

UNIVERZITA KARLOVA v PRAZE

Pedagogická fakulta

Katedra českého jazyka a literatury

**KOMIKS V PŘEDŠKOLNÍM A MLADŠÍM
ŠKOLNÍM VĚKU**

Comics for pre-primary and primary age



Vedoucí diplomové práce: Prof. PhDr. Dagmar Mocná, CSc.

Autor: Šárka Šindelářová roz. Zíková

Studijní obor: pedagogika předškolního věku

Forma studia: kombinovaná

Diplomová práce dokončena: listopad, 2008

Prohlášení

Nejprve bych chtěla poděkovat paní profesorce Dagmar Mocné, cením si jejího profesionálního a zároveň vřídého a lidského přístupu.

Děkuji také svým spolužákům a kolegyním, které se mnou spolupracovaly. V neposlední řadě patří mé díky celé mojí rodině, přátelům a manželovi za jejich podporu a dobré rady.

Prohlašuji,

že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně pod vedením Prof. PhDr. Dagmar Mocné, CSc. s použitím uvedené literatury.

V Praze dne 1.11.2008

ANNOTACE

Hlavní téma diplomové práce je vymezení žánru komiksu, jeho rozdělení podle rozdílných kritérií a nastudování jeho vzniku a vývoje ve světě i v České republice s důrazem na literaturu klasického komiksu a na specifika žánru pro předškolní a mladší školní věk a jeho didaktický potenciál. Diplomová práce navrhuje soubor námetů a her a mapuje současnost komiksovou produkcí na ústeckých dějepisů.

ANNOTATION

The main topic of the graduation thesis is the genre of comics and its dismemberment along different criteria. This graduation thesis is concerned with the beginning and the

Poděkování development of the genre in the Czech Republic and in the world. There is the emphasis on the history of the classical comics and its specificity for pre-school and younger school age. The graduation thesis suggests group of ideas and games, it maps the current comics

Nejdříve bych chtěla poděkovat paní profesorce Dagmar Mocné, cením si jejího profesionálního a zároveň vlídného a lidského přístupu.

Děkuji také svým spolužačkám a kolegyním, které se mnou spolupracovaly. V neposlední řadě patří mé díky celé mé rodině, přátelům a manželovi za jejich podporu a cenné rady.

Literární výchova

Dětské knihy

Předškolní a mladší školní věk

Slovo a obraz

Průběh

Comics

Literary education

Child's books

Preschool and younger school age

Word and picture

Story

ANOTACE

Hlavním záměrem diplomové práce je vymezení žánru komiksu, jeho rozčlenění podle různých kritérií a nastínění jeho vzniku a vývoje ve světě i v České republice s důrazem na historii klasického komiksu a na specifika žánru pro předškolní a mladší školní věk a jeho didaktický potenciál. Diplomová práce navrhuje soubor námětů a her a mapuje současnou komiksovou produkci na stránkách časopisů.

ANNOTATION

The main topic of the graduation thesis is the genre of comics and its dismemberment about different criteria. This graduation thesis is concerned with the beginning and the progression in Czech Republic and in the world. There is the emphasis on the history of the classical comics and its specificity for pre-school and younger school age. The graduation thesis suggests group of ideas and games, it maps the current comics production on the pages of contemporary periodicals.

KLÍČOVÁ SLOVA

Komiks

Literární výchova

Dětské knihy

Předškolní a mladší školní věk

Slovo a obraz

Příběh

KEY WORDS

Comics

Literary education

Child's books

Preschool and younger school age

Word and picture

Story

OBSAH:

ANOTACE.....	- 4 -
ANNOTATION.....	- 4 -
KLÍČOVÁ SLOVA.....	- 4 -
KEY WORDS.....	- 4 -
ÚVOD.....	- 6 -
1. CO JE TO KOMIKS ?.....	- 8 -
1.1 Typy komiksu.....	- 9 -
1.2 Základní stavební prvky komiksu	- 10 -
1.3 Grafické znázorňování nonverbálních symbolů a zvuků	- 13 -
1.4 Profese podílející se na vzniku komiksu	- 13 -
2. HISTORIE - VZNIK A VÝVOJ.....	- 14 -
2.1 Vlastní historie komiksu.....	- 16 -
2.2 Vývoj českého komiksu	- 23 -
2.3 Současný komiks	- 34 -
3. PŘEDŠKOLNÍ DÍTĚ A KNIHA.....	- 37 -
3.1 Charakteristika dítěte předškolního věku	- 37 -
3.2 Diferenciace četby podle věku	- 41 -
3.3 Základní typy publikací pro předškolní a mladší školní věk.....	- 42 -
4. KOMIKS PRO DĚTI.....	- 43 -
4.1 Specifika komiksu pro děti a mládež.....	- 43 -
4.2 Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání-(RVP PV).....	- 47 -
4.3 Komiks jako nástroj vzdělávání a výchovy na stránkách knih.....	- 50 -
4.4 Nahlédnutí do dnešní dětské komiksové produkce v ČR - do časopisů pro děti a mládež	- 54 -
5. VYUŽITÍ KOMIKSU V UČITELSKÉ PRAXI.....	- 59 -
ZÁVĚR.....	- 69 -
RESUMÉ.....	- 70 -
BIBLIOGRAFIE:.....	- 71 -
PŘÍLOHY.....	- 76 -

ÚVOD

Obrazový příběh je fenoménem provázejícím lidstvo od počátku věků. Pro svou sdělnost a srozumitelnost je něčím, co přesahuje rozdílnosti jazyků i plynutí času. Komiks pro děti a mládež je stále v České republice téměř nepopsaným listem. Domnívám se, že by neměl být opomíjeným žánrem pro velký potenciál, který se v něm skrývá, pro bohatý svět, jakým disponuje a pro svůj vliv, jaký má či může mít na své čtenáře.

Je podceňovaným uměleckým médiem. Pod jeho povrchem se skrývá množství myšlenek a obrazů, různé žánry, styly, náměty, motivy. Je třeba oddělit poselství nesená příběhem se samotným poslem. Stejně jako v jiných žánrech zde existují vedle kvalitních děl i ta méně zdařilá.

Komiksová tvorba je velmi obsáhlá a rozmanitá. Svou práci zacílím na dětského čtenáře, převážně na předškolní a mladší školní věk, s podrobnějším přihlédnutím k titulům, jejichž oblíbenost od doby svého vzniku přetrvala napříč generacemi čtenářů.

Jedním z důležitých cílů pedagogů a rodičů je pomoci dětem, aby našly zálibu ve čtení, v jeho pestrých formách, a toto začíná dříve, než dítě dovede číst. Platný kurikulární dokument Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání vymezuje mezi svými cíli osvojení si poznatků a dovedností, které předcházejí čtení i psaní, rozvoj zájmu o psanou podobu jazyka i další formy sdělení. Skrze obrázkové čtení získává dítě základní čtenářské návyky, ať už je to zacházení s tištěným nosičem či levoprávní orientace na stránce. První knížky, které dostává dítě do ruky jsou leporela, zpočátku bez textu, ale velmi často už s důležitým komiksovým atributem – jedním hlavním hrdinou, který malého čtenáře provází celým příběhem.

Komiks je skrze svou obrazovost dětem velmi blízký. Kombinace textu a obrázků vytváří ojedinělé příběhy blízké filmu. U filmu jsou také rámečky vedle sebe, ale

promítají se na stejný prostor – na plátno, zatímco u komiksu musí každý rámeček zabírat jiné, své vlastní místo. Mezi jednotlivými rámečky je prostor pro osobitou fantazii a kreativnost čtenářů, každý si může utvořit svou vlastní představu toho, co se událo – ucelit příběh. Zde je skryta důvěrnost mezi tvůrcem a publikem. Je to umělecká forma, která nejen čtenáři dává, ale zároveň cosi vyžaduje – aby byl něčím jako spolutvůrcem.

Ve své práci se zaměřím na osvětlení vybraných pojmů a na členění žánru podle různých aspektů a kritérií. Dále chci zmapovat vývoj obrázkového čtení od jeho prvopočátků, které sahají více než tři tisíce let do minulosti s bližším přihlédnutím na vlastní historii u nás i ve světě. V dalších kapitolách vymezím typy publikací pro předškolní a mladší školní věk a dotknu se problematiky diferenciací četby podle věku a specifík daného žánru pro děti a mládež. V neposlední řadě se budu zabývat možnostmi komiksu jako nástroje vzdělávání a výchovy. Rovněž míním představit periodika určená pro děti a mládež a zabývat se jejich obsahem, převážně komiksovými částmi. Připojím i soubor námětů na hry a činnosti, které se dotýkají daného tématu.

Komiks je živým médiem. Neslouží jen pro receptivní činnosti, ale i vybízí a podněcuje ke hře, představivosti, fantazii. Lze z něj stále čerpat informace, poučení i pobavení. Dokáže zaujmout i pohltnout.

Jako téma mé diplomové práce jsem si jej vybrala z důvodu mé osobní náklonnosti k tomuto žánru. Nebyla jsem trpělivým čtenářem, komiks mne zaujal svou zábavností, dynamičností, spádem. Pravděpodobně jen mála z nás se komiksové příběhy a postavy během jeho čtenářství nedotkly. Ať už to byli Cour a Courek, Kocour Vavřinec, Barbánek, Detektiv Štika, Rychlé Šípy či jiné příběhy. Vzpomínám na lásku, s jakou mi můj táta ukazoval svázané příběhy Rychlých šípů, na svou pýchu, na kompletní sadu prvních sta čísel Čtyřlístku, na časopis ABC, u kterého jsme vždy jako první četli zadní komiksovou stranu. Když jsem byla nedávno se svým malým synkem na vítání občánků, dostal tam dárkem leporelo – svůj první komiks.

„Potenciál komiksu je bez hranic a úžasný!“ (S. McCloud, 2008, 3).

1. CO JE TO KOMIKS ?

Je to intersémiotický narativní žánr, líčící události či příběh prostřednictvím série kreseb zpravidla doplněných textem (Mocná, Peterka, 2004).

Komiks spojuje postupy několika druhů umění – výtvarného (kresba), literárního (text) a filmového (fázování pohybu).

Je masově rozšířeným a prudce se rozvíjícím žánrem 20. století. 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 (Čeňková, 2006).

„Komiks dokáže být nesmírně komunikativním médiem, je rychlejší a mnohem pohodlnější než textový sloupec, komiks je sdělnější než obraz, epičtější než karikatura a kreativnější než film“ (P. Štěpán, 2003, 16).

Komiks je chápán jako médium, které je recepčně zvýhodněno současností textu a obrazu. Tento rys ho odlišuje od kreslených příběhů (Bildgeschichte), u kterých pozorujeme nejdřív obrázek a poté text. **Vizuální vjem** je u komiksu dominantní (Mueller in Čeňková, 2006). Slovní zásoba textové části směřuje k jednoduchosti, často je proto jazyk komiksu vnímán jako schématický, neinvenční, pouze ilustrující příběh.

Na počátku 20. století byly **stanoveny nejdůležitější elementy komiksové gramatiky** – stabilní postavy, průběh děje zachycený jednotlivými obrázky a dialogy ve formě bublin. Přítomnost minimálně jedné stálé postavy je jedním z nejvýraznějších atributů komiksu.

Žánru dlouho chybělo jméno, byl označován jako „the new humor“, „funnies“ – později nahrazeno známým comics – (do češtiny transkribováno jako komiks). Všechny názvy

poukazovaly na důležitou složku, jíž byl humor. Výraz **komiks** či **comics** pochází z angličtiny, zkrácením termínu comic-strips, což byly komické obrázkové proužky (termín je znám v angloamerickém světě od konce 19. století).

V Česku se komiks označuje i jinými, často nepříliš výstižnými výrazy; obrázkový sešit, grafická novela, grafický román, obrázkový příběh.

1.1 TYPY KOMIKSU

Podle tématu komiksy členíme:

na **komiksy dobrodružné** (Robinson Crusoe, Robin Hood aj.), zpracovávající látky historické, detektivní, vědeckofantastické či fantasy, a na **humorné**, kam přiřazujeme veselé příběhy o zvířatech (Tom a Jerry, Garfield, Čtyřlístek, Mickey Mouse, Kačer Donald atd.). Mládeží je nejvíce čten **superhrdinský komiks** (Superman, Batman, Spiderman). Zvláštním případem jsou **komiksy vzdělávací** (Obrázky z českých dějin a pověstí). Aktuální je **politický komiks** jako je například Zelený Raoul tří autorů pod pseudonymem Hruteba (Hrubý, Tesař, Baldýnský) s kresbami Štěpána Mareše v časopise Reflex nebo Dlouhý nos téhož kreslíře v Lidových novinách. Nelze opomenout ani **propagandistický komiks** (Kapitán Amerika).

Podle rozsahu a způsobu publikace lze komiksy dělit na:

- **Cartoons** – jednoobrázkový kreslený vtíp, doplněný textem
- **Stripy** – objevují se především v denním tisku, obsahují jedinou epizodu povětšinou humoristicko-satirického rázu, zakončenou výraznou pointou
- **Seriály** – řetězce příhod (většinou dobrodružných) soustředěných kolem ústředního hrdiny a vydávaných v sešitech na pokračování

- **Kreslené romány** – uzavřené příběhy se zvýrazněným začátkem a koncem a kompozicí tvořící strukturovaný celek, typ imitující literární žánr románu s jeho charakteristickými rysy (Mocná, Peterka, 2004)

Obdobou komiksu je tzv. **fotoromán**, v němž je kresba nahrazena aranžovanými fotografiemi, zachycujícími (s využitím ustáleného filmového kódu) klíčové situace v příběhu. Vyskytuje se zejména v časopisech pro ženy a dívky (u nás např. v Bravu), s čímž koresponduje jeho soustředění na tematiku partnerských vztahů, jež se v komiksu v podstatě nevyskytuje.

1.2 ZÁKLADNÍ STAVEBNÍ PRVKY KOMIKSU

Komiksový strip – má nejčastěji tři obrázky, v nichž má děj nějaký vývoj a vytváří se tak uzavřený gag. Stripy vycházejí v převážně horizontální verzi; zajímavostí pro nás je, že v Japonsku se komiksové stripy čtou převážně zprava doleva.

Viněta – je jednotlivá kresba. V obvyklém uspořádání se viněta vlastně tváří jako výseč izolovaná bílým místem a uzavřená rámečkem, který zajišťuje její celistvost. Ať jsou její obsah i složitost, kterou vykazuje, jakékoli, viněta je entita. Můžeme ji například vyjmout, zvětšit, nebo přemístit.

Rámeček (panel) – jeho hlavní funkcí je uzavírat vinětu. Vymezuje tak oblast nabízenou k záznamu obrázku a popřípadě i verbálních sdělení. Uzavírat vinětu neznamena zastavovat kresbu. Kresba může uniknout z rámečku (Groensteen, 2005).

Nabízí se nám **srovnání s filmem**. Kulisy, osvětlení, herci a jejich přesuny, toto vše se podílí na přípravě obrazu a ta pak začíná o mnoho dříve než vlastní natáčení. Zarámování se může samo utvářet na poslední chvíli. Je tedy obvyklé, že režiséři si vypracovávají storyboardy, kde předem rozvrhnou každý ze záběrů, které budou natáčeny.

Rámečky jsou bezpochyby vnímány jako nedílné součásti vinět, které mají za úkol je vzájemně odlišit. Separační účinek tedy čtenář rozezná v bílé spáře (místu, které se nachází mezi rámečky – nazývané „meziikonický prostor“ nebo také „žlábek“).

Obdélníkový tvar má sám tištěný nosič, arch. Viněty mají tedy sklon vstupovat s tímto předepsaným tvarem do vztahu. Obraz reprodukuje tvar nosiče, spolupracuje s ním. Obdélníkový rámeček či čtverec, lze daleko lépe než jiné tvary (kruh, kosočtverec, hvězdicový tvar, trojúhelník či lichoběžník) sériově zapojovat, řadit do pásů. Každé vybočení viněty od tohoto základního tvaru, dá dané vinětě vyniknout, vedlejším efektem potom pochopitelně je, že jsou ostatní, kolem se nacházející viněty, nuceny se křivit a deformovat.

Posloupnost vinět – velice důležitá je orientace a posloupnost vinět. Základním pravidlem jejich rozložení je snadná orientace. Čtenář musí umět vyprávění snadno sledovat. V našich krajích se čte zleva doprava. Problém nastává při jiných tvarech vinět než jsou pravoúhlé. Mezi rámečky se díky lepší orientaci při četbě používají malé šipky naznačující jejich posloupnost.

Velikost rámečků a jejich uspořádání – rovněž podstatná je i velikost rámečků. Zpravidla v momentě, kdy se ve vyprávění neděje nic dramatického, důraz je kladen na prostor a postavu v něm, je použita velká viněta. Při zmenšení vinět, jako by docházelo ke zrychlení komiksového děje.

Komiks díky změně nosiče (z denního tisku na album nebo z alba na kapesní vydání) podstupuje „přestřihání“, modifikováno je rozvržení vinět. Když je obraz znovu orámován, ukazuje se, že editoři věnují daleko větší pozornost jeho vnitřní kompozici – napětí a dynamice, než splynutí s archem.

Bublina (obláček) – základním prvkem sémantiky komiksu je především znak bubliny (obláčku), který zužuje-li se k určité postavě, znamená přímou řeč té které postavy, je-li spojen s postavou několika bublinkami, znamená myšlenku. Je-li bublina s ostrými

výběžky znamená např. strach, hněv, křik. Termín obláček se používá zřídka, nejvíce ve spojení s časopisem Čtyřlístek. Termín „bublina“ (anglicky „speech balloons“, francouzsky „phylactères“, italsky „fumetto“) je již dlouhá léta ustáleným.

Bublina je zpravidla prostorem uzavřeným, kompaktním. Jen těžko můžeme jejímu obrysu přisoudit obecný název „rámeček“ (z fr. „cadre“, vytvořeno z „quadro“ – čtverec), když už samotným svým označením, a to i názvem obláček, naznačuje, že tíhne k elipsovitému tvaru. Známe i bubliny čtvercové, při jejich použití je výhodná úspora prostoru, protože kopírují tvar vinět, nejčastěji jsou roztaženy na celou šíři viněty, od levého do pravého horního rohu. Naopak elipsovité bubliny kreslíři umísťují mimo střed rámečku. Velice záleží na množství textu v komiksech. Kde je kladen důraz na text, bývá v drtivé většině užito právě pravoúhlých bublin.

Občas vidíme, že text není zapuštěn, slova jsou rozptýlena v prostoru. Bublina bývá v drtivé většině bílá, a to i u barevných komiksů, stejně tak jako pozadí. Někdy se bubliny v rámci jedné viněty překrývají, aby naznačily pořadí vět či rychlou slovní výměnu. Stává se rovněž, že bubliny zasahují přes okraje vinět.

Mezi vinětou a bublinou existuje hierarchie. Viněta může existovat bez bubliny, naproti tomu bublina se nikdy nevyskytuje sama. Zpravidla bublina ve vinětě tvoří jen jednu část, zbytek bývá věnován obrazu.

Jak již bylo zmíněno výše, bubliny mají jasné vazby k mluvčím, kreslíři se je snaží umísťovat v jejich blízkosti. Je-li bublina od mluvčího více vzdálená, jakoby se navodil pocit odtažitosti sdělení. Postava někdy na obrázku není vidět (je zakryta nějakým předmětem či je ztracena v davu), bublina je tedy indikátorem její přítomnosti (Groensteen, 2005).

1.3 GRAFICKÉ ZNÁZORŇOVÁNÍ NONVERBÁLNÍCH SYMBOLŮ A ZVUKŮ

V komisech se nad hlavami jednotlivých postav objevují jednoduché grafické symboly či obrázky např. rozsvícená žárovka, rotující hvězdičky, řezací pila, ty mají čtenářům jednoduše metaforicky zobrazit co v daný okamžik probíhá (žárovka = nápad, hvězdičky = malátnost, pila = chrápání).

Typickým prvkem pro tento žánr je grafický znak pro zvuky. Některé, které mají význam v angličtině, jsou pak přenášeny do dalších jazyků, kde ztrácejí svou funkci („smack“ při úderu, „mumble“ pro vyjádření namáhání mozku, „plof“ při škytnutí a další). Nejde však jen o klasická komiksová „bum!“ a „prásk!“, jde rovněž i o nápisy mimo bubliny, které se zapojují do děje, nápisy na budovách a předmětech. Právě jejich přeložení do jiného jazyka bývá nejobtížnější z celého komiksu. Vlastní překlad těchto výrazů není snadný. Rovněž vyjmutí a zpětné nahrazení často různě natočených a vybarvených výrazů je graficky komplikované a pro celkový rozpočet za překlad finančně nákladné.

Ve velké míře jsou na tato slova použity i speciální fonty. Vyjádření zvuku se říká SFX (sound effects). Pojem SFX je novinka zavedená před několika málo lety, do té doby se používalo české označení citoslovce, případně onomatopoeia. Velikost a tvar písma (zejména právě citoslovcí) zesiluje vnímání obrázků a čtenářský zážitek.

1.4 PROFESE PODÍLEJÍCÍ SE NA VZNIKU KOMIKSU

Autorem komiksu může být jediná osoba, dvojice scenárista-kreslíř, ale i celé týmy lidí.

Scenárista – napíše příběh včetně rozvržení jednotlivých záběrů.

Kreslíř – podle scénáře rozkreslí příběh do jednotlivých vinět, většinou na velký formát, v němž může pohodlně rozpracovat detaily kresby.

Maketista – přepracovává viněty do skutečného tiskového formátu, doladuje stránkovou sazbu.

Inker – jakmile je kopie originální kresby zmenšena na skutečnou velikost viněty, překresluje v ní linie, čáry, obrysy, aby všechny detaily co nejvíce odpovídaly původnímu kreslířovu záměru.

Kolorista – podle pokynů kreslíře vybarvuje jednotlivé barevné plochy ve vinětách, vytváří barevný styl 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 vymyslet příběh, zápletku a základ, na němž se může rozvinout imaginace grafika, musí zvládnout a harmonicky zapojit dvojí jazyk – obrazů i slov – do rámečků. Tento 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. Někteří umělci používají tradiční metody vkládání barev, jiní využívají počítače, který barvy aplikuje během editace (Merinová, 2003).

2. HISTORIE - VZNIK A VÝVOJ

Zobrazování událostí a příběhů se táhne lidskou historií jako nit už od počátku věků. Je to z důvodu srozumitelnosti vyprávění, zajímavosti a atraktivnosti. Počátky žánru vycházejí z tradice výtvarné karikatury, jarmarečních kramářských písní a knížek lidového čtení. Pátrání po předchůdcích kresleného seriálu se dotklo na zpětné časové ose všech základních etap světové kulturní historie a skončilo až u jeskynních maleb pravěku. Vývoj komiksu nelze oddělovat od dějin jiných médií, zejména denního tisku, filmu a televize. Se vznikem masového tisku přibyla nutnost sdělovat část obsahu také obrazem – fotografií, kresbou či komiksovou formou, později se deníky snažily svým čtenářům nabídnout kromě zpravodajství i zábavnou část, nezřídka reagující na aktuální společenskou situaci. Tak vznikl strip, komiksový pásek. Jinou linií byly komiksy

určené zejména dětem a dospívajícím, na rozdíl od stripů představovaly dlouho pouhý doplněk novin a časopisů, jakési lákadlo pro děti (Kruml, 2007).

Podíváme-li se hluboko do historie, zjistíme, že v obrazech byly zaznamenány úplně první příběhy, které si lidé vyprávěli – lovecké příběhy na stěnách **paleolitických jeskyní** kupříkladu v Altamire nebo Lascaux (projevovala se zde snaha zachytit sílu a pohyb v rytmu). Obecně známá je kresba zubra právě z jeskyně Altamira. Byly zobrazovány lovecké scény a vylíčení průběhu lovu, stopování zvěře, krev, prach.

Dále je neopomenutelným místem **Egypt** - nástěnné malby z hrodek egyptských faraónů či pokusy o zachycení příběhů v obrazech z **Řecka** nebo **Orientu** – reliéfy na japonských sloupech.

V roce 113 n.l. byl v **Římě** postaven **Trajánův sloup** – na oslavu vítězných bojů císaře Trajána s Dáky. Za zmínku stojí právě pro to, co má společného s pozdějším komiksem – byl určen pro co nejširší veřejnost, na rozdíl od výzdoby v hrobkách faraónů. Je na něm zobrazeno tažení proti barbarům, obrazy z bitvy a slavná vítězství, chybí zde však další nezanedbatelná složka pozdějšího komiksu – text.

V druhé polovině 11. století bylo vytvořeno kreslené vyprávění o událostech, které vedly v roce 1066 k dobytí Anglie Normany pod vedením Viléma Dobyvatele a bitvu u Hastingsu. Příběh je znázorněn v padesáti osmi obrazech bez výrazně oddělených scén na gobelínu dlouhém téměř sedmdesát metrů. Odleva doprava na něm vidíme probíhající invazi. Děj je zachycen v chronologickém pořádku. Je znám jako **gobelín z Bayeux** (jméno francouzského městečka) (Kruml, 2007).

Za další kořeny žánru lze považovat i **kreslené životopisy Ježíše Krista a svatých**, například **Jenský kodex** z roku 1490. Jde o dílo se silnými prvky satiry a ironie – konfrontuje totiž životní styl prvotních křesťanů a dobové církevní hierarchie a navíc zde nalézáme i zárodek pozdějších bublin – pásky s dialogy. Tímto způsobem ostatně šířila církev znalost bible po celé Evropě, počet gramotných lidí byl minimální (člověk nemusel znát text Nového zákona a přesto pochopil smysl obrazů a život a utrpení

Ježíše Krista). Pro gramotné byly určeny pásky s biblickými příběhy, které byly vylepovány v kostelech.

K velkému rozkvětu obrázkových příběhů došlo zejména v **Anglii**, 18. století je známo jako **zlatá éra satiry a karikatury**. K předním jménům patří Jonathan Swift či Henry Fielding, Viliam Hogarth a Thomas Rowlandson. V jejich zobrazení se objevují příběhy na zdánlivě obyčejná témata, ale i pohled na realitu tehdejšího života a zpochybnění zastávané morálky. Vytvářeli politické karikatury a morality.

V Rusku se v 18. století objevují takzvané „lubky“, tedy lidové obrázky. Ty byly nabízené na jarmarcích a poutích. Vzešly z náboženských témat, později se prosadily i světské náměty. Zpočátku se objevovaly jednotlivě, následně byly spojovány v dlouhé seriály. Tato forma vyprávění se šířila v mnoha zemích. V **západní a střední Evropě** to byly lidové knížky, někdy jen o několika stranách. Náměty byly různé – zprávy o vlnách, přírodních katastrofách, popisy zločinů, životopisy, kuchařky, písně, snáře a mnohé jiné. Do počátku 19. století spadá vznik prvních ilustrovaných humoristicko-satirických časopisů.

Rozšiřovaly se i grafické možnosti, z původních dřevorytů přes litografie po stále se zdokonalující možnosti tisku. S přihlédnutím k poměrně silné negramotnosti a různosti jazyků a vzhledem k početným vrstvám přistěhovalců byl v té době o obrazy značný zájem. Kresba je srozumitelná všem. Důležitým objevem je v roce 1873 vznik fotochemické cesty. Ta snížila náklady na tisk obrázků.

2.1 VLASTNÍ HISTORIE KOMIKSU

Otcem moderního komiksu byl v nejednom ohledu švýcarský spisovatel a univerzitní profesor Rodolphe Toepffer (1799 – 1846), inspirován Viliamem Hogarthem, začal s kreslením obrazových románů (tvořil v francouzštině, němčině, vlámštině, angličtině). Jeho lehce satirické obrázkové příběhy používaly karikaturu a ohraničení panelů.

Poprvé v Evropě přinesly vzájemně závislé propojení slov a obrázků. Toepffer definoval nový směr. Příběhy se dají psát do kapitol, do řádek, do slov. To je literatura v jedinečném stylu. Ale je možné vyprávět příběh i řadou grafických prvků: To je literatura v obraze... Kresby bez textu mají nejasný význam, texty bez obrázků neznamenaají nic. Jiná Toepfferova úvaha na téma kreslených příběhů popisuje problém, který bohužel platí do dnes – takzvaná umělecká kritika v mnoha případech žánr ignoruje, protože jej považuje za nedůstojný zájmu vzdělance.

„Cožpak vidíme, že by kdy malíř nebo básník započali obraz či báseň, aniž by se do nich předem přenesli, aby víceméně v duchu spatřili souběžnost jejich hlavních součástí?“ (R. Toepffer in Groensteen, 2005, 40).

V Americe v roce 1841 začaly některé noviny vydávat nedělní přílohy (tento nápad se plně prosadil až od počátku osmdesátých let). V roce 1889 vydavatel známého jména, po kterém je pojmenovaná americká prestižní novinářská cena, Joseph Pulitzer, přišel s nápadem přidat ke svému newyorskému listu Sunday World zábavnou přílohu složenou z obrázků a kreslených vtipů – označovaných jako cartoons. Za zmínku podstatnou pro další vývoj komiksu stojí jistě válka mezi Pulitzerem a dalším tiskovým magnátem Viliamem Randolphem Hearstem. Oba se snažili, aby právě jejich list byl přitažlivější a právě skrze tento svár došli k poznání, že kdo dokáže nabídnout populární příběhy v obrazech, ten má také na své straně čtenáře.

Za skutečné **datum narození komiksu** lze určit **25. 10. 1896**. V seriálu R. F. Outcaulta (1863 – 1928) o holohlavém uličníkovi v ostře žluté košilce, s odstávajícíma ušima a s pusou od ucha k uchu, známém jako *Yellow Kid*, byl jeden velký obrázek nahrazen jejich sérií a řeč jeho hrdinů se poprvé objevila v podobě bublin. A právě se zvláštním prvkem – objevem komiksové bubliny jsou spojovány počátky klasického komiksu. Poprvé se ovšem objevil už u anglických karikaturistů koncem 18. století; ti humorně ztvárnili význačné politiky a jejich výroky vkládali pro větší názornost právě do bublin.

Do roku 1903 spadají počátky komiksu, který bude vycházet ve všední dny.

Na přelomu století se komiks začal v tisku objevovat častěji a to skrze sportovní stránky novin. Práce s fotografií byla náročná, moc jich v novinách nevycházelo, proto byli kreslíři zaměstnáváni, aby zobrazovali důležité okamžiky, sportovní vtipy.

Roku 1907 Harry Conway Fischer začal vydávat komiksový seriál o dostizích; zajímavé na něm bylo, že se v novinách objevovali skutečně ti koně, kteří druhý den běželi dostihy. Autor jej kreslil těsně před uzávěrkou listu – šestkrát v týdnu.

Prvním americkým komiksovým hrdinou, který získal svět, byl v roce 1924 *kocour Felix* Pata Sullivana. Původně vznikl jako postava kresleného filmu a roku 1917 se objevil i na stránkách časopisů. Černý kocour Felix chodil zásadně po dvou a z mnoha nesnází se dostal pomocí šťastných náhod, šikovnosti a kouzelných nápadů. Logika, kterou si přitom pomáhá, má mnoho rysů blízkých dětskému myšlení (Clair, Tichý, 1967).

Nelze nezmínit další a velmi populární postavu *Pepka námořníka* Eda Wheelanse. Původně se v komiksu *Thimble Theatre Pepek*, mořský vlk s neuvěřitelnými bicepsy a malou fajfkou v ústech, neobjevoval, příběh se točil kolem Olive – pozdější přítelkyně Pepka. V roce 1933 se začaly vyrábět krátké kreslené filmy s tímto hrdinou. Pepkův neodmyslitelný nosič energie a síly – špenát se začal objevovat až právě ve filmu. Zvláštností tohoto příběhu také je, že Pepka skoro nikdy nevidíme na lodi. Je to hrdina, který je ochoten se vždy za spravedlnost hádat a prát, je to americký ideál „správneho chlapíka“.

Seriály Myšáka Mickeyho a jeho přátel Kačera Donalda a Psa Pluta vrcholí zlatý věk amerických komiksů v období mezi dvěma světovými válkami. Tvůrce těchto příběhů Walt Disney (1901 – 1966) je charakterizován jako jedna z neoriginálnějších uměleckých osobností počátku dvacátého století. V nadšení, s kterým pomáhal Mickey svým přátelům nebo zaměstnavatelům, můžeme hledat řadu výchovných hodnot. Obětavost, pochopení pro těžkosti bližních – to jsou typické vlastnosti pro kladného hrdinu v literatuře pro děti. Protipólem pro postavu čestného a ctnostného Mickeyho byl Kačer Donald, nazlobený vejta a zbabělec (Clair, Tichý, 1967).

Na přelomu 20. a 30. l. dochází k vyčerpání dosavadní námětové oblasti s humoristicko-satirickým rázem (vtipné historky ze života zlobivých dětí či zvířecí seriály karikující chování lidí) a **obratu k dobrodružným námětům**, jež se nadlouho stávají v komiksu dominantními (Mocná, Peterka, 2004).

Roku 1929 se objevila série s *Tarzanem*, vyprávěla příběh muže, kterého vychovaly opice. Denní strip s Tarzanem vycházel až do roku 1979 a jeho nedělní stránky najdeme v amerických novinách dodnes.

Velké oblibě se mezi čtenáři těšily **superhrdinské příběhy**.

Rekordmanem v počtu prodaných sešitů byl *Superman* – dosáhl dvojnásobek nákladu, ve kterém se prodávaly ostatní komiksové sešity; od roku 1939 se stal Superman, muž z planety Krypton v charakteristickém modrém obleku s červenou pláštěnkou a písmenem S na hrudi, komiksovým hrdinou, který dostal první samostatnou sešitovou řadu. Jeho popularita byla ohromná, začal se vysílat i jako rozhlasový seriál a v roce 1941 přišlo do kin 17 krátkých kreslených filmů; o sedm let později se objevil i první televizní seriál.

Superman se stal prototypem řady dalších hrdinů zejména *Batmana*, muže, který se v noci převléká do černého a vydává se do ulic bránit spravedlnost. Na rozdíl od Supermana je Batman obyčejným člověkem, který byl v dětství svědkem násilné smrti svých rodičů. V dospělosti potom zločin potírá.

V druhé polovině 30. let se na novinových stáncích ve Spojených státech začal objevovat **nový fenomén – komiksové sešity tzv. „comic books“**. Žánr se s nástupem dobrodružných příběhů a v souvislosti s jejich vysokou poptávkou stěhuje z novin do samostatných sešitových edic. Ty byly zacíleny především na určitou skupinu čtenářů, která si kupovala nedělní noviny právě jen pro přítomnost komiksových příloh; byli to lidé většinou ne příliš vzdělaní.

V 2. pol. 20. stol. ztrácí americký komiks své dosavadní výlučné postavení a to zejména díky **frankofonní produkci**, rozvíjející vedle klasického akčního komiksu rovněž tradici humoristicko-satirickou.

Podíváme-li se na evropskou půdu, musíme zmínit belgického kreslíře, který tvořil pod jménem Hergé (pseudonym z iniciál jména RG Georges Remi). Ten roku 1929 objevil světu seriál *Tintin*. Kreslený seriál významně ovlivnil vývoj světového komiksu a vedle Asterixe představuje jeden z nejlepších a nejoblíbenějších evropských seriálů vůbec. Tintin je odvážný reportér, který se svým psem Filutou zažívá ta nejláznivější a nejneuvěřitelnější dobrodružství na všech světadílech a s důvtipem překonává všechny překážky. V roce 1991 byl pařížskou společností Elipse vyroben televizní seriál, který byl vysílán i u nás. Původně vycházel Tintin v časopise *Petit Vingtieme* v černobílé verzi (rok 1932), jako barevný komiks vyšel poprvé roku 1945 (příloha č.1).

V roce 1959 Albert Uderzo a René Goscinny vymysleli **antihrdinu** – skrčka *Asterixe*. Původním cílem autorů bylo napsat komiks pro dospělé. Druhým do páru byl *Obelix*, zpočátku spíše vedlejší postava, laskavý naivka, dospělý hromotluk s dětskými reakcemi a velký gurmán. Asterix svou hubenou postavou s krátkýma nohama, dlouhým nosem a poklesávající bradou naprosto odporoval výsledkům průzkumů o tom, jak má vypadat hrdina. Asterix se stal světovým fenoménem; bylo publikováno 30 alb přeložených do 88 jazyků a dialektů. Na téma Asterix vzniklo několik filmů a je po něm pojmenován i lunapark. Příběh se odehrává v malé galské vesničce, kterou její obyvatelé brání proti římské přesile za pomoci posilujícího nápoje stvořeného druidem Panoramixem. Komiks je velmi oblíben pro inteligentní **variace na skutečné historické události**, do kterých jsou vklíněny vtipné prvky. Kromě antických reálií se Asterixovy příhody hemží také odkazy na současnou realitu, filmy, knihy a osobnosti.

Velmi oblíbený je komiks s kocourem *Garfieldem*. Velký, tlustý, zářivě oranžový, líný a věčně hladový kocour s výrazem znuděného flegmatika a vášní pro italské těstoviny lasagne a zlomyslné kousky namířené proti spolubydlícím - psíku Odiemu a páníčkovi Jonu Arbucklovi. 19. 6. 2008 je to právě třicet let, co začaly ve světě vycházet komiksy

o Garfieldovi. Krátké komiksové stripy Jima Davise si získaly velkou popularitu. Za třicet let "kariéry" má Garfield na kontě tisíce stripů. V současné době vycházejí ve více než dvou a půl tisících novin a časopisů, což z Garfielda činí nejrozšířenější komiksovou značku na světě, ta každý rok generuje výnos mezi 750 miliony a jednou miliardou dolarů (jak uvádí ekonomická agentura Bloomberg). Úspěch Garfielda tkví nejspíše v jeho nadčasovosti, srozumitelnosti a především v řešení častých lidských problémů (příloha č.2).

Rozvíjí se také i svěbytná produkce japonská, která mixuje domácí výtvarné tradice s americkými vlivy. Novou odnoží komiksu se stala **japonská manga**, v typickém provedení černobílá, námětově rozmanitá. V Japonsku je komiksový žánr oblíben napříč věkovými kategoriemi (Mocná, Peterka, 2004).

V 2. pol. 20 stol. dosahovaly značné obliby komiksy s **vědeckofantastickými náměty**, jejichž hrdinové oproti předchozím komiksům nabývají civilnější podoby.

Nejznámějším představitelem této skupiny je *Spider Man* (pavoučí muž). Čtenář je spolujatelem tajemství hrdiny, to v něm vzbuzuje pocit zasvěcení, spříznění. Spider Man je obyčejný chlapec, kterého kousne pavouk a on od něj převezme pavoučí schopnosti. Poté, co je jeho strýc zavražděn gangstery, rozhodne se vzít spravedlnost do vlastních rukou. V příběhu se řeší mnoho problémů, které jsou blízké teenagerům.

V roce 1963 se objevil další oblíbený komiks *X-Men*; popisuje skupinu školních dětí, které jsou od narození obdařeny rozličnými zvláštními schopnostmi a učí se s nimi žít. Zápletka je pro čtenáře zajímavá, právě pro vyrovnávání se jedince s odlišností od masy.

V éře postmoderny tíhne komiks k ironicky laděné sebereflexi. Hrdiny postmoderního komiksu jsou v kontrastu k tradičním superhrdinům podivné bytosti, typickým představitelem je *Hellboy*, velké červené monstrum s dobrým srdcem. Objevil se i na

stříbrném plátně. Film byl natáčen v Čechách a v současnosti se uvádí jeho pokračování. Hellboy se objevil v roce 1993 a stal se kultovní postavou, je velmi oblíben za trefný sarkasmus a ironii.

Souběžně s postmodernou se objevuje snaha o využití komiksové formy k prezentaci uměleckého sdělení. Je zde zvýrazněný důraz na obsahovou originalitu oproti zjednodušení kresby.

Nakladatelství BB/art má na svém kontě tituly jako *Jimmy Corrigan: Nejchytřejší kluk na zemi* od Chrise Warea a *Pod dekou* od Craiga Thompsona. Obě knihy přinášejí silný, strhující příběh z reálného světa a poskytují srovnatelný zážitek s četbou dobrého románu. (Zmíněné tituly získaly ocenění v různých zemích i u nás). Komiks Jimmy Corrigan reprezentuje nový typ komiksu – tzv. **umělecký komiks**, je to formálně čisté minimalistické dílo. Vnutí čtenáři pocit klidu a bezpečí, aby mu ihned vzápětí uštedřilo dávku melancholie a úzkosti. Jimmy je smutný, ze společnosti vyřazený a životem zhrzený člověk, který není schopen komunikace ani citu a před světem uniká do říše svých fantazií.

Komiks *Pod dekou* je autobiografií Thompsonova zatím poměrně krátkého života. Autor předkládá příběh, který v různých variantách dá dohromady každý z nás, a právě proto dokáže tolik zaujmout. Vypráví o svých rodičích, sourozenci, o milostném vztahu, školních letech a pozvolné proměně dítěte v teenagera a následně v dospělého.

Do této skupiny patří i *Maus*, stal se i světovým bestsellerem. Využívá oblíbený model zvířecího komiksu na jehož pozadí řeší závažná témata holocaustu (Židé jsou zde vyobrazeni jako myši a Němci jako kočky). Příběh se zabývá do hloubky i vztahem syna a otce.

2.2 VÝVOJ ČESKÉHO KOMIKSU

Nejstarší české komiksy s textovými bublinami vytvořil v první dekádě 20. století **Josef Lada** (1887 – 1957). Své kresby a karikatury uveřejňoval v řadě časopisů určených dospělým i dětem. Vydával obrázkové knížky adresované nejmenším čtenářům, své veselé kresby spojoval s dětskými říkadly a písněmi např. *Moje abeceda*, *Veselý přírodopis a Ezopské bajky*. Jednoduchost, hravost a humor Ladových ilustrací, založených na plošné barevnosti a silné kontuře, která pevně a jednoznačně definuje postavy a děje, mezi desítkami rozdílných autorských stylů jednoznačně vyniká. Ladovy knížky vycházejí často v reedicích a jsou z nich pořádány výběry, stávají se předmětem dramatisací, filmových a rozhlasových adaptací. Mají velkou odezvu nejen u nás, ale i v zahraničí. Roku 1924 vychází obrázková kniha *Šprýmové kousky Frantíka Vovíska a kozla Bobeše* (příloha č.3), ve které místy Lada **pracoval s bublinami**; zvířata měla lidské vlastnosti a promlouvala lidskými hlasy. Z dalších seriálů stojí za zmínku *Dobrodružství Tondy Čutala*. Objevuje se zde barevný podklad, jednoduchá kresba a snaha o vtípnou karikaturu a aktualizovaný lidový humor. Lada pro nedělní přílohu Českého slova v letech 1923-25 převedl do obrazové podoby i Haškovy *Osudy dobrého vojáka Švejka*. Vybrané obrázky pak posloužily jako ilustrace nového vydání románu.

V roce 1920 v Lidových novinách vycházela **série humorných kreseb Stanislava Lolka** (1873 – 1936) nazvaná *Příhody lišky Bystroušky*, ke které psal doprovodné texty Rudolf Těsnohlídek (1882 – 1928). Liščí historiky zaujaly skladatele Leoše Janáčka natolik, že na jejich motivy složil stejnojmennou operu.

Prostředí první republiky akceptovalo novou literární formu – komiks velmi zvolna a dlouhá léta dávalo přednost tradičnějšímu pojetí v podobě série obrázků doprovázených veršičky. Patří sem tvůrci jako **Ladislav Vlodek**, **René Klapač**, ale i všem známý **Ondřej Sekora** (1899 – 1967). Začal kreslit v Dětském koutku Lidových novin seriály pro děti. V roce 1923 zde byl otiskován **psí strip Oříškova dobrodružství**. Velký úspěch zaznamenal v roce 1933 zvláště *komiks o Ferdovi Mravenci*. Postava odvážného Ferdy, který si ví se vším rady, dospěla světové proslulosti a přešla brzy z knih do loutkového

divadla a byla zpracována v kresleném filmu. K Ferdovi autor časem přidal druhou výraznou postavu brouka Pytlíka a ženský element – berušku Aninku. Obrázky doprovázely vlastní Sekorovy verše. V době nástupu fašismu v Německu autor zachycoval epizody z mravenčí války.

Z další jeho tvorby je znám seriál *Kuře Napipi*, (1939 – 1941). Příběh byl umístěn do pásma 4 obrázků bez textu. (jediným textem byla ojediněle citoslovce nebo názvy předmětů s šipkou směřující k jejich výtvarné podobě). Malé holé kuře pozoruje svět kolem sebe, napodobuje jiná zvířátka a neustále podniká nějaká veselá dobrodružství.

Pro Sekoru je typická jednoduchá kresba s mnoha podrobnostmi, postava, která je bohatá na detaily. Sekora patří mezi autory dětských knížek, kteří **rovnocenně spojovali a rozvíjeli ve své tvorbě složku malířskou a literární**. Autor sází na vtip a žert, v jeho díle se objevují jasné výchovné aspekty – důležitost přátelství, cit k přírodě.

Od roku 1937 v Lidových novinách rovněž vycházely komiksy Walta Disneyho – paradoxní je, že redakce zpočátku nechávala původní textové bubliny prázdné a doprovodné rýmované komentáře umísťovala pod obrázky. Místo Ondřeje Sekory v českém umění pro děti připomíná postavení právě Disneyho v kresleném filmu.

Kreslené příběhy ale pronikaly i do ilustrovaných časopisů. Ve čtrnáctideníku Dobrý den se už od roku 1927 objevovala **pásma obrázků doprovázená krátkými texty**. Součástí týdeníku Pestrý týden byla ve 30. letech rubrika Humorem světa, kde byly často přetiskovány **stripy ze zahraničních periodik**.

Ve stejném časopise také začal v roce 1934 vycházet Sekorův **strip beze slov** nazvaný *Kapitán Animuk loví v Africe* (příloha č.4). Bylo to pásmo šesti obrázků, doprovázeno ojediněle vysvětlujícími popisky na předmětech či citoslovci, která autor umísťoval do kulatých bublin. Byla-li změněna velikost některých obrázků, doprovodil autor, pro lepší orientaci čtenáře, šestici kreseb číslicemi. Hlavní hrdina, kulaťoučký lovec, se snaží různými humornými způsoby ulovit zvířata, ale často sám do svých pastí padá. Roku 1982 vyšly knižně kreslené seriály, kterými Sekora přispíval do Lidových novin,

Mateřídoušky i jiných časopisů – *Byli jednou dva pejsci, Pes Rek, Kapitán Animuk, Koník Hop a Nápady kuřete Napipi.*

V letech 1935 – 1942 vychází **obrázkový sešit Punťa**, nejdříve byl jen přílohou časopisu pro ženy List paní a dívek. Dosáhl značné obliby a úspěchu. Původně pravděpodobně List přetiskoval jen překlady některých amerických komiksů (objevují se zde často černošští sluhové a chybí jakékoliv údaje o autorech), teprve později se objevila původní česká verze, kde se stal pejsek Punťa hlavním hrdinou, vystupuje zde se svým protějškem fenkou Kiki. U psaní scénářů se střídal celý tým autorů, kresbu měl na starosti **René Klapač**, k němu se později přidala i **Hermína Týrlová** (1900 – 1993). Už v roce 1935 se na trhu objevilo několik samostatných sešitů, a ty se brzy přeměnily v regulérní časopis, ve kterém vycházely také další domácí i zahraniční kreslené seriály, povídky, hádanky a podobně. Byly to například komiksy *Růda a Slávinka*, Disneyho *Sněhurka a sedm trpaslíků* nebo příběhy *Laurela a Hardyho*. Struktura časopisu byla tedy téměř stejná jako později ve Čtyřlístku. (Kája Saudek tento kreslený seriál označoval za jeden z vlivů, který ho ke kreslení přivedl).

Ve 30. letech se komiksu dařilo i v dětských časopisech. V Malém čtenáři vycházel například Klapačův komiks *Chundeláček*, který měl zajímavou přechodovou podobu – jeho medvědí protagonisté mluvili v bublinách, nicméně ještě stále ve verších. Základní pro českou scénu bylo, že v roce 1935 vznikl progresivně pojatý mládežnický časopis Mladý hlasatel. Od počátku přinášel kvalitní komiksy **Josefa Lady**, **Františka Bidla** nebo **Jiřího Trnky**.

Rychlé šípy

Skutečný průlom ve smyslu kvality a komerční úspěšnosti přinesl teprve nástup **Rychlých šípů** (příloha č.5), které psal **Jaroslav Foglar** (1907 – 1999) a kreslil **Jan Fischer** (1907 – 1960) na sklonku roku 1938. Příběhy vycházely v časopise Mladý hlasatel. Jaroslav Foglar neboli Jestřáb vedl po celý život skautské oddíly. Oddíl s názvem Hoši od Bobří řeky vedl nepřetržitě 60 let.

Komiks Rychlé šípy vyprávěl o dobrodružství klubu pěti kluků, jehož členy byli Mírek Dušín, Jarka Metelka, Jindra Hojer, Červenáček a Rychlonožka. Jméno Mirka Dušína se stalo synonymem bezchybného kladného hrdiny. Proti nim stojí členové soupeřícího klubu Bratrstva kočičí pracky Dlouhé Bidlo, Štětináč a Bohouš. Autor v díle vytvořil prototyp odvážné party chlapců, kteří konají vždy dobro a zároveň při tom zažívají neuvěřitelná dobrodružství. Úlohou seriálu bylo podávat mládeži návody, jak se správně chovat. Byly vymyšleny různé situace a vztahy mezi lidmi tak, aby hrdinové měli příležitost názorně projevit jistou charakterovou přednost nebo vadu. Rychlé šípy vycházely jako komiks od roku 1938 do roku 1989 s vynucenými přestávkami v období nacismu (1941) a komunismu (1948 a 1968, kdy dochází k zákazu vydávání jeho knih a třetímu zákazu skautingu). (Urbanová, 2004).

Autorem textu byl vždy Jaroslav Foglar, kreslířem první série Jan Fischer, druhou sérii kreslil **Marko Čermák**. Komiks vycházel v časopisech Mladý Hlasatel, Junák a Vpřed. Souborné knižní vydání seriálu vyšlo roku 1998 v nakladatelství Olympia. Seriál má celkem 316 pokračování.

Rychlé šípy jsou hlavními postavami knižní trilogie *Dobrodružství v temných uličkách: Záhada hlavolamu (1941), Stínadla se bouří (1947), a Tajemství Velkého Vonta (1990)*. Záhada hlavolamu byla zfilmována. Známými rekvizitami z ní jsou záhadný hlavolam ježek v kleci, Tleskačovo létající kolo, tajemný Em, temné uličky Stínadel a bezeslovná píseň Vontů.

Rychlé šípy jsou fenoménem napříč generacemi, staly se archetypem **výchovného komiksu**. Tajemná Stínadla jsou od 9. 9. 2007 oficiální adresou. Do té doby bezejmenná ulička, poblíž Haštalského náměstí, nese nyní název Ve Stínadlech. Praha I tak vyhověla přání svých obyvatel, kteří pro takové označení hlasovali. Ulici stejného jména jsem našla i v Teplicích a v Písku. Zajímavostí rovněž je, že byla vydána příležitostná poštovní známka s ježkem v kleci, největším ze symbolů Foglarových knih. 12. 9. 2008 se uskutečnila v prostorách Obecního dvora, nedaleko ulice Ve Stínadlech oslava jednoho roku od pojmenování ulice. Nejen pro děti bylo sehráno představení divadla Rokoko – „Rychlé šípy“ (autoři hry uvádí, že jde o divadelní

komiks, kde dobro zvítězí nad zlem). V představení jsme mohli vidět nejen Rychlé šípy, ale i Bohouše, Štětínáče, Dlouhé Bidlo a jiné známé postavy. V prostorách objektu byla připravena malá výstava o Foglarově komiksu – bylo zde poukázáno na vývoj kresby, která se v průběhu let měnila již během tvorby výtvarníka Fischera. Návštěvníci mohli srovnávat různou výtvarnou podobu stejných příběhů. Dále byly jako zajímavosti uvedeny chyby, které se do obrázků vloudily (např. Červenáček má jednu červenou čapku na hlavě a zároveň s druhou mává – v pozdějších úpravách již mává šátkem). Podlaha výstavní plochy byla pokryta dalším charakteristickým předmětem z Foglarových příběhů – listy Ginkga. Děti si přišly na své na stezce odvahy v temných chodbách a sklepeních okolních domů s možností ulovit několik ze 13 bobříků. Odměnou jim kromě zážitků byly i proslavené žluté špendlíky, symbol, že ten kdo nosí žlutý špendlík, odmítá jakékoliv násilí, nesouhlasí s bezprávím a hrubostí. Všichni si mohli vyzkoušet vyndat ježka z klece a nechyběl ani Jan Tleskač se svým létajícím kolem.

Po roce 1945 se československý komiks pokusil nabrat druhý dech, ale **komunistická diktatura**, která se dostala v roce 1948 k moci, nadějný vývoj zarazila. Znovu obživlé Rychlé šípy nejprve přišly o své bubliny, aby byly vzápětí zakázány úplně. Obdobný osud postihl i ostatní komiksy, nastalo **období dvacetiletého živoření**. Zábavná literatura byla v poválečném Československu ve zvláštní situaci, protože se neřídila výhradně komerčními ohledy, ale byly na ni kladeny i požadavky ideologické. Takzvaná “úpadková” literatura jako jsou krváky, levné detektivky a dobrodružné příběhy, byla během několika let systematicky vymýcena. Na komiksu vadila i jeho forma. Pokud chtěl někdo vytvořit komiks, musel ho do sdělovacích prostředků víceméně propašovat. Komiks směl být použit, a často i byl, jako ukázka sice dekadentní, ale svým způsobem zábavné západní kultury, jejíž patos a naivita byly u českých tvůrců vždy konfrontovány s nudným a nesupermanským životem domácích hrdinů. Na komiks tak byly v Československu kladeny požadavky, které ve skutečnosti znemožňovaly jeho vznik. Neměl totiž možnost vztahovat se k neexistující masové popkultuře. Komiks byl společně s trpaslíkem učebnicovým příkladem kýče. Postavení komiksu v normalizačním Československu bylo takové, že jednoznačně **kapitalistický žánr neměl v uvědomělém socialistickém tisku místo**.

Časopisy

V padesátých letech komiks z českých periodik téměř zmizel. Až koncem 50. l. se začaly objevovat v časopisech pro mládež **ilustrované seriály**, převážně se jednalo o adaptace klasických titulů dobrodružné četby – *Vinnetou* G. Kruma v **Zápisníku** či *Statečný kapitán Korkorán* K. Tomana v **Junáku**.

Koncem 50. a hlavně v 60. letech vznikaly seriály navazující na Rychlé šípy. V časopise **Pionýr**, který byl stejně jako ostatní časopisy pevně pod kontrolou ÚV ČSM (Ústřední výbor československého svazu mládeže), se roku 1955 objevil seriál *Veselá družina*. Obrázky s dole vysázeným textem vyprávěly o pionýrské družině, pojmenované podle svého vedoucího Slávka Veselého. Veselá družina byla první seriálovou vlašťovkou, ve které po několika prázdných letech našli čtenáři své vrstevníky. Kreslila Hana Poláková.

V dalším ročníku otiskoval Pionýr na posledních stranách seriál, jehož první kapitolka nesla název *Dva cestovatelé*. Dva kluci podnikají v zimě výpravu po zamrzlém potoce a objevují ostrov, v létě pro četné zátopy nepřístupný. Naleznou u něj loďku a stožár, svěřují se svým objevem spolužákům – a mladí pionýři zahajují pátrání po osudech tří chlapců, kteří kdysi na ostrově tábořili. Děj seriálu se posléze zaměřil na odvodňování ostrova a stavbu přehrady, průzkum rašeliny a soutěž „Za neznámou pevninou“, měl dobrý ohlas (za zvážení však stojí, zda to nebylo díky minimální konkurenci). O rok později je vystřídán komiksem s textem již v bublinách, zato však nevýrazně kresleným. Příběh *Tajemství přístavu* (kreslí Karel Franta) vyprávěl o partě kluků z přístavní čtvrti, sledujících a posléze odhalujících špióny.

Na přelomu 60. – 70. let se prosadily komiksy z **oblasti science fiction** – *První výprava do Ztraceného světa*, adaptace populárního románu A.C. Doylea. Velké oblibě se v 60. - 80. letech těšil časopis **ABC mladých techniků a přírodovědců**, kde na zadní straně vycházely komiksové příběhy převážně právě se SCI-FI tematikou. Za všechny uvedu *Malého boha*, *Příchod bohů* (příloha č.6), *Vzpoureu mozků* (příloha č.7) či *Galaxii*. Objevil se zde i známý příběh o *Golemovi*, hliněném muži, kterého vytvořil a oživil rabi

Loew, aby chránil Židy před pronásledováním křesťany. Časopis ABC začal vycházet v roce 1957, prvním příběhem bylo dobrodružství dvou hochů, Honzy a Emila. Ti se ve svém kaňonu setkávají s indiánským oddílem, který pro ně připravil různé zkoušky, hry a závody. Text seriálu byl bez použití bublin psán do obrázků a každé pokračování mělo svůj dovětek. Výtvarníkem byl František Kobík. Následoval foglarovsky laděný příběh *Šestka z Hradební* od Slávy Jílka a Jindry Kovaříka.

V časopise pro dospělé - **Mladý svět** vycházel v sedmdesátých letech komiks na motivy dobrodružných příběhů z 19. století jménem *Lips Tullian* (1972) o neohroženém náčelníkovi lupičů od Káji Saudka. (První číslo MS vyšlo 5. ledna 1959, mělo 16 stran a stálo 1 Kč, časopis zanikl roku 2005).

V tomto období se objevuje i množství seriálů pro děti mladšího školního věku jako *Kocour Vavřinec* (příloha č.8) Dagmar Lhotové a kreslíčky Věry Faltové. Hlavními hrdiny byli bystrý a aktivní kocour Vavřinec a jeho kamarádi snílek a básník prasátko Mojmír, rozmazlená fenka Otylka a nerudný kozel Spytihněv. Dále zde vystupovala i mstivá myš Julie nebo psí postrach Hubert. Příběhy vycházely v časopise **Mateřídouška** na zadních, ale i vnitřních stránkách deset let od roku 1967. Šlo zde o vyloženě obrázkový seriál, zatímco knihy byly již tvůrci doplněny o souvislé texty. V nakladatelství Olympia v letech 1969 - 1980 vyšlo pět knižních dílů Vavřince. Souborné vydání pěti knížek vyšlo pohromadě ve Velké knize kocoura Vavřince roku 2006. Ve srovnání příběhů kocoura Vavřince s postavičkami Čtyřlístku se tři hlavní hrdinové shodují, pouze místo kozla je zde zajíc. Mateřídouška vychází již 63 let a je u nás nejdéle vycházejícím časopisem pro děti. Jejím zakladatelem a prvním šéfredaktorem byl František Hrubín. První obálku a titulní hlavičku nakreslil Josef Lada. Již tehdy měla Mateřídouška v podtitulu jako bližší určení svého poslání nápis „pro nejmenší čtenáře“.

Nelze při nahlížení do komiksové tvorby této doby opomenout autorskou dvojici Neprakta a Švandrlík a jejich komiks s názvem *Sek a Zula* (příloha č.9). Jednotlivé příběhy byly koncipovány převážně na jednu stranu, doprovodný text byl někdy umístován pod obrázky, jindy byly přítomny pouze bubliny nad hlavami

promlouvajících, nejčastěji se ale objevovala kombinace obojího. Vyprávění bylo situováno do pravěku, hlavní postavy chlapec Sek a dívka Zula zažívají rozličné veselé příhody (snaží se ulovit mamuta, ochočit si tygra či si povídají s Brontosaurom Punťou). Komiksy vycházely v časopise *Mateřídouška* na pokračování. (roku 1994 vyšly knižně).

V dalším dětském časopisu, který je na českém trhu jedním z mála, jež vycházejí bez přestávky již 40 let, je **Sluníčko**. (Odštěpilo se od *Mateřídoušky*, aby bylo periodikem pro nejmenší). Objevovali se zde dva kocouři jménem *Cour a Courek* od Svatopluka Hrnčíře a malíře Adolfa Borna. Komiks vycházel od roku 1969 do 1985 a byl nejdéle publikovaným komiksem v tomto časopise. Sluníčko nabízelo a stále nabízí velké množství komiksů, pohádek, básniček, omalovánek, vystřihovánek, doplňovaček, hlavolamů a mnoho dalších zábavných úkolů. V časopise byla publikována díla známých českých spisovatelů, např. Václava Čtvrťka, Františka Halase, Františka Hrubína, Michala Černíka, Josefa Kainara, Jiřího Havla, Markéty Zinnerové, Jiřího Žáčka aj. Z výtvarníků, kteří do Sluníčka přispívali svými obrázky, jmenujme Adolfa Borna, Zdeňka Milera, Radka Pilaře, Ondřeje Sekoru, Zdeňka Smetanu, Marii Tichou, Věru Faltovou. Již několik let vycházejí s časopisem pohádková CD. V současnosti časopis provázejí postavičky kočička Líza a psík Pupík. Děti (rodiče) na ně adresují poštu, vnímají je jako skutečné kamarády. (Sluníčko je určeno dětským čtenářům od čtyř do osmi let).

V letech 1976 – 1990 vycházel v časopise **Ohníček** příběh *Barbánka* (příloha č.10), nezbedného malého žlutého psíka, který má černé uši a ocásek a bydlí u svého pána Honzíka. Oba si výborně rozumějí a dobře vědí, co je přátelství. Dobrodružství jsou od tvůrců Jiřího Havla a výtvarnice Věry Faltové. V roce 2000 byl tento seriál vydán knižně. Děj je prokládán básničkami, kresbami a žertovnými úkoly pro děti.

Kreslíř Jiří Kalousek je pro mnohé znám svým *Detektivem Štikou*. Příběhy, které na pokračování vycházely v časopise *Ohníček*, poměrně náročným způsobem zapojovaly důmyslně čtenáře do luštění detektivních příhod. Klíč k řešení byl většinou zašifrován v kresbě. (*Ohníček* byl určen pro mladší školní věk).

Mimo jiné Věra Faltová vytvořila kouzelný komiksový příběh jménem *Malý vlk a Bystré očko* (příloha č.11). Děj se točí kolem dvou indiánských dětí z vesnic Šošounova a Komančova. (Bylo vydáno knižně roku 2006).

Dalším z počínů kreslíčky je komiks *Šťastnou cestu s ježkem Františkem* (příloha č.12), (příběh napsala Dagmar Lhotová a byl vydán rovněž knižně roku 2005). Hlavním hrdinou je nezkušený, ale odvážný ježek. Rád cestuje a poznává vše nové a pomáhá těm, kdo to potřebují. Text se pravidelně střídá s kresleným seriálem a doprovodnými obrázky.

Nelze opominout ani časopis **Sedmička pionýrů**, kde vycházel již výše zmíněný komiks o *Asterixovi*. V dalším periodiku v **Pionýrské stezce** byl vydáván kreslený seriál, který zařazujeme do **klubového komiksu - Modrá pětka**. Je o příhodách vodácké pionýrské družiny. První příběh se objevil v roce 1971, seriál byl publikován nepřetržitě do roku 1990 (do zániku Pionýrské stezky, po listopadu 1989 už jen Stezky). V letech 2000 a 2003 vyšla dvě knižní souborná vydání. Pod komiksy je jako autor uvedeno jméno J. B. Kamil, které je ve skutečnosti pseudonymem vytvořeným z koncovek křestních jmen dvou autorů námětů (Jir-ka Hromádka a Bohu-mil Kolář). Oba časopisy byly určeny pro starší školní věk.

Jediným tehdy dostupným západním komiksovým časopisem byl dětský **Pif** vydávaný nakladatelstvím francouzské komunistické strany l'Humanité. K tomuto časopisu byly často přibaleny drobné dárky, což bylo tehdy, oproti dnešní praxi, velmi ojedinělé.

Perličkou byly v 70. letech lesklé **komiksově minipříběhy** vybalované z **obalů žvýkaček „Donald“**. Byly malířem Jiřím Načeradským vnímány jako pozdravy z jiného světa.

Za zmínku stojí i komiks **na krabičce dětské zubní pasty Tuti-Fruti**.

Koncem 60. let začal vycházet další fenomén doby, časopis **Čtyřlístek** (příloha č.13), pojmenovaný podle úvodní čtveřice kamarádů, kteří v příbězích vystupují. Jde o známé postavičky fenky Fifinky, kocoura Myšpulína, zajíce Pindi a prasátka Bobíka, autorské

dvojice Štíplová – Němeček. Čtyřlístek je jeden z nejslavnějších, nejdelších a nejparodovanějších českých komiksů. Čtyři hlavní hrdinové žijí společně ve fiktivní obci Třeskoprsky, která se má nacházet kdesi v oblasti Podbezdězí. Každá z postav má své charakteristické rysy. Myšpulín je vynálezce, který neustále něco bádá, zkoumá a objevuje, Pind'a je strašpytel, Bobík velký jedlík a silák, Fifinka zase kuchařka.

Historie čtyř přátel začala v roce 1969, kdy se v redakci nakladatelství Orbis objevil čtyřlístek Jaroslav Němeček s prvním příběhem nazvaným Vynález profesora Myšpulína. Původně vůbec nepočítal s tím, že by příhody Čtyřlístku mohly mít nějaké pokračování, ale velký zájem čtenářů si vynutil další díly. První příběhy si celé vytvořil sám, později mu ale s vymyšlením všech žertů a dobrodružství, vynálezů, veselých i napínavých situací a pohádkových motivů pomáhali různí spisovatelé. Jedním z prvních spoluautorů byla právě již zmíněná Ljuba Štíplová. V roce 1991 se připojili další: Libuše Koutná, Hana Lamková, Josef Lamka, Jiří Poborák, Karel Ladislav a další. Sešity Čtyřlístek vycházely nejdříve jen jako dobrodružství Fifinky, Bobíka, Pindi a Myšpulína. Později byly provázeny dalšími komiksovými seriály – *Strašidelný pradědeček*, *Káťa a Škubánek*, *Sherlock Holmes*, *Koumes* a mnohé další příběhy. Několik let je součástí každého čísla i některá z příhod dinosaura *Rexíka*, které nakreslil J. Němeček a napsal K. Ladislav.

Oblíbené byly příběhy s názvem *Dobrodružství Poldy a Oldy* (vycházely v časopisu 20 let) (příloha č.14), kreslil Jaroslav Malák a napsali Petr Chvojka a Stanislav Havelka. Leopold (Polda) je skřítek, který se dokáže přeměňovat a Olda je jeho kamarád obyčejný kluk. Bylo vydáno knižně roku 2007.

Sourozenecká dvojice sester Lomových Lucie a Ivana zde od roku 1990 vytvořila jeden z nejpopulárnějších českých komiksů – *Anča a Pepík zasahují* (příloha č.15). Ožívají zde postavičky myší holky Anči a myšího kluka Pepíka v rozličných dobrodružstvích, která se odehrávají jak v reálném životě (na výletě, ve škole, na táboře), tak i ve světě fantazie. Vyprávění je plné akce. Vyšlo knižně v roce 2006.

V témže roce vyšel knižně další velice populární kreslený seriál s názvem *Vynálezy pana Semtamůuka* od Svatopluka Hrnčíře s kresbami Adolfa Borna. V doslovu knihy se píše, že vyšla na přímluvu rodičů, kteří před třiceti lety v časopise Čtyřlístek sledovali příběhy vynálezce Semtamůuka a jeho dvou malých přátel Alenky a Vaška. Příběhy mají spád, každý z nich se točí kolem nového objevu Prof. Doc. Dr. Ing. Bartoloměje Semtamůuka CSc., (jak je uvedeno na dveřích jeho pracovny). Děti s jeho vynálezy podnikají různá veselá dobrodružství, létají na kouzloběžce, používají přístroj na nahlížení do světa Všudekuk či vyhledavač ztracených věcí Hleztrap (HLEdač ZTRAcených Předmětů).

Příběhy Čtyřlístku vycházely v časopisecké edici Knihovnička Čtyřlístek osm až devětkrát ročně a jeho náklad se koncem 80. let vyšplhal na 220 tisíc výtisků v jednom vydání.

V roce 1990 vzniklo soukromé nakladatelství Čtyřlístek pokračující v tradici. Dnes vychází Čtyřlístek dvacetkrát ročně a mimo hlavní časopis se objevují jeho hrdinové od roku 1993 i v magazínu Čtyřlístek Speciál. Ten vychází pokaždé v nové formě. Jednou je tištěn na šířku a uprostřed stránek je dírka na zavěšení na stěnu. Každá horní strana je koncipovaná jako list kalendáře s jednotlivými dny v týdnu a jmény, obrázek vždy kopíruje roční období. Podruhé je celý speciál plný rozličných křížovek, doplňovaček, bludišť a hlavolamů.

Za zmínku stojí i Čtyřlístek CD-Romek (vydávaný od roku 2001 do roku 2005). Oblíbené postavy si děti mohou poslechnout na kazetách i CD. Čtyřlístek nejen mluví ale i zpívá. Myšpulín promlouvá hlasem Tomáše Hanáka, Bobík Milana Šteindlera, Fířinka Magdy Reifové a Pind'a Davida Novotného. Jako vypravěč se představil Václav Vydra. Každoročně vychází tři až pět knižních titulů Čtyřlístku, jeden z nich vždy s původními příběhy. Nejúspěšnější z nich, *Muž z budoucnosti* Štíplové a Němečka, dosáhl nákladu 60 000 výtisků.

Zásadní zlom v komiksové tvorbě přineslo **pozvolné slábnutí režimu na konci 80. let** a jeho následný pád. Dveře pro vstup komiksu se otevřely dokořán a v Československu

se poprvé objevila věkově a do značné míry i názorově spřízněná skupina tvůrců, pro niž se vžilo označení Generace 89. **Na počátku 90. let došlo ke krátkému komiksovému boomu.** Na stránkách Komety, Arény a dalších periodik se objevily zajímavé práce. Brzy však došlo k přesycení trhu a útlumu domácí produkce. **Obrat nastal až na sklonku 90. let,** kdy vznikají specializovaná nakladatelství BB art, Mot a časopisy Aarhg! a Crew (Prokůpek, 2007).

2.3 SOUČASNÝ KOMIKS

V mnohém lze dnes přirovnat současnou komiksovou tvorbu k sci-fi literatuře 80. let. Sci-fi byla i přes přehlížení ze strany oficiální kultury stále masovou záležitostí. Náklady knih západních autorů dosahovaly až k stotisícové cifře. Zato vydávání současného komiksu je ze strany nakladatelů stále spíše nákladným koníčkem. Snad s výjimkou Rychlých šípů, sešitů o Asterixovi a Garfieldovi, jsou prodeje komiksových knih u nás bídné. Nabízí se otázka proč? Zatímco v zemích s delší komiksovou tradicí je klasickým formátem laciný sešit, který eventuálně postupně vydá na knihu, u nás vycházejí již rovnou celé knihy, takzvané grafické romány. Zaplatit práva, nechat přeložit texty, ale i nově přemalovat veškeré počeštěné nápisy v jednotlivých polích a pak vytisknout několikasetstránkový svazek v barvě, to vyžaduje značné náklady. Odhaduje se, že cena jednoho grafického románu se rovná třem běžným knihám. Proč vycházejí staré komiksy v luxusních vydáních a proč se spíše uchytí čtenářsky náročná a drahá sci-fi oproti světově mnohem populárnějšímu Tintinovi, který je za třetinovou cenu? Zdá se, že dorostla početná generace narozená na počátku 70. let, která na komiksech vyrostla vzdor tomu, že se tehdy sháněly těžko, a že jí byly dávkovány spoře na stránkách časopisů, které měly působit socialisticky výchovně. Takovým lidem je dnes kolem třiceti a už mají dost peněz na to, aby si splnili dětské sny a zkompletovali například Vzpouru mozků z časopisu ABC. Sledují ovšem také současnou tvorbu, podobně jako publikum jinde v Evropě. Zároveň v této generaci vyrostli tvůrci poučení jak starými zálibami, tak moderními trendy: jejich práce pak odpovídá očekávání vrstevníků. Nabízí se jiné vysvětlení české zvláštnosti. Existuje tu málo komiksů pro

děti a nečekaně mnoho produkce pro dospělé, která je v zemích na komiks více orientovaných považována za elitní, a která doplňuje ediční plány zaměřené jinak na jednoduché akční sešity. Současný trh s komiksy tu určují děti značně odrostlé. Sentiment po starých časech je jistě velkou hnací silou, ale bohužel se vztahuje právě jen na minulost. Velkého úspěchu dosáhlo vydání *Velké knihy komiksů 1 v roce 2001*, kde byly otištěny právě příběhy, které vycházely v časopise ABC; například *Příhody Malého boha*, *Vzpouza mozků*, *Galaxia*, *První a druhá výprava do ztraceného světa* (příloha č.16), *Zajatci Thorů*.

Nová vlna mladých výtvarníků hledá vydavatele. Z nejvýraznějších tvůrců přelomu 80. a 90. let není v této oblasti dnes aktivní prakticky nikdo: Karel Zeman, Miroslav Schoenberg, Jiří Grbavčic, Lubomír Hlavsa, Vladimír Tučapský, Vladimír Hanuš, Libor Páv, Libor Balák a další.

Před patnácti lety znamenal u nás komiks především dobrodružný seriál pro mládež, často ovlivněný rukopisem Káji Saudka. Očekávalo se, že časopisy jako *Kometa* a *Aréna*, budou běžnou součástí nabídky v každé trafice. Původní tvorbu však převálcovaly překlady zahraničních děl, komiks se s výjimkami masovou záležitostí nestal. Pouze časopis *Crew* přežil do dneška, tiskne však téměř výhradně cizí produkci.

Navzdory tomu **tuzemský komiks zažívá dnes své šťastnější období**. Zájem o tvorbu kreslených seriálů se nedá přehlédnout, pro mladé výtvarníky je komiks výzvou, ne-li dokonce přirozeným médiem. Stále se objevují nová jména. Jen málokomu se ale podaří udržet déle a publikovat v některém z časopisů (Adamovič, 2006).

Z původní produkce vynikla kreslená románová trilogie *Alois Nebel* (*Bílý Potok*, 2003; *Hlavní nádraží*, 2004; *Zlaté Hory*, 2005) scénář je dílem Jaroslava Rudiše, kreslí Jaromír 99. Vypráví příběhy zdánlivě obyčejných lidí na okraji společnosti. Po kolejích se lze dostat všude, do Lisabonu i do Osvětimi, do vlastní minulosti i do pochybností, které nám zanechali rodiče a přátelé. Hlavním hrdinou je železničář a pacient psychiatrické léčebny Alois Nebel, v jehož vizích se objevují snové obrysy reality, příběhem se prolíná jeho veliká láska k železnicím, k Hlavnímu nádraží, k životu

a příběhům, které se tam odehrávají. Byl celý život u dráhy, sbírá jízdní řády a občas v mlze vidí to, co jiní nevidí. Román se dočkal příznivých ohlasů a také velké reklamní propagace ve velmi druhově odlišných tiskovinách.

Zajímavým počinem je rovněž zrealizování *Kytice* Karla Jaromíra Erbena (2006); je pojatá jako sada kreslených příběhů. Deset různých ilustrátorů zpracovalo, každý svým nezaměnitelným způsobem, třináct básní Erbenovy sbírky. Právě **propojení klasické literatury s moderním žánrem** je jistě lákadlem pro dnešní mládež. Kniha má edukativní charakter. Komiksové zpracování ukazuje nejen Kytici, jak ji vidí mladí kreslíři na začátku 21. století, ale poskytuje i přehled různých komiksových technik a stylů.

Dnešní generaci tvůrců bychom mohli označit také letopočtem 2000. Nejvýraznějšími tvůrci této generace jsou Jiří Grus, Karel Jerie, Honza Bažant, Matěj Němeček, Miloš Mazal, Dan Černý, Lukáš Fibich, Tomáš Kačerovský.

Nejznámějším z dnes vydávaných komiksů v běžných periodikách je nekonečný seriál – **aktuální politický komiks *Zelený Raoul*** Štěpána Mareše, který se objevuje každý týden na stránkách časopisu Reflex.

V prvním listopadovém týdnu tohoto roku se uskutečnil v Praze již 3. ročník festivalu KomiksFest!, který si podle svých organizátorů kladl za cíl představit komiks populární formou jako mladé, dynamické, atraktivní a univerzální médium. Jeho mottem bylo: „Komiks bez limitů“.

Festival vrcholil slavnostním předáváním komiksových „Českých lvů“, sošek Muriel. Odborná a hlavní porota vybraly v kategorii nejlepší zahraniční komiks titul *Černá díra* Charlese Burnuse, v kategorii nejlepší krátký příběh *Ptačí perspektivu* Tomáše Kačerovského. Nejlepší původní českou knihou byl pro porotce titul *Bomber* Jaromíra 99. Do síně slávy vešel Vlastislav Toman, autor sci-fi komiksů z časopisu ABC. Festival po celý týden doprovázelo mnoho výstav, projekcí filmů, divadelních představení a besed konaných na různých místech v Praze.

3. PŘEDŠKOLNÍ DÍTĚ A KNIHA

„Proto chceme-li hovořit o počátcích dětského čtenářství, musíme jít až k počátku těchto počátků, k té fázi života dítěte, kdy budoucí čtenář ještě nečte a s uměleckou slovesností se setkává postupně jinak, naslouchá jí nebo vnímá ve vizuálně akustickém spojení či v prohlížení knížky souběžně s tím, jak mu někdo vypravuje pohádkový příběh apod.“ (O. Chaloupka in Gebhartová, 1987, 17).

Kniha v rukou dítěte figuruje v útlém věku jako jedna z hraček, vztah k potřebě jejího slova a obrázku se vytváří postupně. Úloha dospělého prostředníka nespočívá jen v tom, aby dítě pochopilo obsah díla, ale při společných chvílích jde o emociální a mravní hodnoty. Velkou chybou by bylo redukovat obsah pojmu „vztah k knize“ na šetrné zacházení s knihou, na dovednost obracení listů, na orientaci v jejím obsahu atd. Dítě naslouchá, prohlíží si obrázky, ukazuje, pojmenovává, rozmlouvá. Kromě těchto dovedností sílí vnitřní touha dítěte po obsahu. Dítě potřebuje umění jako součást zmocňování se okolního světa, jako vývojový stimul (Gebhartová, 1987).

3.1 CHARAKTERISTIKA DÍTĚTE PŘEDŠKOLNÍHO VĚKU

Jako předškolní věk se označuje vývojové období přibližně od tří do šesti let. Na jeho začátku je dítě „zralé“ pro vstup do mateřské školy – na jeho konci je „zralé“ pro vstup do základní školy, kde se bude soustavně vzdělávat (Matějček, 2000).

Vývoj dítěte neurčují pouze jeho dědičné vlohy, ani neprobíhá stejnoměrně, paralelně a pravidelně ve všech vývojových oblastech. Rozdílnosti mezi dětmi v rozpětí několika měsíců nemusí být pro rodiče nijak zneklidňující. Momentální výjimečný výkon nebo dispozice mohou být jen určité důsledky předčasné stimulace. Momentální zřejmé nedostatky mohou znamenat jen to, že vývoj zatím probíhá skrytě a pomaleji. Vývoj

ovšem můžeme svým působením a působením prostředí do jisté míry ovlivňovat. Nezapomínejme, že vývoj probíhá po celý život (Opravilová a Gebhartová, 2003).

Předškolní věk je charakteristický stabilizací vlastní pozice ve světě, diferenciací vztahu ke světu. V jeho poznání dítěti pomáhá představivost, je to fáze fantazijního zpracování informací, intuitivního uvažování, které ještě není regulováno logikou.

Děti ještě mnohemu reálnému nerozumí, proto si realitu vysvětlí tak jak umí, respektive jak se jim to hodí. Nepřipustí si, že to může být ve skutečnosti jinak. Potřebují dosáhnout jistoty, že svět je poznatelný, a že se v něm dokáží orientovat. Pro toto období jsou typické nepravé lži, tzv. konfabulace. Děti kombinují vzpomínky s fantazijními představami, ovlivněnými aktuálními potřebami a citovým laděním. Pro ně však představují skutečnost a oni samy jsou o jejich pravdivosti přesvědčeny. Fantazie má v tomto věku harmonizující význam. Děti mají tendenci přizpůsobovat skutečnost svým přáním a potřebám (Vágnerová, 2007). Fantazie má v tomto období významnou roli a sílu. **Dítě prostřednictvím vnímání obrázkových příběhů naplňuje svou potřebu uspokojování fantazijního myšlení.**

Zpočátku globální, neanalytické vnímání je ovlivněno egocentričností a živým osobním prožitkem. Postupně se **u dítěte začíná stabilizovat pozornost, která se dá posilovat.** Na konci předškolního věku **narůstá schopnost diferencovaného vnímání u jakékoliv smyslové percepce, orientace na ploše i v prostoru** (Dolanská, 2002).

Typickým znakem myšlení předškolních dětí je útržkovitost, nekoordinovanost a nepropojenost, chybí jim komplexní přístup. Děti nedovedou do svých úvah zahrnout více aspektů, znalostí či různorodé pohledy. Jejich uvažování je zúžené, zaměřené jen na jednu oblast, např. děti znají rozdíly mezi živými a neživými objekty, ale stejně občas uvažují animisticky (všechno je nějakým způsobem oživené). Výběr informací je v předškolním věku ovlivněn neschopností systematické aktivní explorační, tj. systematického zkoumání jedné části po druhé. Děti ještě nemají rozvinuty všechny potřebné složky pozornosti (nedovedou rozdělovat pozornost a zaměřovat ji selektivně) a ani jejich pracovní paměť nemá dostatečnou kapacitu. Schopnost soustředit se

žádoucím směrem po určitou dobu dozrává na počátku školního věku a lze ji považovat za jednu ze složek školní zralosti. Délka soustředění se prodlužuje maximálně o jednu až půldruhé minuty za každý rok. To znamená, že např. v 7 letech se dítě dokáže soustředit přibližně 7-10 minut (Fontana, 1997).

Jean Piaget (1970) nazval typický způsob uvažování předškolních dětí jako názorné (intuitivní) myšlení, které je málo flexibilní, nepřesné a prelogické. Je determinováno základními vlastnostmi typu egocentrismus (dítě se domnívá, že všichni myslí jako ono, Piaget nazývá Transdukce), fenomenismus (fixace na svůj obraz světa), prezentismus (vazba na přítomnost a aktuální situaci), magičnost, absolutismus. To nasvědčuje i tomu, že dítě ještě není schopno odlišit podstatné od podružného, přisuzuje lidské pohnutky věcem, žije v přesvědčení, že vlastní představou ovlivní dění kolem sebe, arteficialismus (vše kolem nás je vyrobeno) a antropomorfismus (připisuje lidské vlastnosti věcem). Na základě vyprávění, pozorování a vlastní zkušenosti začíná být schopno vytvářet úsudky. Pravděpodobně se na tomto procesu podílí i dokončování myelinizace vyšších vrstev mozku (Vágnerová, 2000).

Intenzivně v tomto období **roste záliba v pohádkách a dalších literárních žánrech**. Rozvoj vnímání obohacuje představivost. Fantazie se uplatňuje při fiktivních, námětových hrách. Povinností dospělých je dopřát malému dítěti spíš vnitřní život, denní snění a fantazii. Při nedostatku těchto možností se pak dítě může uchýlit například k televizi, která mu potřebu obrazotvornosti naplňuje (Dolanská, 2002).

V televizi je příběh předkládán celý, dítě nemá prostor pro svou fantazii, vše je mu jakoby naservírováno, oproti tomu je komiks svou obrazovostí filmovým příběhům blízký, ale právě pro fantazii je v něm velké místo, dítě může přemýšlet o tom **co je mezi obrázky, o tom co není znázorněno přímo**, nejde jen o pasivní přijímání, totožný obrázkový příběh přečtený několika dětmi může být vnímán rozdílně, je toho tolik co se může dítě ještě dál kolem obrázků. **Komiks není jen shluk obrázků, právě příběh je v něm velmi důležitý**. Nejde zde jen o přijímání, ale i o vytváření příběhu – děti se mají učit vyprávět příběhy.

Pro předškolní dítě má aktuální zjevná podoba světa natolik dominantní význam, že její zásadnější proměnu chápe jako ztrátu původní totožnosti. Dítě sice dávno předtím pochopilo pojem trvalosti existence, ale dosud nechápe trvalost podstaty a její nezávislosti na změně vnější podoby. Objekt se může měnit a zase vracet do původního stavu. Dítě se učí rozumět vratnosti různých proměn postupně. Předškolní dítě má vytvořen pojem trvalosti jednoho předmětu v čase a prostoru, ale nemá vytvořen pojem trvalosti množiny předmětů. Je pro něj typické, že buď vnímá objekt globálně a nevšímá si jeho detailů, nebo se zaměří jen na detail, obvykle hodně nápadný a nebere v úvahu žádnou další vlastnost. Proto si nevšimne ani její změny. (Typickým znakem pro dětský komiks jsou **stále atributy hrdinů** – Ferdu Mravence si nikdo nedokáže představit bez puntíkatého šátku a Myšpulín ze Čtyřlístku má vždy na sobě sáčko a motýlka).

Pro egocentrický způsob uvažování je významnější pohled subjektu než kvalita objektu. Tato tendence je zřejmá i z preference nápadných vlastností objektu (křiklavá barva, výrazná linie, zvýrazněné oči).

Mezi 5. – 7. rokem dochází v oblasti vnímání, resp. zpracování vnímaných podnětů, k vývojovým změnám které umožňují dítěti zvládnutí výuky v 1. třídě. Vnímání se stává diferencovanějším a integrovanějším.

Školsky zralé děti začínají být schopné systematické explorační, tj. postupného prohlížení, které má nějaký řád. Začínají vnímat celek jako soubor detailů, mezi nimiž jsou nějaké vztahy, tzn. že jsou schopné vizuální analýzy a syntézy. Dovedou rozložit celek na části, např. v komplexním obrázku různé geometrické tvary (Vágnerová, 2007).

3.2 DIFERENCIACE ČETBY PODLE VĚKU

Při výběru publikací pro děti musíme vždy pečlivě zvažovat přiměřenost věku.

Předškolní věk má jako předčtenářské období tři fáze:

1. mezi druhým až třetím rokem dítěte
2. tři až pětileté dítě
3. pět až sedm let

Této diferenciaci se snaží vyhovět vydavatelská praxe (Gebhartová, 1987).

Co je třeba při výběru publikací pro děti vlastně zvážit?

Musíme brát v úvahu hmatový a vizuální dopad časopisu či knihy a tloušťku papíru, zda jsou rohy desek hranaté či zakulacené. Rovněž jasnost vyobrazení a čitelnost textu je velmi důležitá, stejně jako typ písma, jeho typografický tvar a síla. Hodnotíme optimální poměr textu a písma, který se mění podle věkové skupiny. V neposlední řadě posuzujeme úpravu stránky a jasnou posloupnost obrázků.

Chceme-li upoutat pozornost dětí, musíme najít způsob, jak vzbudit jejich zájem o knihu nebo časopis na první pohled a pak jejich zájem o četbu udržet. K tomu potřebujeme vynikající spisovatele, kvalitní texty, výborné překlady a nesmíme zapomenout na ilustrátory a fotografy a vážně se zamýšlet nad tím, jak jsou děti okouzleny reklamou.

Jakmile je dítě schopno porozumět tomu, co se mu říká, dovede rozpoznat vizuální symboly a jednoduché obrázky. Má radost, že objevilo známého hrdinu a že se s ním znovu setkává každý týden či měsíc ve svém oblíbeném časopise.

Děti rozvíjejí své jazykové dovednosti tím, že se pokouší pojmenovat věci, které poznávají na stránkách. Začínají postupně chápat logické souvislosti mezi uvedeným obrázkem a obrázkem následujícím. Jsou schopny porozumět jednoduchému příběhu a představit si, co se děje v jednotlivých situacích. Tak si postupně dokáží sestavit linii příběhu (Trávníček, 2007).

3.3 ZÁKLADNÍ TYPY PUBLIKACÍ PRO PŘEDŠKOLNÍ A MLADŠÍ ŠKOLNÍ VĚK

Typ:

- *obrazový* – slovo stojí v pozadí díla, obraz tu figuruje bez textu. Na první pohled je tato kniha výlučně výtvarnou záležitostí, má však i literární námět a často i podrobný scénář, který navozuje didaktický a estetický záměr. Slouží k prohlížení, jako podklad k vyprávění. Je hračkou, zábavou, přináší i poučení. Patří sem leporela, panoramatické knížky ale i karty, kostky a samostatné listy.
- *hravě didaktický* – má podněcující charakter. Řadí se sem různé omalovánky, domalovánky, vystřihovánky, skládačky, publikace s didaktickými hrami a úkoly, poznávací publikace. Text je přítomen, ale obrázek je většinou v převaze.
- *obrazová kniha* – dominuje výtvarná složka. Termín obrazová kniha vznikl překladem německého názvu Bilderbuch a používá se i u nás. Oproti ní stojí „obrázková kniha“, tím rozumíme sice knihu bohatě ilustrovanou, kde však obrázek sekunduje, nebere na sebe dovyprávění děje.
- *ilustrovaná (obrázková) kniha* – ilustrace doslova ilustruje literární příběh. Text zpravidla převažuje. Je to kniha nejtradičnějšího typu (pohádky, povídky, básničky a jiné).
- *sdržené tituly* – spolu s textem a ilustracemi zde nalezneme i noty, plakáty, CD.
- *neilustrované typy* – určené k předčítání.

Leporela – jsou osvědčeným typem publikace pro nejmenší děti, jsou vyrobeny z tužšího papíru. Jsou knížkou i hračkou, dítě je může všelijak rozkládat, otáčet. Název leporelo je ze španělštiny a má základ v latinském slově „lepor“, znamená jemnost, kouzlo, lepost slohu (Gebhartová, 1987). Objevují se bez textu i s verši či stručnou prózou. Jsou vlastně prvními komiksy, které se nám dostávají v útlém věku do ruky. Je v nich zdůrazněna právě příběhová stránka – jeden z důležitých atributů komiksu. Text bývá uveden pod obrázky.

4. KOMIKS PRO DĚTI

4.1 SPECIFIKA KOMIKSU PRO DĚTI A MLÁDEŽ

„Dítě, to jsou samé oči. Věci, které vidí, se ho dotknou nepoměrně víc než to, co slyší“

(G. Ch. Colomb in Clair, 1967, 9).

Komiks pro děti a mládež si ponechává základní rysy populární literatury, vypráví příběh zejména obrazem. Vizuální vnímání, jako estetický činitel převažuje, zhuštěný text je umístěn v tzv. bublinách, které vycházejí z úst hrdinů. Existují však i formy s textem pod obrázkem nebo zcela bez textu. Už sám fakt komiksové mluvy beze slov předpokládá fantazii čtenáře, aby vyšla objektu na půl cesty a vytvořila si sama vlastní slovní doprovod.

Pro děti je obrazovost důležitá, ať už v knihách či v komiksech. Prohlížení obrázků a obrázkových seriálů je mnohdy právě prvním kontaktem dítěte s knihou a může v podstatné míře ovlivnit pozdější vztah k tištěnému projevu. Komiks rozvíjí značnou měrou abstraktní myšlení a podněcuje fantazii, může nejen bavit, ale i vzdělávat, přinášet poučení a nabízet řešení problémů, které děti zajímají.

V komiksech převážně určených dětem se často objevuje **prvek personifikace** – zvířecí hrdinové, kteří se chovají jako lidé, často mají lidské oblečení (např. zajíc Bugs Bunny, Kačer Donald, postavičky z Čtyřlístku). Hlavním tématem jsou často právě zvířátka a děti. Důležitou složkou dětského komiksu je **humor**.

Pořadí jednotlivých obrázků euro-amerického komiksu respektuje uspořádání písma, prohlížení komiksů **upevňuje v dětech levopravou orientaci na stránce** – je to průprava na pozdější čtení.

Propojení obrázků s textem podtrhuje poutavost děje a napomáhá dítěti v posilování pozornosti. Některé děti nezaujme kniha bez obrázků, pomáhají mu pochopit děj. Dítě,

které vkládá do čtení příběhu svou pozornost, je odměněno pocitem **uspokojení z vlastní samostatnosti**, že to dokázalo, že na to má.

Komiksy pro děti nebývají dlouhé, mají jasnou dějovou linku. Seriály jsou tvořeny na sobě velmi volně navazujícími příběhy. Malý čtenář se dočká pointy příběhu na konci komiksu, postačuje mu k tomu troška **trpělivosti a soustředěnosti**.

Komiksové příběhy s kladným hrdinou vedou k přebírání vzorců chování díky **ztotožnění se s hlavním hrdinou**. Například komiksy Rychlé šípy byly vytvořeny tak, aby poukazovaly právě na morální hodnoty, předkládaly malým čtenářům návody jak správně řešit některé situace, zdůrazňovaly kladné povahové vlastnosti, poukazovaly na důležitost přátelství. Byly fenoménem, mnohé děti si na ně hrály, podnikaly podobná dobrodružství, plnily stejné bobříky. **Komiksy motivují a podněcují k přemýšlení, aktivitě, hře.**

Hodně lidí se domnívá, že pro děti dnešních dnů **je těžké přejít ze světa komiksu k četbě skutečné prózy**. My učitelé, vychovatelé a rodiče si přejeme, aby děti četly skutečné knihy, protože jsme si téměř jisti, že jakmile s tím začnou, seznámí se v průběhu roků s mnohým z humánního dědictví předchozích let. Mnoho dětí překračuje jen s odporem vizuální bariéru. Literární próza může vypadat proti dnes často kritizované televizi nudně, vyžaduje vytrvalost. Děti dnes žijí a vyrůstají v éře civilizace vizuálních médií. Čtoucí maminku často nahrazuje televizní pohádka. Televizní seriály a video, DVD dnes konkurují individuální četbě. Ale nelze zevšeobecňovat, není všechna literatura pro děti kvalitní a stejně tak všechny televizní programy špatné. Měli bychom zregulovat škvárované komerční programy, časopisy i literaturu, měli bychom být moudřími rádci. Myslím, že dobře zfilmovaný příběh či kvalitně napsaný a nakreslený komiks v dětech vzbudí zájem o původní literární podobu. Rodiče rozhodují o tom, zda-li a která kniha se koupí, volba literatury pro dítě tedy závisí na tom, čemu rodiče dávají přednost. Oni také rozhodují o místě literatury ve vývoji dítěte. Domnívám se, že pro dítě, které vidí rodiče s časopisem či s knihou v ruce je cesta k četbě jednodušší. Dříve než začne dítě chodit do školy, mělo by se naučit dívat se na čtení jako na zdroj poutavého a příjemného potěšení. **Je zapotřebí seznámit**

děti s četbou obrázkových časopisů a knih v raném věku a pomoci rodičům, aby uznali **důležitost sdílení zkušeností s četbou se svými dětmi**. Jakmile je dětem jasná hodnota knihy, pak může dětská literatura příznivě ovlivňovat děti a potom je pravděpodobné, že z nich vyrostou dychtiví čtenáři. Hlasité předčítání dětem – četba nebo vyprávění příběhu dětem, je něco, co se týká nás všech. Měli bychom číst příběhy dětem, protože se tím **probouzí jejich představivost a děti se učí naslouchat**. Četba otevírá dětem svět slov utkaných v příběhy a ti, kdo předčítají je s nimi sdílejí. Toto sdílení umožňuje, aby kultura přecházela z generace na generaci. My sami jsme rádi poslouchali, když jsme byli malí. Vyprávění příběhů z paměti nebo jejich předčítání z tištěného nosiče, či poslouchání z rádia je mocný nástroj komunikace, zvláště v případě dětí. Ať už je to rodič nebo učitel, kdo předčítá a vypráví, dítě si potřebuje s dospělým sednout a naslouchat čtenému příběhu. Naslouchání slovům není snadné, není vrozené, znamená pozornost a živou vnímavost. Domnívám se, že ty děti, které byly zvyklé naslouchat příběhům mají cestu k četbě samé otevřenou.

Můžeme slyšet názory, že komiks je něco nehodnotného, něco co je plné samého „bum“ a „řach“, ale stejně jako existují špatné a dobré knihy, existuje špatný i dobrý komiks. **K prvním nejsilnějším dojmům, které dítě prožívá, patří právě zrakové vjemy – obraz a obrázková kniha vstupuje daleko dříve do života dítěte než kniha s psaným textem.** Obrázky prvních ilustrovaných knížek často zůstávají v duši dítěte po celý život. Právě obrázkové čtení je dítěti blízké, je zábavné a atraktivní. **Dobré komiksové vyprávění v sobě snoubí kvalitu příběhu, zajímavé postavy, poutavou dějovou zápletku, zdařilé grafické zpracování, kvalitní překlad a jazykovou korektnost.** Jdou zde ruku v ruce složky lingvistická a umělecká. Jakmile však v textu klesne počet vyobrazení, stává se složitějším, neboť schopnost vytvářet si své vlastní duševní představy není plně dána každému. Závisí to na rozvoji osobnosti, zda-li někdo s čtením přestane a naopak druhý zůstane četbě věrný. Nabízený výběr by měl být široký a pestrý, protože i čtenáři jsou odlišní. Četba a prohlížení musí být potěšením, protože je-li tato základní podmínka splněna, má do budoucna i „dospělá“ literatura vyhráno.

Komiks není nedotknutelným žánrem, neslouží pouze k recepci, přímo **vybízí ke hře, změnám, doplnění, úpravám, vlastní tvorbě.** Velmi blízko stojí karikatury – kresby,

kteře se na svět dívají s humorem. Vypadají vtipně a je radost je kreslit, karikatury nevypadají opravdově, jsou smyšlené a nadsazené, v jejich světě není nic nemožného. Je možné postavy měnit, hrát si s nimi, měnit jejich proporce, zvětšovat či zmenšovat jednotlivé části kresby, dávat jim směšné výrazy. V knize *Kurz kreslení krok za krokem – Jak malovat komiks pro malé výtvarníky* je mnoho originálních nápadů, návod na postup při začínání s kresbou, rovněž i upozornění čeho se vyvarovat. Návody jsou doplněné zábavnými popisky a vtipy. Obrázky je radost nejen číst a prohlížet si, ale i tvořit je. Je to něco, co malým výtvarníkům udělá dvojnásobnou radost. Kreslení podporuje fantazii, hravost, soustředění se na detail, napomáhá k zlepšování jemné motoriky a dělá především radost. Komiks je kreativní žánr, má bavit a podněcovat k tvořivosti.

Tvořivost nepatří jen do estetické oblasti. Toto spojení je přirozené, nicméně pokud se váže pouze na ni, jde zejména u předškolního dítěte o nežádoucí zúžení. Vysvětlovat pak tvořivost pouze jako určitý druh aktivity nebo určitý zhodnotitelný výkon je málo. Výchovu k tvořivosti u předškolního dítěte je totiž nutno chápat jako obecnější princip, jako položení základů specifického životního pocitu i stylu a zároveň i jako snahu ovlivnit základní přístup dítěte ke světu. Tvořivý přístup znamená i způsob, jakým se dítě vyrovnává se svým prostředím (Oprailová a Gebhartová, 2003).

Tvořivé jednání souvisí s celkovým psychickým vývojem a zráním a je dějem, na němž se podílí celá osobnost. Odráží postoj ke skutečnosti i k sobě samému, vztah k okolí a schopnost využít jak fantazie, tak rozumu (Oprailová, 1995).

Tvořivost se projevuje nejen jako schopnost, ale také jako stálá tendence k vývoji. Je procesem, který zahrnuje jak vnější tvorbu (materiální produkt), tak seberealizaci a sebeutváření osobnosti. **Dětská tvorba je současně poznáním, hodnocením a přetvářením skutečnosti i formou sociálního styku – mezilidskou komunikací.** Kritické fáze tvořivosti v předškolním věku spatřujeme ve stádiu správných odpovědí, kdy dítě vyžaduje konkrétní pojmy a rozlišuje mezi fantazií a skutečností (Hazuková, 1996).

4.2 RÁMCOVÝ VZDĚLÁVACÍ PROGRAM PRO PŘEDŠKOLNÍ VZDĚLÁVÁNÍ – (RVP PV)

Filozofií RVP PV je maximální rozvoj každého dítěte dle jeho možností. Opouští se od modelu orientovaného předmětově, je nahrazen modelem orientovaným osobnostně (na dítě). Dítě by mělo mít příležitost se samo rozhodovat, jakým činností se bude věnovat a kdo bude jeho partnerem při hře a učení. Učení má být názorné, založené na vlastní činnosti, prožitku, dítě má možnost objevovat, zkoušet, experimentovat. Dopřává se mu prostoru pro komunikaci, spolupráci a učitelka podporuje snahu dítěte ukázat, co už umí a dokáže.

RVP PV vymezuje hlavní požadavky pro institucionální vzdělávání dětí, rozlišuje klíčové kompetence (vyjádřené v podobě výstupů, jsou formulovány jako soubory vědomostí, dovedností, schopností, postojů a hodnot) v dílčích oblastech, na které může navazovat základní vzdělávání.

Klíčové kompetence:

- kompetence k učení
- k řešení problémů
- komunikativní
- sociální a interpersonální
- činnostní (pracovní) a občanské

Dílčí oblasti:

- biologická = Dítě a jeho tělo
- psychologická = Dítě a jeho psychika
- interpersonální = Dítě a ten druhý
- sociálně-kulturní = Dítě a společnost
- environmentální = Dítě a svět

Obrázkové čtení čili komiks, prohlížení si časopisů, rozhovory, vyprávění toho co dítě shlédlo, seznamování se s písmeny, piktogramy, symboly, číslicemi a s posloupnostmi dějů náleží do oblasti Dítě a jeho psychika. Prolíná se podoblastmi - Jazyk a řeč, Poznávací schopnosti a funkce, představivost, fantazie, myšlenkové operace a Sebepojetí, city, vůle.

Záměrem vzdělávání v oblasti psychologické je podporovat duševní pohodu, psychickou zdatnost a odolnost dítěte, rozvoj jeho intelektu, řeči a jazyka, poznávacích procesů a funkcí, jeho citů i vůle, stejně tak i jeho sebepojetí a sebenahlížení, jeho kreativity a sebevyjádření, stimulovat osvojování a rozvoj jeho vzdělávacích dovedností a povzbuzovat je v dalším rozvoji, poznávání a učení (RVP PV, 2004).

Mezi dílčí vzdělávací cíle patří:

- rozvoj řečových schopností a jazykových dovedností receptivních (vnímání, naslouchání, porozumění) i produktivních (výslovnosti, vytváření pojmů, mluvního projevu, vyjadřování)
- rozvoj komunikativních dovedností (verbálních i neverbálních) a kultivovaného projevu
- osvojení si některých poznatků a dovedností, které předcházejí čtení i psaní, rozvoj zájmu o psanou podobu jazyka i další formy sdělení verbální i neverbální (výtvarné, hudební, pohybové, dramatické) (RVP PV, 2004, odd.5.2.1)
- rozvoj, zpřesňování a kultivace smyslového vnímání, přechod od konkrétně názorného myšlení k myšlení slovně-logickému (pojmovému), rozvoj paměti a pozornosti, přechod od bezděčných forem těchto funkcí k úmyslným, rozvoj a kultivace představivosti a fantazie
- rozvoj tvořivosti (tvořivého myšlení, řešení problémů, tvořivého sebevyjádření)
- posilování přirozených poznávacích citů (zvědavosti, zájmu, radosti z objevování apod.)
- vytváření pozitivního vztahu k intelektuálním činnostem a k učení, podpora a rozvoj zájmu o učení

- osvojení si elementárních poznatků o znakových systémech a jejich funkci (abeceda, čísla)
- vytváření základů pro práci s informacemi (RVP PV, 2004, odd.5.2.2)
- rozvoj poznatků, schopností a dovedností umožňující pocity, získané dojmy a prožitky vyjádřit
- rozvoj a kultivace mravního i estetického vnímání, cítění a prožívání (RVP PV, 2004, odd.5.2.3)

Doporučené okruhy elementárních poznatků, které by měly být promítnuty do vzdělávací nabídky školních vzdělávacích programů, jsou v oblasti Dítě a jeho psychika tyto:

Dorozumívání mezi lidmi (zvuky, řeč, slova, věty, písmena, čísla, symboly) sdělování (knížky, film, divadlo); předměty a jejich vlastnosti (velikost, barva, tvar, zvuky, funkce předmětů); číselné a matematické pojmy (číselná řada, číslice, základní geometrické tvary, množství); elementární časové pojmy a souvislosti (teď, dnes, včera, zítra); lidé a jejich vlastnosti (fyzické i psychické vlastnosti, dovednosti, schopnosti); každý je jiný (přirozená různost lidí); já (individuální charakteristiky, osobnost, právo být sám sebou) (Manuál RVP PV, 2005).

Pedagogické hodnocení dítěte v souladu s RVP PV:

Metodika pro podporu individualizace vzdělávání v podmínkách mateřské školy popisuje vybrané cílové dovednosti dítěte, kritéria a ukazatele pro jejich sledování a hodnocení pedagogem. V oblasti Dítě a jeho psychika jsou mezi cílovými dovednostmi a osobnostními charakteristikami, které by měly být u dítěte ve věku 3-6 (7) let rozvíjeny, uvedeny následující:

Slovní zásoba, formální vyspělost řeči, gramatická správnost řeči, stavba vět, úroveň verbální komunikace, kvalita slovního projevu, vnímání, pozornost, soustředěnost, paměť, tvořivost, vynalézavost, fantazie, rozlišování obrazných znaků a symbolů, grafické a výtvarné vyjadřování, časoprostorová orientace, základní matematické,

číselné a početní pojmy a operace, číselné a matematické představy, řešení problémů a myšlení.

Co z dané oblasti dokáže dítě zpravidla na konci předškolního období:

Pojmenovává většinu věcí a dějů ze svého okolí, aktivně si rozšiřuje slovní zásobu o nová slova a pojmy, vede rozhovor, ptá se, umí vyprávět příběh, pohádku, dokáže se soustředit na činnost a udržet pozornost, úmyslně si pamatuje a vybavuje, pamatuje si podrobnosti, v činnostech se snaží uplatňovat svou osobitou představu a fantazii, čte jednoduché piktogramy a rozumí znakům a symbolům, které mají podobu reálných předmětů, dokáže rozpoznat základní geometrické tvary, orientuje se v prostoru, v čase i na ploše, dokáže porovnávat, chápe matematické souvislosti (např. pořadí), orientuje se v elementárním počtu do rozsahu první desítky, rozlišuje podstatné znaky a vlastnosti předmětu, jejich podobu a rozdíl, baví ho řešit různé rébusy, hádanky a labyrinty, uvažuje a přemýšlí. Dokáže vyvinout volní úsilí, soustředit se a dokončit činnost, respektuje daná pravidla, dokáže si do jisté míry zorganizovat činnost, projevuje nadšení (Metodika, 2007, s.22,25-35).

4.3 KOMIKS JAKO NÁSTROJ VZDĚLÁVÁNÍ A VÝCHOVY NA STRÁNKÁCH KNIH

Komiksová cesta výuky je typická pro Spojené státy, v Čechách máme právě s historickým komiksem však zkušenosti i my. Knihy mohou být zábavou i učebnicí, k tomu, aby informace v nich podané byly co nejužší používají přidání nějakého zajímavého detailu, rýmu, vtipu či slovní hříčku s humorným prvkem. V důsledku toho si čtenář vzpomene právě na zábavný motiv a právě díky němu se rozpomene i na informaci hlavní.

Barevnost, rozměr, akčnost postav, vložená řeč, humor – to jsou všechno benefity žánru, který láká malé i velké čtenáře a slibuje zábavnou formu čtení a poučení (Klíčnick, 2005).

Školní výuka i další zprostředkovávání historické vědy a výsledků jejího vědeckého bádání má oproti například přírodovědným tématům nevýhodu v omezených možnostech bezprostředního kontaktu s látkou. Historie se předává v podobě popisu či vyprávění. Jedním ze způsobů, jak vyprávění učinit emocionálně působivějším je využití humoru. Dílo, které splňuje kritérium humoru a aspiruje na efektivnější účinek čtenářovy paměti je málo známé dílo *Obrázky z českých dějin a pověstí* (příloha č.17) – jedná se o komiksovou verzi nejrůznějších národních mýtů i historických dějů a událostí (série autorů Jiřího Černého, Pavla Zátky a Zdeňka Adly kreslená Jiřím Kalouskem, původně vydávaná v osmdesátých až devadesátých letech na pokračování v časopise *Mateřídouška*, vyšla vcelku v roce 2000, roku 2007 bylo vydáno již sedmé vydání). Objevují se zde bubliny, doprovodný text je umístěn pod obrázky. Jednotlivé příběhy popisují rozličné historické osobnosti a události, za všechny například O Krokovi a jeho dcerách, O Ctiradovi a Šárce, Vladislav II. a jiné. Pověsti jsou znázorněny vždy na dvou stránkách. (Určeno především pro mladší školní věk).

Kladné reakce u nás vyvolává překlad britské série *Děsivé dějiny* (originální řada: *Horrible Histories* je vydávána od roku 1994 londýnským nakladatelstvím Scholastic). Cílovou čtenářskou skupinou je mládež – starší školní věk, ale i dospělí, kteří o dějinách vědí o něco více než jen nepatrné zbytky ze základní školy, a kteří mají smysl pro humor. Autorem původních anglických svazků je Terry Deary. Kromě autora textu zde rovnocennou úlohu hraje ilustrátor. Nejvíce připomíná učebnici úvodní přehled nejdůležitějších dat, doprovázený kreslenými vtipy, další stránky však už obsahují množství ilustrací, kreslených vtipů a celých komiksových bloků. Objevují se parodie na známá literární díla. Střídají se zde biografie významných osobností, náboženství a mytologie s tématy každodenního života lidí. Vždy je pojata dobové postavení dětí. Historické děje jsou přibližovány podobnými prostředky jaké zná čtenář z vlastního života – objevují se články z fiktivních novin, či deníkové záznamy nebo dopisy osob. V sérii *Děsivé dějiny* mimo jiné vyšlo: *Drsná doba kamenná*, *Darební Vikingové*, *Temní rytíři a ošumělé hrady*, *Zuřiví Aztékové*, *Neskuteční Inkové*, *Mizerná první světová válka*, *Strašná druhá světová válka* a další.

K přednostem těchto knih patří především spolehlivost historického obsahu textů. Autor vychází zásadně z nové odborné literatury. Stále aktuální je pozornost věnovaná dětem, ženám a záležitostem běžného života.

V roce 2003 se nakladatelství BB/art ujalo vydávání ediční řady *Komiksová historie světa*.

V anglickém originále začala vycházet od roku 1990. Autorem je Larry Gonick – jeden z nejpłodnějších tvůrců komiksového žánru na světě. Jeho kresby jsou karikaturami, postavy mají zcela nerealistické rysy, přesto budí dojem milých inteligentních bytostí. V detailech oblečení a staveb prokazuje autor velkou pečlivost a důkladnost. Komiksy nejsou převedením minulosti do kreseb, ale převedením představy, interpretace minulosti. Výrazným rysem *Komiksová historie světa* je humor. Pozitivem je také snaha neomezit se pouze na suchá a nezáživná fakta, ale pokusit se o zjištění příčin, souvislostí a důsledků dějinných událostí. Dějiny jednotlivých starověkých zemí a národů jsou v obou svazcích podány nejen na vertikální chronologické ose, nýbrž jsou zachyceny i synchronně. Kniha je věnována mládeži a dospělým.

Z dalších humorně pojatých knih odkazujících na historii bych ráda uvedla *Odysseova dobrodružství v Trojské válce* (příloha č.18), autorů Pavla Augusty a Františka Honzáka. Na začátku každé stránky je krátké vyprávění, které je níže na straně výtvarně zpracováno. Do komiksu je vkomponováno hodně detailů a vtipných glos, které jsou vkládány kolem postav. Bublíny nejsou použity, namísto toho jdou k řečníkovi jen tečky. Použitý humor je dle mého názoru v některých místech lehce hrubšího zrna. (Při pohledu na lítou řež na bitevním poli pronese postava: „sekanou mám nejradši“).

Jako poslední, nikoli však významem či obsahem, bych ráda uvedla knihu *Dějiny českého (udatného) národa (a pár bezvýznamných světových událostí)* od Lucie Seifertové. Kniha je velice zajímavá neobvyklou formou leporela a velkého formátu. Každá dvoustrana pojednává o určité době, na začátku je vždy v rámečku uveden krátký popis doby včetně upřesnění náležitostí, jako je náboženství, společnost, umění či stavby nebo objevy a vynálezy. Dokonce nejsou opomenuty ani jídelníček či móda. V alším malém rámečku najdeme letopočty či historické souvislosti a upřesnění (např.

následnost Přemyslovců a jejich vzájemné vazby). Z jiného rámečku se dozvíme události, ke kterým došlo v dané době ve světě. Střední část dvojstránky, která je vytvořena jako leporelo, zobrazuje humorně pojatý obraz, zaplněný postavami promlouvajícími v bublinách. Informace o daném období se čtenář dozvídá z malých odstavců textu rozprostřeného mezi postavami. Kniha je pojata velkoryse, obrazová část je pestrá, zajímavá a pro čtenáře poutavá svou akčností, humornými motivy a nezvyklostí využití třetího rozměru. Domnívám se, že je pro využití ve výuce dějepisu, či jen pro zastavení se a zamyšlení nad historickými událostmi, velmi vhodná. Kniha je i přes svou netypickou formu zajímavá napříč generacemi.

Komiks neslouží jen jako didaktická pomůcka využitelná při školní výuce, ale může sloužit jako podněcovatel k přemýšlení a diskusi nad vážnými lidskými tématy. Právě obrazová forma spojená s textem je mnohdy trefnější, jakoby odlehčí vážnost a přitom zasáhne svou naléhavostí.

Sešit či informační brožurka nesoucí název *Cože? Já, a rasista?* (příloha č.19) vznikla jako pomůcka pro diskusi na téma rasismu a diskriminace mezi mladými lidmi a učiteli. Komiks byl převzat z anglického originálu *What? Me? a Racist?* Sešit vydala Kancelář pro oficiální publikace evropských společenství. Je zde humornou formou řešeno mnoho témat, která přímo vybízejí k zamyšlení. Komiksová část je doplněna přehledem základních konvencí Evropské Unie a postupy při řešení problému rasismu a xenofobie, jakož i krátkým slovníčkem klíčových definic a pojmů. Komiks kombinuje humorné i vážnější krátké příběhy z každodenního života; reakce směrem k jinakosti. Obětí se může stát docela snadno každý z nás. Knížka názorně odkrývá paradoxy dnešní společnosti, která je na jednu stranu už dnes kulturně různorodá, ale na druhou stranu neví, jak se k tomu vlastně postavit.

Pro svou aktuálnost a aplikovatelnost na všechny věkové skupiny považuji tuto publikaci za velmi zajímavou a podnětnou. Témata, která se zde řeší by neměla být opomíjena a právě skrze komiks a humor se přiblíží čtenáři, ale výsledně ho donutí k zamyšlení, protože za humorností se skrývá moudrost a lidskost.

4.4 NAHLÉDNUTÍ DO DNEŠNÍ DĚTSKÉ KOMIKSOVÉ PRODUKCE V ČR – DO ČASOPISŮ PRO DĚTI A MLÁDEŽ

Časopisy jsou ze sdělovacích prostředků knize nejbliže, působí stejnými uměleckými prostředky - literárními i výtvarnými. Mají mnohem kratší výrobní lhůtu než kniha, proto mohou být aktuálnější, a pro svoje návodné a hravé rubriky, můžou být i mnohem podnětější. Dokáží působit jako stimul k podnícení zájmu. Aby byl časopis časopisem, musí vycházet v pravidelném časovém rozmezí. Tato periodicitu se pak stává důležitým činitelem pro vypracování kulturního návyku potřebnosti četby. Proti rozhlasu a televizi má časopis výhodu „soukromí“, lze se k němu vracet. Dítě je má mnohem déle před očima a v rukou, stejně tak jako knihu (Gebhartová, 1987).

Při nahlédnutí do novinových stánků a dětských oddělení knihoven jsem zjišťovala jaká dnes vycházejí dětská periodika, poměřovala jsem je z pohledu ceny i obsahu s bližším přihlédnutím na komiksy v nich uváděné.

Méd a Pusík – 26 Kč, 35 stran. Časopis pro děti od tří do sedmi let. S podtitulkem – Pedagogicky doporučený časopis pro předškolní výchovu. Měsíčník. Vychází rovněž i Méd a Pusík EXTRA s CD a omalovánkami. Stojí 75 Kč.

Objevují se zde krátké komiksové příběhy beze slov – v úvodu je pobídka pro děti, aby podle obrázků vyprávěly rodičům, co se v příbězích událo. Jednoduché pohádky s mnoha doprovodnými obrázky. Děti mohou podle návodu vyrobit jednoduché dárky pro maminky, vybarvovat obrázky, naučit se říkanky, či se dozvědět něco nového z říše zvířat a rostlin. Objevují se zde i úkoly – děti mají hledat ve skupince dva stejné předměty nebo najít rozdíl. Časopis se nevyhýbá ani multikulturním tématům, děti se jeho prostřednictvím mohou podívat do různých zemí a světadílů. Nechybí ani doplňovačky a grafomotorická cvičení. Nedílnou součástí jsou, bohužel, reklamy na Nesquik, čokolády, či plastové roboty.

Země pohádek – 199 Kč, 45 stran. Časopis pro předškoláky a mladší školní věk, vychází k němu i DVD nebo VHS s klasickými pohádkami (O kocouru Mikešovi, Broučci, Kubula a Kuba Kubikula, Pohádky z mechu a kapradí). Měsíčník.

V časopise se objevují písničky s textem pod notovou osnovou, básničky říkanky (třeba na počítání do pěti), jednoduché texty, kde jsou místo některých slov nakresleny obrázky, hádanky, pohádky ať už známé Bob a bobek či Malá čarodějnice, tak i hádky z jiných zemí – Čínské, Islandské...

Komiksy jsou publikovány bezeslovně např. Emilovy omyly od Luďka Bárty i ty, které obsahují bubliny např. seriál O veverce od Jarmily Marešové, O dřeváčku od Denisy Kirschnerové s kresbami Tomáše Chluda či komiks Kája a Filip od stejného autora. Zajímavým počinem jsou i vypisované soutěže na příběhy, které měly děti nakreslit jako komiks. Časopis má vysokou grafickou úroveň.

Čtyřlístek – 30 Kč, 35 stran. Je určen převážně pro mladší školní věk. Má podtitul: Veselé obrázkové čtení. Plně komiksový časopis, úvodním je stále příběh čtveřice kamarádů Fifinky, Pindi, Bobíka a Myšpulína. Čtyřlístek dnes mluví i anglicky, na dvojstránce uvnitř čísla promlouvají přátelé z Třeskopsk tímto jazykem (v bublinách se objevuje nejdříve psaná podoba anglického jazyka, následovaná zapsanou výslovností v hranatých závorkách a nakonec je text přeložen do češtiny). Z jiných komiksových příběhů zde najdeme například Případy detektiva Preclíka od Svatopluka Hrnčíře a Věry Faltové či Čaroděj Metoděj – Nečas od Z. Študlarové, nechybí ani Rexík, o kterém jsem se zmiňovala výše. Letos vychází časopisu již 39. ročník, počet čísel se blíží k pětisté hranici. Časopis vychází v téměř nezměněné podobě, kterou si vybavuji ze svého dětství, scházejí jen křížovky a roháčky na zadní vnitřní straně přebalu a změnil se formát z A5 na A4.

Mateřídouška – 34 Kč, 47 stran. Pro děti od 7 let. Vychází každý měsíc. Časopis plný čtení, her a poznání. Objevují se zde úkoly, hádanky, vtípky, vystřihovánky, horoskopy, příběhy, zajímavosti o zvířatech, z vědy a techniky a také angličtina. V jednom čísle jsem napočítala šest komiksů. Velice pěkný je krátký humorný zvířecí komiksový strip Dana Černého. Z dalších stojí za zmínku Titeuf (Titeuf tome 7, Glénat Editions – překlad Luděk Janda), řeší příběhy dětí ve škole, jejich názory na běžné životní situace. Příběh zaujme výraznou grafikou, akčností a razantností, troufám si však tvrdit, že místy balancuje na hranici vkusu (jeden z příběhů se celý točí kolem bradavice na ruce

hlavního hrdiny a způsobů jak ji odstranit). Oproti tomu stojí půvabný komiks Karla Franty s názvem Malý Vinetou. Vyzdvihla bych v něm v první řadě příběh, který je zajímavý, humorný a má spád, čtenáři jsou přímo zapojeni do děje (hledají podle fotky bandity toho pravého ze čtyř téměř stejných postav), v neposlední řadě užití českého jazyka a čitelné písmo v bublinách. Z původních komiksů jistě zaujme vědeckofantastický s názvem Tempíci Zdeňky Študlarové. Hlavními hrdiny jsou děti z budoucnosti z roku 2222, které cestují časem, proto si podle italského slova „tempo“ říkají Tempíci. Opět bych ráda zmínila čitelný font písma a příběh ve kterém nechybí pointa a ponaučení.

Sluníčko – 34 Kč, 43 stran. Měsíčník pro nejmenší čtenáře jehož cílem je především pobavit, ale také děti něčemu naučit. Vychází ve dvou verzích, jako klasický časopis či varianta s přibaleným CD za 69 Kč.

Sluníčko je plné vystřihovánek, kvízů, doplňovaček a hlavolamů, návodů na jednoduché výrobky, písniček, omalovánek ale i informací o přírodě, úloh na počítání, grafomotorických cvičení. Z komiksů je letos znovu vydáván Barbánek Věry Faltové a Jiřího Havla. Humorná dobrodružství malého žlutého pejska a jeho pána Honzíka jsou nadčasové a stále oblíbené. Zajímavým počinem je i komiksově zpracovaná reklama na malinový Pribináček, je vytvořena jako variace na známou pohádku O řepě, které nešla vytáhnout, jen zde nejde utrhnout malina. Příběhy končí u lednice plné Pribináčků. Autor komiksu není uveden, výtvarná podoba není příliš zdařilá. Oproti tomuto komiksu bych postavila Alíkovy trampoty, které napsal Jiří Žáček. Mají v sobě dějovou zkratku, nápaditost a humor. Komiksově prvky – bubliny se objevují napříč celým časopisem.

Sunny English – 49 Kč, 31 stran. Časopis pro všechny děti, které se začínají učit anglicky. Vychází měsíčně. Hravá pomůcka, která dětem usnadní zvládnutí základů anglického jazyka. Objevují se zde křížovky, doplňovačky, pexeso, bludiště i komiksy a komiksově prvky (bubliny). Ráda bych zmínila komiks o Robinu Hoodovi, od Jany Jašové s ilustracemi Zdeňky Študlarové, kde se český doprovodný text objevuje pod obrázky, postavy však v bublinách promlouvají anglicky. Na protější straně jsou znovu

znázorněny některé úryvky z komiksu, v bublinách se ale objevuje fonetický přepis anglické promluvy s druhou řádkou českého překladu.

ABC – 39 Kč, 75 stran. Čtrnáctideník. Je adresován dětským čtenářům od osmi do čtrnácti let, od roku 1999 nese podtitul – časopis generace XXI. století. Časopis s dlouholetou tradicí orientovaný na oblast vědy, techniky a přírody. Je periodikem populárně-naučným s kvalitním obsahovým a grafickým významem. V ABC se jako v jediném z časopisů objevují vystřihovánky, děti si mohou složit modely skutečně existujících dopravních prostředků. Komiksy jsou upozaděny, z celkového honosného počtu stran zabírají pouhé dvě, a to uvnitř čísla. Jedním je komiks Mourrison od Lukáše Fibicha a druhým reklamní obrázkový příběh Kostíci. Zadní strana přebalu, na které vycházely dříve komiksy, a která byla často čtena jako první z celého obsahu, je obsazena reklamou na ovesné cereálie či Kinder vajíčka.

Dáda – 38 Kč, 35 stran. Měsíčník, určen dětem od čtyř až pěti do osmi let.

Vydáván od rok 1999 dosud. Nalezneme zde návody na pohybové aktivity, převážně tanec, básničky, obrázky, počítání, vystřihovánky, ale i informace o zvířatech a rostlinách a péči o ně. Závěrečné dvě strany jsou věnovány angličtině a němčině (modrý text je angličtina, červený němčina. Stránky jsou velmi nepřehledné, chaotické a výtvarně nezajímavé). V časopise se objevují reklamy na zábavná centra, narozeninové oslavy, komiksy jen velmi okrajově. Celková podoba časopisu evokuje koláž náhodně posbíraného textu a obrázků.

Barbie – 54 Kč, 35 stran. Měsíčník pro předškolní i mladší školní věk.

Najdeme zde jak komiksové prvky (bubliny), tak jeden komiks v podobě fotorománu (vystupují v něm jak jinak, než panenky Barbie), dále je v obsahu několik testů a povídaní, bludiště, určování rozdílů v obrázcích, omalovánky, návody na výrobky z papíru – vše v Barbie stylu. K výtisku je vždy přibalen dárek (korálky, náramek, čelenka...).

Pod hlavičkou Disney Enterprises, Inc. vychází následující tituly:

Medvídek Pú – 49 Kč, 35 stran. Vychází měsíčně. Vhodný pro předškolní i mladší školní věk s podtitulkem: Tvůj časopis o přírodě. V časopise vychází komiksy i příběhy, které jsou doprovázeny ilustračními obrázky. Dále různé doplňovačky, hry, úkoly na procvičování pozornosti a koncentrace, návody na výrobky, ale i edukativní informace z živočišné říše. Obsah časopisu, kromě zmíněné části o přírodě se plně točí kolem medvídka Pú, což dává periodiku, domnívám se, přílišnou jednotvárnost.

Kačer Donald – 43 Kč, 47 stran. Vychází 2x za měsíc. Určeno pro starší školáky. Honosí se podtitulem: nejzábavnější časopis na světě. Obsahuje kromě přebalu, informační stránky o předplatném a jednoho listu s vtipky a hádankami plně pouze komiksy. (Kačer Donald, Horác, Šikula). Text k obrázkům vyjma citoslovcí se objevuje výhradně v bublinách, hůlkovým písmem.

Princezna – 63 Kč, 35 stran. Vychází 13x ročně + 1 speciál. Pro předškolní i mladší školní věk. S podtitulkem: I ty můžeš být princeznou. Objevují se zde úkoly procvičující pozornost, pozvánky na „princeznovské“ akce, omalovánky, plakáty, kvízy, pohádky a dva komiksy, u kterých je uveden text pod či nad obrázky (bublíny se neobjevují). K výtisku je přibalen dárek pro malé princezny (náramek, prsten, spona...).

Víly – 59 Kč, 47 stran. Vychází 6x ročně. Vhodné pro mladší školní věk. Objevují se zde dva komiksy, jeden má kolem 12 stran, pojednává o vílách. Výtvarně je komiks velice nápaditý, propracovaný do detailů. Citoslovce jsou nepřekládána, tudíž se zde objevují výrazy jako „zoom“, „tunc“ či „sboing“. Z ostatního zde najdeme – hledání rozdílů, přiřazování, hledání logických souvislostí, drobné příběhy, návody na kreslení, hádanky, hry, pozvánky na akce. Nechybí ani přibalený dárek například Tulipánový lesk na rty.

Z dnes dostupné nabídky periodik bych pro nejmenší vybrala především časopisy Méd'a Pusík a Sluníčko. Oba je považuji za dobře výtvarně i obsahově propracované, zajímavé a nápadité. Shledávám v nich největší potenciál pro práci s dětmi.

U periodik typu Princezna či Barbie si nejsem jista, zda-li je přiložený dáreček doplňkem k časopisu, či zda-li je právě časopis jen barevným papírkovým dodatkem k čelence či korálkům.

Nahlédla jsem i do dětských částí poboček Městské knihovny, kde jsem se dívala, které časopisy pro děti a mládež jsou nabízeny a rovněž jsem se dotazovala knihovnic na jejich názory ohledně četnosti výpůjček u těchto časopisů. Dostávala jsem obdobné odpovědi. U mladších školních dětí jednoznačně vítězil Čtyřlístek, u staršího školního věku to bylo ABC.

5. VYUŽITÍ KOMIKSU V UČITELSKÉ PRAXI

Ráda bych uvedla několik konkrétních námětů, jak lze s obrázkovým čtením pracovat. Nabízely se mi mnohé činnosti, z nichž jsem vybrala pouze ty, které se zabývají přímo komiksovým vyprávěním, jsou zaměřeny na obraz a budování příběhu.

Důležitou součástí každé činnosti je motivace dítěte. Není-li přítomna v dostatečné míře, uspokojujivý výsledek se pravděpodobně nedostaví. Jedním z charakteristických rysů předškolního období je zvědavost. Motivaci bychom neměli podceňovat. Motivací může být atraktivní název hry, který vzbuzuje zvědavost či navození atmosféry nebo příklad pedagoga a jeho zaujetí pro hru, které děti vycítí.

Úspěšná realizace výtvarných akcí se může stát nejen zdrojem společných zážitků, ale i činným diagnostickým prostředkem při odhalování vztahů učitele a dětí i dětí navzájem v situacích (nejen) výtvarné výchovy. Tyto činnosti mají především motivující účinek, směřují k rozvoji vnímavosti, tvořivého myšlení a schopnosti nekonvenčního nazírání na skutečnost (Hazuková, 1996).

Do své diplomové práce jsem vybrala činnosti, které se mi nejvíc v praxi osvědčily a pro děti byly nejzajímavější.

1. Co se stalo PŘED A PROČ JE HOLČIČKA SMUTNÁ ?

Věk dětí : od pěti let.

Organizace : skupinová (lze i individuálně).

Motivace : obrázek samotný, vyprávěný příběh, pohádka...

Cíl : pochopit logické souvislosti, reprodukovat vlastní zkušenost, budovat příběh.

Činnosti spojené s tématem : zachycení příběhu pomocí výtvarného zpracování (kresba, malba, modelování), prohlížení ilustrací v knihách, povídání o ilustracích, individuální rozhovory s dětmi, vymýšlení vlastních závěrů, změny v ději příběhu, vyprávění příběhu na pokračování.

Zadání úkolu : „Prohlédni si obrázek a popiš co se událo holčičce, co předcházelo a následně dokresli jak to bylo dál“.

Průběh činnosti : učitelka předem připravila obrázky s již rozehraným dějem, obrázky si sama prohlížela a postupně zvala děti na pomoc, aby jí poradily, co se holčičce mohlo stát. Děti se u obrázku střídaly a postupně vymýšlely, co by se tak mohlo holčičce stát, poté učitelka požádala děti, zda by jí nemohly dokreslit, jak to s příběhem dopadlo, aby ho měly kompletní.

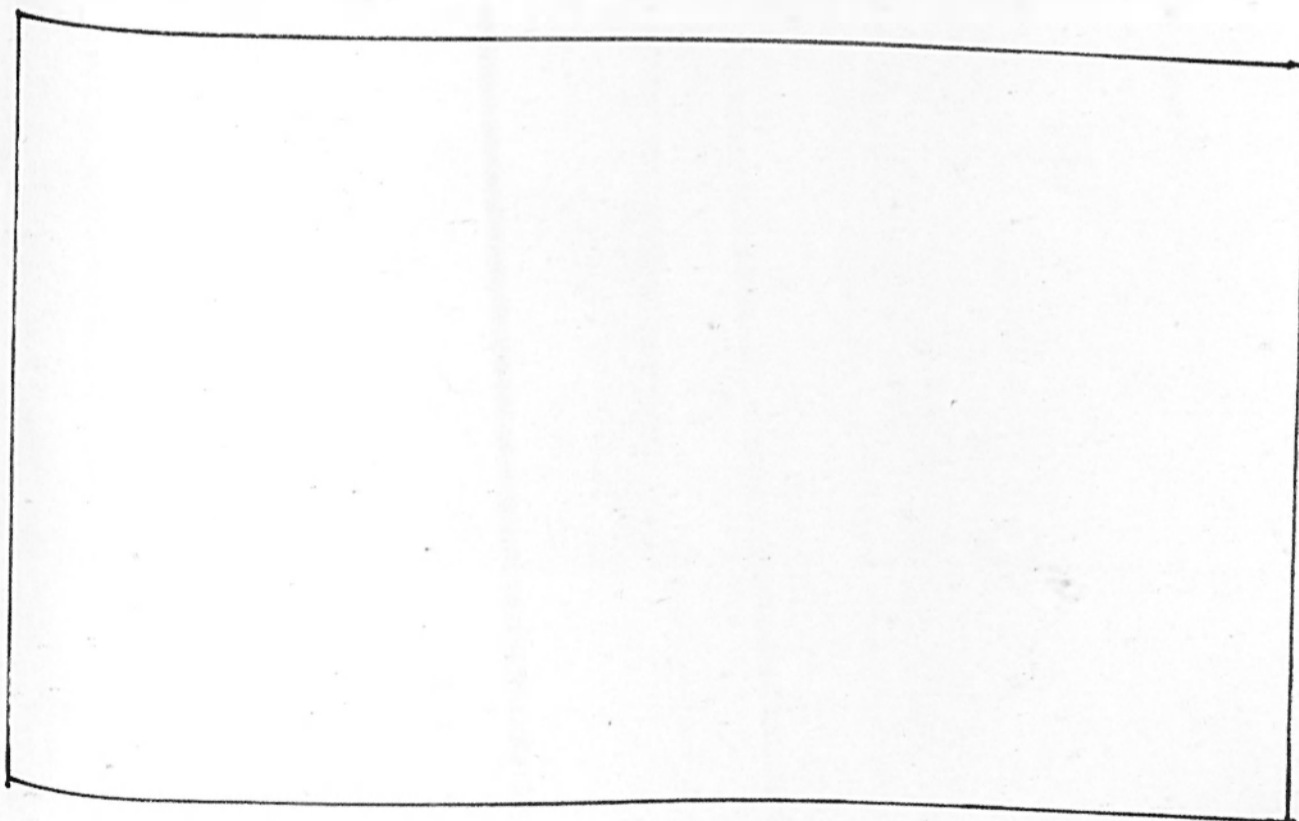
Pedagogická reflexe : děti se většinou zaměřovaly na výrazy tváří, smutná holčička podle nich plakala, protože se ztratila či něco ztratila. V drtivé většině nakonec ztracené našla a příběh skončil dobře. Děti překotně vyprávěly příběhy z vlastní zkušenosti, radily ostatním, co mají dělat, aby se neztratily, a co dělat, když k tomu dojde.

Hodnocení : děti úkol zvládly, nebyl pro ně příliš složitý.

PROHLÉDNI SI OBRÁZEK A Pověz, co se
Aři Holčičce stalo?



DOKRESLI, JAK TO BYLO DALE?



Alíkovy trampoty

2. Co se stalo POTOM ? ZAPOMNĚTLIVÝ ALÍK

Věk dětí : od pěti let.

Organizace : skupinová (lze i individuálně).

Motivace : obrázek, pohádka, příběh...

Cíl : uplatnit představivost a fantazii, sledovat podrobnosti příběhu, pochopit souvislosti.

Činnosti spojené s tématem : vyprávění pohádek a příběhů, rozhovory o vyslechnutém, povídání o vlastnostech postavy, hledání detailů v prohlížených ilustracích, kreslení obrázků k příběhu (co se mi líbilo či naopak).

Zadání úkolu : „Řekni a dokresli jak dopadl příběh Alíkovy trampoty – Co Alík hledal a jak příběh dopadl?“

Průběh činnosti : učitelka čte jednotlivé obrázky jako pohádku, klade důraz na podrobnosti děje, následně vyzve děti, aby dokreslily příběh (hledaný předmět).

Pedagogická reflexe : dětem dělalo problém vymyslet, co Alík hledal, přitom mohly nakreslit cokoli, nebyly ničím omezeny. Jako nalezený předmět se objevila i kniha i když pejsek v příběhu říká, že to, co hledá, mezi knihami není. Jedno dítě nakreslilo, že Alík našel šálu pod postelí i když tam rovněž hledal. U dětí se projevovala nepozornost. (Ve skutečnosti hledal brýle, které měl na hlavě, děti mohly nakreslit cokoli).

Hodnocení : děti úkol zvládly, ale s většími potížemi než úkol č. 1.



ALÍK ANI HLEDAL
JAK TO DOPADLO ?

Alíkovy trampoty



ALÍK ANI HLEDA'
JAK TO DOPADLO?

3. Co se stalo MEZI ? KRESLÍME FILM

Věk dětí : od pěti (šesti) let.

Organizace : skupinová (lze i individuálně).

Motivace : obdobný obrázek s jiným dějem, vyprávění...

Cíl : pochopit časovou orientaci, procvičit představivost a zároveň trpělivost.

Činnosti spojené s tématem : sledování večerníčku na DVD, vyprávění děje, kreslení shlédnutého, rozvíjení děje bez změny pointy.

Zadání úkolu : „Nakresli do prázdných okének, co musí Klárka všechno ráno udělat, než se vydá do školky.“

Průběh činnosti : učitelka požádá děti, aby si nejdřív rozmyslely, co se vše ráno dělá, než se odejde do školy, a postupně o tom vyprávěly. Vyzve děti, aby kreslily od prvního volného okénka dál.

Pedagogická reflexe : pro děti byl tento úkol náročný, u některých prací se projevovala vzrůstající únava, některé děti pojaly úkol formou zkratky, nekreslily postavu holčičky a to, co právě dělá, ale pouze dané předměty (chleba, kartáček na zuby, hřeben). Většinou se uplatňovala zkušenost s vlastním vstáváním. Některé děti si vymýšlely a tvořily přímo pohádkové příběhy (holčička krmila slona). Počet 7 okének byl pro děti dané věkové skupiny nepřiměřený.

Hodnocení : úkol byl těžký, jen některé děti zaplnily všechna prázdná okénka. S vzrůstajícím počtem kreseb klesala jejich výtvarná úroveň.

NAKRESLI DO OKÉNEK, CO MUSÍ
KLÁRKA VŠECHNO RAŇNO UDEĽAT, NEŽ
SE VYDA' DO ŠKOLKY.



CO SI PÁNNOVÉ V KANCELÁŘI POVÍDAJÍ
MEZI SEBOU?

4. Co se děje právě TEĎ ? CO SI TO TAM POVÍDAJÍ ?

Věk dětí : pět a více let, možno i u dětí čtyřletých (volit jednoduché obrázky).

Organizace : skupinová, hromadná, lze i individuálně (odpolední činnosti).

Motivace : pohádkové vyprávění, povídání o malíři, který se nám snaží obrázkem cosi sdělit, zachytit jeden okamžik.

Cíl : uplatnit fantazii, humor. Kultivovat slovní projev.

Činnosti spojené s tématem : dramatizace pohádek, prohlížení ilustrací a povídání si o shlédnutém, vymyšlení příběhů, které se mohly podle obrázku udát.

Zadání úkolu : „*Doplň (řekni paní učitelce at' dopíše), co si pánové v kanceláři povídají mezi sebou*“.

Průběh činnosti : děti měly možnost vybrat si obrázek, který je určitým způsobem zaujal, poté postupně popisovaly, co na obrázku vidí, nakonec jim byl ukázán obrázek s pány u počítačů a byly dotazovány na téma rozhovoru vyobrazených postav.

Pedagogická reflexe : tato činnost děti velmi bavila, docházelo k humorným komentářům a rozhovorům. Pánové na obrázku mluvili o nezávažných tématech – o počasí, zvali se do hospody na pivo, ale také v některých případech řešili závažná témata ohledně počtu lidí na světě. Zajímavé bylo, že si mnoho dětí všimlo sluníčka vyobrazeného na jednom z monitorů počítačů, a proto bylo pravděpodobně hodně rozhovorů o počasí.

Hodnocení : dětem se úkol líbil, nebylo pro ně těžké ozvučit obrázek.

CO SI PÁNOUĚ V KANCELÁŘI POVÍDAJÍ
MEZI SEBOU?



5. FANTAZIE - TŘI PŘÁNÍ ZLATÉ RYBKY

Věk dětí : čtyři roky a více (s dětmi čtyřletými je možno si jen povídat).

Organizace : skupinová, individuální, při menším počtu dětí lze i hromadně.

Motivace : čtení pohádky o zlaté rybce a třech splněných přáních, povídání si o přáních.

Jaké přání by měly děti a co by si mohli přát pesek s kočičkou.

Cíl : uplatnit osobitou fantazii a představivost, udržet pozornost a soustředit se na výtvarnou činnost, dokončit úkol.

Činnosti spojené s tématem : povídání si s dětmi o vlastních pocitech, přáních a představách, kreslení na volné téma i na dané (rybka), malování, modelování.

Zadání úkolu : „*Namaluj to, co si Líza a Pupík přejí od zlaté rybky.*“

Průběh činnosti : učitelka vypráví dětem o tom, jak jdou Líza a Pupík na procházku kolem rybníka, zachrání na souši uvízlou rybku a Líza ji věnuje květinový věneček, rybka náhle promluví a nabídne pejskovi a kočičce splnění třech přání. Učitelka vyzve děti, aby nerozhodnému Pupíkovi a Líze pomohly.

Pedagogická reflexe : u některých dětí se projevil nedostatek představivosti, bylo pro ně těžké vymyslet tři přání, přitom nebyly ničím omezeny; některé přenesly do přání Lízy a Pupíka svá vlastní přání. Některé děti nakreslily více dáreků než tři (kočička si přála tři a pesek taky tři).

Hodnocení : úkol děti mírně potrápil v přípravné fázi, samotné zpracování je bavilo.

LÍZA UVILA VĚNEČEK A S PUPÍKEM HO
VĚNOVALI ZLATÉ RYBCE...



NAKRESLI TŘI PŘÁNÍ LÍZI A PUPÍKA.

6. JAK ŠLY UDÁLOSTI ZA SEBOU ? JAK TO BYLO V POHÁDCE ?

Věk dětí : pět let a více, (poznávání pohádek lze i s dětmi mladšími).

Organizace : skupinová, individuální (preferuji skupinovou, děti spolu diskutují).

Motivace : učitelka popíše dětem, že do školky v noci asi zabloudil nějaký skřítek, který schoval názvy jednotlivých pohádek a pomíchal obrázky, požádá děti, zda jí pomohou dát obrázky do pořádku a pojmenovat je.

Cíl : procvičit paměť a pozornost, pracovat s logickými souvislostmi a posloupnostmi.

Činnosti spojené s tématem : vymýšlení pohádky na pokračování, povídání o pohádkách, zpěv písní s pohádkovou tematikou, vymýšlení a jmenování dalších nezobrazených pohádek.

Zadání úkolu : „Seřaď obrázky podle průběhu děje a urči název pohádky“.

Průběh činnosti : učitelka připraví obrázky nejznámějších pohádek, každou vždy v sadě čtyř samostatných listů. Poznává dítě, o jakou pohádku jde, a dokáže jednotlivé listy seřadit ve správném pořadí? Dokáže odhalit chybu v učitelkou poskládaných obrázcích a opravit ji?

Pedagogická reflexe : tato činnost děti velice bavila, projevila se u nich dobrá znalost pohádek a soutěživost, každý chtěl být první, kdo pozná pohádku a seřadí ji.

Hodnocení : dětmi byla tato hra velmi kladně přijata a líbila se, nebyla problematická. Projevila se dobrá znalost pohádkových příběhů.

7. Hra „POZNEJ, CO SE UDÁLO“

Věk dětí : pět a více let.

Organizace : skupinová.

Motivace : obdobná jako v bodě 6, pouze s výjimkou poznání názvu. Povídání s dětmi o ději na obrázcích, vyprávění příběhů. Možnost využití maňáska, který dětem vypráví o problematice slušného chování formou krátkých příběhů.

Cíl : pochopit událost, uvažovat o ní, rozvíjet komunikační dovednosti, posilovat mravní jednání.

Činnosti spojené s tématem : při procházkách sledování chování lidí, udávání příkladů kladného a záporného chování, řešení některých konfliktů společně s dětmi, vysvětlení pravidel slušného/zodpovědného chování k sobě samým, k ostatním, k přírodě.

Zadání úkolu : „*Prohlédni si obrázky, pokus se je seřadit tak, jak k sobě patří a popiš, co se na nich událo*“.

Průběh činnosti : učitelka dětem nachystá sadu čtyř obrázků (např. dvě holčičky se perou o panenku, rozbitá panenka, holčičky jdou za paní učitelkou, panenka obvázaná-spravená) a vyzve je k správnému seřazení.

Pedagogická reflexe : hra byla pro děti zajímavá, komplikovanější než jen pouhé řazení karet se známým dějem pohádek. Musely pochopit, k čemu došlo, uplatnit vlastní zkušenost, vybudovat příběh, vyprávět ho ostatním.

Hodnocení : hra byla pro děti složitější, ale i přesto je velmi zaujala.

8. Hra „KDO K SOBĚ PATŘÍ?“

Věk dětí : čtyři roky a více.

Organizace : skupinová.

Motivace : pohádkoví kamarádi hledají své přátele, kdopak jim pomůže?

Cíl : procvičovat paměť, prohlubovat výtvarné cítění.

Činnosti spojené s tématem : hledání stejných tvarů, barev, obrázků, hraní společných her.

Zadání úkolu : „*Najdeš na kartičkách k sobě patřící postavičky z pohádky, komiksu či večerníčku?*“

Průběh činnosti : děti vytvořily skupinky a byly jim rozdány kartičky s postavičkami, hra se hrála obdobně jako pexeso.

Pedagogická reflexe : známé postavičky ze Čtyřlístku přiřadilo každé dítě, postavy z neznámých komiksů děti řadily podle podobnosti či jen podle fantazie, zajímavé byly jejich odpovědi na otázku, proč zrovna přiřadily ty které obrázky k sobě (protože se mi líbí, mají čepici, usmívají se atd).

Hodnocení : hra byla těžká, některé děti si nevěděly rady, u jiných se projevovala radost z tvoření. Objevovaly se individuální rozdíly ve znalostech obrázkových příběhů a jejich hrdinů.

9. NAKRESLI SVŮJ KOMIKS

Věk dětí : pět let a více.

Organizace : skupinová.

Motivace : prohlížení komiksů a ilustrací, vyprávění příběhů, maňásek.

Cíl : spolupracovat mezi sebou, rozvíjet tvořivost, časoprostorovou orientaci, prohlubovat výtvarné cítění, budovat příběh.

Činnosti spojené s tématem : malování, kresba pohádek a jednotlivých postav.

Průběh činnosti :

A) Každé dítě maluje svůj vlastní komiks na čtyři díly rozdělený papír, musí si vymyslet příběh, rozfázovat jej – poznat co je v něm důležité a následně výtvarně znázornit.

Pedagogická reflexe : nejproblematičtější bylo pro děti vymyslet vlastní příběh, na druhé straně nejradostnější bylo vyprávět ostatním, o čem jejich příběh je.

B) Dítě kreslí vždy jen jednu určitou část stejného příběhu na samostatný list, učitelka pak s dětmi sestaví z jednotlivých výtvorů kompletní obrázkový příběh.

Pedagogická reflexe : děti těšila práce na společném díle – komiksu. Tím, že dostaly za úkol namalovat pouze určitou část, jim byla tvorba usnadněna.

C) Necháme příběh promluvit.

Učitelka přilepí k postavám z papíru vystřižené prázdné bubliny a děti doplňují text vyjadřující, co si postavy povídají. Po nějaké době lze bubliny nahradit novými, prázdnými a rozeznět pohádku jinak.

Pedagogická reflexe : tato část byla pro děti velmi zajímavá, každý měl návrh, co by se mělo doplnit.

D) Jak to bylo s pohádkou dál?

Děti doplňují pokračování pohádky, co se stalo poté, co pohádka skončila.

Pedagogická reflexe : vymyšlení nového konce bylo pro děti zajímavé a netradiční.

Hodnocení : děti měly velkou radost ze společného díla, těšilo je postupné doplňování komiksu, zvláště ozvučování postav a vytváření dalšího pokračování.

10. PROHLÍŽEJ SI A POVÍDEJ SI SE MNOU

Věk dětí : pět let a více.

Organizace : hromadná.

Motivace : obrázky postaviček z komiksů, sledování pohádek, dramatizace.

Cíl : uvědoměle si vybavovat, zlepšovat vyjadřování, budovat příběh.

Činnosti spojené s tématem : prohlížení komiksů, ilustrací, zachycení děje pomocí výtvarného zpracování.

Zadání úkolu : „*Pokusíme se společně zjistit, jaké známe obrázkové příběhy, a co se nám na nich líbí. Kterého hrdinu máme rádi a proč?*“

Průběh činnosti : povídáme si s dětmi v komunitním kruhu o obrázkových příbězích, vzpomínáme na děj, který byl čten naposledy. O čem by mohl být příběh dnes? Uprostřed prohlížení přestaneme a vymyslíme si jiné možné konce.

Pedagogická reflexe : děti činnost velice zaujala, předháněly se s odpověďmi a překvapily svou fantazií a výřečností.

Hodnocení : obrázkové příběhy a povídání o nich bylo pro děti poutavé.

ZÁVĚR

Jako dětem nám je v knížkách předkládáno mnoho obrázků a málo slov, protože se obecně má za to, že je to tak lehčí. A jak vyrůstáme, čeká se od nás, že se přesuneme ke knížkám, kde je více textu a obrázky jen ojediněle. Nakonec dospějeme ke „skutečným“ knihám bez obrázků. Jako by nejlepší výtvarná díla či skvělá literatura musela stát odděleně. Komiksové příběhy musí stále zápolit o svou přízeň a porozumění. Nejstarší slova nebyla vlastně nic jiného než stylizované obrazy. Některá písma si dodnes ponechávají stopy po svém obrazovém dědictví, mám na mysli japonskou kaligrafii. Možná není pouhou náhodou, že právě v této zemi je komiks tolik oblíbeným literárním žánrem. Mnozí stále měří výtvarné umění a literaturu různými standardy. Slova a obrazy mají obrovskou schopnost vyprávět příběhy právě když se používají najednou. Při zkoumání komiksu jako umělecké formy, která je stará už mnoho staletí, ale vnímána je jako nedávný vynález, je od sebe nelze oddělit. Dětem se obrazy a slova prolínají a spojují. Prohlížení komiksového seriálu je často jejich úplně prvním kontaktem s knihou. Komiks rozvíjí abstraktní myšlení a podněcuje fantazii. Dítě vnímá kreslený seriál jako hru.

Ve své práci jsem se ve velké míře zaměřila na textovou složku. Necítím se dostatečně výtvarně profesionálně fundovaná pro posuzování obrazových hodnot a aspektů komiksového žánru. Bylo by vhodné, aby následně navazovala komplementární práce.

RESUMÉ

Diplomová práce pojednává o komiksu, médiu, které stojí na kombinaci slova a obrazu. Stanovuje základní elementy komiksové gramatiky, člení žánr podle tématu, rozsahu a způsobu publikace, osvětluje základní stavební prvky komiksu a jeho názvosloví. Poukazuje na nutnost rozdělení formy a obsahu. Svět komiksu je rozlehlý a rozmanitý, ve své práci jsem se podrobněji zaměřila na dětského čtenáře, převážně na předškolní a mladší školní věk. Vizualnost je pro děti velmi důležitá. Obrázková kniha či časopis vstupují do života dítěte dříve než knihy s psaným textem. Komiks může být nejen jedním z prvních kontaktů čtenáře s knihou, ale i celoživotní láskou. Stejně jako v jiných uměních, zde vedle kvalitně napsaných i výtvarně ztvárněných příběhů stojí na druhé straně i ty méně zdařilé. Ve značné míře záleží na rodičích, ti rozhodují o tom, jaká publikace se dítěti koupí. Oni také určují místo, které bude literatura zaujímat ve vývoji dítěte. Komiks je živé médium, podněcuje imaginaci a nabádá ke spolupráci. Čtenář není pouhým příjemcem, ale spoluautorem příběhu; mezi jednotlivými obrázky je prostor, kde zůstává něco skryto a nevysvětleno. Lidská představivost vezme dva oddělené obrázky a promění je v jedinou myšlenku. Obrázkové čtení burcuje fantazii, nabízí obraznost filmu a malířství i možnosti slovesného umění. Pro děti je obrázkové čtení velmi blízké. Dítě prostřednictvím vnímání obrázkových příběhů naplňuje svou potřebu uspokojování fantazijního myšlení.

Michael Ende ve své knize *Nekonečný příběh* nechává promluvit královnu země jménem Fantazie těmito slovy: „*Všechny děti člověka, které kdy byly u nás hostem, udělaly zkušenost, jakou mohly nabýt jenom tady a již vděčí za to, že se do vlastního světa vrátily už jiné. Otevřely se jim oči a prohlédly, neboť poznaly naši skutečnou tvář. Proto mohly napříště vidět také svůj vlastní svět a své bližní jinýma očima. Kde předtím nespátřovaly nic než každodennost, tam objevovaly znenadání mnoho zázračného a nejedno tajemství*“ (M. Ende, 2001, 164).

BIBLIOGRAFIE:

- ADAMOVIČ, I. Synové Čtyřlístku. *Reflex*, říjen 2006, č. 43, s. 50, Praha : Ringier ČR.
- CLAIR, R., TICHÝ, J. *Comics*. Praha : Státní nakladatelství dětské knihy, 1967. ISBN 508/12/8,5-2.
- ČEŇKOVÁ, J. a kol. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury*. Praha : Portál, 2006. ISBN 80-7367-095-X.
- DOLANSKÁ, J. *Jak chránit dítě před sexuálním zneužitím*. Praha : Elektra, 2002. ISBN 80-903097-2-0.
- ECO, U. *Skeptikové a těšitelé (Apocalittici e integrati)*. Praha : Svoboda, 1995.
- FONTANA, D. *Psychologie ve školní praxi : Příručka pro učitele*. Přeložil K. Balcar. Praha : Portál, 1997. ISBN 80-7178-626-8.
- GEBHARTOVÁ, V. *Literatura pro děti*. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1987. ISBN 14-451-87.
- GROENSTEEN, T. *Stavba komiksu*. Brno : Host, 2005. ISBN 80-7294-141-0.
- HAZUKOVÁ, H. O činnostech výtvarných a tvořivých. *Informatorium*, květen 1996, č. 5, s. 12-13, Praha : Portál. ISBN 1210-7506.
- HOLEŠOVSKÝ, F. *Čeští ilustrátoři v současné knize pro děti a mládež*. Praha : Albatros, 1989.
- JACKOVÁ, M., BARTLOVÁ, M. *Pop History - Malý velký Kelt*. Praha : Nakladatelství Lidové noviny, 2003.

JANDURA, T. *Některé podoby komiksu v současné četbě dětí*, diplomová práce, Pedf UK, Praha. 2002.

KLÍČNÍK, R. *Anglo-americký komiks v Čechách (vývoj komikové kultury v období 1995-2005)*, diplomová práce, Pedf UK, Praha. 2005.

KRUML, M. *Comics: Stručné dějiny*. Praha : Martin Trojan-3-JAN, 2007. ISBN 80-86839-12-5.

Manuál k přípravě školního (třídního) vzdělávacího programu mateřské školy. Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2005.

MATĚJČEK, Z. *Co, kdy a jak ve výchově dětí*. Praha : Portál, 2000. ISBN 80-7178-494-X.

McCLOUD, S. *Jak rozumět komiksu*. Brno : BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

MERINOVÁ, A. Tvořivá rozmanitost komiksu. *Umělec International (Současné umění a kultura)*, březen 2003, č. 3, s. 77, 81, Praha : Divus.

MOCNÁ, D. PETERKA J. a kol. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha : Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-X.

MUELLER, H. a kol. Zamyšlení nad comics. Zpráva ze symposia Výzkumného institutu literatury pro mládež Univerzity J.W. Goetha Frankfurt nad Mohanem. *Zlatý máj*, 1983, č. 10.

OPRAVILOVÁ, E. Situační učení jako východisko rozvíjení poznání. *Informatorium*, duben 1995, č. 4, s. 2-3.

OPRAVILOVÁ, E., GEBHARTOVÁ, V. *Rok v mateřské škole : kurikulum předškolní výchovy*. Praha : Portál, 2003, s. 33, 148. ISBN 80-7178-847-3.

Pedagogické hodnocení v pojetí RVP PV – Metodika pro podporu individualizace vzdělávání v podmínkách mateřské školy. Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2007, s.5. ISBN 80-87000-10-2.

PĚŠINKOVÁ, P. Tiskový materiál k výstavě pořádané při příležitosti jubilejní výstavy malíře Josefa Lady, listopad 2007.

Praktický průvodce třídním vzdělávacím programem mateřské školy. Výzkumný ústav pedagogický v Praze, 2006. ISBN 80-87000-04-8.

PROKŮPEK, T. Generace nula Nová vlna českého a slovenského komiksu. Katalog k výstavě VŠUP, Praha : Lastomírsky, J., Analphabet Books, 2007. ISBN 80-903578-3-0.

Rámcový program pro předškolní vzdělávání – opatření ministryně školství, mládeže a tělovýchovy, kterým se vydává Rámcový vzdělávací program pro předškolní vzdělávání – 2004 č. j. 32 405/2004 RVP pro předškolní vzdělávání platné od 1.3.2005 (www.rvp.cz).

ŠTĚPÁN, P. Český komiks (?) a výtvarné umění. *Prostor Zlín*, leden 2003, č.1, s. 16, Zlín: Krajská galerie výtvarného umění.

TRÁVNÍČEK, J. *Vyprávěj mi něco – Jak si děti osvojují příběh.* Praha : Pistorius and Olšanská, 2007. ISBN 978-80-87053-07-2.

URBANOVÁ, S. a kol. *Sedm klíčů k otevření literatury pro děti a mládež 90. let XX.století.* Olomouc : Votobia, 2004. ISBN 80-7220-185-9.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie : Dětství, dospělost, stáří.* Praha : Portál, 2000. ISBN 80-7178-308-0.

VÁGNEROVÁ, M. *Vývojová psychologie pro obor speciální pedagogika předškolního věku*. Liberec : Technická univerzita, 2007. ISBN 978-80-7372-213-5. Praha : BB/art, 2007.

Prameny:

a) knihy

AUGUSTA, P., HONZÁK, F. *Odysseova dobrodružství v trojské válce*. Praha : Albatros, 1989.

ČERNÝ, J., ZÁTKA, P., ADLA, Z., KALOUSEK, J. *Obrázky z Českých dějin a pověstí*. Praha : Albatros, 2000.

DAVIES, P. B., FAERBER, K., LONGHURST, T., PATTISON, D. *Jak malovat komiks pro malé výtvarníky*. Praha : Svojtka and co., 2004.

DAVIS, J. *Garfield slízne smetanu*. Praha : Crew, 2004.

ENDE, M. *Nekonečný příběh*. Praha : Albatros, 2001.

FALTOVÁ, V. *Malý vlk a Bystré Očko*. Praha : BB/art, 2000.

HAVEL, J., FALTOVÁ, V. *Barbánek Velká kniha dobrodružství*. Ostrava : Librex, 2000.

HERGÉ. *Tintinova dobrodružství - Tintin v Americe*. Praha : Albatros, 2004.

HRNČÍŘ, S. *Vynálezy pana Semtamůka*. Brno : BB/art, 2006.

CHVOJKA, P., HAVELKA, S., MALÁK, J. *Dobrodružství Poldy a Oldy*. Praha : Čtyřlístek, 2007.

LADA, J., BRUKNER, J. *Šprýmovné kousky Frantíka Vovíska a kozla Bobeše*. Praha : Albatros, 2004.

LHOTOVÁ, D., FALTOVÁ, V. *Šťastnou cestu s ježkem Františkem*. Praha : BB/art, 2005.

LHOTOVÁ, D., SLABÝ, Z., FALTOVÁ, V. *Kocour Vavřinec a jeho přátelé*. Praha : Olympia, 2000.

LOMOVÁ, L. *Anča a Pepík zasahují*. Praha : Meandr, 2006.

NEPRAKTA, J. W. *Sek a Zula*. Český Těšín : Madagaskar, 1994.

SEIFERTOVIÁ, L. *Dějiny českého (udatného) národa (a pár bezvýznamných světových událostí)*, Praha : Prchal, P. a Euromedia Group, Knižní klub, 2003.

SEKORA, O. *Veselá knížka seriálů*. Praha : Albatros, 1982.

b) časopisy

<i>Méd'a Pusík</i> -	Pražská vydavatelská společnost
<i>Země pohádek</i> -	Král Vlastimil ze Země pohádek
<i>Čtyřlístek</i> -	Čtyřlístek
<i>Mateřídouška</i> -	Mladá fronta
<i>Sluníčko</i> -	Mladá fronta
<i>Sunny English</i> -	Mladá fronta
<i>ABC</i> -	Ringier
<i>Dáda</i> -	Music model trust
<i>Barbie</i> -	Disney - EGMONT
<i>Medvídek Pú</i> -	Disney - EGMONT
<i>Kačer Donald</i> -	Disney - EGMONT
<i>Princezna</i> -	Disney - EGMONT
<i>Víly</i> -	Disney - EGMONT

Internetové zdroje:

<http://www.ct.cz>

<http://komiks.cz>

<http://komiksfest.cz>

<http://ihned.cz>

<http://idnes.cz>

<http://tyden.cz>

<http://neoluxor.cz>

<http://ctvrlitek>

<http://egmont.cz>

<http://czlit.cz>

Obrazové přílohy:

- č. 1: Tintin – Tintin v Americe
- č. 2: Garfield
- č. 3: Šprýmovné kousky Frantíka Vovíska a kozla Bobeše – Elektrický proud
- č. 4: Kapitán Animuk loví v Africe
- č. 5: Rychlé šípy – Rychlé šípy ve zbořeném mlýně
- č. 6: Příchod bohů
- č. 7: Vzpouora mozků
- č. 8: Kocour Vavřinec
- č. 9: Sek a Zula
- č. 10: Barbánek – Žalobník
- č. 11: Malý vlk a Bystré očko
- č. 12: Šťastnou cestu s ježkem Františkem
- č. 13: Čtyřlístek – Brýle mámení
- č. 14: Dobrodružství Poldy a Oldy – Polda a Olda nocují na hradě
- č. 15: Anča a Pepík zasahují
- č. 16: První výprava do ztraceného světa – Daily Gazette
- č. 17: Obrázky z českých dějin a pověstí
- č. 18: Odysseova dobrodružství v Trojské válce – Odysseus na Ithace
- č. 19: Cože? Já, a rasista? – Svět rozdílů

TINTIN V AMERICE



2

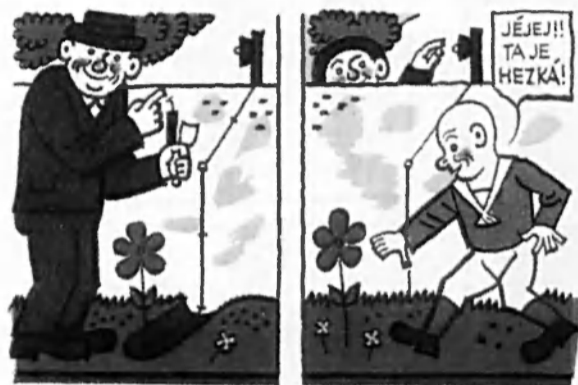


JTM 6-19
DAVIS



3

Elektrický proud



Jeden pán ze sousední zahrady řek si, že ztrestá hloupé nápady



a všechny, co mu kytky rvou, prožene zhurta zahradou.



Za dvě koruny padesát koupil si v krámě tenký drát.



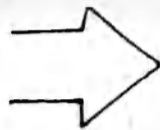
Z baterky pustil do něj proud... A teď si mohou pikle kout!



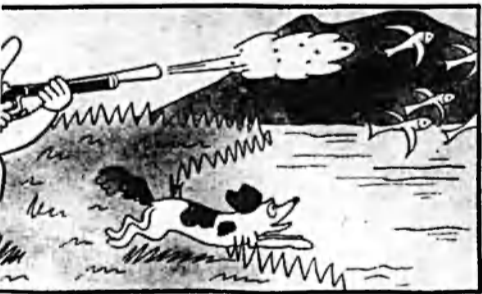
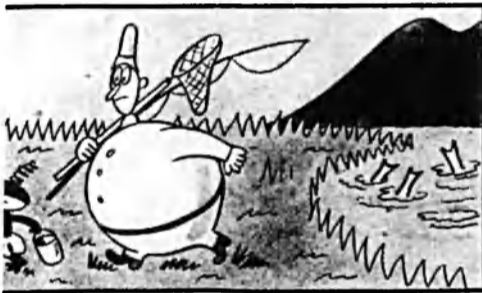
Proud v drátě byl jen slaboučký, však dosti silný pro kloučky.

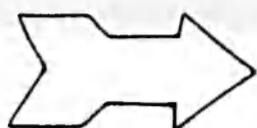


Ó, a jak brněl, když ho stisk do tlamy mlsný kozlí pysk.

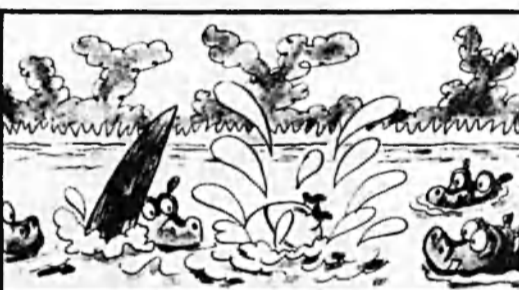
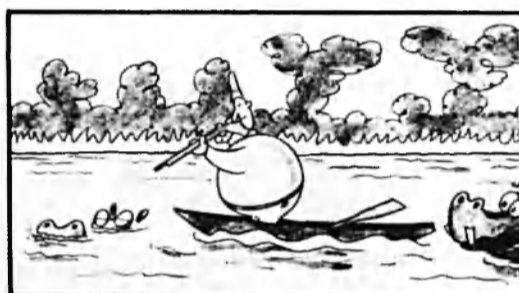
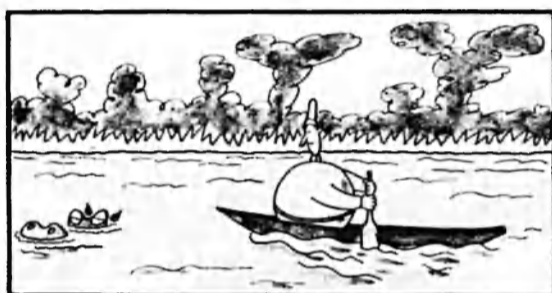


KAPITÁN ANIMUK LOVÍ V AFRICE





KAPITÁN ANIMUK LOVÍ V AFRICE



„RYCHLÉ ŠPY“ VE ZBOŘENÉM MLÝNĚ

OBSAH PŘEDCHOZÍHO DĚJE :
 RYCHLÉ ŠPY JEDOU NA BRUSLÍCH PO ZAMRZLÉM POTOCE. UPROSTŘED OPUSTĚNÉHO KRAJE SLYŠÍ VÝKŘIK O POMOC. A ZAKRÁTKO NACHÁZEJÍ V ZATOČINĚ U SKALY PROBOŘENÝ LED S MNOHÝMI STOPAMI KOLEM.



TADY JSOU ČERSTVÉ STOPY. VEDOU OD PŮTOKA. TAM NĚKAM DO KŘOVIN PŮJDEME ZA NIMI!



BUDEME SE ŠPŮP. POŘÁD DRŽET, NĚKAM NÁS MUSÍ PŘIVÉST!

ALE UŽ JE SKORO TMA. KDY DORAZÍME K TĚTĚ?

NĚKDO JE MOŽNĚ OHROZEN. VOLAL O POMOC. TO JE PŘEDNĚŠÍ, NEŽ NÁŠ DALŠÍ CESTA!



HLEDETE, NĚKDO TAM SVÍTÍ. VYPAJÁ TO VŠECHNO TAK PODEZŘELE!



VYPRÁVÍME SE DOVNITŘ!

JÁ MAM BATERKU...



DRŽME SE VŠICHNI POHROMADĚ, JE TO ZA PRVÉ BEZPEČNĚJŠÍ...

A ZA DRUHÉ SE ČERVENÁČEK NEBUDE TOLIK BÁT - NENÍ LIŽ PRAVDA?



DVACET TISÍC PLANTAŽNÍKŮ, POMOC, ZEMĚTŘESENÍ, NEBO CO, LETÍM DO PROPASTI!



TO SE VYŠETŘÍ AŽ NAHORE. TĚD MĚ JEN RYCHLE ODSUD DOSTAŇTE, HNĚTE SEBOU PŘECE, DĚLEJTE, HMBÁJS, NĚCO!!



ZADNĚ ZEMĚTŘESENÍ, SPADL JSI PROHNILOU PODLAHOU DO SKLEPA! JSI CELÝ?
 KDYBY TO PRASKALO, TAK SE HNED PUST' NECHCI MÍT SVETR BEZ RUKÁVŮ! VŠAK ON BY TI BEZ NICH TAKY SLUŠEL!



POČKEJTE NA MNE! COPAK JÁ JSEM JOSK!?

POMOC! POMOC!!
 CO SE TO TAM DĚJE?



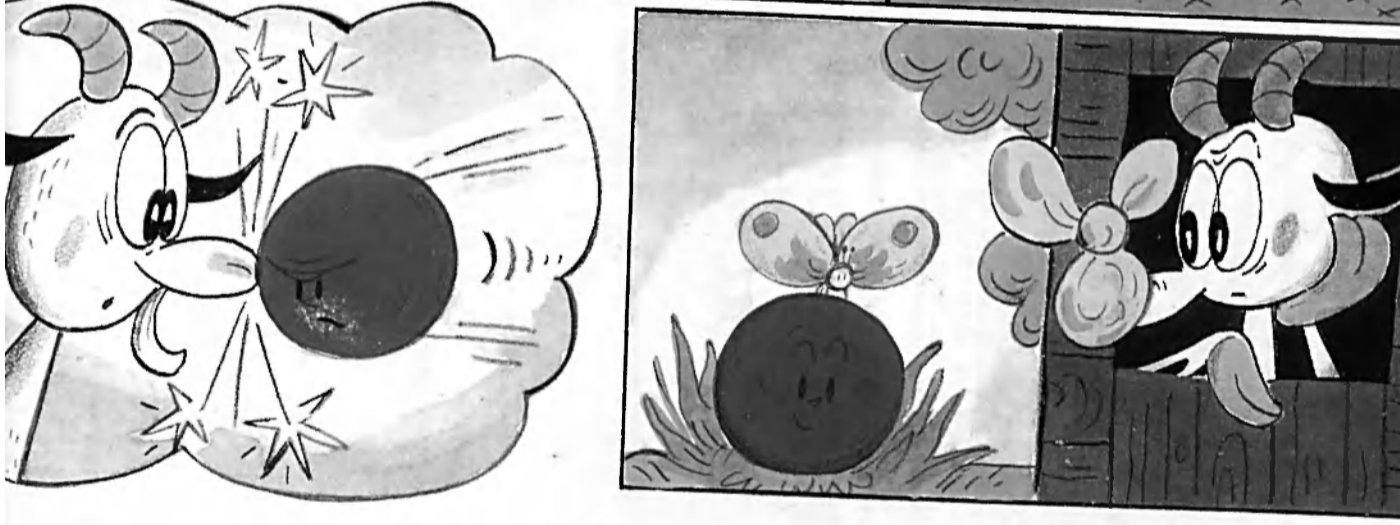
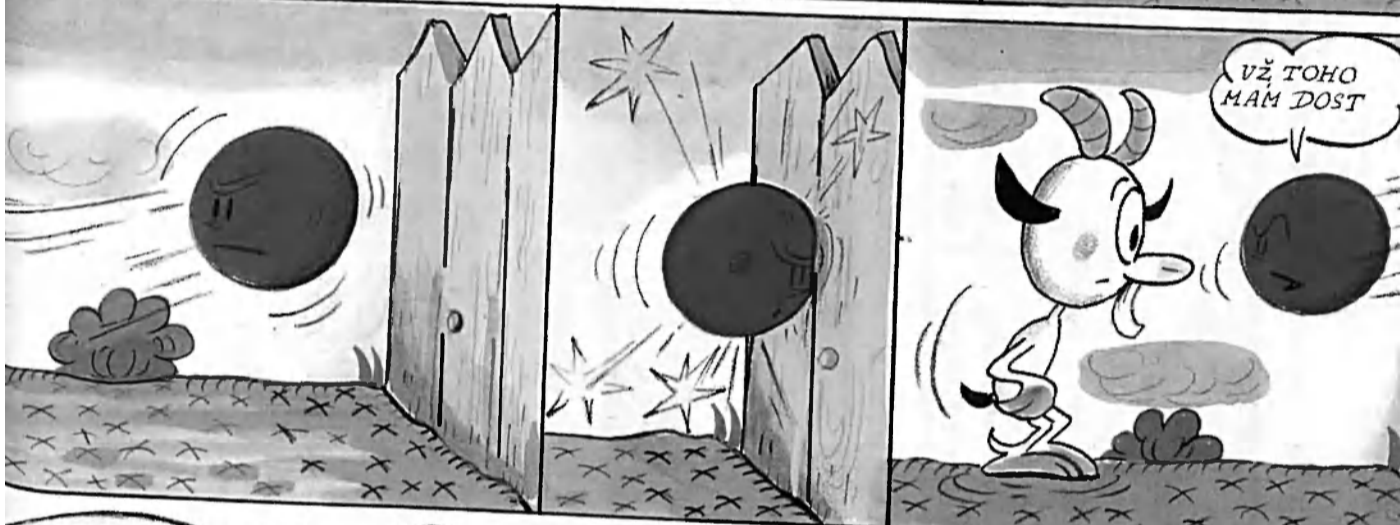
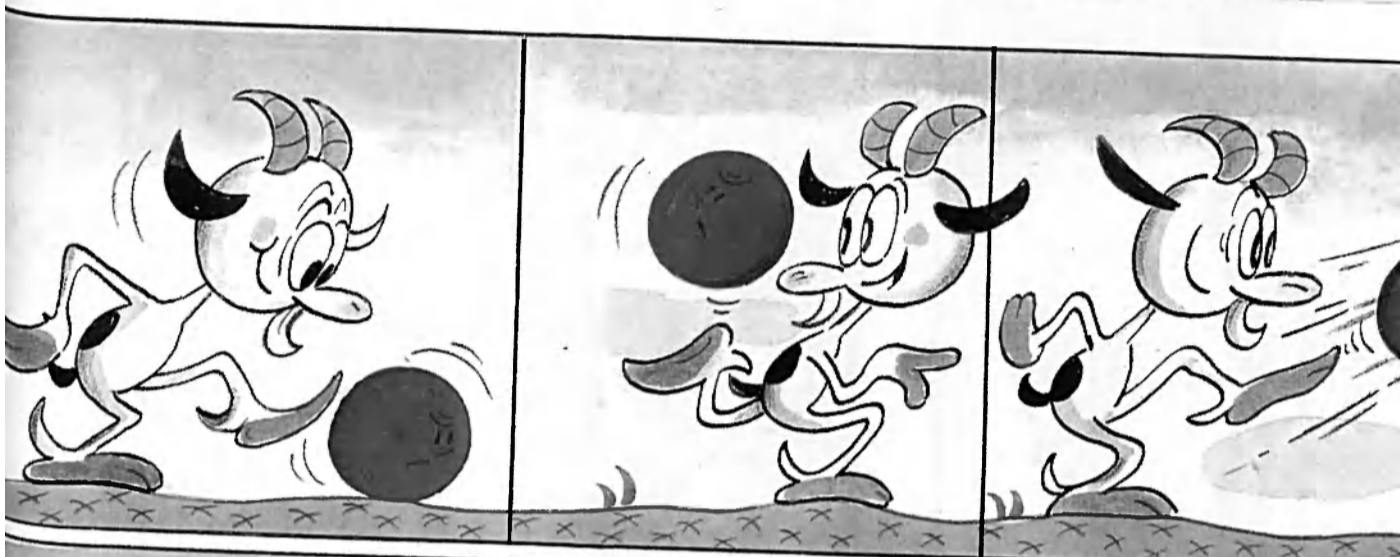
ŘACH!

POMOC, POMOC!
 KDO BYL PROMOČENÝ CHLAPEČ VE ZBOŘENÉM MLÝNĚ?
 PROČ KŘÍČEL O POMOC?
 ???
 - DOZVÍTE SE NA PŘÍŠTÍ STRANCE!

vzpoupa
mozků

7





JAK PŘEHRADIT ŘEKU



Vytvořit umělé jezero toužili už v dávném pravěku. Ale jak to udělat, když nebyly buldozery, rypadla a jiné stroje? Sek se ale dlouho nerozmýšlel.



Stačilo několi pytlů kýchacího prášku, aby se brontosaurus pořádně rozkýchal. A už se obrovské kameny valily do údolí, aby přehradily řeku.



V krátké době se v údolí vytvořilo jezero, proti kterému byly Slapy hadr! A učenci po řadě tisíciletí si marně lámali hlavu, jak ti pralidé bez nástrojů dokázali přehradit řeku.

9.

Barbánek

10



Žalobník



COPAK SE STALO, BARBÁNKU?

ÁLE...



...DNESKA JSEM VSTAL LEVOU TLAPKOU.



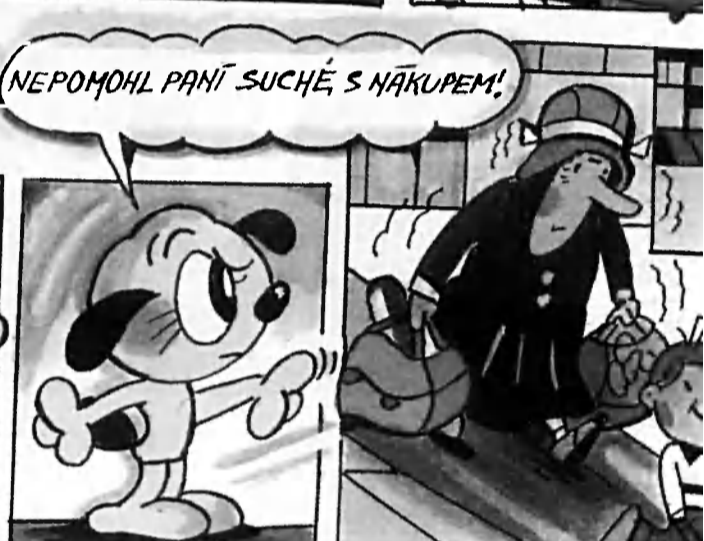
ZLOBÍŠ SE NA HONZU? A PROČ

TAK JÁ TI TO POVIM...



NEPOZDRAVIL NAŠI POŠTAČKU!

HAF!



NEPOMOHL PANÍ SUCHÉ S NÁKUPEM!



POKRÍKOVAL NA DRZOU BARU, ŽE JE OPICE!



ČETL SI VE SLUNÍČKU A MĚ SI ANI NEVSIML...



KLIDNĚ PŘEŠE KOLEM ROZBITĚ LAHVE...





NAPSALI HANA A JOSEF LAMKOVI

NAKRESLIL JAROSLAV NĚMEČEK

BRÝLE



PŘEDPLATNÉ MOŽNO OBJEDNAT **POUZE** NA ADRESE ČTYŘLÍSTKU. PNS již předplatné nepřijímá!







NOCUJÍ NA HRADE





...PAK UŽ STAŘEČEK VYSLOVIL TAJNE ZAŘÍKAVADLO...



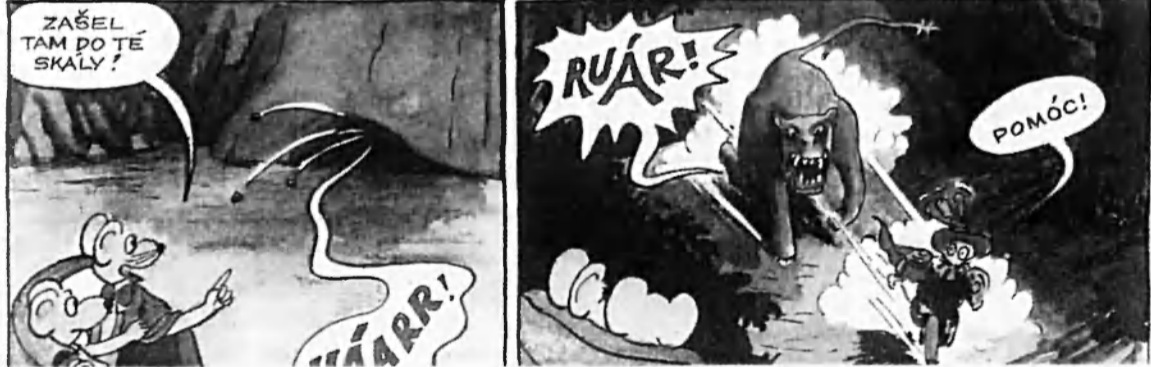
ZDÁ SE MI ŽE LETÍME!
TAKY NIC NEVIDÍŠ?

OD TÉ CHVILE BYLI ANČA A PEPIK POD PLAŠTĚM OPRAVDU NEVIDITELNÍ. (MY JE ALE UVIDÍME...)



REKL BYCH ŽE JSME PŘÍSTALI.
PST! NĚKDO JDE!

VYPADA TO NA PRINCE...
RUAR!



ZAŠEL TAM DO TĚ SKÁLY?
HARR!

POMŮC!

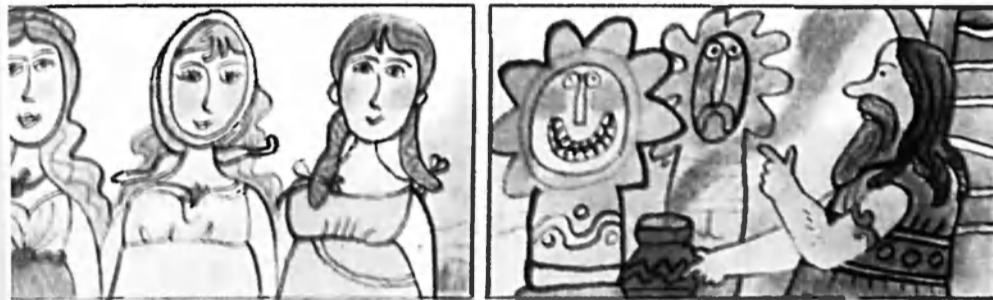


15





Krok zaujal místo praotce Čecha. Sídli na hradě Budči, jenž byl střediskem moudrých lidí, také věštění a čarodějnictví.



U Krokovi byly tři sličné a moudré dcery, Kazi, Tetu a Libuši. Zaznamenával pro ně, co mu bohové budoucnosti. Často se s nimi také radil, zvláště s Libuší.



Ubohý Krok vyrozuměl, že Budči hrozí záhuba. Proto nemeškal, a vyslal posly k Vltavě, aby našli místo pro nový hrad. Poslové záhy stanuli pod skálou strmící nad řekou.



"To je vyvolené," zvolali všichni jako jeden muž. Vojvoda Krok jejich volbu schválil. Na tomto místě postavil Vyšehrad.



Po Krokově smrti zvolila rada starších za kněžnu moudrou a krásnou Libuši. Kněžna zvala často na Vyšehrad své sestry. Jednou je vyrušil ruch a křik.



Sestry vyšly na nádvoří, kam právě statečný lovec Bivoj přinášel těžké břemeno. Lapil kance, který pustošil rolníkům pole. Bivoj jím mrštil o zem a zabil ho.



Kněžna Libuše pak Bivoje odměnila. Potom se všichni odebrali do hodovních síní, aby oslavili jeho hrdinský čin.



Než hodokvas skončil, Bivoj a sličná Kazi se do sebe zamilovali. Brzy nato opustil Bivoj svou vesnici a na hradě Kazíně se konala slavná a veselá svatba.

Za dávných časů, kdy v Řecku ještě řídili osudy lidí bohové sídlící na Olympu, vládl na ostrově Ithaka chytrý král Odysseus s věrnou ženou Penelopou a synkem Telemachem. Žili spokojeně až do chvíle, kdy se i k nim donesla zpráva, že trojský princ Paris zrádně unesl králi Meneláovi manželku — krásnou Helenu — a s ní i pokladnici plnou zlata.





