formě zpracování dokáže oslovit čtenáře různého věku. I když jisté formy obrázkového seriálu nacházíme i v hluboké historii, definování názvu komiks přišlo až ve 20. st. Právě tato forma pro mě byla vždy velmi přitažlivou metodou sdělování informací. Nejzajímavějším kladem na této formě mi přijde možnost vyjádření se jak po stránce vizuální, tak scénaristické. Klíčová část mé bakalářské práce tedy spočívá v tvorbě autorského komiksu, který se odráží od klasického amerického komiksu 70. let, do kterého vnáším moderní prvky počítačové grafiky v závoji kinematografické atmosféry.

V písemné části bakalářské práce představím základní vývoj komiksu z hlediska jak historického, tak moderního. Vylíčím také příběh komiksu, který je začleněný do mého oblíbeného žánru sci-fi. Cílem této části práce tak je obecné seznámení čtenáře s problematikou vývoje tohoto média a bližší seznámení s jinými autory komiksů, kteří mě inspirovali jak po stránce vizuální, tak žánrové.

Nemenší částí práce je pak interpretace mého autorského scénáře a pracovní postup při tvorbě díla, doplněný o obrazový materiál z postupných fází vzniku.

2. Definice pojmu komiks

Co je komiks? Není lepší si položit otázku, co za komiks pokládáme? Bereme za komiks primitivní kresby mladého paleolitu nalezené na území Francie a Španělska? Přesně tyto otázky si pokládá mnoho akademiků, autorů a teoretiků na celém světě, nicméně odpověď stále není jasná. Můžeme tak alespoň zmínit nejznámější autory, kteří se pokusili komiks definovat. Mezi nimi například Scotta McClouda s jeho výrokem, že komiks je určité postavení dvou či více rovin reality vedle sebe v sekvenčním uspořádání za účelem převyprávění příběhu,¹ nebo Willa Eisnera, který definuje problematiku komiksu v průběhu posledních dvou století.² Dobrým příkladem je také René Clair, který hledá původ komiksu právě již ve zmiňovaných jeskynních malbách.³ Neméně důležitými autory jsou pak například Dan Mazur a Alexander Danner s jejich tvrzením, že komiks je prostě přirozená lidská touha převyprávět příběh pomocí obrázků spojených s textem.⁴ Kolektiv autorů Tomáš Prokůpek a Martin Foret se k definicím komiksu staví trochu kritičtěji než ostatní a dobře zmiňují, že nacházejí předchůdce komiksu v těchto historických příbuzných, lze jen za předpokladu, je-li hledaný spojovací prvek vymezen dosti široce.⁵ S nimi hraje prim například R. C. Harvey, který vymezuje komiks na díla, která pracují jen s vizualizací. Harvey se totiž odráží od myšlenky, že textové bubliny přímo kompletují a ucelují význam přítomných obrázků.⁶ Tím, by se nám výběr definic toho, co je komiks, značně zúžil.

¹MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vydání. Brno: BB/art s.r.o. ve spolupráci s Jiřím Buchalem, 2008. ISBN:978-807381-419-9, s. 9.

²EISNER, Will. *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*. New York: W.W. Norton & Company, 2008. Will Eisner library. ISBN 978-0-393-33126-4.

³CLAIR, René, *Comics*. 1. vydání. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy. 1967.

⁴MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: Knižní klub, 2015. Universum (Knižní klub). ISBN 978-80-242-4856-1, s. 7.

⁵PROKÚPEK, Tomáš a Martin FORET. *Před komiksem: formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. století*. Praha: Akropolis, 2016. ISBN 978-80-7470-145-0, s. 21.

⁶HARVEY, Robert. *Comedy at the Juncture of Word and Image. The Language of Comics: Word and Image*. University Press of Mississippi, 2001, s. 75.

3. Od předků komiksu k moderním podobám

Je jasné, že definice přesného začátku zobrazování obrázkového seriálu či příběhu (tedy jakéhosi předka komiksu) je nejasná. Jak z hlediska historického, tak územního si nejspíše žádná země nemůže nárokovat prvenství. Dekády se již vědci a badatelé přou o jeho vzniku, nicméně historická škála je příliš široká a objevů obrazového materiálu stále přibývá. Mezi nejvýznamnější počiny v historii zobrazování obrázkového příběhu, které uvádí ve své publikaci například René Clair, můžeme poukázat například na zmiňované jeskynní malby, egyptské hieroglyfy, řecké reliéfní sochařské práce, asijské papyry, japonské dřevoryty, středověké gobelíny či vitráže katedrál.⁷ Poměrně stejně dlouhé dějiny předchůdců komiksu nalezneme i v publikaci Scotta McClouda, *Jak rozumět komiksu*.⁸ Můžeme tak směle říci, že paleta je velmi široká, a to jak formou zpracování, tak motivy.

Tyto výše zmíněné ukázky se vyvíjely nezávisle na sobě, na různých kontinentech v různých časových obdobích. I přesto je zajímavé, že mají několik společných prvků, jako vyprávění souvislého příběhu, který většinou spadá pod nadnárodní či nadkulturní vliv. V reakci na definice dějin komiksu z knihy *Před komiksem* by bylo dobré uvést jenom ty, na kterých se shoduje většina zmíněných autorů. Mezi nejpodobnějšími předky obrazového seriálu můžeme tak uvést alespoň nejčastěji zmiňovaný *Trajánův sloup* či *Tapisérii z Bayeux*, kde dochází k plynulému vyprávění v dělených polích a v případě tapisérie dokonce doplněním o textové části.⁹



Obrázek č. 1

⁷ CLAIR, viz pozn. 3, s. 20.

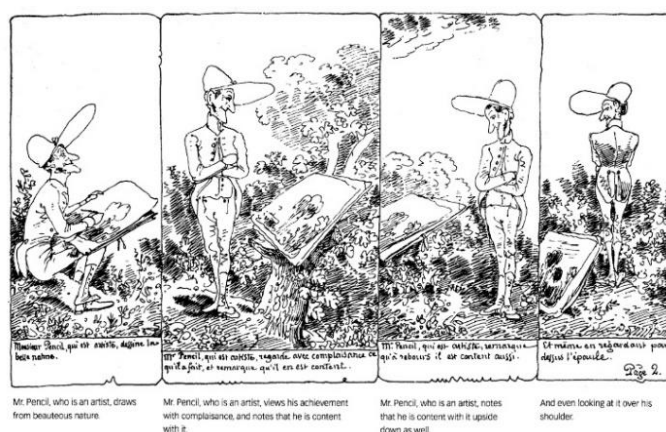
⁸ MCCLOUD, viz pozn. 1.

⁹ PROKÚPEK – FORET, viz pozn. 5, s. 22–23.

V novověku se již díky rozmachu tiskového průmyslu můžeme lépe orientovat napříč tvorbou produkovaných a reprodukovaných obrazů. To zejména díky vynálezu knihtisku ze 40. let 15. st. Johannem Gutenbergem. Ten nastartoval novou éru v oblasti vývoje tiskových reprodukčních technik. Mezi první tvorbou tiskařských reprodukcí byly zejména náboženské texty, které převyprávěly obrazově a textově biblické příběhy z vitrážových skel katedrál. Poté i tvorba volnějšího typu jako byly kalendáře, letáky.¹⁰

Neméně důležitou částí dějin obrazového seriálu je i 18. st., kdy právě díky periodizacím tiskovin a zlepšení tiskových postupů došlo také k rozšiřování gramotnosti populace. To mělo za následek větší obraty v tiskařském průmyslu. Do této doby můžeme situovat i začátky komerčního využívání tiskových plátků, a to včetně využívání právě obrazových stripů, jenž byly formou vtipného, černobílého, obrazového doplnění tisku, a které se vyskytovaly ve spodních částech novinové stránky. Obrazový materiál v tiskovinách se tak stává více častým, a to od formy letáků a novin až po tisky knih.¹¹

Nejdůležitějšími předky komiksu z této periodizace byli například William Hogarth, Rodolph Töpffer, Franz Joseph von Goez. Mezi neméně významné patří i autoři ze sféry karikaturní tvorby, kteří se zasloužili o rozmach obrazového příběhu v tiskovinách a také se zasloužili o moderní podobu dialogových bublin. A to například autoři jako James Gillray, Thomas Rowlandson či George Cruikshank.



Obrázek č. 2

¹⁰ Johannes Gutenberg, *Biography* [online]. 18. 2. 2018 [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: <https://www.biography.com/people/johannes-gutenberg-9323828>.

¹¹ LIPTÁKOVÁ, Jana. *Význam vynálezu knihtisku pro vývoj společnosti* [online e-book]. neuvédno [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: web.ff.cuni.cz/~rada/DEK/knihtisk.doc, s. 1.

Dalším významným počinem těchto pánů bylo vydávání jejich děl v cyklech. Díky periodizaci novin si tak čtenáři zvykli na jejich pravidelnou dávku obrazového seriálu a předchůdce komiksu tak začal být značně populárním. Později došlo i na časopisy jako byly *Puck*, *Punch*, či *Le Charivari*, které zažívaly rozmach v 19. st.¹²

Přelom 19. st. zaznamenával rozvoj tohoto média ještě více, a to zejména na území Francie. Obrazový materiál vznikal už více i jako pokus o samostatný seriál v pravidelných cyklech a objevovaly se i firmy, které začaly tyto cykly tisknout jako samostatné svazky. Oproti tomu například ve Spojených státech umožňuje situace velké expanze tiskových možností a gramotnosti obyvatelstva využívání zmiňované humorné rubriky a to „strip“ nebo také „comic strip“, které již bylo věnováno více prostoru. Toto pojmenování stanovilo i dnešní název „komiks“. Oproti 18. st. však už není komiks vázán pouze na humor. Žánrová pestrost roste.¹³ Právě američtí autoři jsou často považováni za otce moderního komiksu. Mezi nejvýznamnějšími je často zmiňován Richard Felton Outcault, který je nejznámější díky svému komiksu *The Yellow Kid*, který kreslil pro americký uznávaný deník *The World*, kde využil a definoval používání přímé řeči v komiksech. Tyto metody později přejali další američtí výtvarníci a dále je rozvíjeli. Ti se také často nazývají otci moderního komiksu, a to například Rudolph Dirks, či Frederic Burr Oppen.¹⁴ Vznikaly nové inovativní metody zobrazování komiksu, a tak postupně došlo k ucelování těch nejlepších. Komiks ve Spojených státech nabíral novou podobu, která se točila kolem dynamického děje s hrdinou uprostřed všeho dění.



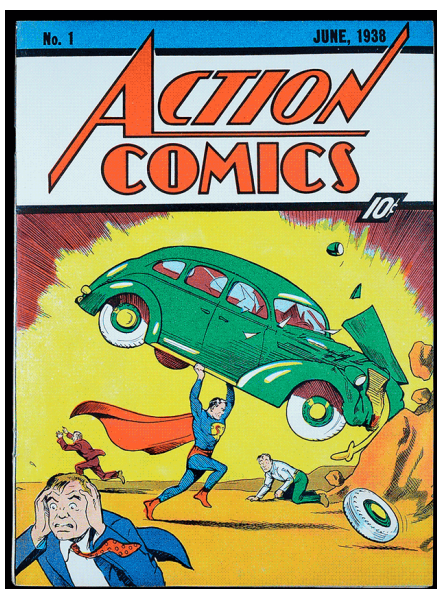
Obrázek č. 3

¹² PROKÚPEK – FORET, viz pozn. 5, s. 27–32.

¹³ SMOLÍKOVÁ, Klára, Nina RUTOVÁ, Petra SKALICKÁ, Kateřina SOBOTKOVÁ a Blanka ZEMANOVÁ. *Bohouš a Dáša mění svět: jak vyzrát na komiks?!: metodická příručka pro využití komiksu ve výuce*. Ilustroval Karel JERIE. Praha: Člověk v tísni, 2017. ISBN 978-80-87456-96-5, s. 6.

¹⁴ PROKÚPEK – FORET, viz pozn. 5, s. 36–37.

Tyto tendence a rostoucí popularita směřovaly k jedinému cíli, a to osamostatnění média. Všechny tyto tendence se podle Gaudreaulta a Mariona odrážely od ideologií již zmiňovaného Töpffera, který chtěl mít pro obrázkový seriál formu samostatného nosiče. Vznikají tak samostatné nosiče nazývané „comic book“ nebo „album“. S nimi ve Spojených státech roste popularita pravidelných superhrdinských komiksů a ve Francii například zase tvorba karikaturních sérií.¹⁵ Prvním neznámějším komiksem byl *Action Comics* s hlavním hrdinou Supermanem, kterého nakreslil kanadský kreslíř Joe Shuster v roce 1932. Ten odstartoval dráhu superhrdinských komiksů.¹⁶ Hrdinské komiksy tak zažívaly do poloviny 20. století mezi veřejností nevídanou oblíbenost. Tu částečně omezila atmosféra kolem světových válek, kdy se motivy blížily více k tématům westernu, válečným příběhům, detektivkám či humorným příběhům o zvířátkách. Také v tuto dobu vznikla autocenzura s názvem *The Comic Code*, která měla zapříčinit konec násilí a hororových témat v komiksu, jakožto údajných původců sociálních problémů v americké společnosti. Tím skončila tzv. „zlatá éra“ amerického komiksu a zvolna přešla do éry „stříbrné“. Toto období nejistoty ve volnosti tvorby převládalo do roku 1956, kdy firma DC Comics, která vlastnila většinu práv na hrdinské komiksy, oživila několik zapomenutých hrdinů, kteří opět nastartovali téměř původní směr tvorby. Ve stejné době se začínají projevovat i komiksy jinde, a to například v Japonsku, kde se jim říká „manga“ či „gekiga“. I zde převládá v motivech akčnost.¹⁷



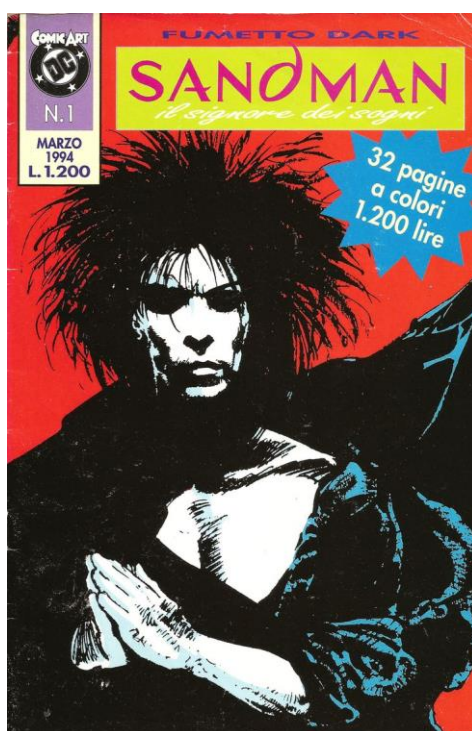
Obrázek č. 4

¹⁵ Tamtéž, s. 39.

¹⁶ Joe Shuster, *IMDb* [online]. neuvédno [cit. 2018-03-22]. Dostupné z: http://www.imdb.com/name/nm0795975/bio?ref_=nm_ov_bio_sm

¹⁷ MAZUR – DANNER, viz pozn. 4, s. 14.

Historie si kleslí cestu americkým undergroundovým komiksem, jehož nejznámějším autorem je Robert Crumb s dílem *My troubles with Women*, přetendence přizpůsobit komiks staršímu publiku díky, jako je velmi známý *Maus* Arta Spiegelmana, až po inovace v nosiči média od Willa Eisnera, kdy v 80. letech vynalezl grafický román, tedy jakousi imitaci literárního díla, zasazenou mezi komiksové ilustrace. Zastavujeme se až u 90. let, kdy se objevují odvážnější díla plná erotiky, nespočtu postav a spleťtých příběhů. Mezi nimi vyčnívá například dílo *Sandman*, vydávané od roku 1993 společností Vertigo.¹⁸ V evropském prostředí se autoři často inspirojí právě americkou dravostí. Expresivnost německých komiksů je velmi podobná, samozřejmě až na poněkud méně esteticky pojatou formu. Konec 20. st. přináší do komiksové tvorby zcela jiné možnosti. Spolu s digitalizací tisku se zlepšují i možnosti autorů komiksů. Díla začínají být barevnější, příprava komiksů je jednodušší, a to jak po stránce grafické, tak typografické. To zapříčinilo i žánrovou expanzi, která směřovala k americkému mainstreamovému komiksu. Komiksy začínají být velmi násilné, temné. Vizuální estetika začíná napodobovat kinematografické snímky, které se příchodem digitální doby také staly populárními.¹⁹



Obrázek č. 5

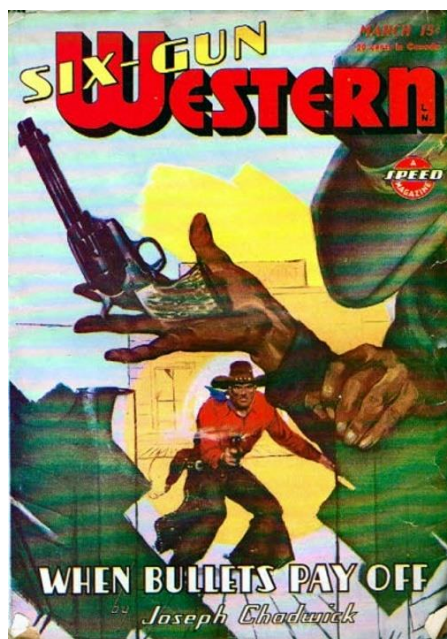
¹⁸ COCHLÁROVÁ Milena, *Komiks Sandman* (bakalářská diplomová práce), FF MU, Brno 2012, s. 10.

¹⁹ MAZUR – DANNER, viz pozn. 4, s. 215.

Digitální věk je však neúprosný, a tak se velmi rychle dostáváme k moderním podobám komiksu 21. st. Rozmach technologií přinesl nové možnosti ve ztvárnění tohoto média. Forma tak už není výhradně tištěná, ale dostává se i na digitální platformy typu CD nosič či WEB. První záchvěvy tohoto fenoménu na přelomu století jsou velmi minimalistického pojetí, nicméně s rychlostí, jakou se technologie vyvinuly, se vyvíjely i prostředky, se kterými komiks pracuje. „Webkomiks“ byl z počátku vnímán spíše negativně, avšak to se ukázalo jako podceňování těchto možností, vzhledem k popularitě. Mezi nejznámější webkomiksy patří například komiksový deník *American Elf*, který mezi lety 1998 – 2012 publikoval James Kochalka, nebo známý uživatel moderních technologií Daniel Merlin Goodbrey se svým komiksem *Sixgun: Tales of an Unfolded Earth*. Webkomiks navíc ničí bariery mezi divákem a autorem, stává se volnějším a někteří autoři umožňují svým fanouškům i komiks volně šířit. To umožňuje snadnější překlady a stále rostoucí popularitu, která je narušována jenom dalším vývojem technologií, které přicházejí s novými možnostmi vizuální prezentace směrem k divákům.²⁰ Vzniká fenomén „memes“,²¹ neboli moderních webových stripů, a také vzniká čím dál tím více televizních seriálů či animací, které se více zaměřují na atmosférický a vizuální prožitek diváka.



Obrázek č. 6



Obrázek č. 7

²⁰ Tamtéž, s. 306–308.

²¹ Fenomén jménem Meme, *Student Point* [online]. neuvédno [cit. 2018-03-23]. Dostupné z: <http://www.studentpoint.cz/2012/05/09/fenomen-jmenem-meme/>

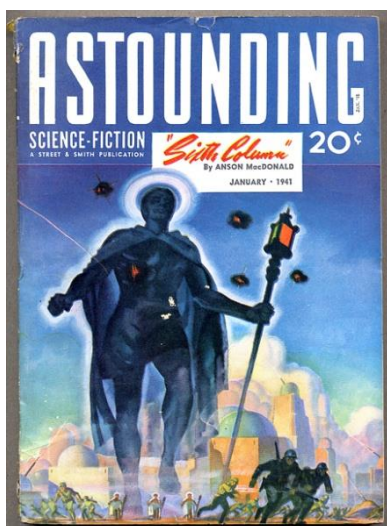
4. Pojem sci-fi

Pojem sci-fi, neboli science fiction, doslova přeloženo jako „vědecká fikce“, často uváděný jako vědecko-fantastická próza, je jedním z žánrů populární literatury 20. a 21. st. Žánr je často mylně připodobňován k žánru fantasy, který se spíše prezentuje využíváním nepřírodních schopností, jako je magie. Ve sci-fi jde tedy spíše o jakousi prognózu směřování technologií v budoucnosti či vyobrazování jiných realit. Často je příběh zasazen do prostředí vesmíru. Tato a podobné definice se nachází v každé učebnici literatury.²²

²² Science Fiction – Literatura Sci-fi, *Úžlabina* [online pdf]. neuvedeno [cit. 2018-03-23]. Dostupné z: <http://lab.uzlabina.cz/~bukovska/vyukacj/download/scifi.pdf>

5. Vývoj sci-fi žánru v komiksu

Sci-fi v komiksu se odráželo nejprve od prozaické tvorby, která byla populární na území Evropy. Velmi známým autorem této prózy je například Karel Čapek se svými dramaty *R.U.R.*, *Krakatit* či *Věc Makropulos*, která vycházela ve 20. letech 20. st. Po velké expanzi amerických akčních komiksů tak nechyběl ani časopis, který reflektoval tehdy tento poměrně nový žánr. Jmenoval se *Amazing Stories*, vycházející od roku 1926, od autora Huga Gernsbacka, který dal tomuto žánru v roce 1929 jméno „science fiction“. Postupem času se do oběhu dostávají i další časopisy jako *Wonder Stories* či *Astounding Science*.²³ Poté, co byl žánr definován, se velmi rychle stal komerčním a přichází řada časopisů a hlavně komiksů, věnující se tomuto tématu. Vedle superhrdinských komiksů, které se řadí většinou pod kapitolu sci-fi, vznikl v roce 1951 také známý komiks *Gray Cloud of Death* od autora Wallyho Wooda. Ten nastavil standart pro zobrazování sci-fi témat a jeho vliv se promítá až do 70. let minulého století.²⁴ Po něm následovala jeho významná tvorba pro komiksovou doménu EC Comics, kde výrazně přispěl do hrdinského světa dnešního velikána v držení licenčních práv na hrdinské komiksy značky Marvel. Současně s ním pracoval na své životní práci další významný velikán v tvorbě super hrdinských komiksů, a to Jack Kirby, který je tvůrcem legendárních hrdinů oblíbených i v dnešní době, a to Kapitána Ameriky, Hulka, Thora a dalších hrdinů například z univerza X-Men, které vytvořil pro firmu DC comics.²⁵



Obrázek č. 8



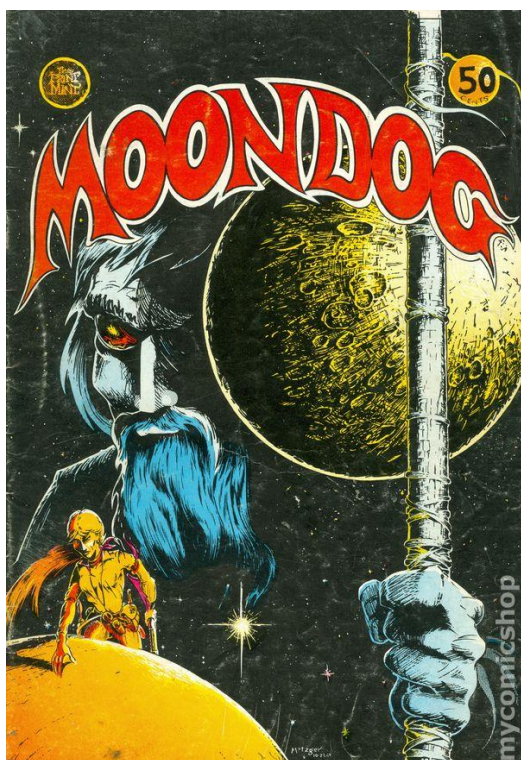
Obrázek č. 9

²³ KOLORENCĚ, Jindřich. *Science Fiction* [online e-book]. neuvédno [cit. 2018-03-23]. Dostupné z: <https://www.fzu.cz/~kolorenc/scifi/index.php>, s. 2–3.

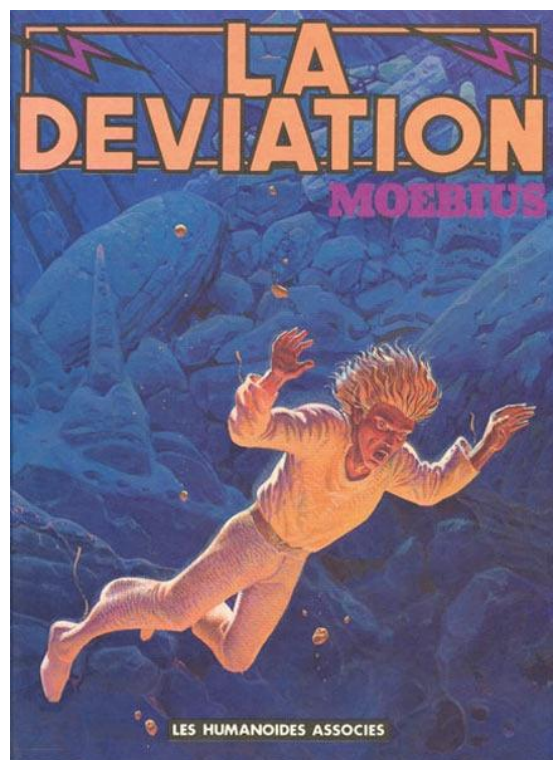
²⁴ MAZUR – DANNER, viz pozn. 4, s. 14.

²⁵ Jack Kirby, *Spisovatelé*. [online]. neuvédno [cit. 2018-03-23]. Dostupné z: <http://www.spisovatele.cz/jack-kirby>

Dalším významným autorem, který kolosu EC Comics pomohl přežít těžké období 70. let, byl Neal Adams, jehož hrdinové přestali být idealizovanými a zažívali běžné existencionální dramata, nebo měli lidštější vlastnosti. Často také spadali pod vliv společnosti, drog či čelili formám rasismu. Mezi nejznámější komiksy se uvádí například *Batman and Batgirl*. Na ně ve Španělsku reagoval například Manuel Rodriquez s komiksem *Trashman* a přidává na výrazovosti, dynamičnosti a dispozičnosti stran.²⁶ Sedmdesátá léta v Americe a undergroundový proud přinesly do žánru nová témata. Vedle super hrdinských komiksů, kde se hrdina většinou snaží přemoci padoucha či zachránit svět, roste zájem o témata politická, ekologická a duchovní. Mezi nimi byl například George Metzger s jeho komiksem *Moondog*, který do moderní podoby komiksu vnesl rytmus a stránkové dispozice japonské mangy, nebo Vaughn Bodē, jehož komiksy patřily mezi nejznámější z undergroundové sféry. Ve stejné době vzniká i významná, byť menší skupina francouzských sci-fi autorů. Zajímavým příkladem je například Jean Giraud s dílem *La déviation*.²⁷



Obrázek č. 10

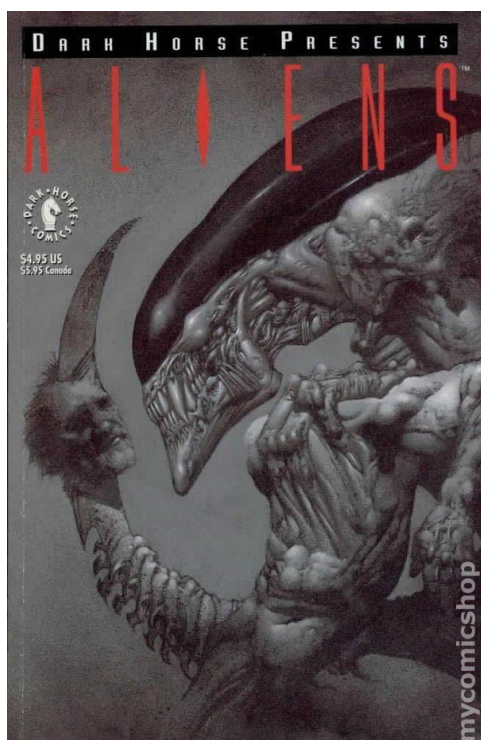


Obrázek č. 11

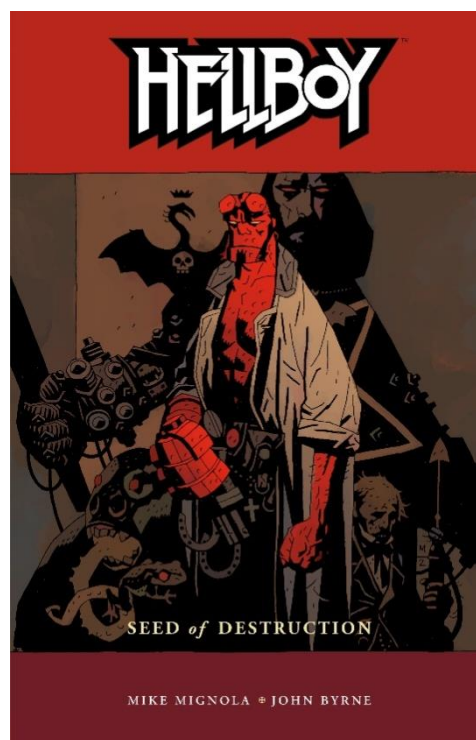
²⁶ MAZUR – DANNER, viz pozn. 4, s. 30.

²⁷ Tamtéž, s. 39, 114.

Devadesátá léta znamenala ještě větší proměnu sci-fi komiksů směrem k nesuperhrdinským tématům. Komiksy jsou více atmosférické až hororové. Marvel a DC tak zatím vedli války o sebezničení a vznikaly kvanta nových či oživených hrdinských komiksů. V těchto letech nevšimavosti velikánů tak vzniká prostor pro nové firmy, které logicky vyplňovaly žádané díry na trhu. Vzniká například firma Dark Horse, která je nejznámější díky své adaptaci komiksů na úspěšné sci-fi filmy jako byly *Vetřelec*, *Predátor* či *Hvězdné války*. Nesmíme také zapomenout zmínit důležité počiny, jako byl komiks *Hellboy* od Mika Mignoly. Společně s novou krví autorů se do komiksu začíná vracet vtip a nové přístupy ve vyprávěčství příběhů. V polovině posledního desetiletí se řada významných autorů z Marvelu, jako byl například Jim Lee, osamostatnila a založila firmu Image Comics, která byla první firmou tisknoucí komiksy na lesklý papír, a také si jako první z firem osvojila digitální koloring.



Obrázek č. 12



Obrázek č. 13

Přelom století a rostoucí síla filmového průmyslu přinesla do komiksu rostoucí dominantu dialogových polí. Autoři se snažili dohnat nové médium, a tak vznikl pojem „dekomprimované vyprávění“. Komiksy se plnily textem a bylo běžnější, že vycházely série, které se skládaly z několika dílů tvořící jeden svazek. To postupně zapříčinilo i rozšiřování grafických románů, které často reflektovaly některé z moderních sci-fi filmových počinů.²⁸

²⁸ Tamtéž, s. 221–227.

6. Autoři, kteří pracují podobným stylem

6.1. Alex Raymond

Alex Raymond byl známým Americkým autorem komiksových stripů. Narodil se roku 1909 a významně ovlivnil tvorbu komiksu první poloviny 20. st. v Americe. Jeho první počinem bylo velkolepé sci-fi dílo *Flash Gordon*.²⁹ Ve 40. letech narukoval do armády a zde setrval až do roku 1946, kdy začal pro agenturu K. S. F. kreslit novou sérii komiksů s názvem *Rip Kirby*. V roce 1949 dostává cenu *Rauben* za svoji celoživotní kreslířskou práci, kterou uplatňoval i v době armádní služby jako kreslíř plakátů a map. V padesátých byl prakticky nejuznávanějším autorem komiksů na světě, protože jako jediný v té době vytvořil čtyři fungující série komiksů, které byly distribuovány i do zahraničí. Kromě vášně v kresbě měl Raymond vášeň i v rychlé jízdě, a tak bohužel v roce 1956 zahynul během automobilové nehody.³⁰

Alex Raymond využíval ve své kresbě hojně zhuštěnou šrafuru, kterou vytvářel stínování i plastičnost postav. Toho si můžeme všimnout například na uvedeném komiksu *Rip Kirby*. Mimo to používá kombinace několika technik pro dosažení maximální atmosféry prostředí v jeho komiksu.³¹



Obrázek č. 14

²⁹ RAYMOND, Alex. *Flash Gordon Newspaper Strips* [online e-book]. neuvědno [cit. 2018-03-24].

Dostupné z:

<https://books.google.cz/books?id=JgvYBQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=alex+raymond&hl=cs&sa=X&ved=0ahUKEwjZ3JGuvLXaAhWL66QKHYYqHADUQ6AEIODAC#v=onepage&q=alex%20raymond&f=false>, s. 2.

³⁰ Alex Raymond, *Komiks* [online]. 3. 8. 2017 [cit. 2018-03-24]. Dostupné z:

<http://komiks.cz/clanek.php?id=1358>

³¹ MAZUR – DANNER, viz pozn. 4, s. 17.

6.2. David Wright

David Wright je dalším příkladem stripaře. Narodil se v roce 1912 v Anglii a po dokončení školy začal pracovat ve studiu svého strýce, kde kreslil plakáty ve stylu pin-up. Tato práce z něj udělala jednoho z nejznámějších autorů těchto plakátů v období druhé světové války. Jeho prvním komiksem byl *Kit Carson* z roku 1952. Dalším a asi nejznámějším dílem se stal *Carol Day*, který byl stripem v časopise *Daily Mail*. Zajímavá je jeho práce i z pohledu na anatomické zvládnutí ženských figur, které prý kreslil podle své ženy.³²

U Davida Wrighta si můžeme podobně jako u Raymonda všimnout hojné šrafury u Wrighta však mnohem dominantnější a využívanou téměř všude.



Obrázek č. 15



Obrázek č. 16

³² David Wright, *Comic Art Gallery*. [online]. neuvědno [cit. 2018-03-24]. Dostupné z: <http://www.comic-art-gallery.com/wright-david/>

6.3. Richard Corben

Americký autor narozený v roce 1940 v Missouri. Celý život kreslil komiksy a začal už jako mladý s dobrodružstvím o *Trail* – jejich rodinném psu. Během svého života tíhnul také k využívání nových technologií, jako byla animace, natáčení a fotografie. I to se projevilo do jeho komiksové tvorby. Jeho kariéra ve filmu však nedopadla dle očekávání, a tak začal s kreslením undergroundových komiksů do šuplíku. Nicméně s tím, jak se atmosféra kolem násilných komiksů v padesátých letech proměňovala, dostal šanci vyjít na světlo s počiny, jako byly *Creepy* a *Vampirella*. Později začíná tvořit i pro velké nakladatele jako byly DC či Marvel.³³

V Corbenově díle spatřujeme tíhnutí k realistickému stylu, které vyznačuje i užívání modernějších technik jako např. air-brush.³⁴ Díla mají nádech filmových scén a i scénáře jsou komplexnější než v mainstreamových komiksech. Undergroundová sféra kolem Corbena umožnila vznik i některých zajímavých komiksů z žánru sci-fi, jako byl například *How Howie Made It in the Real World*.³⁵



Obrázek č. 17

³³ Richard Corben, *Corben Comic Art*. [online]. neuvédno [cit. 2018-03-24]. Dostupné z: <http://www.corbencomicart.com/biography.html>

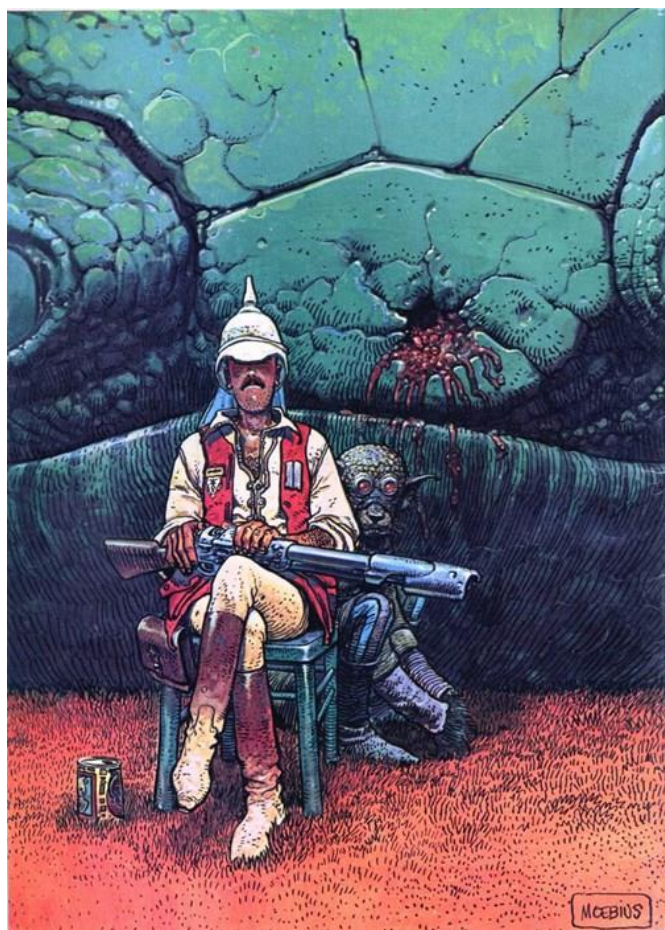
³⁴ MAZUR – DANNER, viz pozn. 4, s. 40.

³⁵ Viz pozn. 33.

6.4. Jean „Moebius“ Giraud

Narozen 1938 v Paříži. Od mala kreslil komiksy. Zemřel v 73 letech. Během života spolupracoval na několika legendárních sci-fi počinech, jako byl například film *Vetřelec*. Mezi jeho nejznámější komiksy patří například *The Abyss*, *Masters of Universe*, *Willow*, *Blue Berry*.³⁶

Za jeho života byl velmi ceněný za drsný realismus své kresby. Tu doplňoval o hojnou šrafuru. Jeho komiksy byly srovnávány s filmovou estetikou. Jeho vypravěčský způsob byl v komiksu velmi proměnlivý a volný. Jeho legendární sci-fi tvorbu můžeme najít v časopisu *Métal Hurlant*.³⁷



Obrázek č. 18

³⁶ Jean Giraud, *IMDb*. [online]. neuvédno [cit. 2018-03-24]. Dostupné z: http://www.imdb.com/name/nm0320786/bio?ref_=nm_ov_bio_sm

³⁷ Métal Hurlant, *OPEN CULTURE*. [online]. 1. 8. 2017 [cit. 2018-03-24]. Dostupné z: <http://www.openculture.com/2017/08/metal-hurlant.html>

6.5. John Bolton

Narodil se v Londýně roku 1951. Vystudoval Technickou Univerzitu v East Ham jako grafický designer. Začínal pracovat v Londýně pro časopisy, jako byl *Look In*. V roce 1981 si jeho ilustrací všiml velikan Marvel Comics a nabídl mu místo v sekci Epic Comics, kde Bolton ilustroval sérii komiksů *Kull*. Bolton se lidem líbil, a tak mu Marvel přihazoval postupně další práce i na univerzu X-Men. Mezi aktuálními díly je například známá série *Lucifer*, podle které vzniká i veleúspěšná seriálová adaptace.

Autor kombinuje několik výtvarných přístupů v dominantní lineární vyprávěcí linii, kterou se nebojí narušit, jeli to pro dílo nosným prvkem. Horizontálně členěné plány stránek tak střídají celostránkové ilustrace a volné umístění oken do kompozice.³⁸



Obrázek č. 19



Obrázek č. 20

³⁸ CAREY, Mike a Scott HAMPTON. *Lucifer: Ďábel vchází do dveří*. Praha: Netopejř ve spolupráci s nakl. Crew, 2007. ISBN 978-80-87044-04-9.

7. Autoři, kteří mě inspiroují

7.1. Jean Giraud

Okénko Girauda (či Moebius, jak si říkával) už jsme si představili výše. Mezi jeho nejznámější komiksy z podobného univerza či s podobnou tematikou jako tato bakalářská práce byly například *L'incal* a *Métal Hurlant*. Známy je i film *Heavy Metal* zpracovaný s jeho pomocí.

L'incal byl jedním z prvních komiksů z 60. Let, na kterých Moebius předvedl to, jak vidí svůj fantaskní svět. Realistická kresba charakteru umístěného v budoucnosti, která překypuje detaily snové technologie. Děj točící se kolem hlavní postavy a svérázné zobrazení velikosti futuristických měst.³⁹



Obrázek č. 21

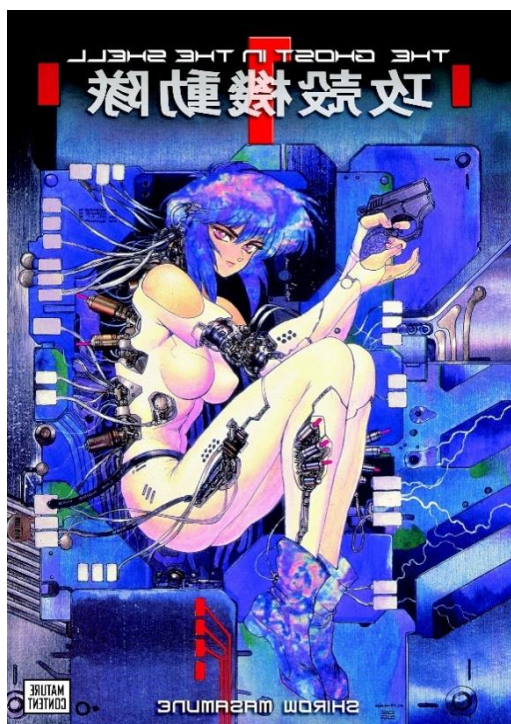


Obrázek č. 22

³⁹ Jean Giraud, *Creators*. [online]. 7. 11. 2017 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: https://creators.vice.com/en_uk/article/d7xbnq/original-creator-jean-giraud

7.2. Masamune Shirow

Shirow, pravým jménem Ota Masanori, se narodil roku 1961 v Kobe. Studoval v Osace na univerzitě umění, kde také nakreslil své první cyberpunkové komiksy. A to *Atlas Magazine* a *Black Magic*. Po škole se věnoval dále kreslení a v roce 1985 začaly vycházet jeho první oficiální komiksy typu manga. Během 90. let si jeho děl začínají všimnat tvůrci filmů a animovaných filmů a některé z jeho děl jako *Black Magic* jsou převáděny do tohoto média. V následujících letech Shirow pokračuje s kreslením mangy, jako byla například *Comic Gaia* či velmi známý *Appleseed*. V roce 1991 začal pracovat i na svém nejznámějším díle *Koukaku Kidoutai*, které můžeme přeložit jako Duch v brnění. Z toho díla vznikla legendární manga *Ghost in the Shell*, která je zasazena do cyberpunkové budoucnosti a sleduje příběhy tajných agentů v budoucnosti.⁴⁰ Ta se dočkala i několika filmových adaptací, mezi nimiž vyčnívají zejména ty animované z přelomu staletí. Manga je však tak populární, že dochází i k reprodukci díla *Ghost in the Shell* ve filmové podobě, kterou je například stejnojmenný film z roku 2017.⁴¹



Obrázek č. 23



Obrázek č. 24

⁴⁰ SHIROW, Masamune. *The ghost in the shell: Kōkaku kidōtai*. Přeložil Anna KŘIVÁNKOVÁ. Praha: Crew, 2017-. Světové komiksy česky. ISBN 978-80-7449-490-1, s. 349.

⁴¹ Masamune Shirow, *Persona*. [online]. neuvedeno [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <http://www.persona.rin.ru/eng/view/f//34521/masamune-shirow>

7.3. Brett Weldele

Weldele je americký autor nominovaný na cenu Willa Eisnera a jedním z nejpopulárnějších autorů pro *New York Times*. Jeho dílo zahrnuje širokou škálu zkušeností s médiem komiksu. Nejznámější je však komiks *The Surrogates*. Který se dočkal i filmového zpracování. Během svého života publikoval řadu děl pro komiksové velikány jako je Marvel, Image Comics, Dark Horse či Top Shelf. Je jedním z velmi známých autorů současnosti.

V jeho díle nalezneme kombinované techniky digitální malby, kresby a digitální postprodukce. Komiks *The Surrogates* je pětidílnou limitovanou sérií a scénář zpracoval Robert Venditti. Jedná se o detektivní příběh zasazený do let 2054 v budoucnosti, kde jsou lidé závislí na technologiích, které přestanou fungovat.⁴²



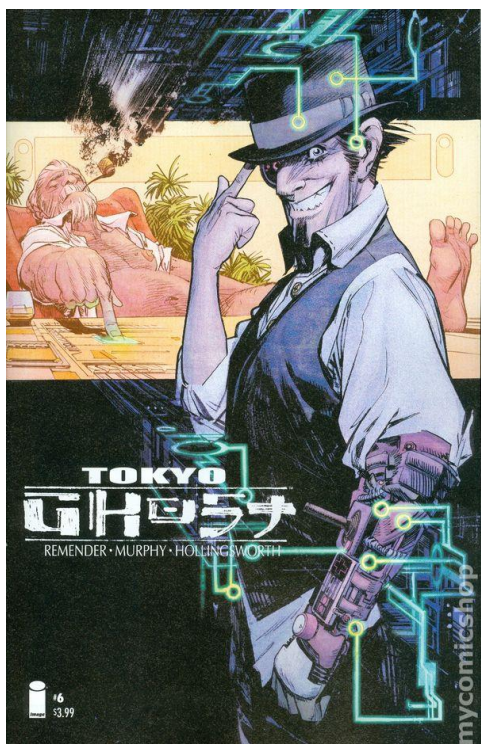
Obrázek č. 25

⁴² Brett Weldele, *Brett Weldele*. [online]. neuvědno [cit. 2018-03-25]. Dostupné z: <http://www.brettweldele.com/about/>

7.4. Sean Murphy

Sean Murphy je americký autor aktuálně pracující pro DC Comics. Do oběhu se dostal jako mladý se svými nezávislými komiksy, kdy si ho všimla firmy DC. Ještě než stihl dodělat školu, už dostal možnost pracovat na velkých dílech jako byl komiks *Star Wars*. Za svého života pak pracoval na komiksech *Batman/Scarecrow*, *Year One*, *Teen Titans* a dalších. V letech 2015 – 2016 ilustroval komiks *Tokyo Ghost* od autora Ricka Remendera. Aktuálně se věnuje kreslení komiksu i pro firmu Vertigo, kde zpracovává například dílo *Punk Rock Jesus*.⁴³

Série *Tokyo Ghost* je situována do roku 2089, kdy je lidská populace závislá na technologiích a zábavním průmyslu. Sleduje příběh hlavního hrdiny Debbieho Decaye, který pracuje jako udržitel míru a je převelen do poslední země na světě, která je prostá technologií. V komiksu je tak zobrazen zajímavý kontrast těchto dvou polarit.⁴⁴



Obrázek č. 26



Obrázek č. 27

⁴³ Sean Murphy, DC Comics. [online]. neuvédno [cit. 2018-04-12]. Dostupné z: <https://www.dccomics.com/talent/sean-murphy>

⁴⁴ MURPHY, Sean. *Tokyo Ghost*. [online e-book]. neuvédno [cit. 2018-04-12]. Dostupné z: <https://books.google.cz/books?id=QAIpDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=tokyo+ghost&hl=cs&sa=X&ved=0ahUKEwiQ1t38wLXaAhUL-6QKHeUqAXQQ6AEIKDAA#v=onepage&q=tokyo%20ghost&f=false>.

8. PROJECT REALITY

V této praktické části bych chtěl objasnit postup svojí tvorby, příběh komiksu a výběr formy komiksu.

8.1. Příběh komiksu

Příběh mého komiksu je vystavěný na mé fantasii a obsahově se neinspireje žádným mně známým dílem. Komiks sleduje život mladého páru, který se třísí na kusy pod nátlakem existencionálně depresivních myšlenek mého hlavního hrdiny. Ten je nespokojen s cílem života, který se zdá být mdlým a malicherným. Náhle však zjišťuje, že vše, co znal, možná není tak jasně definováno, jak si představoval. Po drogovém incidentu se totiž probouzí v jiné realitě zasazené do cyberpunkového univerza daleko v budoucnosti. Našemu hrdinovi se tak dostane více životního zpestření a odpovědí na otázky, které možná ani nechtěl znát.

8.2. Volba způsobu zpracování

Po usilovné studii všech odborných publikací, uvedených v seznamu literatury a přípravě skic jsem dospěl ke kombinovaným technikám s dominantou v kresbě. Odrážím se od tvorby Richarda Corbena, Jeana Girauda či moderních autorů komiksu jako je Brett Weldele. Tato tvorba totiž často experimentuje s tvorbou komiksů a oprostuje se tak od užívání pouze tradičních metod ilustrace komiksu. Kupříkladu atmosférické až filmové komiksy Richarda Corbena, kde využívá techniky air-brushe.

Dále pak vlastní zkušenosti s digitální kresbou a pracování s moderními programy mi umožnily vytvořit dílo, které se odráží od mé typické šrafované kresby. Taková je velmi patrná u autorů, jako byl David Wright či mainstreamových amerických komiksů. Kresbu jsem pak doplňoval podobně jako moderní autoři o zásahy na grafickém tabletu, kde jsem zpracoval i digitální koloring.

Formou experimentu pro mě bylo například různé focení kresebných podkladů nebo aplikace počítačových filtrů, podobných těm na sociálních sítích. Mimo to jsem do komiksu také vkládal fotografie nočního města, či papírových a jiných modelů.

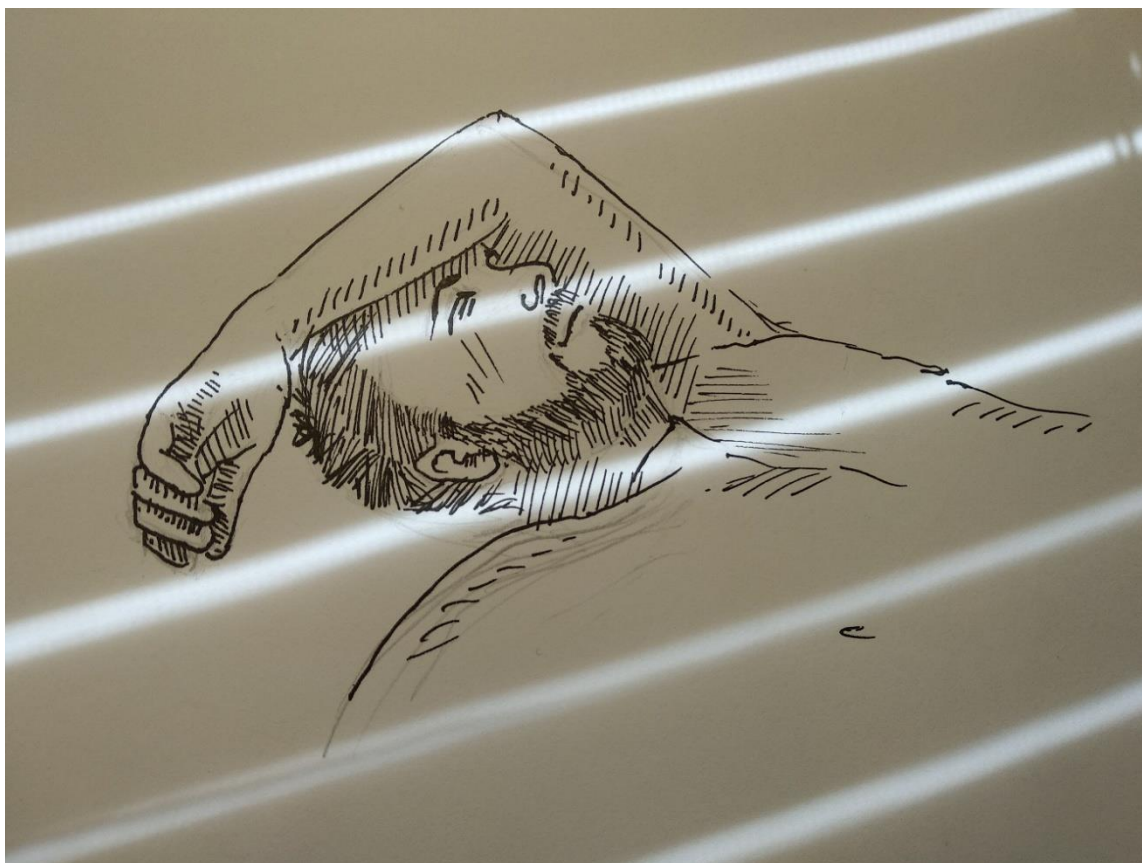
Pro zachování typické podoby komiksů a z úcty k dílům amerického mainstreamového komiksu 90. let jsem využil klasické vyobrazování dialogových bublin a zvuků. To jsem učinil i z hlediska estetického, jelikož mi to připadalo vhodné.

8.3. Postup tvorby

Prvním a klíčovým bodem bylo sepsání scénáře. Ten mi umožnil postupné vytváření miniatur stránek a skici na finální zpracování. Miniatury a skici finálních stránek mi pomohly kontinuálně pracovat na finální práci a dílo tak bylo komplexnější a výrazně se neproměňovalo v průběhu tvorby. Po ujasnění si celkové logiky stránek a jejich rozpoložení v příběhu jsem si zmiňované skici fotil či skenoval do počítače. Focím jsem vnášel do komiksu experimentální světelné detaily, které se ukázaly v komiksu jako klíčové, protože doplňují atmosféru několika snímků. Fotografie se tak pro mě stala zajímavým ozvláštněním komiksu, kterému jsem věnoval ještě více pozornosti. Tyto snímky také pomáhají rozlišovat jednotlivé pole komiksu.



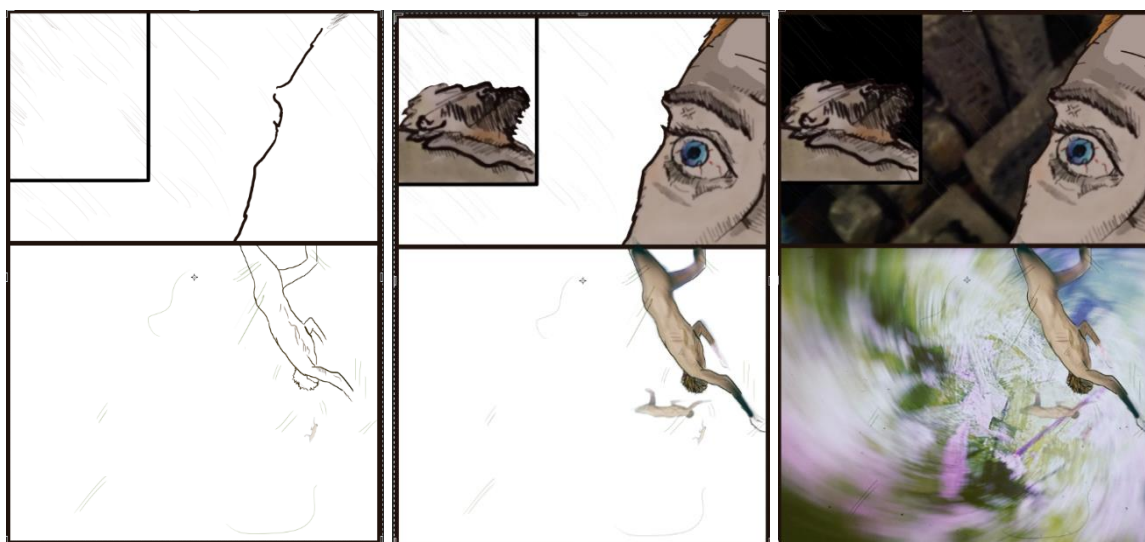
Obrázek č. 28



Obrázek č. 29

Po celkové kompletaci všech podkladů pro tvorbu do digitální podoby, jsem zvolil využívat grafické programy jako je Adobe Photoshop, Illustrator či Indesign, se kterými mám dlouholetou zkušenost. To mi umožnilo volnou ruku v digitální tvorbě.

Nejprve jsem si stanovil velikost formátu, a to A4 v programu Photoshop, do kterého jsem si po vytvoření základní sítě začal vkládat černobílé či tónované skici. Ty jsem následně vybarvoval pomocí grafického tabletu či částečně dokresloval. Když jsem měl hotové základní vzezření stránky, přišla na řadu práce s fotografií a fotografickými filtry, které jsem opatrně aplikoval, často jako dvojitou expozici, nebo jinými funkcemi určenými pro práci s filtry. Ty pomohly zvýraznit světelnost podmínky ve scénách komiksu, po kterých přišla práce s dialogovými bublinami. Dialogové bubliny jsem si vytvořil sám v programu Illustrator, kde jsem je do komiksu také osazoval. Díky spolupráci mezi oběma programy jsem nemusel ani přeukládat stránky, a tak zůstaly v co největší kvalitě.



Obrázek č. 30

Díky zkušenostem s tiskem, studií moderního komiksu a konzultací jsem zvolil pro svůj komiks typ sazby V1, která je podle mě nejvhodnější pro dílo menšího rozsahu, jaké jsem vytvořil. Hotové stránky jsem tak sázel do této sazby v programu InDesign a následně tisknul v profesionální tiskárně, kde jsem si zvolil formu lesklého papíru silnější gramáže na obálku a matného papíru gramáže 160g/m² na stránky komiksu, který umožní lépe vystihnout mojí práci s atmosférou a také je pro digitální tisk optimální volbou z hlediska neprosvitání stránek.



Obrázek č. 31

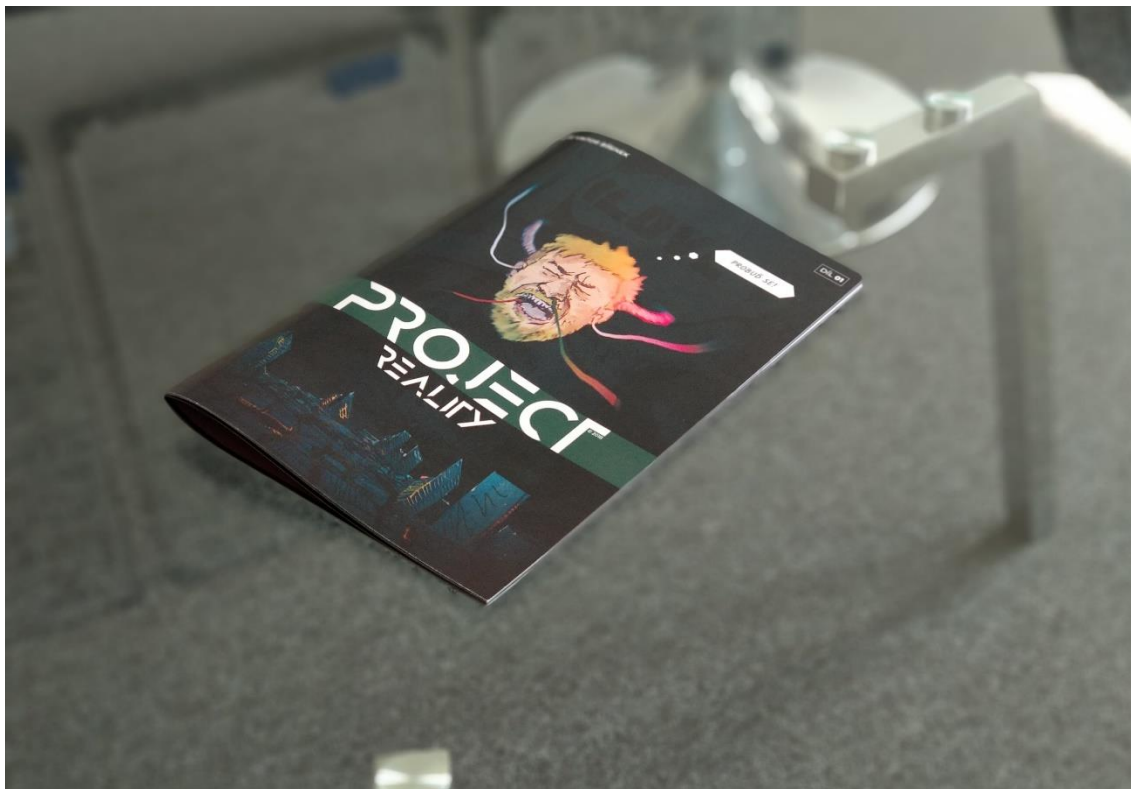
8.4. Téma a forma

Moje bakalářská práce byla pro mne z prvopočátku pořádným oříškem. Věděl jsem, že chci zpracovávat tematiku, která se mě přímo dotýká. Myšlenka však nebyla konkrétní a ani volba média. Nejvíce připadala v úvahu kresba, které se z tradičních výtvarných technik převážně věnuji, a to i přesto, že spíše v digitální formě. Bloudil jsem tak od jednoho nápadu k druhému, než jsem si uvědomil, že se nemusím omezovat na volbu jedné výtvarné techniky a když zvolím správné výtvarné médium, tak se mohu lépe vyjádřit. V úvahu tedy připadaly média jako autorská kniha, video či komiks a vzhledem k mé komiksové vášni jsem měl jasno.

Jak jsem již zmiňoval, když tvořím, tak do děl rád vnáším něco ze sebe. Vzhledem k tomu, že bakalářská práce by měla podle mého názoru reflektovat některé z nabytých zkušeností studia a celkově reprezentovat moji schopnost tyto zkušenosti zužitkovat, tak jsem se snažil vytvořit komiks, který je přímo vázaný na moji osobu. Hlavní hrdina je mi vizuálně podobný a mimo to sdílí spoustu mých osobních myšlenek a názorů na moderní svět. Tato volba mi tak dovolila absolutní volnost z hlediska širě výtvarných technik, příběhového pozadí či například určení stylu komiksu.

Během svého studia jsem zaznamenal přívál vědomostí z teoretických oborů na různých úrovních, a to v těsném závěsu za výtvarnou praxí. I tyto zkušenosti umožnily komiksu vzniknout. Obsahovou linii jsem budoval na vlastním fiktivním příběhu formovaném v mém oblíbeném sci-fi žánru. Vzhledem k tomu, že jsem vášnivý fanoušek moderní kinematografie, věděl jsem, že se i ta odráží často od původních mainstreamových a undergroundových komiksů z 2. poloviny minulého století. Prostředí jsem tak měl a pouze jsem ho doplnil o poutavý milenecký příběh, který v mainstreamových komiksech nikdy nechybí. Důležitým doplněným prvkem komiksu jsou existencionální dramata, kterými jsem si sám osobně prošel a poněkud trpký humor, který jsem si nedopatřením vypěstoval. To vše dalo vzniknout mému tématu.

9. Ukázky hotového díla



Obrázek č. 32



Obrázek č. 33



Obrázek č. 34



Obrázek č. 35



Obrázek č. 36



Obrázek č. 37

Závěr

Svou prací jsem dospěl k vytvoření díla odrážejícího se od klasického mainstreamového komiksu. Nejdůležitějším prvkem je však posun této formy pomocí moderní techniky a inovativního přístupu směrem k autorskému komiksu. Kombinace těchto prvků mi umožnila vytvořit dílo s ekonomickými vlastnostmi běžného komiksu v příjemné magazínové formě, která mi díky volbě tvrdšího matného papíru a kvalitního tisku umožnila vyjádřit atmosférické a optické kvality vizuální stránky mé práce. Tím jsem splnil svůj cíl vytvoření funkčního hmotného média s kinematografickým nádechem.

Prací jsem si také rozšířil vlastní povědomí o formování komiksu jak z pohledu historického, tak tematického. Celková tvorba díla mi přinesla spoustu nových užitečných zkušeností z grafické, typografické a scénářistické tvorby. Po zveřejnění ilustračních obrázků okruhu svých známých jsem navíc dostal možnost toto dílo vydávat v pravidelných sériích, a to mě také utvrzuje v myšlence, že je dílo zpracováno kvalitně.

10. Seznam literatury

CAREY, Mike a Scott HAMPTON. *Lucifer: Ďábel vchází do dveří*. Praha: Netopejř ve spolupráci s nakl. Crew, 2007. ISBN 978-80-87044-04-9.

CLAIR, René, *Comics*. 1. vydání. Praha: Státní nakladatelství dětské knihy. 1967.

COCHLÁROVÁ Milena, *Komiks Sandman* (bakalářská diplomová práce), FF MU, Brno 2012.

EISNER, Will. *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*. New York: W.W. Norton & Company, 2008. Will Eisner library. ISBN 978-0-393-33126-4.

HARVEY, Robert. *Comedy at the Juncture of Word and Image. The Language of Comics: Word and Image*. University Press of Mississippi, 2001.

MAZUR, Dan a Alexander DANNER. *Komiks: od roku 1968 do současnosti*. Přeložil Richard PODANÝ. Praha: Knižní klub, 2015. Universum (Knižní klub). ISBN 978-80-242-4856-1.

MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vydání. Brno: BB/art s.r.o. ve spolupráci s Jiřím Buchalem, 2008. ISBN:978-807381-419-9.

PROKŮPEK, Tomáš a Martin FORET. *Před komiksem: formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. století*. Praha: Akropolis, 2016. ISBN 978-80-7470-145-0.

SHIROW, Masamune. *The ghost in the shell: Kōkaku kidōtai*. Přeložil Anna KŘIVÁNKOVÁ. Praha: Crew, 2017-. Světové komiksy česky. ISBN 978-80-7449-490-1.

SMOLÍKOVÁ, Klára, Nina RUTOVÁ, Petra SKALICKÁ, Kateřina SOBOTKOVÁ a Blanka ZEMANOVÁ. *Bohouš a Dáša mění svět: jak vyžrát na komiks?!: metodická příručka pro využití komiksu ve výuce*. Ilustroval Karel JERIE. Praha: Člověk v tísni, 2017. ISBN 978-80-87456-96-5.

11. Seznam internetových zdrojů

KOLOREŇ, Jindřich. *Science Fiction* [online e-book]. nevedeno [cit. 2018-03-23].
Dostupné z: <https://www.fzu.cz/~kolorenc/scifi/index.php>

LIPTÁKOVÁ, Jana. *Význam vynálezu knihtisku pro vývoj společnosti* [online e-book].
nevedeno [cit. 2018-03-20]. Dostupné z: web.ff.cuni.cz/~rada/DEK/knihtisk.doc

MURPHY, Sean. *Tokyo Ghost*. [online e-book]. nevedeno [cit. 2018-04-12]. Dostupné
z:
<https://books.google.cz/books?id=QAIpDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=tokyo+ghost&hl=cs&sa=X&ved=0ahUKEwiQ1t38wLXaAhUL-6QKHeUqAXQQ6AEIKDAA#v=onepage&q=tokyo%20ghost&f=false>

RAYMOND, Alex. *Flash Gordon Newspaper Strips* [online e-book]. nevedeno [cit.
2018-03-24]. Dostupné z:
<https://books.google.cz/books?id=JgvYBQAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=alex+raymond&hl=cs&sa=X&ved=0ahUKEwjZ3JGuvLXaAhWL66QKHYqHADUQ6AEIODAC#v=onepage&q=alex%20raymond&f=false>

Alex Raymond, *Komiks* [online]. 3. 8. 2017 [cit. 2018-03-24]. Dostupné z:
<http://komiks.cz/clanek.php?id=1358>

Brett Weldele, *Brett Weldele*. [online]. nevedeno [cit. 2018-03-25]. Dostupné z:
<http://www.brettweldele.com/about/>

David Wright, *Comic Art Gallery*. [online]. nevedeno [cit. 2018-03-24]. Dostupné z:
<http://www.comic-art-gallery.com/wright-david/>

Fenómén jménem Meme, *Student Point* [online]. nevedeno [cit. 2018-03-23].
Dostupné z: <http://www.studentpoint.cz/2012/05/09/fenomen-jmenem-meme/>

Jack Kirby, *Spisovatelé*. [online]. nevedeno [cit. 2018-03-23]. Dostupné z:
<http://www.spisovatele.cz/jack-kirby>

Jean Giraud, *Creators*. [online]. 7. 11. 2017 [cit. 2018-03-25]. Dostupné z:
https://creators.vice.com/en_uk/article/d7xbnq/original-creator-jean-giraud

Jean Giraud, *IMDb*. [online]. neuvedeno [cit. 2018-03-24]. Dostupné z:
http://www.imdb.com/name/nm0320786/bio?ref_=nm_ov_bio_sm

Joe Shuster, *IMDb* [online]. neuvedeno [cit. 2018-03-22]. Dostupné z:
http://www.imdb.com/name/nm0795975/bio?ref_=nm_ov_bio_sm

Johannes Gutenberg, *Biography* [online]. 18. 2. 2018 [cit. 2018-03-20]. Dostupné z:
<https://www.biography.com/people/johannes-gutenberg-9323828>

Masamune Shirow, *Persona*. [online]. neuvedeno [cit. 2018-03-25]. Dostupné z:
<http://www.persona.rin.ru/eng/view/f//34521/masamune-shirow>

Métal Hurlant, *OPEN CULTURE*. [online]. 1. 8. 2017 [cit. 2018-03-24]. Dostupné z:
<http://www.openculture.com/2017/08/metal-hurlant.html>

Richard Corben, *Corben Comic Art*. [online]. neuvedeno [cit. 2018-03-24]. Dostupné z:
<http://www.corbencomicart.com/biography.html>

Sean Murphy, *DC Comics*. [online]. neuvedeno [cit. 2018-04-12]. Dostupné z:
<https://www.dccomics.com/talent/sean-murphy>

Science Fiction – Literatura Sci-fi, *Úžlabina* [online pdf]. neuvedeno [cit. 2018-03-23].
Dostupné z: <http://lab.uzlabina.cz/~bukovska/vyukacj/download/scifi.pdf>

12. Seznam obrazové přílohy

Obrázek č. 1: Tapisérie z Bayeux.

Dostupné z: <http://larahcroft.blog.cz/1104/tapiserie-z-bayeux>

Obrázek č. 2: Strip *Mr. Pencil*, Rodolph Töpffer.

Dostupné z: <https://journals.openedition.org/bcrfj/7178?lang=en>

Obrázek č. 3: Strip *The Yellow Kid*, Richard Felton Outcault.

Dostupné z: <http://mparaschos.com/Courses/yk.html>

Obrázek č. 4: Komiks *Action Comic*, Joe Shuster.

Dostupné z: <https://kottke.org/14/10/the-most-expensive-comic-book-ever>

Obrázek č. 5: Komiks *The Sandman*, Neil Geiman.

Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/jazzfromitaly/the-sandman-master-of-dreams/>

Obrázek č. 6: Komiks *American Elf*, James Kochalka.

Dostupné z: <https://www.sevendaysvt.com/vermont/james-kochalka-publishes-a-new-compilation-and-ends-the-daily-strip-american-elf/Content?oid=2242523>

Obrázek č. 7: Komiks *Sixgun*, Merlin Goodbrey.

Dostupné z: <http://jamesreasoner.blogspot.cz/2017/>

Obrázek č. 8: Komiks *Astounding Science*, Hulbert Rogers.

Dostupné z: <https://www.jwkbooks.com/pages/books/12929/1941-astounding-science-fiction-january-no-5-john-w-campbell-vol-26-ed-jr/astounding-science-fiction-january-1941>

Obrázek č. 9: Komiks *The Hulk*, Jack Kirby.

Dostupné z: <http://kirbymuseum.org/blogs/dynamics/2010/08/31/jack-kirby-interview-part-iii/>

Obrázek č. 10: Komiks *Moondog*, George Metzger.

Dostupné z: <https://www.mycomicshop.com/search?TID=25108781>

Obrázek č. 11: Komiks *La Deviation*, Jean Giraud.

Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/MaxBlackk/moebius/>

Obrázek č. 12: Komiks *Aliens*, The Dark Horse.

Dostupné z: <https://www.mycomicshop.com/search?TID=435811>

Obrázek č. 13: Komiks *Hellboy*, Mike Mignola.

Dostupné z: <https://13thdimension.com/hellboy-week-mike-mignola-talks-literary-and-pulp-influences/>

Obrázek č. 14: Strip *Rip Kirby*, Alex Raymon.

Dostupné z: <http://komiks.cz/clanek.php?id=1358>

Obrázek č. 15: Strip *Carol Day*, David Wright.

Dostupné z: <http://www.comic-art-gallery.com/wright-david/>

Obrázek č. 16: Strip *Carol Day*, David Wright.

Dostupné z: <http://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=439460>

Obrázek č. 17: Komiks *How Howie made it in the real world*, Richard Corben.

Dostupné z: <https://raggedclaws.com/2010/12/15/look-here-read-how-howie-made-it-in-the-real-world-by-richard-corben/>

Obrázek č. 18: Komiks *Métal Hurlant*, Jean Giraud.

Dostupné z: <http://www.openculture.com/2017/08/metal-hurlant.html>

Obrázek č. 19: Komiks *Lucifer: Ďábel vchází do dveří*. Ilustroval Scott HAMPTON.

Praha: Netopejř ve spolupráci s nakl. Crew, 2007. ISBN 978-80-87044-04-9.

Obrázek č. 20: Komiks *Lucifer*, John Bolton.

Dostupné z: <http://www.postavy.cz/55200-lucifer/>

Obrázek č. 21: Komiks *Heavy Metal*, Jean Giraud.

Dostupné z: https://creators.vice.com/en_uk/article/d7xbnq/original-creator-jean-giraud

Obrázek č. 22: Komiks *Métal Hurlant*, Jean Giraud.

Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/391250286362360908/>

Obrázek č. 23: Komiks *Ghost in the Shell*, Shirow Masamune.

Dostupné z: <https://www.amazon.com/Ghost-Shell-1-Shirow-Masamune/dp/1935429019>

Obrázek č. 24: Komiks *Appleseed*, Shirow Masamune.

Dostupné z: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/70589-the-best-cyberpunk-comics-part-1.html>

Obrázek č. 25: Komiks *Surrogates*, Brett Weldele.

Dostupné z: <https://www.wired.com/2009/07/surrogates-sci-fi-crime-drama-stays-true-to-comics-roots/>

Obrázek č. 26: Komiks *Tokyo Ghost*, Sean Murphy.

Dostupné z: <https://www.mymcomicshop.com/search?TID=31793711>

Obrázek č. 27: Komiks *Tokyo Ghost*, Sean Murphy.

Dostupné z: <https://james-derry.com/tag/tokyo-ghost/>

Obrázek č. 28: Ukázka naskicované stránky k dalšímu zpracování.

Foto: Petr Břenek.

Obrázek č. 29: Ukázka nafocené skici se světelným detailem.

Foto: Petr Břenek.

Obrázek č. 30: Postup práce při tvorbě stránky.

Foto: Petr Břenek.

Obrázek č. 31: Ukázka práce s typografií v komiksu.

Foto: Petr Břenek

Obrázek č. 32: Obálka komiksu.

Foto: Petr Břenek

Obrázek č. 33: Úvodní stránka komiksu.

Foto: Petr Břenek

Obrázek č. 34: Ukázka stránky komiksu.

Foto: Petr Břenek

Obrázek č. 35: Ukázka stránky komiksu.

Foto: Petr Břenek

Obrázek č. 36: Ukázka stránky komiksu.

Foto: Petr Břenek

Obrázek č. 37: Zadní strana obálky.

Foto: Petr Břenek

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Petr Břenek
Katedra:	Katedra výtvarné výchovy
Vedoucí práce:	MgA. Robert Buček, Ph. D.
Rok obhajoby:	2018

Název práce:	Autorský sci-fi komiks
Název v angličtině:	Autor's sci-fi comics
Anotace práce:	Práce se zabývá procesem tvorby autorského komiksu Project Reality, který je předmětem mé bakalářské práce. Teoretická část tak zahrnuje kapitoly o historii komiksu a jeho formování, soupis inspirativních autorů a postup při tvorbě práce. Praktická část obsahuje samotné vytištěné dílo a prezentační plakát.
Klíčová slova:	Komiks, autorský komiks, sci-fi, klasický komiks
Anotace v angličtině:	The thesis deals with the process of creating an autor's comics Project Reality, which is the subject of my bachelor thesis. The theoretical part includes chapters about the history of comics and its formation, an inventory of inspirational authors and the process of creating work. The practical part contains the printed work itself and a presentation poster.
Klíčová slova v angličtině:	Comics, Autor's comics, sci-fi, classic comic
Přílohy vázané v práci:	CD
Rozsah práce:	41 s.
Jazyk práce:	Český jazyk