

Univerzita Karlova
Pedagogická fakulta

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Komiks v dětské současné české literatuře
Comics in contemporary Czech children's literature

Tereza Richterová

Vedoucí práce: Mgr. MgA. Sylva Francová, Ph.D.

Studijní obor: Učitelství pro 1. stupeň ZŠ

2023

Odevzdáním této diplomové práce na téma Komiks v dětské současné české literatuře potvrzuji, že jsem ji vypracoval/a pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha, 6. 8. 2023

Na tomto místě bych chtěla poděkovat paní Mgr. MgA. Sylvě Francové, Ph.D. za vedení mé práce, za trpělivost a pomoc, která mi byla podobu psaní diplomové práce věnována.

ABSTRAKT

Diplomová práce je zaměřena na téma **komiks v české moderní dětské literatuře** s důrazem na výtvarnou tvorbu komiksu. Práce se skládá ze tří částí – z teoretické, praktické a didaktické.

V teoretické části je tento pojem rozdělen podle kritérií – na vymezení termínu komiks a jeho definici, na českou historii komiksu a na rozšíření komiksu v české moderní dětské literatuře. V této části jsou zmíněna konkrétní česká díla a čeští autoři, kteří se tomuto tématu věnují. S vybranými autory je veden rozhovor o jejich cestě ke komiksu. Praktická část se věnuje projektu, komiksově příručce *Dneska budu offline*, který je vytvořen komiksovou formou a je určen pro děti mladšího školního věku. Druhým projektem, který je součástí praktické části, je uplatnění komiksu ve výtvarné výchově na vybrané základní škole. Tento projekt propojuje část praktickou a část didaktickou, využití komiksu ve výuce.

KLÍČOVÁ SLOVA

Komiks, literární žánr, dětská literatura, čeští autoři, výtvarná výchova

ABSTRACT

The diploma thesis is focused on the topic of **comics in Czech modern children's literature** with an emphasis on the creative creation of comics. The work consists of three parts – theoretical, practical and didactic.

In the theoretical part, this concept is divided according to criteria - to define the term comics, to its czech history of comics and to the spread of comics in Czech modern children's literature. In this section are mentioned specific Czech works and Czech authors who are dedicated to this topic. Selected authors are interviewed about their journey to comics. The practical part is dedicated to the project, the comic book *Today I will be offline* which is created in the form of comics and is intended for children of younger school age. The second project, which is part of the practical part, is the application of comics in art education at a selected primary school. This project connects the practical part and the didactic part, the use of comics in teaching.

KEYWORDS

Comics, literary genre, children's literature, Czech authors, art education

Obsah

Úvod	7
1 Co je to komiks?	9
1.1 Vývoj pojmu komiks	9
1.2 Definice komiksu	9
1.3 Dělení komiksu	11
1.4 Formát a druhy komiksu	12
2 Komiks jako literární žánr pro děti	15
3 Současné trendy a přístupy k tvorbě s důrazem na výtvarnou složku	16
3.1 Prvky komiksu	16
3.2 Současné trendy a přístupy	24
4 Čeští komiksoví tvůrci v dětské literatuře	27
4.1 Historie českého komiksu pro děti	27
4.2 20. století v oblasti českého dětského komiksu	29
4.3 Současná situace v oblasti českého dětského komiksu	33
5 Rozhovory s vybranými tvůrci	50
5.1 Zhodnocení přístupu	56
6 Praktická část	58
6.1 Dnes budu offline – komiksová příručka	58
7 Didaktická část	63
7.1 Příprava na hodinu	63
7.2 Reflexe hodiny	66
7.3 Rozbor prací	69
7.4 Závěr projektu	74

7.5	Využití komiksu ve výuce, interdisciplinární přesah.....	76
7.6	Další výsledné komiksy	80
Závěr.....		87
Seznam použitých informačních zdrojů		89

Úvod

Tématem této práce je komiks v české moderní dětské literatuře. Toto téma jsem si vybrala na základě mé záliby studovat a sbírat současné dětské knížky, které v dnešní době vychází ve velkém množství. Součástí těchto knížek je i dětský komiks, kterému se věnuje více a více českých autorů, a podle mého je nedoceneným literárním žánrem. Sama jsem se o komiksu a současné situaci chtěla dozvědět víc, proto byla tato diplomová práce skvělou cestou k objasnění jeho významu a potenciálu v české moderní dětské literatuře.

Když jsem jako malá navštěvovala první stupeň základní školy, mým oblíbeným komiksem byl Komisař Vrt'apka, na kterého jsem se mohla těšit s každým dílem Mateřídoušky, kterou odebírala školní družina. Měla jsem ráda propojení záhad se zábavnou komiksovou formou. Druhým oblíbeným komiksem byl pro mě časopis Witch, kterého jsem se nemohla každý měsíc dočkat.

S pozdějším věkem jsem si při zaslechnutí termínu komiks vybavila komiksy se superhrdiny, které mě v té době tolik nepřitahovaly. V té době jsem si zaškatulkovala komiks mezi superhrdinské žánry a nepřipouštěla jsem si, že by se mohl týkat i jiné oblasti. Má náklonnost ke komiksům přišla při objevení knih od Radky Fučíkové, které poukazují na historické a literární události a jsou tvořeny komiksovou formou.

Nyní, i s pomocí této diplomové práce, objevuji všechny možnosti komiksu a obdivuji velikost příležitostí, kde se všude s komiksy můžeme setkat, a podoby, které komiks má.

Cílem této práce je objevit, a s menší mírou analyzovat, svět dětských českých komiksů vydaných v posledních letech a poukázat na známé i méně známé komiksové tvůrce, kteří nejen mě oslovili svou tvorbou. Dále se zaměřím na zkoumání trendů, témat a inovativních přístupů, které autoři využívají při tvorbě komiksů. V rámci práce provedu také rozhovory s několika českými autory komiksů pro děti, abych získala jejich perspektivu a názory na současný stav tohoto žánru. Součástí práce je praktická a didaktická část, která propojuje moji zálibu se studiem pedagogiky.

Doufám, že tato diplomová práce přispěje k lepšímu pochopení a uznání dětského komiksu jako důležitého a hodnotného prvku české moderní dětské literatury, a podpoří komiks jako formu výuky na základních školách.

1 Co je to komiks?

1.1 Vývoj pojmu komiks

Pokud se řekne termín „komiks“, většině lidí se vybaví konkrétní literární žánr s ilustracemi, avšak jeho podstata je těžko definovatelná. Odborníci a autoři se začali v druhé polovině 20. století pokoušet o definování komiksu, když už byl komiks populárním žánrem a téměř každé dítě s ním přicházelo do styku.¹

Pojem komiks by mohl vycházet z anglického *comic*, který v překladu znamená komický nebo humorný. Předchůdcem komiksu by tak mohly být humorné kreslené příběhy, satiry, vtipy či karikatury, které se často objevovaly ve veřejném prostoru v krátkých časových intervalech. Pro tato díla bylo zapotřebí najít jednotný termín.

S přibližnou a první definicí komiksu přichází Ralph Bergesen – americký básník a esejista, který v roce 1906 popsal ve své práci barevné médium vyskytující se v novinách, obsahující *comic pictures* (v překladu humorné obrázky).² Toto médium později označujeme termínem komiks.

Začalo se používat označení jako *funnies* (vtipy) nebo *cartoon strip* (v překladu kreslený proužek) a *comic strip* (humorný proužek). Tento pojem se ve 20. letech 20. století používal i pro série a díla, která neměla nic společného s humorným zpracováním. Ve 30. letech se pak objevuje pojem pro nové formáty publikace - *comic book* (v překladu humorná knížka nebo komiksový sešit). Spojením termínů *comic strip* a *comic book* vznikl termín *comics*.³

1.2 Definice komiksu

Definování komiksu je komplikované. Laičtěji bychom ho mohli popsat jako žánr vycházející z uměleckého směru, který kombinuje dva nebo více uměleckých druhů. Je tvořen jak výtvarnou složkou, kdy je zcela na autorovi, jakou výtvarnou techniku pro

¹ KOŘÍNEK, FORET A JAREŠ. V panelech a bublinách, 2015, s. 19

² KOŘÍNEK, FORET A JAREŠ. V panelech a bublinách, 2015, s. 20

³ KOŘÍNEK, FORET A JAREŠ. V panelech a bublinách, 2015, s. 21

komiks zvolí, tak literaturou a textem, který doprovází výtvarnou složku. Nejde pouze o vizuální stránku, v komiksu se připojuje i složka verbální. Nicméně existují i komiksy, které jsou tvořeny pouze výtvarnou složkou a ta textová jim chybí. Záleží na propracovanosti komiksu a záměru autora. V dodatečné úvaze by se mohlo objevit tvrzení, že komiks je zaznamenaný příběh nebo děj vyprávěný pomocí za sebou jdoucích ilustrací. Nicméně tato definice by nebyla přesná. Problém s definováním komiksu spočívá v tom, že vytvořený popis, který komiks definuje, dokáže zahrnout i jiné žánry a výtvarné postupy. Například, pokud bychom komiks definovali jako vyprávění příběhů prostřednictvím sérií obrázků s doprovodným textem, tato definice by se vztahovala i na animovaný film.

Definici komiksu, která je v této době nejcitovanější, vytvořil americký výtvarník Scott McCloud, který ho ve své knize *Jak rozumět komiksu* (*Understanding Comics*, 1993) v návaznosti na sekvenční umění (teoretický pojem Willa Eisnera, 1985) popisuje jako „záměrné sekvence juxtaponovaných kreslených a jiných obrazů, určené ke sdělování informací nebo vyvolání estetického prožitku.“⁴ Přičemž věta, že je komiks tvořen jako sekvenční umění, znamená, že v něm můžeme sledovat obrazy, které jsou řazené za sebou ve vhodné sekvenci. Termín "juxtaponované" označuje postup nebo stav, kdy jsou prvky umístěné vedle sebe nebo blízko sebe. V kontextu komiksu se používá k popisu umístění a propojení ilustrací, textu nebo obrazových prvků vedle sebe na stránce komiksu. V anglickém jazyce se pak dělá rozdíl mezi pojmem *comics*, který je vymezen v předchozích větách, a mezi pojmem *cartoon*, který označuje jednotné novinové obrazy či ilustrace s karikaturou nebo kresleným vtípem.

Kdybychom hledali další odpovědi na otázku „Co je to komiks?“, našli bychom následující.

„COMICS (zkráceně z angl. comic strip = žertovný, komický sled obrázků) – série kreseb nebo obrázkový seriál, kde se vypráví příběh obyčejně komického nebo dobrodružného obsahu s pomocí obrázkového znázornění, ale také s použitím textu promluv, které

⁴ MCCLOUD. *Jak rozumět komiksu*, 2008

vycházejí jednajícím osobám z úst (ital. fumetto, oblaček, „bublina“); někdy bývá připojen objasňující text také pod obrázek.“⁵

„Komiks [...] Intersémiotický narativní žánr, líčící událost či příběh prostřednictvím série kreseb zpravidla doplněných textem.“⁶

V tomto případě intersémiotický narativní žánr znamená, že se jedná o umělecké vyjádření, které kombinuje různé formy komunikace a média. Slovo "intersémiotický" znamená, že se jedná o přechod nebo propojení mezi různými způsoby vyjádření, například mezi vizuálním, verbálním a zvukovým. Slovo "narativní" odkazuje na přítomnost vyprávění příběhu nebo vyjadřování událostí. Intersémiotický narativní žánr představuje tedy spojení a prolínání různých forem komunikace a vyjádření v rámci jednoho uměleckého díla, které slouží k předání příběhu nebo sdělení událostí.

Další problematikou je, že komiks je širokosáhlý pojem, který není vždy jednotný. Jedno dílo může splňovat všechny definice komiksu, druhé dílo může splňovat pouze jeho polovinu. Klíčové jsou prvky a postupy tvorby, které autor ve svém díle použil, a které nám pomáhají identifikovat, že se jedná o komiksový žánr.

1.3 Dělení komiksu

Komiks je široký pojem, který můžeme rozdělit do několika kategorií na základě různých hledisek. Zde jsou některé základní typy dělení komiksu:

1. Žánr

Tato složka komiksu může být velmi rozmanitá a pokud bychom chtěli vyjmenovat všechny žánry, mohli bychom o nich napsat samostatnou práci. Zde uvádím ty nejznámější a nejoblíbenější v rámci komiksového publika.

⁵ VLAŠÍN, ŠTĚPÁN A KOL.: Slovník literární teorie. Československý spisovatel, Praha 1984

⁶ MOCNÁ, PETERKA, JOSEF A KOL.: Encyklopedie literárních žánrů, Paseka, Praha – Litomyšl

- Superhrdinský komiks: Příběhy o superhrdinech, kteří bojují proti zločinu a mají nadlidské schopnosti.
- Fantasy komiks: Příběhy zasazené do fantastického světa s magií, příšerami a dobrodružstvím.
- Science fiction komiks: Příběhy s futuristickými a sci-fi prvky, jako jsou vesmírné lodě, mimozemšťané a technologie.
- Autobiografický komiks: Příběhy založené na skutečných událostech a životních zkušenostech autorů.
- Hororový komiks: Příběhy plné napětí, strachu a nadpřirozených jevů.
- Pohádkový komiks nebo příběhy o zvířátkách

V dnešní době jsou oblíbené komiksy v podobě volného vyprávění či příběhu z reálného života. Tyto komiksy se objevují jak v dospělé, tak i v dětské literatuře.

2. Styl:

- Klasičtější styl: Tradiční komiksový styl s čitelnými panely, bublinami a rámečky.
- Alternativní styl: Experimentální a nekonvenční přístupy k formě a obsahu komiksu, často s odlišným výtvarným vyjádřením.

3. Cílová skupina:

- Dětský komiks: Komiksy určené pro mladší čtenáře s jednoduššími příběhy a ilustracemi.
- Dospělý komiks: Komiksy s komplexnějšími příběhy, tematikou a grafickým obsahem vhodné pro starší čtenáře.

1.4 Formát a druhy komiksu

Rozdělení komiksu zahrnuje různé formáty a styly, které se liší podle regionu a přístupu tvůrců. Chtěla bych zde zmínit několik základních forem komiksu:

Strip

Pokud je komiks kratšího rozsahu a obsahuje 3 až 5 panelů v jednom proužku, nazývá se strip. Tento typ komiksu se obvykle objevuje v dolní části novin, kde byl poprvé publikován již v první polovině 20. století.⁷

Komiksová kniha (Comic book)

Komiksové knihy, v angličtině známé jako termín Comic books, často obsahují jednu dlouhou příběhovou linii nebo sérii příběhů. Mohou být vydávány ve formátu jednotlivých dílů nebo ve sbírce, která obsahuje celý příběh. Komiksová kniha často cílí na dospělého čtenáře a může zahrnovat různé žánry, viz předchozí podkapitola.⁸

Manga

Manga je japonský termín pro komiksy a je velmi rozšířená v Japonsku. Manga má své charakteristické umělecké a narativní styly. Je čtena zprava doleva a často obsahuje specifické prvky, jako jsou velké oči postav, výrazné emotivní výrazy a důraz na detaily. Manga zahrnuje širokou škálu žánrů a cílí na různé věkové skupiny. Zajímavostí je rozdělení komiksů podle genderu⁹. Vedle neutrálního žánru nalezneme i kategorie komiksů, které se specializují na ženské či mužské čtenářstvo.¹⁰:

- Šódžo – dospívající dívky
- Šónen – dospívající chlapci
- Džosei – dospělé ženy
- Seinen – dospělí muži

Na rozdíl od amerických komiksových knih, které jsou obvykle tištěny v plné barevnosti, jsou japonské mangy často publikovány černobíle. Barevné verze se často používají pouze pro speciální vydání. V Japonsku jsou mangy obvykle vydávány v jisté pravidelnosti. Najdeme je v měsíčních nebo týdenních výtiscích formou jednotlivých kapitol v časopisech o mangách, jako je například Weekly Shonen Jump (který je vydáván od roku

⁷ DUDEK Dalibor, Mediální výchova – školní časopisy (2010)

⁸ KUNZLE M. D., Britannica, 2023, <https://www.britannica.com/art/comic-strip>

⁹ COLLINS DICTIONARY <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/manga>

¹⁰ KOŘÍNEK, FORET A JAREŠ. V panelech a bublinách, 2015, s. 67

1968). Pokud je série dostatečně populární, její kapitoly jsou pak sbírány a vydávány jako svazky nazývané Tankobon, které obvykle obsahují několik kapitol z celkového příběhu.¹¹

Graphic novel

Do komiksu můžeme zařadit směr *graphic novel*. tj. komiks, který zpracovává vážnější téma, je výtvarně propracovanější, rozsáhlejší a není pro dětské čtenáře.¹² Do češtiny tento pojem přeložit nemůžeme. Pokud bychom jeho název přeložili jako grafická novela, změnil by se jeho význam. Slovo *graphic* bychom mohli přeložit jako grafický nebo vizuální, *novel* by pak byl román nebo příběh. Kdybychom používali vzniklé sousloví – vizuální román, neodpovídalo by to jeho podstatě, nehledě na fakt, že některá díla pojmenovaná jako *graphic novel* nemají s románem nic společného.

Jiná definice *Graphic novel* zní takto: „Jedná se o jeden z největších komiksových formátů. Skrze něj se dá vytvořit rozsáhlý komiksový svět. Panely mohou mít různé velikosti v závislosti na tom, co chce autor zobrazit. Ilustrace jsou více propracované a vyprávění se pohybuje odlišným tempem. Tento druh komiksu je velice podobný filmovému scénáři“.¹³

Webtoon

Webtoon je forma digitálního komiksu, která je publikována a čtena online. Webtoony se často čtou ve vertikálním formátu a jsou optimalizovány pro čtení na mobilních zařízeních. Jsou populární zejména v Jižní Koreji a mají své specifické rysy, jako jsou například interaktivní prvky. Webtoon jsou oblíbené díky jejich snadné dostupnosti prostřednictvím internetu.¹⁴

Webcomic

Webcomic, nebo česky webový komiks, má všechny vlastnosti komiksu, ale není tak obsáhlý. Jedná se o čtyři nebo pět panelů, které mají za cíl komentovat realitu. Komiksy jsou sdíleny převážně na sociálních sítích a jsou hodně podobné komiksovým stripům. V tomto případě jsou publikovány denně, hlavní postava v komiksu nezažívá nic velkého,

¹¹ NEW YORK PUBLIC LIBRARY <https://www.nypl.org/blog/2018/12/27/beginners-guide-manga>

¹² KOŘÍNEK, FORET A JAREŠ. V panelech a bublinách, 2015, s. 293

¹³ SOL DÍAZ CASTILLO, <https://www.domestika.org/en/blog/8071-what-is-a-comic-book-and-what-are-its-main-features>

¹⁴ WEBTOONS, <https://www.webtoons.com/en/about>

autor zachycuje všední realitu. Hlavní pointou je, aby komiks cílil na větší publikum a aby se v něm sám čtenář našel.¹⁵

2 Komiks jako literární žánr pro děti

Otázkou, kterou si můžeme klást a na kterou se pokouší odpovědět už několik let i tvůrci komiksu a komiksoví apologetové, je, jestli můžeme komiks označit za literární žánr. Především v českém prostředí se o tomto tvrzení stále diskutuje. Svůj podíl na tom má i skutečnost, že u nás stále přežívá „čtení“ komiksu jako čtení určitého literárního žánru. Komiks by měl být především svébytným uměleckým druhem, který je tvořen vlastními prostředky a vlastní strukturou.¹⁶

S dovolením, i po přečtení analýz a diskusí na toto téma, budu nadále označovat komiks za literární žánr. I když je to především vizuální médium, ve kterém jsou ilustrace a obrázky důležitou součástí, komiks často zahrnuje i texty. Tyto texty mohou být v podobě dialogů mezi postavami, popisů scén, myšlenkových bublin nebo jiných forem vyprávění. Skrze textovou složku komiksu se vyjadřuje děj, příběh a emocionální nuance.

Navíc, moderní komiksy se často vyznačují bohatou narativní strukturou, postupem času se vyvinula i komiksová literatura, která se zabývá teorií a studiem komiksu jako literárního a uměleckého média. Tento obor se zaměřuje na zkoumání komiksového jazyka, narativních prvků, vyprávěcích strategií a dalších literárních aspektů, které ovlivňují význam a interpretaci komiksu. I když je komiks primárně vizuální, literární složka hraje v jeho vytváření a porozumění důležitou roli, a proto můžeme komiks označit za literární žánr.

Komiks můžeme rozdělit podle věku čtenáře. Dělíme je na:

- Komiksy určené dětskému čtenáři
- Komiksy pro mládež
- Komiksy pro dospělé

¹⁵ SOL DÍAZ CASTILLO, <https://www.domestika.org/en/blog/8071-what-is-a-comic-book-and-what-are-its-main-features>

¹⁶ KOŘÍNEK, FORET A JAREŠ. V panelech a bublinách, 2015, s. 64

Já se v této práci budu především zabývat první složkou.

Komiks je žánr, který získal velkou popularitu mezi dětskými čtenáři. Jeho jedinečná kombinace textu a obrázků poskytuje zábavný a interaktivní způsob vyprávění příběhů. Komiksy pro děti mají své specifické rysy, které je činí přístupnými a atraktivními pro mladé čtenáře. Dětské komiksy se často zaměřují na témata a příběhy, které jsou relevantní pro dětský svět. Mohou to být dobrodružné příběhy, fantasy světy, školní příhody nebo příběhy o přátelství. Důležitým prvkem komiksu pro děti je také jasný a srozumitelný text, který je přizpůsoben dětskému čtenáři.

Výtvarná stránka dětských komiksů je obvykle barevná a živá, s jasně rozpoznatelnými postavami a prostředím. Obrázky slouží k doplnění příběhu a pomáhají dětem lépe porozumět událostem a emocím postav.

Komiksy pro děti často obsahují i výukové prvky, jako například učení se číslům, písmenům, hodnotám a sociálním dovednostem. Využívají se také různé formy dialogu, zvukových efektů a různých typů textových bublin, které pomáhají dětem lépe porozumět komiksovým příběhům.

Celkově lze říci, že komiksy jako literární žánr pro děti poskytují zábavný a stimulující prostor pro jejich fantazii, rozvoj čtenářských dovedností a porozumění příběhům. Jsou skvělým nástrojem pro podporu čtenářství u dětí a mohou představovat cestu ke zvýšení jejich zájmu o literaturu a umění.

3 Současné trendy a přístupy k tvorbě s důrazem na výtvarnou složku

3.1 Prvky komiksu

V komiksu se můžeme zaměřit na jednotlivé složky a prvky, které jsou jeho důležitou součástí. V následující kapitole se na tyto složky a prvky zaměřím a jednotlivě je rozeberu.

1. **Výtvarná složka:** Komiks využívá kresby, ilustrace nebo grafické prvky pro vizuální vyjádření příběhu. Tvarování postav, prostředí, kompozice a styl kreseb jsou důležitými prvky výtvarné stránky komiksu.
2. **Textová složka:** Komiks často obsahuje text, který doplňuje vizuální prvky a přináší dialogy postav, popisy, myšlenky a zvuky. Text může být prezentován v různých formách, jako jsou bubliny (dialogové, myšlenkové, výkřiky), popisky, zvukové efekty nebo narativní rámce. ToyBox ve své knize Komiksová učebnice komiksu zmiňuje, že ačkoliv je ruční lettering (ručně psané písmo) pracnější, zapadne do komiksu lépe než počítačové fonty. Text lépe spolupracuje s ilustracemi a není tak do očí bijící pro komiksově čtenáře.¹⁷

Při zkoumání způsobů, jakými se slova objevují v komiksu, můžeme rozlišit čtyři základní typy:¹⁸

- Repliky postav

Repliky většinou najdeme v bublinách. Autor může zvolit různé tvary bublin podle toho, jestli je text vyřčen nebo je pouhou myšlenkou. To samé platí i o zvoleném písmu. Může si pohrát s jeho velikostí, roztřeseností nebo barvou na základě důraznosti výpovědi. Bubliny mohou zachycovat stav postavy nebo její emoce.

- Výpověď vypravěče a časoprostorové shiftery

Ty jsou tvořeny v textovém poli. Jsou většinou obdélníkového tvaru, v hranatých rámečkách, a vkládají se k horní či dolní straně panelu. Většinou se v takovém textu objevuje dodatek příběhu nebo popis, který není zcela zřejmý z obrazu. Vypravěč v komiksu uvádí čtenáře do děje, poskytuje mu představu o časovém rámci (sem patří klasické rámečky typu „o rok později“), případně doplňuje a vysvětluje informace, které jsou sděleny obrazem, přímou řečí nebo myšlenkami postav.¹⁹

¹⁷ TOY_BOX. Komiksová učebnice komiksu, 2019, s. 187

¹⁸ KOŘÍNEK, FORET A JARŠ. V panelech a bublinách, 2015, s. 154

¹⁹ TOY_BOX. Komiksová učebnice komiksu, 2019, s. 185

- Vyjádření zvuku

Jsou tvořeny citoslovci. Ve vyjádření jde především o grafickou podobu, aby byl zvuk v obrazovém poli viděn. Záleží na vhodném prostoru, velikosti písma, jeho zabarvení, ale i na rozložení písma. „Citoslovce vyjadřující zvuk třesícího se skla tak může být zakresleno literami, které jsou samy „roztříštěné“, tedy složeny z „úlomků“, písmo se může „drolit“ apod.“²⁰

Většinou jsou znázorněny velkými písmeny. Vyjádření jsou součástí obrazu, v některých případech i překrývají jednotlivé objekty. K jejich znázornění se nepoužívají bubliny.



Roy Lichtenstein

Znázornění citoslovcí v komiksu bylo proslaveno popartovým americkým výtvarníkem Royem Lichtensteinem, který se jim úzce věnoval. Panely, ve kterých se objevovaly výtvarně znázorněné citoslovce, zvětšil a vytvořil z nich obrazy.²¹

- Zobrazené texty

To jsou všechny texty, které můžeme v komiksu najít. Jsou to nápisy na domech, názvy knížek, noviny, graffiti apod. Může jít o pouhé kulisy, které doplňují obraz. Také mohou být hlavním objektem v obraze, např. při ukazování obsahu dopisu.

3. **Panel:** Panel je základní jednotkou komiksu. Jedná se o ohraničený prostor, ve kterém je zobrazena konkrétní scéna, událost nebo situace. Jeho součástí a základem je obraz. Panely se mohou lišit velikostí, tvarem a umístěním na stránce. Výběr tvaru panelu může mít vliv na zážitek ze čtení. Pokud bude neohraničený,

²⁰ KOŘÍNEK, FORET A JAREŠ. V panelech a bublinách, 2015, s. 156

²¹ KNUDDE K., Roy Lichtenstein, web: https://www.lambiek.net/artists/l/lichtenstein_roy.htm

může to na čtenáře působit dojmem nadčasovosti.²² Tento dojem se zveličuje, pokud do panelu nepřidáme informaci o délce trvání děje nebo pokud panel vedeme až k okraji stránky.

Panel slouží jako všeobecný ukazatel toho, jak jsme rozčlenili čas a prostor. Jeden panel nám může ukázat pouze okamžik z příběhu. Když ho ale doplníme o správný text, pomůže nám to prodloužit časoprostor, a tím i celý příběh. Pokud bychom dali jednu scénu s mnoha postavami na jeden panel, mohlo by se stát, že ji oko čtenáře bude vnímat jako jeden okamžik. Pokud tuto scénu ale rozdělíme a rozkouskujeme do více panelů, její čas se prodlouží. To samé se stane, pokud bychom panel opticky rozšířili.

Přechod panelů pak rozděluje na 6 druhů²³:

- 1) Od chvíle ke chvíli
- 2) Od akce k akci
- 3) Od předmětu k předmětu
- 4) Od scény ke scéně
- 5) Od aspektu k aspektu
- 6) Neologický přechod

Jednotlivé panely můžeme oddělit rámečkem či mezerou. Ty pak dohromady vytváří větší celek – **panelový řádek**. Nesmíme si tento řádek plést se stripem. Zatímco u stripu je panelový řádek finálním dílem, u komiksu je to pouze jeho část. Spojíme-li si více panelových řádků, dostaneme sekvenci. **Sekvence** může tvořit dva a více panelů. Ta tvoří sled událostí nebo příběhu. Sekvence a propojení jednotlivých panelů jsou důležité pro plynulé vyprávění a porozumění ději.

²² MCCLOUD. Jak rozumět komiksu, 2008, str. 102

²³ MCCLOUD. Jak rozumět komiksu, 2008

4. **Rámeček:** Rámeček je ohraničení panelu, které mu udává jasnou hranici. Rámečky mohou mít různé tvary (čtvercové, obdélníkové, kruhové apod.) a velikosti. Slouží k organizaci a uspořádání panelů na stránce. Rám v komiksu však nemusí být vždy přítomen nebo může být pouze částečně viditelný. V takovém případě je hranice panelu určena okrajem stránky nebo prostředím, které ostatní panely vytvářejí kolem něj. Například v raných stripových komiksech autoři často nedělali jasné oddělení mezi jednotlivými obrazy rámem, ale hranice mezi nimi byla naznačena kompozicí, například tím, že se prvek nebo postava objevila ve více obrazech. Rám panelu může zastoupit **mezera**.

Komiks je monosenzorické médium, to znamená, že se opírá pouze o jeden smysl a to zrak.²⁴ Obrázkové panely vnímáme vizuálně. To se ale neděje v prostoru mezi panely. Pokud budeme mít vedle sebe ilustrace ženy v kuchyni, ve kterých jsou doplňující citoslovce znázorňující zvuky krájení nebo míchání vařečkou, při přecházení panelů nás mozek může navést na představivost této situace, kdy budeme obraz vnímat pouze vizuálně, ale imaginací si ho můžeme dotvořit a vnímat i tyto zvukové prvky. To vše se děje právě v tomto prázdném, ale zároveň plném prostoru mezi panely.

Výtvarník McCloud ve své knize *Jak porozumět komiksu* nazývá tuto mezeru „škarpu“. Podle něho se právě v těchto škarpách odehrávají kouzla a tajemství, která jsou samotným srdcem komiksu. Uvažuje o komiksu jako o neviditelném umění. „V prázdnosti škarpy lidská představivost vezme dva oddělené obrázky a promění je v jednu myšlenku. K vidění není mezi těmi dvěma panely nic. Zato zkušenost nám říká, že se tam něco stát muselo.“²⁵ Tvrdí, že za sebou jdoucí panely, které nám ukazují časovou i prostorovou linii příběhu, tvoří sekvenčnost okamžiků, které by v jednotné verzi nedávaly dějový smysl. Po spojení dohromady si člověk vykonstruuje zamýšlený děj.

²⁴ MCCLOUD. *Jak rozumět komiksu*, 2008, str. 88

²⁵ MCCLOUD. *Jak rozumět komiksu*, 2008, str. 66-67



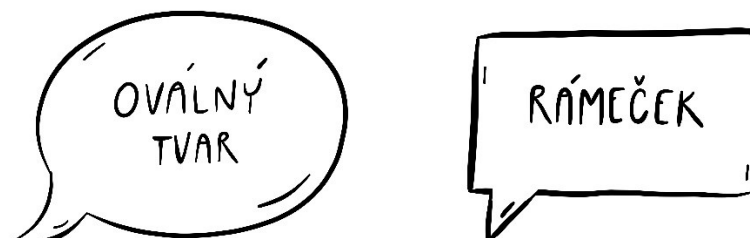
MCCLLOUD, Jak rozumět komiksu, 2008, str. 68

K zamyšlení je další fakt, o kterém mluví ve stejné publikaci. K tomu, aby byl příběh úplný, pomáhá sám čtenář. Některé komiksové panely jsou nezakreslené do detailu a člověk si je musí sám představit. Tomu poslouží čtenářova fantazie.

Někdy je komiks neúplný a není jasně zaznamenáno, jak by měl pokračovat. Scéna není kompletně zakreslená a jsou v ní pouze detaily, které čtenáři dopomohou k představě děje. To směřuje ke stavu, kdy se ve čtenářovi rodí mnoho obrazů, jak by mohl příběh pokračovat. Proto se někdy stává, že má čtenář jinou interpretaci než autor nebo jiný čtenář.

5. **Bubliny:** Bubliny jsou grafické prvky, které obsahují textovou část komiksu. Bubliny mohou mít různé tvary, umožňují vyjádření řeči postav, myšlenek, výkřiků nebo zvuků, a jsou typickým prvkem komiksu. To neznamená, že každý komiks musí tyto grafické prvky zahrnovat. Mají většinou bílou nebo průhlednou barvu. V komiksu nahrazují přímou řeč, myšlenky nebo doplňující informace. Jejich úlohou je přiřazení k mluvčímu. Podoba bublin se liší tím, jestli se jedná o vnější řeč nebo o vnitřní sdělení. V komiksech existují dva nejdůležitější typy bublin: bubliny promluvové, jež vyjadřují přímou řeč postav, a bubliny myšlenkové, které představují to, co si daná postava myslí. Užívání promluvových bublin má v komiksu dlouhou tradici a někdy bývají považovány dokonce za definiční prvek tohoto média.²⁶

Součástí **promluvových bublin** jsou „ocásky či zobáčky“ (ang. Pointer), jeden vytažený cíp bubliny, které nám ukazují, odkud sdělení nebo slova zaznívají. Tvar bublin se může lišit podle volby autora. Mohou mít oválné tvary, mohou mít tvar rámečku nebo propojení s mluvčím může tvořit pouze jednoduchá čára.



Promluvové bubliny

Myšlenkové bubliny jsou zaměřené na myšlenky postav. U nich je propojení s postavou většinou znázorněno zvětšujícími se obláčky směrem od hlavy k myšlence.

²⁶ TOYBOX. Komiksová učebnice komiksu, 2019, s. 183-184



Myšlenková bublina

Do tohoto rozdělení bublin můžeme vložit také **bublinu křičící**. Pokud postava křičí, může být hlasitost a emotivnost zvýrazněna ostrými výběžky bubliny, která pak připomíná hvězdicu. Často je font větší a odlišuje se od textu běžných promluv či je pozadí barevně zvýrazněno.²⁷

Zajímavostí je, že už ve 14. století můžeme najít podobné grafické prvky v ilustrovaných biblických textech, v takzvaných *biblia pauperum*, ve kterých jsou znázorněny jako svitky vinoucí se z úst postav.²⁸

6. **Symbole a ikony:** V komiksu se často využívají symboly a ikony pro vyjádření akcí, emocí, zvuků nebo předmětů. Součástí jsou i piktogramy. Mezi nejznámější patří žárovka, která symbolizuje nápad, pak srdce, které vyjadřuje zamilovanost, a blesk, který naznačuje rozčilenost. Kromě toho jsou zde také samostatně používané vykřičník a otazník, které jsou srozumitelné a výstižné i bez dalšího kontextu. Piktogramy jsou dalším typem obrazových znaků, které mají za cíl být srozumitelné pro každého.

Jak jsem již zmiňovala, jedinečnost komiksu spočívá v propojení vizuálních a slovních prvků, které společně tvoří výsledný výraz. A právě díky této kombinaci je komiks tak různorodý. Je takovým univerzálním médiem, které se přizpůsobuje různým námětům a autorovým představám. Je důležité si uvědomit, že v tvorbě komiksu nemusí být využity všechny jeho prvky. Každý autor si volí, jaké prvky komiksu bude ve svém díle používat a jakým způsobem je začlení. Někdy se můžeme setkat s komiksy, které jsou téměř zcela

²⁷ WEBOVÁ STRÁNKA: <http://klarasmolikova.cz/clanek/abeceda-komiksu-pro-cteni-i-tvoreni>

²⁸ KOŘÍNEK, FORET A JAREŠ. V panelech a bublinách, 2015, s. 194

vizuální a slovní výrazy jsou omezené. Jiné komiksy zase klade důraz na bohatý dialog a jen minimálně využívají ilustrace. Je to věc autorského rozhodnutí a stylu tvorby. Komiks je tak svobodným a tvůrčím médiem, které umožňuje autorům vyjádřit se a vyprávět příběhy různými způsoby. To je jeden z důvodů, proč je komiks tak oblíbený mezi čtenáři i tvůrci po celém světě.

V knize Komiksová učebnice komiksu od ToyBox se píše, že se komiks může také označovat za vizuální storytelling. Podle výtvarníka Scotta McClouda při tvorbě komiksu chceme, aby nám čtenáři rozuměli a aby s námi vydrželi. Komiks by měl být srozumitelný a působivý.

Prvky srozumitelnosti:

- Mělo by být jasné, jaký děj probíhá v jednotlivých záběrech / panelech
- Postavy by měly být od sebe skvěle odlišitelné a měly by mít stálý vzhled
- Čtenář by neměl mít problém určit, kde má číst dál
- Komiks by měl mít čitelné písmo

Prvky působivosti:

- Vycházíme od sebe, komiks by měl být vytvořen tak, abychom si ho sami chtěli přečíst
- V komiksu by se neměly objevovat nudné pasáže ²⁹

3.2 Současné trendy a přístupy

Současný komiks se vyznačuje různorodostí trendů a přístupů, které odrážejí inovace a proměny v dětské literatuře i ve vizuálním umění. Na základě rozhovorů a dalšího bádání v oblasti komiksu, jsem dala dohromady hlavní trendy a přístupy v současném komiksu:

1. Odlišnost postav: Komiksy se stále více zaměřují na zastoupení různorodých postav, které odrážejí rozmanitost společnosti. To zahrnuje různé etnické skupiny,

²⁹ TOYBOX. Komiksová učebnice komiksu, 2019, s. 156

pohlaví, sexuální orientace a tělesné schránky³⁰. Díky tomu se mladí čtenáři mohou lépe identifikovat s postavami a rozvíjet empatii a porozumění k různým lidem.

2. Experimenty: Autoři komiksů se nebojí experimentovat s různými uměleckými styly a technikami. Můžeme vidět komiksy s různými ilustračními přístupy, od tradičních kreseb až po digitální koláže či kombinace různých médií. Tím se otevírá prostor pro nové estetické zážitky a kreativitu.
3. Interdisciplinární přístupy: Komiksy se stále více prolínají s jinými uměleckými formami, jako je literatura³¹, film, hudba či divadlo. Vznikají komiksové adaptace literárních děl, hudebních alb či filmových příběhů. Tyto interdisciplinární přístupy obohacují komiksové vyprávění a rozšiřují jeho možnosti.
4. Otevřenost a angažovanost: Komiksy se často zabývají aktuálními tématy a společenskými otázkami, jako je ekologie³², lidská práva, sociální nerovnost, gender a další. Autoři se snaží předávat dětem důležité poselství a podnítit je k zamyšlení nad světem kolem sebe.
5. Různorodé formáty: Komiksy se často prolínají s jinými literárními formami, jako jsou básně, deníkové záznamy, průvodci, vědecké publikace atd. Tím se rozšiřuje možnost vyprávění a otevírá se prostor pro kreativní kombinaci různých žánrů a stylů.
6. Digitální postprodukce nebo produkce hraje v současném komiksu stále větší roli. Díky digitálním technologiím mají autoři komiksů široké možnosti upravovat, zpracovávat a oživovat své díla. Zde jsou některé aspekty digitální postprodukce v komiksu:

³⁰ Například komiksová kniha: KOBABE, Maia. *Gender Queer: Autobiografie*. Centrala, 2021.

³¹ Například kniha od Renáty Fučíkové: FUČÍKOVÁ, Renáta. *Čechov &*. V Praze: Vyšehrad, 2021..

³² Například projekt od Člověka v tísni: <https://www.clovekv tisni.cz/co-delame/vzdelavaci-program-varianty/komiks-ve-vyuce>

- Barevná úprava: Digitální technologie umožňuje autorům komiksů barevně upravit své ilustrace a dát jim bohatší a živější vzhled. Digitální nástroje poskytují nekonečné možnosti výběru barev, stínování a osvětlení, což pomáhá vytvořit atmosféru a vyjádřit nálady příběhu.
- Speciální efekty: Digitální postprodukce umožňuje přidání speciálních efektů do komiksu, jako jsou světelné záblesky, exploze, magická kouzla nebo pohybové prvky. Tyto efekty přidávají na dynamice a vizuálnímu dojmu příběhu.
- Digitální lettering: Lettering, tedy vkládání textu do komiksu, se mnohdy provádí digitálně. To znamená, že autoři mohou využít různé fonty, velikosti a styly textu, které jsou k dispozici v digitálních nástrojích. Digitální lettering umožňuje precizní a čistý vzhled textu a usnadňuje jeho editaci.
- Publikace online a na digitálních platformách: S nástupem internetu a digitálních platforem se stále více komiksů publikuje online nebo ve formě digitálních knih. Tím se otevírá nový prostor pro sdílení, šíření a objevování komiksu.

Digitální postprodukce³³ v komiksu dává autorům větší volnost a kreativní kontrolu nad jejich díly. Zároveň umožňuje komiksovým dílům dosáhnout nových vizuálních efektů a inovativního vyprávění. Měla by sloužit jako nástroj pro posílení a podporu samotného příběhu a vyjádření autorského záměru.

Trendy a přístupy v komiksu se neustále vyvíjejí a proměňují. Díky nim mohou dětské komiksy nabízet rozmanité zážitky, podporovat kreativitu a umělecký vkus mladých čtenářů a přispívat k jejich literárnímu a vizuálnímu rozvoji.

³³ Kresba komiksu v pc a základní informace, web: <http://www.artodox.eu/poradna/kresba-komiksu-v-pc-a-zakladni-informace.html>

4 Čeští komiksoví tvůrci v dětské literatuře

4.1 Historie českého komiksu pro děti

U nás se komiks začal utvářet od poloviny 19. století. Tento vývoj započal se vznikem prvních satirických časopisů, které přispěly k počátku komiksu na našem území. V těchto časopisech se brzy začaly objevovat první kreslené cykly, které měly humoristický charakter a byly založeny na karikaturách a ilustracích. Tyto série, ve kterých se objevují juxtaponované, tedy vedle sebe stojící a vzájemně se ovlivňující, obrázky, představují předchůdce moderního komiksu, jak ho známe dnes.

Pokud budeme konkrétní, komiks se v českém prostředí začal objevovat krátce po roce 1900, ale zlomovým okamžikem pro další rozvoj komiksu u nás byl až rok 1922. V tomto roce přišel Josef Lada se svým cyklem **Šprýmovné kousky Frantíka Vovíska a kozla Bobeše**³⁴, který byl prvním českým moderním seriálem s opakujícími se hrdiny.

Český komiks to neměl vždy lehké. V první polovině 20. století se mu nedařilo najít dospělého čtenáře a když cílil na ty mladší, byl často kritizován jako škodlivý a banální.³⁵ Bylo vytvořeno mnoho komiksových seriálů, které nakladatelé vytvářeli za účelem větší oblíbenosti, ale mnoho z nich neúspěšně skončilo. Většinou se český komiks ujal jen na zadních stránkách časopisů. Samostatné publikace byly viděny výjimkou. V této době bylo mnoho pokusů dát komiksu větší prostor než jednu stranu a dát do povědomí dětské časopisy s didaktickou složkou.³⁶ V textu bych chtěla zmínit pár děl, které byly známé či zásadní pro rozvoj českého komiksu.

První zmínkou je čtrnáctideník **Koule a její epigoni**, který byl pokusem o komiksový časopis za účelem komerce. Prodával se od podzimu 1926 do června 1928 po dobu dvou školních let.

³⁴ LADA, Josef. Šprýmovné kousky Frantíka Vovíska a kozla Bobeše

³⁵ PROKŮPEK, KOŘÍNEK. Signály z neznáma – Český komiks 1922 - 2012

³⁶ PROKŮPEK, KOŘÍNEK. Signály z neznáma – Český komiks 1922 - 2012

Komiks, který byl v té době populární, se jmenoval **Punt'a**. Autory komiksu byli René Klapač, který komiks nakreslil, a Marie Voříšková, která k seriálu vytvářela texty.³⁷ Seriál se poprvé objevil v roce 1934 v ženském časopise *List paní a dívek*, ve kterém se také nacházela rubrika *List našich dětí*. Později byly díky vydavatelství časopisu *Rodina* publikovány samostatné sešity, které zprvu obsahovaly již vydané komiksy z jmenovaného časopisu. Až v pátém díle se časopis vydal novou cestou a objevovaly se v publikacích nové příběhy. Punt'ovi se ale nevyhnuly nacistické zakazy a v roce 1942 bylo jeho publikování ukončeno. Dohromady se vydalo 140 čísel časopisu a přes 330 vydání letákových **Punt'ových příhod**.³⁸

Rozkvět komiksu v poválečné době byl pozastaven únorovým převratem, po kterém se tato literární forma, která má západní kořeny, nemohla příliš publikovat. Další časopisy se tak začaly objevovat až po uvolnění v druhé polovině 60. let.

Dalším známým fenoménem byl komiksový časopis *Rychlé šípy* od Jaroslava Foglara, který byl hitem už ve 30. a 40 letech 20. století. Tehdy byl zakázán nacisty i komunisty, a proto se svého vlastního časopisu dočkal až v roce 1967. Mezi lety 1967 a 1971 se v dějinách českého komiksu 20. století objevuje další krátké období intenzivního růstu, kdy po dlouhé době omezení a ideologické kontroly začínal komiks znovu nabírat sílu a prosazovat se. Po nastolení normalizace se byly komiksy umístěny pouze na stránkách dětských časopisů a tištěny v malém formátu. V roce 1969 však vznikl časopis s názvem **Čtyřlístek**³⁹, který dokázal přežít všechny obtíže a stále vychází dodnes.

Na jaře v roce 1989 se na trhu objevil časopis **Kometa**⁴⁰, který byl publikovaný nakladatelstvím Svépomoc Praha. Ta cílila na starší čtenáře než u komiksu Čtyřlístek. Po třech letech zaniká. „Zanechala za sebou ale ohromný korpus více než 1000 stran

³⁷ KOŘÍNEK, Pavel, Lucie KOŘÍNKOVÁ, Marie VOŘÍŠKOVÁ a René KLAPAČ. *Punt'a: zapomenutý hrdina českého komiksu (1934-1942)*

³⁸ PROKŮPEK, KOŘÍNEK. Signály z neznáma – Český komiks 1922 – 2012

³⁹ NĚMEČEK, Josef. Čtyřlístek. <https://www.ctyrlistek.cz/>

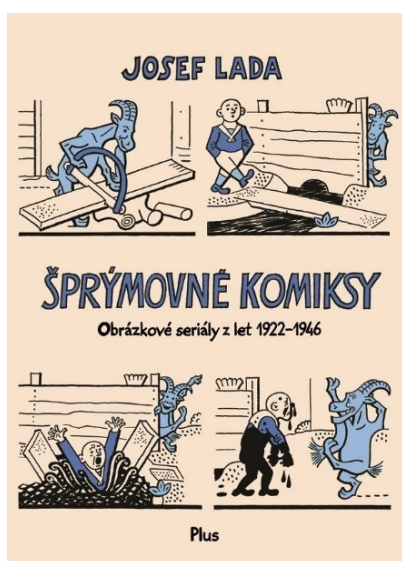
⁴⁰ SAUDEK, FOGLAR. *Kometa (1989-1992)*

původních českých dobrodružných komiksů, které sehrály klíčovou roli v ustavování výrazné generace českých komiksových tvůrců.“⁴¹

Po několika letech ticha, které následovalo po pádu Komety, a se začátkem nového tisíciletí začalo domácí komiksové časopisectví znovu ožít a s ním i místní komiksová scéna jako celek.

4.2 20. století v oblasti českého dětského komiksu

Josef Lada byl český malíř, ilustrátor a autor komiksů, který se narodil 17. prosince 1887 a zemřel 14. prosince 1957. Je považován za jednoho z nejvýznamnějších českých výtvarných umělců 20. století. Lada je známý zejména svými ilustracemi a komiksy. Pro některé je Lada zakladatelem českého komiksu a známým zvěromalířem. Jeho práce je charakteristická humorem, autentičností a nezaměnitelným stylem.



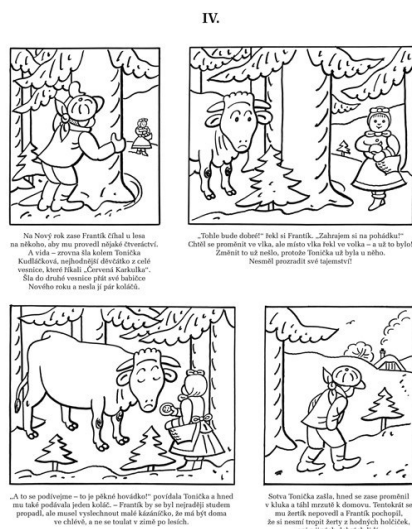
JOSEF LADA, *Šprýmovné komiksy*

Už zde bylo zmíněno dílo *Šprýmovné kousky* Frantíka Vovíška a Kozla Bobeše, jeden z prvních českých seriálů a předchůdce dnešního komiksu. V tomto díle je použit první seriálový přístup, kdy se postavy pravidelně vrací, a tato strategie je považována některými historiky komiksu za klíčový prvek pro identifikaci komiksového stripového stylu.⁴² Hlavními postavami jsou zde zvířata, což představuje zásadní inovaci a vzor pro následující zvířecí hrdiny v českém komiksu. V seriálu najdeme mluvícího kozla Bobeše, přičemž řeč je zde zapsaná v bublinách.

⁴¹ PROKŮPEK, KOŘÍNEK. Signály z neznáma – Český komiks 1922 - 2012

⁴² PROKŮPEK, KOŘÍNEK. Signály z neznáma – Český komiks 1922 - 2012

Ladova seriálová tvorba ale nezůstala pouze u tohoto díla, můžeme zmínit Žertovné kousky Frantíka Klinděry, Dobrodružství psa Kuldíka nebo Velkofilm o králíčkovi. Jeho díla otiskovaly některé časopisy a zpravodaje. Typickým formátem Ladovy tvorby je komentovaný seriál. Ilustrace jsou rozdělené do obdélníkových či čtvercových panelů, texty jsou vloženy pod ně nejčastěji ve verších. Promluvové bubliny používal zcela výjimečně.



Ondřeje Sekoru (1899–1967) bychom mohli považovat za druhého otce českého komiksu. S komiksy se již setkal při pobytech v Paříži, tyto vlivy pak působily na jeho tvorbu.

JOSEF LADA, Šprýmovné kousky Frantíka Vovíska a Kozla Bobeše



Stejně jako jeho předchůdce dával Sekora ve svých seriálech do popředí zvířecí, v tomto případě hmyzí, hrdiny. Nejznámějším Sekorovým seriálovým dílem jsou rozhodně Příhody Ferdý Mravence. Ten byl publikován osmnáct let během předválečné doby a protektorátu, jeden díl byl vydán poválečně. Celá tato doba zaručila jeho výrazný příběhový vývoj, ale také vývoj postav a jejich povah. Panely s ilustracemi doprovází veršovaný text, stejně jako u seriálu Josefa Lada.

ONDŘEJ SEKORA, Ferda Mravenec

Sekorovou inspirací a vlivem na jeho tvorbu byla jeho znalost animovaných prací Walta Disneyho. Ta mu pomohla k formování osobitého výtvarného stylu. Tento fakt můžeme vyvodit ze studie Heleny Žáčkové, ve které dokládá souvislosti

mezi podobou Ferdy Mravence a jednou z nejstarších postav Disneye králíkem Oswaldem nebo kocourem Felixem.⁴³



Disney - Králík Oswald



Kocour Felix – Podivuhodné příhody amerického kocoura k obveselení velkých i malých

Jako další Sekorovo seriálové dílo mohu zmínit Kousky brouka Pytlíka nebo Čmelák Bzum, které byly publikovány v Lidových novinách a časopisu Mateřídouška.

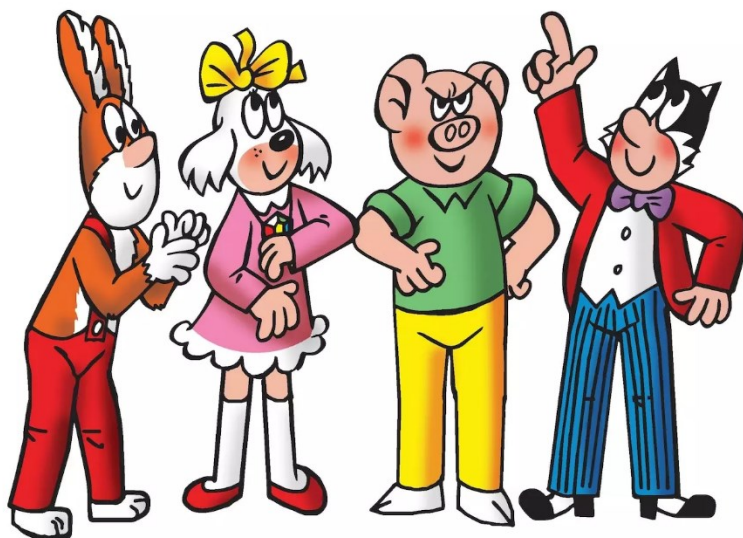
Jaroslav Němeček (*1944) je český ilustrátor známý především díky dětskému komiksovému časopisu Čtyřlístek, který vytvořil v roce 1969 se svojí manželkou. Původně se mělo jednat o jednodílný příběh. Jeho popularita ze strany čtenářů zajistila jeho další pokračování, které trvá dodnes. Velikost nákladů, které se pojí s tiskem časopisu, nemá v Česku obdoby.

⁴³ ŽÁČKOVÁ Helena, Komiksové konvence v díle Ondřeje Sekory, 2006, s. 343-356

Příběh je o čtveřici zvířecích hrdinů – o kocouru Myšpulínovi, o zajíci Pind'ovi, prasátku Bobíkovi a o fence Fifince. V příbězích Čtyřlístku, jejichž určující a dominantní autorkou byla Ljuba Štíplová (1930–2009), zažívají zvířecí kamarádi nejrůznější dobrodružství na cestách i doma v Třeskoprskách, u vody i na sněhu.⁴⁴

Němeček často uvádí, že inspirací ke komiksovému příběhu o zvířátkách mu byly především sešity, které poznal při cestách Evropou. Z českého prostředí na něj působila seriálová tvorba Ondřeje Sekory a inspirativní komiks Punt'a.

Čtyřlístek byl od roku 1971 publikován jako samostatný časopis. Kvůli tehdejší době a negativní kritice časopisu ze strany ideologie se bránilo znovu tisknutí starších čísel a snižovaly se počty tisků. Po roce 1989 se Čtyřlístek rozrůstá o další publikace. V této době můžeme zvířecí hrdiny najít i ve formě animovaného celovečerního filmu.



Čtyřlístek

Dalším významným tvůrcem, kterého bych zde chtěla alespoň okrajovat zmínit, je **Jaroslav Foglar** a jeho veleúspěšné dílo *Rychlé šípy*⁴⁵, které v prvním období (do roku 1948) ilustroval **Jan Fischer**, v druhém období (od konce 60. let) byl ilustrátorem Marko Čermák. Ty se staly průlomem na poli realisticky kresleného komiksu ve 30. letech.

⁴⁴ PROKŮPEK, KOŘÍNEK. Signály z neznáma – Český komiks 1922 - 2012

⁴⁵ FOGLAR. Rychlé šípy Jaroslava Foglara a Jana Fischera.

Z důvodu opakovaných politicky motivovaných zákazů a omezeného vlivu zahraniční produkce na místní tvůrce se Rychlé šípy staly předchůdcem jedinečného českého subžánru komiksu, který je známý jako klubácký komiks. Ten byl dlouho jeden z hlavních směrů českého komiksu.⁴⁶ Kluby byly tvořeny pro děti, ve kterých se pravidelně scházely a podnikaly klubové aktivity podobné z vyprávění Rychlých šípů.

Není se proto čemu divit, pokud se českému čtenáři vyrůstajícímu právě v této době při představě domácího komiksu vybaví Rychlé šípy.

Jako krátká charakteristika komiksu by mohla znít takto: Rychlé šípy jsou série příběhů, ve kterých vystupují dospívající, většinou chlapečtí hrdinové. Ti každý den zažívají odlišná dobrodružství ve městě i v přírodě.

Zmíněný komiks zaujal čtenáře nejen každodenním dobrodružstvím a ilustracemi od Jana Fischera, ale také výchovnou funkcí. Foglar byl skautským vedoucím a jeho zkušenosti se prolínaly i do jeho příběhů. „Dokázal identifikovat a zvolit správnou míru, při které byla didaktická stránka jeho příběhů pro dětské čtenáře ještě stravitelná.“⁴⁷

Jaroslavu Foglarovi se podařilo v českém kontextu trvale prosadit formát komiksu s dialogovými bublinami, který dlouhou dobu v českém prostředí čelil odporu. Díky jeho významnému přínosu a úspěchu se podařilo tomuto oblíbenému časopisu nastavit standard, ve kterém bubliny představují běžný prvek komiksového vyjádření.

4.3 Současná situace v oblasti českého dětského komiksu

V současné době prochází komiksová scéna v Česku svým nejlepším obdobím včetně těch pro děti a mládež. Ideologické tlaky, které dříve omezovaly komiksovou tvorbu, již zmizely a české publikum má přístup k překladům nejlepších světových komiksů. Díky globálnímu propojení je snadné získat tituly, které dosud nebyly vydány v českém překladu. I čeští tvůrci komiksů začali okolo roku 2010 postupně zaměřovat svou tvorbu na mladé čtenáře - děti a dospívající, kteří předtím v letech 2000–2009 nedostávali příliš mnoho pozornosti. V posledních letech se tak můžeme radovat z oživení českého komiksu

⁴⁶ PROKŮPEK, KOŘÍNEK. Signály z neznáma – Český komiks 1922 - 2012

⁴⁷ PROKŮPEK, KOŘÍNEK. Signály z neznáma – Český komiks 1922 - 2012

pro mládež, které má své kořeny jak v Česku, tak i za hranicemi. Toto oživení souvisí jednak s nadšením mnoha talentovaných tvůrců, kteří se s chutí pustili do tvorby nového a zajímavého obsahu pro mladé čtenáře, a jednak s obecnými změnami, které se dějí v české komiksové kultuře.⁴⁸ Také se projevuje zvýšený zájem o domácí komiksovou historii, což vede k vydávání souborných děl klasických autorů, jako jsou Ondřej Sekora nebo Jaroslav Foglar.⁴⁹

Současně se objevuje nová generace mladých autorů, která je označována jako Generace nula.⁵⁰ Tito tvůrci přinášejí svěží a inovativní přístup k tvorbě komiksu a obohacují českou komiksovou scénu. Při své tvorbě nemusí přísně splňovat všechny prvky, které komiksu náleží. Mají volnější ruku, mohou v oblasti komiksu experimentovat a tím vznikají vizuálně zajímavá a různorodá díla.

Chtěla bych v této části zmínit komiksovou autorku Toy_Box, která se primárně věnuje komiksové tvorbě pro dospělé, ale na kontě má i pár dětských publikací.

V komiksu využívá malbu, kresbu i neobvyklé graffiti. *„Kořeny její tvorby spočívají ve funkcionalismu v tom smyslu, že formu určuje obsah.“*⁵¹ Svě soukromí si hlídá, na rozhovory a veřejné akce přichází v masce.

Její Moje kniha Vinnetou⁵², která byla vydána v roce 2014, představuje debutový komiks, který propojuje příběh squatterky z Amsterdamu a malého chlapce v příběhu o síle přátelství a fantazie, která překonává smrt. Jedná se o autorskou knihu. Toy_Box není pouze autorkou kreseb a letteringu celého komiksu, ale napsala také příběh, o kterém komiks pojednává. O rok později byl tento komiks oceněn cenou Muriel za nejlepší komiksovou knihu a nejlepší komiksovou kresbu. Získal také Zlatou stuhu za nejlepší knihu pro děti a mládež v kategorii komiks.⁵³

⁴⁸ KOŘÍNEK Pavel, Komiks pro děti a mládež po roce 2000 (druhý díl: 2000–2019), <https://www.czechlit.cz/>

⁴⁹ PROKŮPEK, Generace nula, 2010

⁵⁰ PROKŮPEK, Generace nula, 2010

⁵¹ TOY_BOX, <https://toybox.cz/category/komiks/>

⁵² TOY_BOX, Moje kniha Vinnetou, 2014

⁵³ <http://www.zlatastuha.cz/m/moje-kniha-vinnetou>

Chtěla bych poukázat na její knihu Komiksová učebnice komiksu, která mi byla přínosem a ze které jsem sama čerpala při psaní této diplomové práce.

Na základě poptávky o naučení, jak postupovat při tvorbě komiksu, se Toy_Box rozhodla vydat vlastní knihu s návodem, jak při tvorbě postupuje ona. Vznikla tak kniha Komiksová učebnice komiksu.⁵⁴ Ta by měla sloužit nejen jako návod, ale také jako nástroj pro rozvoj dalších dovedností v tvorbě komiksu. Zahrnuje umělecké aspekty, jako je rozvíjení fantazie a nápadů, ale také se zaměřuje na praktické aspekty, jako je organizace práce nebo získávání finančního uznání za vaši práci. Učebnice je jedinečná



TOY_BOX, Komiksová učebnice komiksu

tím, že kombinuje teoretické části s vlastním komiksovým příběhem. Pomocí příběhu ilustrátorky Adély, která se postupně stává komiksovou autorkou, učebnice potencionálnímu komiksovému autorovi pomůže porozumět pojmům jako lettering, storyboard nebo layout. Tímto způsobem je učení o těchto technikách a prvcích komiksu snazší a zábavnější. Během knihy si Adéla plní svůj sen a čtenář má možnost sledovat její cestu k úspěchu a vstřebat si všechny užitečné informace.

⁵⁴ TOY BOX, Komiksová učebnice komiksu, 2019

Z mého pohledu mi učebnice připomíná knihu Jak rozumět komiksu od autora Scotta McClouda, který také použil pro výklad a definici komiksu samotný komiks. V případě McClouda je celá kniha tvořená komiksovou formou. U Toy_Box je to jiné. Teorii vysvětluje na odlišných stránkách a komiks, jak už je zmíněno v předešlém odstavci, je o Adéle, která se chce komiksu věnovat na profesionální úrovni. Myslím si, že využití formy komiksu v knize, která je věnována výuce stejného literárního žánru, je skvělá motivace pro čtenáře, aby si po přečtení učebnice sám vyzkoušel vytvořit vlastní komiks.

Lucie Lomová je ilustrátorka a autorka komiksů, věnuje se ilustraci pro dětské i dospělé publikum. Pod rukama jí vzniklo ikonické duo Anča a Pepík⁵⁵. Její komiksová tvorba vystupuje i v časopisech Mateřídouška nebo Svět a divadlo. Jako prvním autorovi českého komiksu se jí podařilo v roce 2006 vydat za hranicemi, ve Francii, vlastní graphic novel s názvem Anna en cavale (v čeština Anna na útěku). V Česku pak za ní dostala ocenění Muriel (každoroční komiksově ocenění) za nejlepší původní knihu.⁵⁶

Anča a Pepík je komiksový seriál, ve kterém vystupují dva myši kamarádi z Ušína a společně zažívají dobrodružné a detektivní příběhy. Tato dobrodružství, která zprvu byla součástí časopisu Čtyřlístek, dnes můžeme najít i v samostatných knihách. Dokonce se tato dvojice dočkala i animovaného sedmidílného zpracování, které bylo odvysíláno Českou televizí.

Renáta Fučíková je česká výtvarnice a ilustrátorka. Studovala na Střední uměleckoprůmyslové škole v Praze a následně absolvovala na Akademii výtvarných umění v Praze, kde se specializovala na ilustraci. Nyní je vedoucí ateliéru didaktické ilustrace na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara v Plzni.⁵⁷

Je známá svými výtvarnými ilustracemi pro dětské knihy, ve své tvorbě se věnovala i komiksu pro děti. Její práce se vyznačuje jemnými detaily, pastelovými barvami a

⁵⁵ LOMOVÁ Lucie. Anča a Pepík. 2018

⁵⁶ Lucie Lomová, web: <https://www.czechlit.cz/en/author/lucie-lomova-en/>

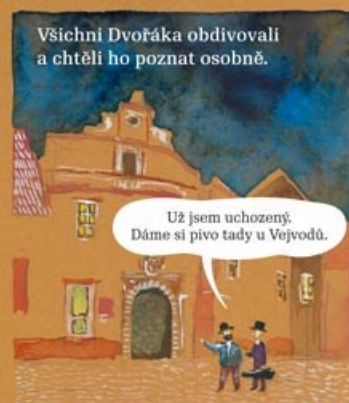
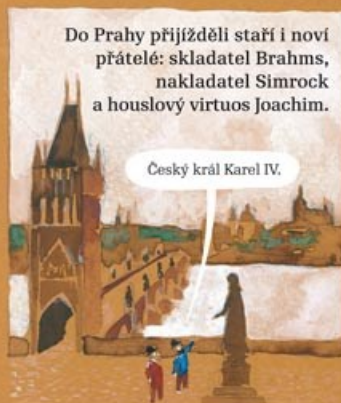
⁵⁷ KOMIKSODĚJKY, Laydeez do Comics, 2019

poetickou atmosférou. Její ilustrace jsou charakteristické svou křehkou náladou. Má schopnost vytvářet pohádkové a poetické scény, které zaujmou jak dětské, tak i dospělé čtenáře. Její ilustrace jsou velmi výrazné a mají silnou emocionální sílu. Dokáže zachytit pocity a náladu příběhu, a to i pomocí nejmenších detailů. Její obrazy často přenášejí čtenáře do imaginativního světa, plného fantazie. Její umělecký styl je unikátní a nezaměnitelný, a to ji řadí mezi významné české ilustrátory.

Spolupracovala s mnoha českými i zahraničními spisovateli a její ilustrace zdobí knihy různých žánrů, včetně pohádek, básní, dobrodružství a naučných knih pro děti. Nyní se často věnuje ilustracím historických publikací.

Renáta Fučíková získala za svou práci řadu ocenění, včetně Zlaté stuhy za nejkrásnější knihu roku nebo nominaci na prestižní Astrid Lindgren Memorial Award. Její ilustrace jsou vysoce ceněny pro svou kvalitu, autentičnost a schopnost přenést čtenáře do kouzelného světa příběhu. Mezi známá komiksová díla Renáty Fučíkové patří Historie Evropy – obrazové putování nebo třídílný svazek ediční řady Největší dramatici. Opět se jedná o umění zachytit komiksovou a ilustrační tvorbou zásadní historické či literární okamžiky. V edici najdeme knihu Čechov &, Shakespeare & a Molière &. Díky propracovaným a poutavým ilustracím tyto knihy nepřitahují pouze dospělého, ale také dětské čtenáře.

12. Slovanské tance



Pavel Čech, původně vyučený zámečník se později živil jako profesionální hasič. Dnes je ilustrátorem a autorem vícero komiksových knížek a příběhů. Jeho inspirací je například Jaroslav Foglar. Z jeho tvorby můžeme vybrat několik titulů, které cílí na dětského či dospívajícího čtenáře. Mezi nimi je například komiksové album *Tajemství ostrova za prkennou ohradou* (2009), za kterou získal v roce 2010 cenu Muriel, určenou nejlepšímu českému komiksovému albu. Dále *Dobrodružství Rychlé Veverky* nebo *Velké dobrodružství Pepíka Střechy* (2012). Tento komiks představoval důležitý přelom nejen v tvorbě autora, ale také přelom pro český komiks pro děti a mládež obecně. Byl to vlastně první komiks svého druhu, který získal prestižní cenu Magnesia Litera. Komiks se zabývá nástrahami dospívání a významem převzetí odpovědnosti za svůj vlastní život.⁵⁸

Ve své tvorbě komiksů se věnuje netradičním postupům. Pro své ilustrace většinou využívá techniky olejomalby. Některé jeho komiksy jsou zcela bez promluv a bublin, stojí čistě na jednotlivých ilustracích. Tvar panelů se liší, některá díla jsou tvořena ve čtvercových rámečkách, například *Vlaštovka* (2004), v jiné knížce tvary mění podle velikostí nebo na základě důrazu ilustrace.

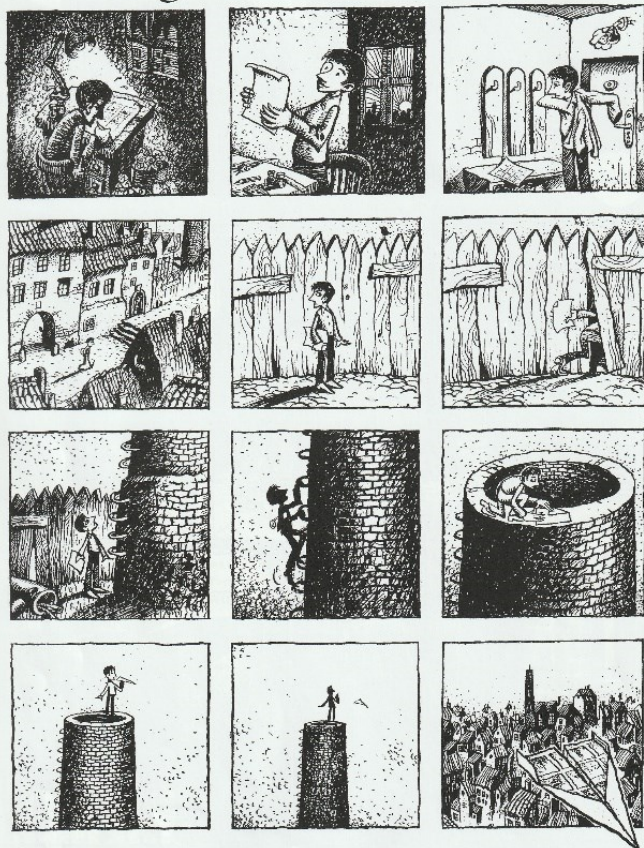


PAVEL ČECH, *Dědečkové*

⁵⁸ KOŘÍNEK Pavel, *Komiks pro děti a mládež po roce 2000 (druhý díl: 2000–2019)*, <https://www.czechlit.cz/>

Vlaštovka

Pavel Čech © 2004



PAVEL ČECH, Vlaštovka

„Na zahraničních výstavách českého komiksu dílo Pavla Čecha pravidelně přitahuje pozornost nejen bravurností kresby a optimismem dýchajícím z jeho příběhů, ale také originalitou stylu, jenž je bytostně český a tvůrčím způsobem navazuje na domácí trnkovsko-frantavskou tradici.“⁵⁹

⁵⁹ TOMÁŠ PROKŮPEK, Dědečkové (Pavel Čech), SLOVO O AUTOROVI

Nikarrin je pseudonymem populárního komiksového autora Michala Menšíka. Proslavila ho především jeho komiksová série 130 (2009). Svou tvorbou přispívá do dětských časopisů Čtyřlístek nebo Raketa. Ilustroval desítky knih pro dětského i dospělého čtenáře. Je držitelem ceny Muriel za nejlepší krátký komiks roku 2009. V roce 2020 obdržel Zlatou stuhu za komiks Super Spellword Sága: Legenda o nekonečnu.⁶⁰ V jeho tvorbě najdeme nezaměnitelné ilustrace plné detailů a propracovanosti, barevnosti. Z každé stránky ještě před čtením vyplývá atmosféra, kterou autor při ilustrování a psaní zamýšlel. Proto vás ihned zaujmou a vtáhnou do děje. Tato vlastnost mi u komiksů přijde vzácná.

„Styl Nikkarinova komiksu má švih a dynamiku, velmi příjemnou barevnost a je z něj cítit autorův smysl pro nadsázku. Zpoza hlavní linie příběhu často vykukují drobné legrácky, odkazy na jiná autorova díla, či díla jiných autorů komiksu, na počítačové hry nebo autorův soukromý život, schovávají se v davu, ve zdánlivě neuspořádaných zátiších, v pokojích či na pracovních stolech hlavních hrdinů. Jedním z takových skrytých motivů je například Nikkarinův plyšový pes, prý je starší než autor sám.“⁶¹

Komiks, který je pod tímto textem ukázán, přináší dohromady všechny předchozí zmíněné komiksové prvky a tvoří tak kompletní a soudržnou formu. Již na první pohled je zjevné, že se jedná o literární žánr komiksu. Autor zvolil specifickou barevnou paletu, kterou v komiksu využívá a kombinuje. Každý obraz je umístěn v panelu a doplněn o dialogové bubliny, které často doprovází i myšlenkové bubliny. Dynamika příběhu je vyjádřena prostřednictvím změn barev a doprovodných ilustračních symbolů. Text v komiksu je napsán ručně, čitelně a je umístěn v bublinách, které jsou středově vyvážené. V komiksu se také objevují zvukové symboly, které doplňují vnímání příběhu a posilují jeho atmosféru. Postavy jsou jasně identifikovatelné a odlišitelné od sebe. Celý komiks je poutavý a každý panel má svůj vlastní dějový moment. Jednotlivé panely pak navazují na sebe v harmonickém sledu, čímž udržují pozornost čtenáře.

⁶⁰ NIKARRIN, Super Spellword sága: Legenda o nekonečnu (2019)

⁶¹ Rozhovor: <https://mravencichuva.cz/kdo-to-je-a-kdo-to-byl-nikkarin-a-chodil-nekdy-do-vytvarky/>





NIKKARIN, Super Spellshort Sága, časopis Pevnost

Komisař Vrt'apka⁶² je dalším zvířecím hrdinou, který provázel mé dětství a provází děti v časopisu Mateřídouška od roku 2003. Jedná se o jezevčíka vyšetřovatele ze Psí Lhoty. Vznikl pod rukama **Pavly Etrychové** (text) a **Petrem Morkesem** (ilustrace). Typickým znakem je lovecká kostkovaná čepice. Příběhy komisaře Vrt'apky jsou známé tím, že aby se vyřešily, potřebují pomoc čtenáře.

Komisař Vrt'apka na stopě

Vrt'apka je soukromý detektiv, který při svém pátrání používá ostrovtip a bystrou hlavu. Pomůžte mu v boji se zločinem i ty? Zažijete spolu mnoho dobrodružství!



Rěšené Rybník vypustil bobr – ve své výpovědi lhal, že posvačil rybu. Bobr je býložravec.

© Petr Morkes | www.vrtapka.cz

KOMISAŘ VRŤAPKA NA STOPĚ, Petr Morkes

Jednotlivé panely jsou převážně obdélníkových a čtvercových tvarů. Ve své tvorbě používá autor textových polí i promluvových bublin. Ilustrace jsou barevné, pestré a detailně udělané tak, že zaujmou čtenáře na první pohled. Celým příběhem provází zmíněný Vrt'apka. V této době vychází i sebrané spisy těchto vyšetřujících příběhů ve formě knihy, pro děti doplněny o další zajímavosti a rébusy.

⁶² ETRYCHOVÁ, MORKES, Komisař Vrt'apka – sebrané spisy, 2021

Časopis **Raketa** je český literární a výtvarný časopis pro děti a mládež, pro děti od 6 do 12 let. Byl založen v roce 2014 přes nakladatelství Labyrint a vychází pravidelně čtyřikrát do roka ve spolupráci se spolkem Raketa dětem. Vytvářejí ho dvě šéfredaktorky Johana Švejdíková a Radana Litošová. Raketa se zaměřuje na literaturu, poezii, ilustrace a komiksy pro mladé čtenáře. V časopise najdete příběhy, komiksy, zábavné úkoly a hry, tvoření, recepty na vaření, doporučenou četbu nebo tipy na výlety.⁶³ Je známý svou podporou tvůrčího psaní a uměleckých aktivit dětí. V každém čísle pak představí práci několika dalších autorů a výtvarníků, jejichž práci Raketa fandí.⁶⁴ Časopis se také věnuje recenzím knih a uměleckých děl určených pro mladé publikum. Je oblíbený nejen mezi mladými čtenáři, ale také mezi pedagogy, rodiči a všemi, kteří se zajímají o kvalitní literaturu pro děti. V každém čísle najdete jiné téma, které pak provází celým časopisem.

Raketa podporuje komiksové tvůrce, a proto není divu, že se v ní objevuje vícero komiksů. Mezi nimi jsou i navracející se seriály, např. Nikkarinova Dobrodružství Rockyho & Terky, Doktor Racek (na scénáře Milady Rezkové kreslí Lukáš Urbánek) či Matylda a Růžovej vlk Petry Josefíny Stibitzové a Jany Šrámkové.⁶⁵

Štěpánka Jislová absolvovala studium ilustrace a komiksu na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara. Své krátké komiksové příběhy publikovala v řadě domácích i zahraničních sborníků. Jako součást devítidílné edice Češi (Mladá fronta, 2016) přetvořila jeden z dílů do podoby komiksu. V roce 2017 vydala své první samostatné autorské album s názvem Klášter Nejsvětějšího srdce (Meander, 2017). Je také autorkou ilustrací pro řadu knih pro děti, včetně tří knih o Kallu Bromkvistovi od Astrid Lindgrenové (Albatros, 2018) a dětské adaptace knihy Daniel v jámě lvové (Meander, 2018). Štěpánka je součástí Generace 2.0, což je označení pro mladou skupinu českých komiksových autorů.⁶⁶ Je spoluzakladatelkou české pobočky Laydeez Do Comics, projektu, který prezentuje a podporuje komiksové autorky a v rámci kterého vydala sborník Komiksodějky.

⁶³Raketa-casopis.cz

⁶⁴ Raketa-casopis.cz

⁶⁵ KOŘÍNEK Pavel, Komiks pro děti a mládež po roce 2000 (druhý díl: 2000–2019), <https://www.czechlit.cz/>

⁶⁶ KOMIKSODĚJKY, Laydeez do Comics Praha, 2019

S komiksem Strom vyhrála v roce 2013 studentskou soutěž CZ.KOMIKS. Za její počín Bez vlasů⁶⁷, který vytvořila společně s Terezou Drahoňovskou, získala cenu Muriel za Nejlepší komiksovou knihu roku 2020.⁶⁸ Ve své tvorbě se zaměřuje na příběh a různé způsoby jeho vyprávění. Často mění styl a techniku. Využívá malbu, kresbu a různé formy digitální tvorby a postprodukce.



STROM, Štěpánka Jislová

⁶⁷ DRAHOŇOVSKÁ Tereza, Bez vlasů, 2020

⁶⁸ <https://www.meander.cz/stepanka-jislova-2-2/>



Petra Josefína Stibitzová vystudovala ilustraci a grafiku na pražské Vysoké škole uměleckoprůmyslové. Nejprve ilustrovala knížky a komiksy na zakázku, později ji oslovil časopis Raketa. Tím se začala podílet na pravidelných komiksových příbězích. Ve spolupráci s autorkou Janou Šrámkovou vytvořili pro Raketu Matyldu a Růžového vlka.⁶⁹ Tento komiks byl později vytisknut jako samostatná knížka pod nakladatelstvím Labyrint. Vedle toho nakreslila komiksovou podobu knížky Sidonie Nádherná a ilustrovala triologii o holubu Kolumbovi. Nyní ilustruje knihy pro mnoho řadu českých nakladatelství.



PETRA JOSEFÍNA STIBITZOVÁ & JANA ŠRÁMKOVÁ, *Matylda a Růžový vlk*

⁶⁹ STIBITZOVÁ P. J., ŠRÁMKOVÁ J., *Matylda a Růžový vlk*, 2023

Pro tvorbu komiksových ilustrací mění techniky. Nejčastěji se jedná o digitální tvorbu a akvarel nebo kresbu. V ilustracích k Matyldě a Růžovému vlku využívá barevných kombinací, které dominují v jednotlivých dílech. Tím vás komiks ihned vtáhne a zaujme na první pohled. V promluvách využívá bublin, které jsou doplněny o vlastní lettering a dodávají tak komiksu na autentičnosti.



KAREL OSOHA, Prašina – Křídový panáček

Karel Osoha ilustrátor, autor komiksů a scénárista. Původně vystudoval animaci na pražské UMPRUM. Je jeden z nejúspěšnějších mladých komiksových tvůrců této doby. Už při studiu začal pracovat na větších projektech jako na komiksu Češi 1948: Jak se KSČ chopila moci, na kterém spolupracoval s Pavlem Kosatíkem. Za ten dostal cenu Muriel pro nejlepšího kreslíře. V roce 2018 se dostal k ilustrování knížek Prašina⁷⁰ (autor Vojtěch

⁷⁰ MATOCHA V., OSOHA K. Křídový panáček. 2023

Macoča), který byl nominovaný na Magnesii Literu v kategorii Litera za knihu pro děti a mládež (2019), a v témže roce se Karel Osoha věnoval ilustrování prvního dílu komiksové triologie s názvem Návrat Krále Šumavy, která vychází z bestsellerové knihy od autora Davida Jana Žáka.⁷¹ Díky těmto titulům byl nominovaný na cenu Czech Grand Design. Kresba, kterou vkládá do komiksové tvorby, skvěle vykresluje atmosféru prostředí. Jeho odkazem je rozhodně práce s detaily a zachycení okamžiku. Komiksové panely nejsou pouze za sebou jdoucí obdélníkové tvary, ale kombinuje jejich různorodou kompozici tak, aby komiksově vyprávěný příběh dával smysl a zároveň si zakládal na autentičnosti.

5 Rozhovory s vybranými tvůrci

Součástí mé diplomové práce jsou rozhovory s vybranými autory a ilustrátory dětského komiksu. Jelikož jsem v časovém rozmezí nestihla uskutečnit osobní rozhovory, ale chtěla jsem některé z tvůrců komiksu oslovit, vytvořila jsem dotazník o sedmi otázkách a kontaktovala vybrané ilustrátory s prosbou o vyplnění. Odpovědi na otázky jsem dostala jak textovou formou, tak hlasovou formou.

Mého dotazníku se zúčastnili zmínění autoři a ilustrátoři: Nikarrin, Petra Josefína Stibitzová a Štěpánka Jislová.

1. Jak jste se dostal/a k dětskému komiksu? Proč jste si zvolil/a zrovna tento literární žánr ke své tvorbě?

Petra Josefína: Ke komiksu jsem se dostala na UMPRUM (Tam P.J. studovala ilustraci a grafiku) v rámci workshopu se scénáristy z FAMU. A pak jsem dostala nabídku dělat pravidelně komiks do dětského časopisu Raketa.

Nikarrin: Původně jsem začínal na komiksu pro dospělé, tvořil jsem příběhy, které jsem sám chtěl číst a prožívat. Ale komiks pro děti, kromě toho, že mě baví svojí hravostí a řekněme jednoduchostí, má jednu nespornou výhodu. Prodává se daleko lépe.

⁷¹ <https://www.knihydobrovsky.cz/autori/karel-osoha-228184>

Štěpánka: Já bych asi primárně neřekla, že nejsem autor dětského komiksu, já jsem autorka komiksů, které občas čtou děti. Ke komiksu jsem se dostala přes kreativní psaní, které mě zajímalo kvůli vyprávění příběhu. To bylo asi vždycky nějaké jádro, ke kterému jsem směřovala, které se nějakým způsobem odráží i v ilustraci. Tím pádem, když ten můj komiks dostanou do ruky děti, tak je to nějak věkově uzpůsobené, ale pokud třeba nejde o Překadla⁷², což rozhodně není tradiční komiks, tak se dá říct, že ta moje tvorba je tak pro děti od 12-13 let a dál a je asi tak stejně zaměřená na dospívající jako na dospělé.

2. Kde berete inspiraci?

Petra Josefina: Inspiraci beru ve svém okolí a ve všech možných knížkách a komiksech, které potkám.

Nikkarin: Inspiraci beru úplně všude. V jedné své knížce v doslovu píšu, že čerpání inspirace je jen jiný způsob uvažování o věcech, které vidíme, slyšíme, cítíme v běžném životě. Můj mozek neustále zpracovává podněty a přetváří je v něco použitelného (někdy více, někdy méně) pro příběh. Ale jinak jsou to mé zážitky, videohry, filmy, hudba, komiksy jiných autorů.

Štěpánka: Tohle je takový evergreen, co se otázek týče. Já asi nebudu předstírat, že se nějakou tou knížkou snažím vynaleznout kolo. Já samozřejmě ráda čtu jiné komiksy, čtu beletrii, prózu, chodím na filmy, koukám na seriály a hodně mě ovlivňují trendy z příběhu ve vyprávění, ale obecně i společenské trendy, které jsou zrovna aktuální. A tím, že tyhle média nějakým způsobem taky konzumuju, tak se nad těmi tématy zamýšlím a přetvářím je v hlavě. To je třeba případ knížky Superhrdinové na dluh, kde jsem jako ilustrátorka. Tam mě hodně zajímá reklamní svět, svět influencerů a autenticita nebo vůbec možnosti autenticity člověka, který žije ve veřejném prostředí, který je neustále sledován, ať už

⁷² JISLOVA Š., Překadla, 2021

fanoušky na Instagramu nebo reálným publikem ve fyzickém světě. Hodně mě zajímají legendy, folk a v tomhle ohledu je to asi nějaký rozsah.

3. Je v této době dětský čtenář (komiksu) náročný čtenář?

Petra Josefina: Já myslím, že dětský čtenář je vždycky náročný! A je to tak správně.

Nikkarin: Těžko říct. Pochopil jsem, že čtenáři rádi sáhnou po něčem kvalitnějším, něčem, co vypadá profesionálně, ale jestli jsou nějak extra nároční na zápletku nebo tak, to netuším. Myslím, že jednoduché příběhy Ljuby Štíplové třeba z 80. let mají stále svoje kouzlo. Asi jim nejde tolik o komplikovanou zápletku, jako o ten pocit dobrodružství a prožitou zábavu.

Štěpánka: Možná, než by byl náročný ten dětský čtenář, tak je tam určitý filtr přes jeho rodiče, kteří v dnešní době už mnohem víc dávají pozor na to, co děti čtou. Rozhodně to není jako když já jsem byla malá, když mi bylo dvanáct nebo třináct a v naší malé Bohnické knihovně byly na parapetu, který byl označený jako komiksy, skutečně všechny komiksy od nějakých dětských Garfieldů po pornografické tituly jako je třeba Druuna. Tím pádem ta náročnost možná spočívá víc v tom, jak moc to změnilo ten trh, protože těch věcí je samozřejmě mnohem víc. Vychází hromady a hromady knížek. Co se týče jenom českých komiksů, do toho teda počítám i různé časopisy, Čtyřlístky a apod., tak jsme na čísle kolem 150 titulů ročně, což když se do toho započítá třeba i próza, tak už o pozornost toho čtenáře, ať už je dětský nebo ne, soutěží relativně hodně věcí. Ta česká komiksová tvorba původní je pořád relativně omezená. To číslo 150 je vlastně na to, jak jsme malá země, hodně vysoké. Myslím, že tady vychází dobrý věci a že tu máme dobrý autory na světové úrovni.

4. Rád/a v komiksu experimentujete nebo se držíte základních komiksových prvků? (Obdélníkové nebo čtvercové panely, promluвовé bubliny, doprovodný text, aj.)

Petra Josefína: Třeba v Sidónii jsem víc experimentovala, součást textu byly i deníkové záznamy a dopisy, takže to není jen klasické panelové vyprávění s bublinami. Nejspíš záleží na předloze, jak ten text vnímám, občas je tam potřeba nějaký rytmus, občas se to rozvolní..

Nikkarin: Myslím, že u dětského komiksu nějaké experimenty nejsou zrovna na místě. Dětský čtenář by se měl v příběhu orientovat. Ale je dobré nějakou nenásilnou formou i dětského čtenáře trochu vzdělávat v komiksové gramotnosti, která se mu bude hodit při pozdějším čtení. Každopádně já se držím při zemi a jediné si víc hraji s kamerou a úhlem záběru jednotlivých panelů.

Štěpánka: Já si rozhodně ráda hraju, co se týče možností, které komiks nabízí. Asi jako se vším, je dobré si na začátku vyzkoušet, ty nejvíc tradiční postupy. Zkusit si něco odvyprávět čistě v mřížce nebo čistě v obdélnících a čtvercích, protože na tom nejzákladnějším se člověk nejvíc naučí, jak vést oko čtenáře, aby souslednost mezi panely, bublinami, voice-over boxíky, aby to všechno šlo ve správném pořadí. V tomhle se docela držím té klasické francouzské školy, což znamená, že pokud to jde, tak je všechno v devadesáti stupních, potažmo je to na ose, která se nějakým způsobem zrcadlí, třeba na středové ose. Mně to potom přijde přehlednější, ale i v rámci tohoto mám rozhodně věci, které se pouští do více experimentálních vod. Mám jeden komiks, který si hraje s tím, jak daleko lze vizuálně zajít, aby z toho vyprávění byla infografika, ale aby to pořád mělo vyprávění. Sama u sebe vidím to, že je dobré zkusit si oboje a potom v těch věcech to kombinovat. Já teďka pracuji na knížce, která se jmenuje Srdcovka, která vyjde v září v nakladatelství Paseka, a tam dost často používám třeba to, že u jedné scény použiju konkrétní layout, kompozice panelů na stránce, a dvacet nebo padesát stránek dál zopakuju stejný layout, jen změním obsah bublin a obsah panelů, tím pádem je tam takové podvědomé napojení těchto dvou scén, které doufám že čtenáři dojde, že má nějakým způsobem porovnávat, že tam je nějaká paralela.

5. Pokud u komiksu tvoříte i jeho obsah, jaké hrdiny do svých příběhů zasazujete a proč? Máte k nim nějaký vztah?

Petra Josefina: Zatím moc vyložené komiksových hrdinů nemám, ale k těm hrdinům, které jsem vymyslela (například Matyldu a Růžového vlka), tak k těm mám určitě nějaký vlastní vztah.

Nikkarin: Možná neumím úplně psát charaktery, protože moji hlavní hrdinové jsou vždy takoví neutrální. Nemají výrazné charaktery, specifické silné a slabé stránky. Možná je to škoda, možná je jednodušší pro čtenáře do nich promítnout vlastní osobnost. Netuším, nejsem psycholog a moc nad tím nepřemýšlím.

Štěpánka: Myslím, že pokud by člověk neměl vztah ke svým hrdinům, tak by asi o nich nepsal příběhy. Když se třeba na něčem scénáristicky podílím, třeba na těch Hrdinech a dluh, tak tam to vyrůstá čistě z toho, že je daný svět, v tomhle případě svět, kde se dají super schopnosti kupovat, a ta moje scénáristická otázka úplně na začátku byla, jaký typ postav žije v tomhle světě a jaké jsou nejzajímavější konflikty, které by mohly řešit. Z toho tedy vyrostly dvě postavy, jedna, která super schopnosti má, druhá, která je nemá. Obě žijí spolu, ale v nějaké opozici vůči sobě. Takže to je můj styl psaní, je to asi jeden z těch dvou hlavních. Ten druhý je, že nejprve vytvoříte postavy a až pak pro ně hledáte svět. Ale v tomto případě je pro mě později těžší najít pro ně nějakou zápletku, nějaké vyvrcholení toho příběhu, protože si nejsem úplně jistá, kam s nimi jít, takže já spíše píšu tím prvním způsobem.

6. Měl/a jste v dětství nějaký konkrétní komiks, který jste četl/a? Pokud ano, čím pro Vás byl oblíbený?

Petra Josefina: Rychlé Šípy nebo Anča a Pepík, hodně se mi líbilo, jak byl komiks nakreslený. Ze zahraničních jsem měla oblíbeného Asterixe a Obelixe, u toho jsme se s bráchou dost nasmáli.

Nikkarin: Poklad kapitána Kida. Nejlepší Čtyřlístkovský příběh ever. Němeček ve vrcholné formě. Kresba, akce, barvy, dobrodružství!

Štěpánka: Já jsem velký fanoušek časopisu, který tady vycházel po roce 2000, což byly čarodějky Witch. Dodneška mám doma sbírku, která se každým rokem jenom rozšiřuje. To je něco, co mě asi ovlivnilo nejvíc. Já jsem předtím četla nějaké Tomanovy komiksy v ABC, které mě fascinovaly a líbily se mi, ale jak to byla vždycky jedna nebo dvě stránky, tak jsem nikdy neměla celkově ten příběh pohromadě. A naopak u těch Witch – jednak to mířilo primárně na holky, ale zároveň se to nedrželo takových těch nejtradičnějších, stereotypních linek. Bylo to hodně dobrodružné, byly tam nějaké souboje, byla tam i místy docela náročnější témata, a to mě na tom moc bavilo. Přišlo mi dobré, že to neomezuje ten typ příběhů, které vypráví, ale zároveň se to nestydí za ty víc holčičí dějové linky, což byly vztahy, co tam holky měly s nějakými kluky. Zároveň tam šlo pořád o zachraňování světa.

7. Co podle Vás musí obsahovat dobrý komiks?

Petra Josefina: Líbí se mi, když (pokud to téma dovolí) tam jsou různé malé legrácky. A taky mám ráda na komiksu, že dokáže dramatizovat vyprávění až do takové skoro filmové roviny.

Nikkarin: Řekl bych, že koukatelnou kresbu, zápletku, která dává smysl, měl by být čtivý, přehledný, zábavný.

Štěpánka: Já myslím, že dobrý komiks musí jít primárně číst. Ono to zní banálně, ale to je věc, kterou vídám u lidí, kteří začínají nebo nejsou úplně vykreslení. Mluvím o tom, že ten komiks možná může vypadat nádherně, ale třeba lettering je naprosto mimo. Pokud já čtu tu knížku a nevím, jak na sebe navazují panely, tak je mi jedno, jestli ten příběh je dobrý, jestli ta kresba je nádherná, protože já z toho nic nemám, když musím každé dvě stránky řešit, jestli ten panel navazuje na další panel nebo až na ten další panel. Takže pokud dobrý v tomto významu znamená kompetentní, tak já bych dala na první místo to, jestli se může ten komiks úplně jednoduše číst.

5.1 Zhodnocení přístupu

Mnoho ilustrátorů dětských komiksů bylo zprvu zaměřeno na komiksy pro dospělé a až později se začali věnovat dětské literatuře. Při komunikaci s autory jsem také zjistila, že v některých případech jsou vlastní tvorbou zaměřeni na dospělé publikum, ale jejich komiksy si později oblíbily i děti. Cesta k dětskému komiksu vedla v mnohých případech i přes studium ilustrací nebo přes studium animace na umělecky založených vysokých školách.

Každý ilustrátor má vlastní zdroj inspirací. Inspiraci ze svého okolí, různých knížek a komiksů, které potkávají, nebo inspirace vnějším světem a uměleckými díly. Dalším zdrojem mohou být videohry, filmy, hudba a komiksy jiných autorů. Inspirací také mohou být populární média, další komiksy od jiných tvůrců, beletrie, filmy a seriály. Tato média pak ovlivňují myšlení a inspirují k přemýšlení nad aktuálními tématy a trendy. Inspirace se promítají do jejich tvorby. Z tohoto shrnutí vyplývá, že každý ilustrátor svou inspiraci čerpá z odlišných zdrojů, které jsou různorodé.

Podle některých odpovědí je dětský čtenář náročný, ale tak je to správné. Autoři by měli být zaměřeni na poskytování kvalitního obsahu, který odpovídá vysokým standardům čtenářů. Jednoduché příběhy mají pro mladší čtenáře stále své kouzlo a nejde jim tolik o složité zápletky jako o pocit dobrodružství a zábavu. Důležitým faktorem je filtr komiksů, který jde přes rodiče a jejich výběr vhodné literatury. Byla zmíněna i postupná změna na trhu, kde je mnohem více knih a komiksů k dispozici. Počet vydávaných knih je v této době vysoký. Česká komiksová tvorba je kvalitní a existuje řada talentovaných autorů na světové úrovni.

Experimenty v komiksu jsou u některých autorů přístupné a aplikované. Při experimentu se používají různé techniky, jako jsou deníkové záznamy a dopisy. Tím vznikají komiksy, které nejsou jen klasickým panelovým vyprávěním. Různé styly a rytmus textu jsou podle výpovědi závislé na předloze a příběhu. Je důležité, aby byl dětský čtenář schopen se v příběhu orientovat. Zmíněn je význam komiksové gramotnosti pro děti. Komiks nabízí více možností pro experimentování. Mělo by se začít s tradičními postupy, jako je použití

mřížek a panelů ve správném pořadí, aby autor uměl vést oko čtenáře. Pak se může tvůrce zaměřit na experiment a zkoušet různé vizuální výrazy a kombinace různých technik. Vzniknou tak komiksy s odlišnými layouty a kompozicemi, často s cílem vytvořit podvědomou paralelu mezi scénami.

Někteří autoři se zaměřují na série komiksů, a tak nemají vícero vlastních komiksových hrdinů a postav. Samozřejmostí je, že každý si vztah ke svým komiksovým postavám vytvoří a že pro psaní příběhů je důležité mít vztah ke svým hrdinům.

Při hodnocení oblíbených komiksů jsem byla ráda, že mnoho komiksů, které bylo v odpovědích zmíněno, jsou součástí této diplomové práce. S odpovědí, která zazněla u Štěpánky Jisklové ohledně měsíčníku Witch, jsem souzněla. Jak už jsem v úvodu diplomové práce zmínila, na tomto komiksu jsem jako dítě vyrostla.

Na poslední odpovědi se shodli všichni odpovídající. Součástí komiksu by měl být vtip, malé detaily a dramatizace děje, který v čtenáři evokuje filmovou rovinu, pokud to téma dovoluje. Samozřejmostí je skvělá kresba, smysluplná zápletka. Komiks by měl být čtivý, přehledný a zábavný. Měl by být čitelný, panely by na sebe měly správně navazovat. Štěpánka ve své odpovědi zmiňuje, že komiks může mít nádhernou kresbu a dobrý příběh, ale pokud čtenář nedokáže plynule číst a orientovat se v něm, ztrácí svůj efekt. Může se zdát, že komiksoví tvůrci si jsou vlastní tvorbou a kreativním myšlením podobní, ale skutečnost je zcela odlišná. Jsem ráda, že jsem oslovila tři různé tvůrce a získala tak tři, v některých případech různé, odpovědi, jak obsahem výpovědi, tak její formou.

6 Praktická část

6.1 Dnes budu offline – komiksová příručka

Pro praktickou část jsem vytvořila příručku s názvem **Dnes budu offline**. Hlavní postavou brožury je Mája, která se po probuzení rozhodne, že dnes bude trávit den aktivitami, ke kterým nepotřebuje internet.

Činnosti jsou zakresleny komiksovou formou, v panelech a rámečkách, a jsou doplněny o výpovědi vypravěče a promluvvé bubliny tak, aby při plánovaném školním projektu děti neměly problém rozpoznat základní komiksové prvky.



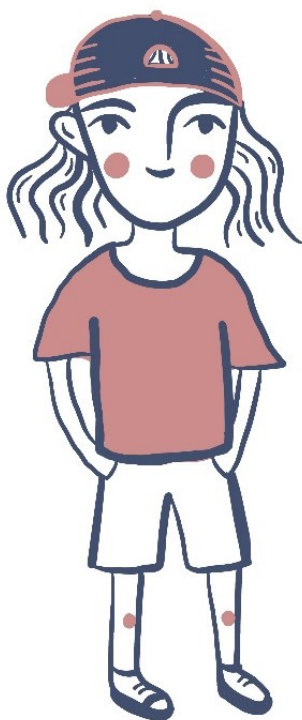
Ve svém volném čase se zabývám digitální kresbou ilustrací, proto jsem tuto techniku zvolila i v mé praktické části. Nejprve jsem si ilustrace načrtla do skicáku, abych zachytila představu, kterou jsem měla před očima. Šlo mi především o proporce a kompozice ilustrací. Tužkou se mi lépe zaznamenávají postavy a obecně je pro mě náčrt na papír rychlejší technika - médium než náčrt v aplikaci. Druhým krokem byl záznam promluvvých bublin a jejich poloha v ilustraci.

Náčrty na papíře jsem si ofotila a vložila do aplikace pro digitální malbu.



Když jsem začala pracovat na komiksu, prvním krokem bylo nakreslit kontury rámečku, postav a detailů. Poté jsem přidala bubliny s textem pro dialogy a myšlenky postav. Při výběru barev jsem se rozhodla použít pouze tři odstíny, které budou dominovat v celém komiksu. Rozhodla jsem se pro tento postup, jelikož jsem chtěla, aby komiks působil jednotně a všechny panely měly podobnou atmosféru. Tímto postupem jsem se inspirovala u ilustrátorky *Fran*

Meneses, která také vytváří komiksy s podobným přístupem. Fran si zpravidla vybírá minimum barev a následně je kombinuje a míchá, aby dosáhla různých odstínů a efektů ve svých ilustracích.



Držela jsem se rady z knihy *Komiksová učebnice komiksu* od ToyBox⁷³, že ručně psaný lettering sedí do komiksu více než vložený font.

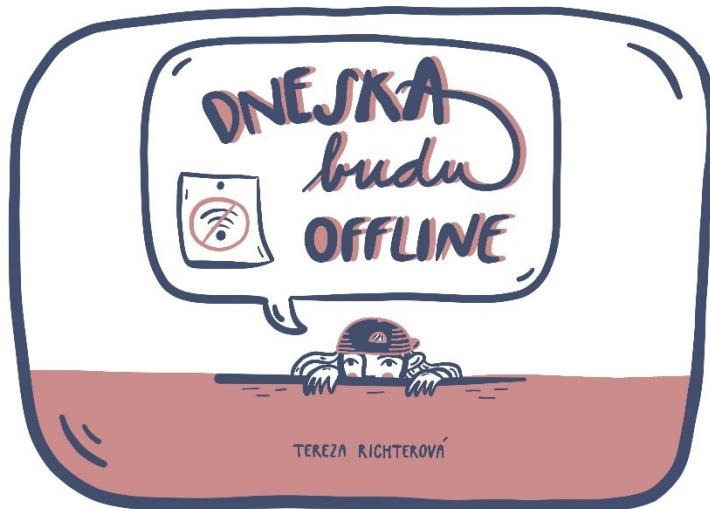
Jako první bod v aplikaci jsem si vytvořila hlavní postavu. V tomto případě se jedná o Máju. Dlouho jsem přemýšlela o genderu postavy. Nakonec jsem zvolila holčičí hrdinku. Mája pak provází celým komiksem a vymýšlí činnosti, které by se daly dělat v offline světě, tedy ve světě bez internetu.

⁷³ TOYBOX, *Komiksová učebnice komiksu*

Výběr tématu pro komiks

Dlouho jsem přemýšlela o obsahu komiksové brožury. Přemýšlela jsem o tématu, které by se dalo s žáky na základní škole probrat, které by je mohlo zaujmout a které by mělo nějakým způsobem vliv a motivovalo je ke změně. Po roce a půl třídnictví na základní škole jsem si zvolila toto téma, které je podle mého názoru v této době potřeba šířit nebo se o to alespoň snažit. Záměrem celého nápadu bylo inspirovat děti k aktivitám venku a dovést je k zamyšlení, jaké další aktivity by mohly do brožury přidat.

Na dalších stránkách sdílím výslednou práci – komiks Dneska budu offline. Chtěla jsem vytvořit zmíněný výčet aktivit, které se dají dělat doma nebo venku bez internetu. Mnoho aktivit jsem později z ilustrací vyškrtla, jelikož jsem chtěla, aby se děti při tvorbě komiksu plně zapojily a nechtěla jsem vyčerpat další možnosti, které je mohou také napadnout.



TOHLE JE MÁJA.



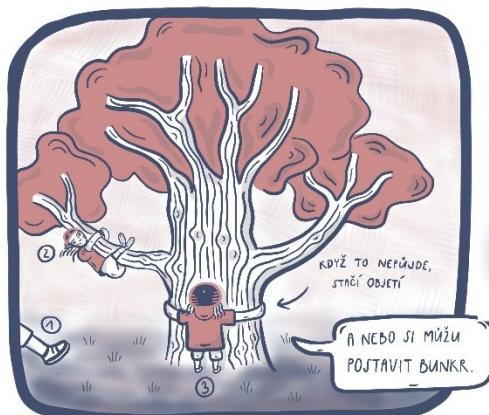
DÁT ŘEČ S MOJÍ KOČKOU...



... A NEBO SE PSEM.

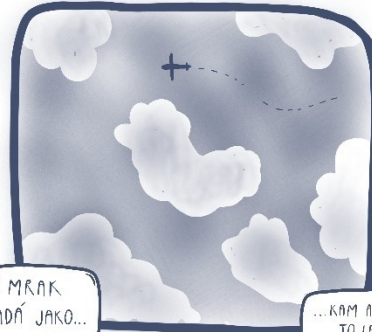


VYLÉZT NA STROM.



NEBO SI JÍT ZABĚHAT?





TEN MRAK VYPADÁ JAKO...

...KAM ASI LETÍ TO LETADLO?



MŮŽU...



NEBO SE SEJDU S KAMARÁDEM



A ZAŽIJU TO VŠECHNO S NÍM.



7 Didaktická část

Záměrem didaktické i praktické části bylo vytvoření a realizace projektu na vybrané základní škole a poukázat na přínos offline aktivit. Pro odučení projektu jsem vytvořila přípravu na hodinu, která byla mojí oporou po celou dobu projektu a kterou jsem si přizpůsobovala podle chodu vyučování. Pod přípravu hodiny jsem sepsala reflexi celého projektu, jeho průběh a jestli byl jeho záměr splněn.

7.1 Příprava na hodinu

Ročník: 5.

Škola: ZŠ Vojtěcha Kováře, Rumburk

Časová dotace: 2 hodiny

Cíl: Žák vlastními slovy popíše komiks a jeho prvky.

Žák navrhne a vytvoří volným výběrem výtvarné techniky pokračování komiksu na základě nových informací.

- Klíčové kompetence:
- Žák vyhledává a třídí informace. Na základě jejich pochopení, propojení a systematizace je efektivně využívá v procesu učení, tvůrčích činnostech a praktickém životě.
- Žák přispívá k diskusi v malé skupině i k debatě celé třídy, chápe potřebu efektivně spolupracovat s druhými při řešení daného úkolu, oceňuje zkušenosti druhých lidí, respektuje různá hlediska a čerpá poučení z toho, co si druzí lidé myslí, říkají a dělají.

Potřebné pomůcky k projektu:

- Pracovní list
- A4 Papíry na tvorbu komiksu
- Předkreslit promluhové, myšlenkové a výkřikové bubliny na tabuli

DNES BUDU OFFLINE

TÉMA	AKTIVITA
<p>KOMIKS</p> <p>1) Co je to komiks? 2) Kde se s ním setkáme</p>	<p>Myšlenková mapa na tabuli, společná diskuse</p>
<p>Rozdat do dvojic ukázkou komiksu</p> <p>(V tomto případě to byl malý úryvek z komiksu Komisaře Vrt'apky)</p>	<p>Přečíst si ho ve dvojicích</p> <p>Otázky: Co v něm můžeme najít? Jaké komiksy znáte? Jaké mohou být?</p> <p>Dopsat do myšlenkové mapy</p>
<p>PRVKY:</p>	<p>Nejlépe aby zazněly: Panel / rámeček / důležitost mezer / sériovost / bubliny a typy bubliny / textové pole / symboly a ikony</p>
<p>Projekt JAK BÝT OFFLINE</p>	<p>Společná prezentace - zdůraznit, že komiks není prezentace (na tuto hodinu jsem brožuru přenesla do formy prezentace, aby na ní všechny děti dobře viděly a mohly jsme společně pracovat)</p> <p>Rozdat do dvojic papíry (druhá strana Máji):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pozorujte pečlivě prezentaci a ve dvojicích napište, čeho jste si na komiksu všimli, myslím tím, co má tento komiks společného s tím předchozím a jaké prvky v něm najdeme. 2) Představte si, že jeden den vypnete mobily, počítače, tablety, televize nebo chytré hodinky a budete

	<p>offline.</p> <ul style="list-style-type: none">• Co vy na to?• Líbilo by se vám to?• Jaké pocity to ve vás probouzí? <p>3) „Já vytvořila Máju, která chce být celý den offline. Vymyslela jsem pro Máju aktivity, které by mohla dělat, ale není jich tolik. Chtěla bych po vás, abyste mi pomohli. Stanete se teď ilustrátory komiksu a navrhnete, jak by měl komiks dál pokračovat, co dalšího by mohla dělat. Než se pustíme do tvorby, otočte pracovní list. Téměř každý ilustrátor si nejdřív udělá návrh. Ale my zatím nevíme, co budeme malovat.“</p> <p>4) Proto ve dvojicích napište na prázdné řádky aktivity, které byste jí doporučili.</p> <p>5) Teď obejděte další dvojice, řekněte si, co kdo napsal a když vás něco zaujme, dopište si aktivitu do vašeho seznamu.</p> <p>6) Nyní vám rozdám prázdné papíry. Vy si nejprve tužkou načrtněte, jakou aktivitu budete chtít malovat.</p> <p>7) Pak si zvolte jakoukoliv techniku a komiks dokončete. Prosím, abyste nakreslili alespoň tři panely.</p>
--	--

Prezentace	Společná prezentace na koberci – žáci dají nově vzniklé komiksy doprostřed koberce, sdílí je s ostatními a odpovídají na otázky – sdílení, ověřování nových poznatků apod.
Reflexe	Zavřete oči <ul style="list-style-type: none"> • Kdo si je jistý a ví, co je to komiks, zvedne ruku teď • Kdo je na svůj komiks pyšný, zvedne ruku teď • Koho hodina bavila, zvedne ruku teď

7.2 Reflexe hodiny

Hodinu jsem chtěla vést konstruktivisticky tak, aby na všechny nové poznatky, které se týkají ohledně komiksu, přišli sami žáci. Myslím si, že můj záměr byl splněn i podle reakce a výsledků dětí.

Hodinu jsme začali myšlenkovou mapou na tabuli. Ve středu tabule bylo velkým písmenem napsáno Komiks a děti říkaly, co je napadne při tomto pojmu. Já jsem všechny poznatky rychle zapisovala na tabuli. Potěšilo mě, když jsem zjistila, že se téměř všechny komiksové prvky zmínily dříve než při rozboru komiksu. Při takovém dobrém startu jsme se hned mohli společně podívat na Komisaře Vrťapku. Už při rozdávání jsem zjistila, že tento komiks zná více než polovina dětí. Nechala jsem je nejprve komiks přečíst a vyřešit záhadu, která byla součástí stránky. V další části jsem po dětech chtěla, aby mi popsaly, co z komiksu mohou vyčíst a které prvky, o kterých jsme před chvílí mluvili, mohou v ilustracích najít. Chtěla jsem v tomto cvičení poukázat i na důležitost a význam mezer. Nechala jsem žáky, aby vyhodnotili již zmíněné komiksové prvky. Uprostřed diskuse někdo zmínil důležitost komiksových mezer neboli „škarp“ mezi jednotlivými panely. Proto jsme se chvíli zastavili u tohoto prvku. Později jsem viděla, že jádro třídy, které se o komiks zajímá i ve volném čase, je aktivní, ale ostatní děti trochu ztrácely zájem. Proto bylo načase postoupit k samotné prezentaci, tvorbě a důležitému úkolu ilustrátorů.

Nejprve jsem na projektoru prezentovala svůj komiks, který se setkal s kladnými ohlasy, což mě u dětského publika potěšilo. Některé aktivity jsme podrobně rozebraly, u některých už diskuse nebyla tak velká. Vysvětlila jsem jim záměr celého projektu a to, že je teď řada na nich, aby Máje vymyslely další aktivity, které by mohla v offline světě dělat.

Pracovní list:



Rozdala jsem pracovní list s Májou do dvojic, aby se při projektu využilo i skupinových prací a rozvíjely se tak další kompetence jako komunikace se spolužáky nebo vzájemná spolupráce. Děti měly vymyslet další aktivity a napsat je na volné stránky. Když už neměly další nápady, obešly další dvojice a mohly od nich čerpat inspiraci. Závěrem této hodiny bylo, aby si každý sám za sebe podtrhl dvě až tři aktivity, které by chtěl ztvárnit ve vlastním komiksu.

Po tomto úkolu následovala pauza na občerstvení. Po přestávce jsme pokračovali dál. Řekla jsem dětem, ať si rozmyslí, jestli chtějí nakreslit pouze jednu aktivitu na více

panelech nebo si vybrat více aktivit a znázornit je minimálně na třech panelech. Pak už byla čistě řada na dětech a na jejich tvorbě. Technika byla libovolná, pouze jsme si před samotnou tvorbou zopakovali prvky komiksu. Také jsem zmínila, že ne ve všech komiksech najdeme všechny prvky, které jsme zmínili. Existují komiksy i bez

promluhových nebo myšlenkových bublin, některé nejsou uspořádané v rámečkách apod. Některé děti se tímto ve svém komiksu inspirovaly.

Líbila se mi různorodost výsledných komiksů. Někteří se nechytli přímo tématu nebo ho obrátili do negativního směru (viz níže). V tomto případě jsem zdůraznila, že každý má svůj názor a nemusí myšlenku ohledně offline aktivit vnímat stejně. Ocenila jsem výtvarné zpracování, které bylo vynikající, ale zdůraznila, že se zde měli držet dvou kritérií, a to vytvořit komiks o minimálně třech panelech a dodržet téma úkolu.

Naopak bylo více dětí, které navázaly na další aktivity. Nechtěla jsem, aby výsledné komiksy byly stejné, chtěla jsem v nich vidět originalitu a výjimečnost. Proto jsem nelpěla na stejném barevném zpracování nebo na tom, že by měla být hlavní postavou komiksu Mája.

Po další hodině, které jsme věnovali tvorbě, jsme se všichni sešli na koberci, abychom prezentovali výsledné komiksy a provedli reflexi hodin. Děti jsem do prezentace nechtěla nutit, a proto mě příjemně překvapilo, že až na pár výjimek chtěl svůj komiks představit téměř každý.

Závěrečnou reflexí jsem chtěla zjistit, jestli se projekt povedl, splnil očekávání a jestli si z něho děti odnáší nové poznatky ohledně komiksu, které mohou využít v další tvorbě. Potřebovala jsem rychlou spolehlivou reflexi, kde žáci projeví svůj názor anonymně. Proto jsem použila metodu se zavřenýma očima. Na závěr sdíleli své myšlenky, které si z projektu zapamatovali.

Shodou okolností se za dva dny účastnili exkurze v Doksech, kde navštívili muzeum Čtyřlístku, ve kterém měli možnost vytvořit vlastní komiks. Proto jsem byla ráda, že nové poznatky a znalosti mohli dál využít.

7.3 Rozbor prací

Dětská kresba a celkově dětský výtvarný projev je specifický, můžeme na něm spatřit propracovanost, v některých případech i dětské nadání, ale především autenticitu nebo neúplně vykreslení. Každé dítě má své specifické výtvarné myšlení (myšlení ve tvarech, barvách, liniích), má vlastní pojetí a vyjádření včetně použití vlastních jim blízkým technikám a prostředkům.⁷⁴ Jakkoliv žáci ztvárnili svoji představu, jejich kreativní snahu se vždy snažím jako učitel ocenit.

Při studiu výtvarné specializace na Pedagogické fakultě UK jsme mnohokrát při výuce diskutovali hodnocení výchov a mluvili jsme o cestě k realizaci výtvarného projevu podle představ vyučujícího. Jsem zastáncem toho, že každé dítě je jiné a ve výtvarné výchově se snažíme jejich představy a kreativní myšlení rozvíjet, nikoliv naopak. Pokud je vinou nekvalifikovaného a nesprávného pedagogického vedení pozornost žáka orientovaná jen k vnějškovému přijetí z umění odvozených forem a k vytváření „výstavních“, „přehlídkových“ nebo dokonce „soutěžních“ „artefaktů“, stává se paradoxně výtvarná výchova nikoli stimulem prohlubujícího se zájmu o výtvarné umění a jeho recepci, ale překážkou tohoto osvojování.⁷⁵

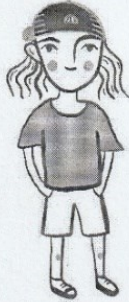
Žáci navrhovali online aktivity, které byly skvělé a vhodné pro komiksové zpracování. Většinou vycházeli z vlastních aktivit nebo se inspirovali od ostatních spolužáků. Někteří se chopili i fantazijních myšlenek nebo inspirací známými komiksovými superhrdiny. Do této kapitoly vkládám pár ukázek, další práce vložím do přílohy.

⁷⁴ HAZUKOVÁ H., ŠAMŠULA P., Didaktika výtvarné výchovy I, 2005

⁷⁵ HAZUKOVÁ H., ŠAMŠULA P., Didaktika výtvarné výchovy I, 2005

TT, DS

NAVRHNI POKRAČOVÁNÍ
KOMIKSU.



CO DALŠÍHO MŮŽE
MÁJA DĚLAT OFFLINE?

CVIČENÍ JE DŮLEŽITÉ, BUDEŠ VE FORMĚ!

LOUČIT SE JE SICE FUSKA, ALE V PONDĚLÍ

BUDEŠ MÍT SAMÉ JEDNIČKY! JEZDIT NA KOLE,

VÁŘ, BUDEŠ MÍT VLASTNÍ VEČERĚ! MEDITACE,

TO TĚ ZKLIDNÍ. JÍT DO KINA, DÁVÁJÍ PÁJA

A MATA! ZALIJ KVĚTINY, POKOČEJ SE JEJICH

KRAŠOU A PŘIČUČNI SI K NIM. VYPLET

ZÁHON A PAK UŽ JENOM SPÁT.

NAVRHNI POKRAČOVÁNÍ KOMIKSU.



CO DALŠÍHO MŮŽE
MÁJA DĚLAT OFFLINE?

můžu cvičit, učít se, uvařit něco
velmi dobrého, pomoc s úklidem, jít
nakupovat, vymyslet si ofity na další
dny, udělat si hezký účes, meditoval
udělat věci které už dlouho odkládám,
spát, pilovat, jezdit na kole, jíst,
přemýšlet, jít do knihovny, opalovat se
napsat knihu, udělat někomu radost
dívat se z okna čist si



Tvorbu postav a prostředí každý pojal podle svých možností. Jedna z žákyň nejprve namalovala komiks o Batmanovi, který zachraňuje svět bez internetu. Z komiksu bylo cítit, že ji tato tvorba tolik nebavila. Výsledná práce neodpovídala jejím ostatním malbám a kresbám, navíc v poslední fázi tvorby komiks konturovala propisovací tužkou, a to přidalo komiksu na efektu nedbalého dokončení. Chtěla jsem ji do tvorby více motivovat. Věděla jsem, že se velice zajímá o mangu a že doma ve svém volném čase tvoří vlastní komiks. Proto jsem ji poprosila, aby vytvořila alespoň dva panely v podobném stylu. Na tento popud se dala s radostí do malování. Výsledné ilustrace jsou nad tímto odstavcem.

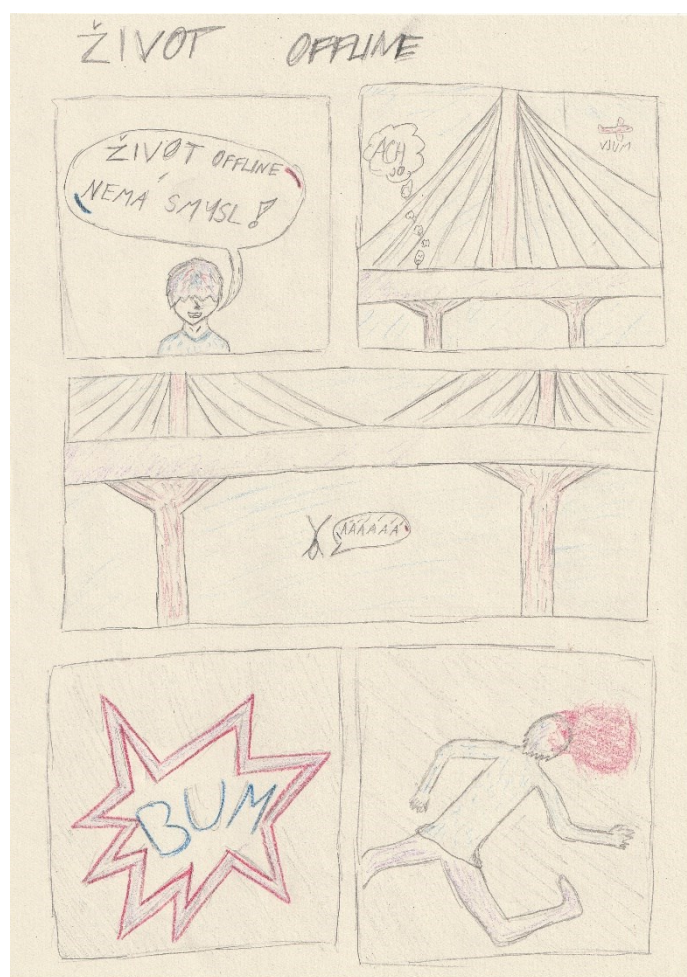


Někteří žáci se drželi zadaných kritérií a navazující komiks zpracovali vlastním stylem. Nejprve vymysleli aktivity, které mohou ve svém komiksu ztvárnit. Poté udělali druhé - výběrové kolo, ze kterého si pro svoji tvorbu vybrali jednu a více aktivit. Promysleli si, jestli chtějí pokračovat s hlavní postavou Májou nebo vytvořit vlastní komiksovou postavu. Upřesnili si, jak bude jejich stránka vypadat.

Kreslení je klíčovým prvkem komiksu, určuje, jestli samotného čtenáře upoutá. Proto si

žáci nejprve příběh nebo vybrané aktivity předkreslili tužkou. Také je důležité, aby si autor navrhnul promluvové a myšlenkové bubliny, přece jenom čitelnost textu, velikost bublin a celková jeho estetičnost je součástí kvalitního komiksu, který přitáhne pozornost. V posledním bodě začali s konturou a ladění detailů.

Komiks, který vytvořil zmíněný žák, mě velice nadchnul rozvržením samotných panelů, jeho profesionalitou, kompozicí a jednoduchostí. Naopak mě zklamalo, že i když sám žák zmiňoval aktivity bez internetu a k tématu komiksu přispíval během celého projektu, jeho výsledný komiks byl o tom, že se v offline světě nedá žít. Jeho prezentaci jsem brala s nadhledem.



Výsledný komiks jednoho z žáků, nedodržení kritéria

7.4 Závěr projektu

Ve třídě, kde probíhal projekt Dnes budu offline, se většina žáků v minulosti již s komiksem potkala alespoň okrajově. Při myšlenkové mapě pohotově vytahovali komiksové termíny nebo popisovali prvky komiksu a společně jsme se dobrali k jejich názvům. Polovina žáků čte ve svém volném čase mangu, a tak jsme v hodině zmiňovali i tento žánr s jeho zajímavostmi.

Záměrem projektu bylo zábavnou formou vytvořit seznam aktivit, které žáci mohou ve svém volném čase dělat. Už tím, že o nich museli přemýšlet a že některé stránky nestačily na jejich dlouhé seznamy, jsem si jistá, že můj hlubší cíl, který za tvorbou komiksu stál,

byl alespoň u poloviny dětí splněn. Mé tvrzení doplňovaly i ilustrace hlavních postav, které většinou představovaly samotné žáky.

Pak je tu ta druhá strana. Při procházení výsledných komiksů a při diskusi s žáky se mi potvrdilo, že mnoho dnešních dětí nechce být offline nebo si život bez připojení nedokážou představit. Při přemýšlení, proč je tomu tak, jsem došla k závěru, že je nejspíš těžké si představit život bez internetu, když tato generace jinou zkušenost nemá.

Dětský výtvarný projev je v dnešní době silně ovlivněn mnoha formami výtvarné kultury, které jsou široce dostupné díky masovému šíření obrazových informací prostřednictvím ilustrací, televize, reklamy, videí, počítačové grafiky, her a internetu. Tyto umělé obrazy a sdělení mají daleko větší intenzitu a frekvenci než přímé vizuální a další podněty z okolí dítěte. Je nerealistické a naivní předstírat, že tyto vlivy neovlivňují dětský výtvarný projev již od jeho raných fází. Při výtvarné výchově není vhodné tyto vlivy ignorovat, ani se snažit je eliminovat pouhým "vyvažováním" původními podněty. Takový přístup by byl odsouzen k neúspěchu. Děti jsou vystaveny obrovskému množství umělých obrazových forem a sdělení, a je proto důležité jim pomoci porozumět a kriticky se s nimi vypořádat. Ve výtvarné výchově je tedy potřeba rozvíjet schopnost dětí vnímat a interpretovat různé výtvarné formy a dávat jim prostor pro seberealizaci a vyjádření vlastních myšlenek a emocí.⁷⁶

⁷⁶ HAZUKOVÁ H., ŠAMŠULA P., Didaktika výtvarné výchovy I, 2005

7.5 Využití komiksu ve výuce, interdisciplinární přesah

Při přípravách na hodiny výtvarné výchovy musíme brát ohled na dokument Rámcový vzdělávací program (RVP).⁷⁷ Rámcový vzdělávací program pro výtvarnou výchovu stanovuje cíle a obsah vzdělávání v tomto oboru. Podle RVP se výtvarná výchova zabývá rozvojem výtvarného myšlení, tvořivosti a vnímání vizuálního projevu. Klade důraz na rozvoj estetického cítění, kritického myšlení a schopností komunikace prostřednictvím výtvarného jazyka. V rámci výtvarné výchovy se žáci seznámí s různými výtvarnými technikami, materiály a nástroji. Učí se porozumět výtvarnému jazyku a interpretovat výtvarná díla. Získávají dovednosti a znalosti v oblasti kompozice, perspektivy, barev a světla.

V návrhu RVP pro základní vzdělávání je Výtvarná výchova zařazena do vzdělávací oblasti Umění a kultura (spolu s Hudební a Dramatickou výchovou). Výtvarná výchova má podporovat tvořivost, sebevyjádření a sebeúctu žáků, a přispívat tak k jejich celkovému rozvoji a vzdělání.

Komiks může být zajímavým a efektivním nástrojem v rámci výtvarné výchovy. Využití komiksu ve výuce umožňuje studentům rozvíjet různé dovednosti a schopnosti. Při práci s komiksem se studenti učí vytvářet vizuální příběhy prostřednictvím kombinace obrázků, textu a panelů. To rozvíjí jejich schopnost vyjadřovat se výtvarným jazykem a pracovat s kompozicí, perspektivou, barevností a dalšími výtvarnými prvky.

Kromě výtvarných dovedností mohou studenti také rozvíjet literární a komunikační schopnosti při psaní dialogů, vytváření příběhu a práci s textem. Komiks umožňuje trénovat schopnost vyprávět a strukturovat informace, a zároveň podporuje kreativitu a fantazii studentů. Komiks může být využit jako prostředek pro vyjádření osobních názorů, emocí a myšlenek studentů. Tím přispívá k rozvoji jejich sebevyjádření a sebeúcty. Celkově lze říci, že komiks ve výuce výtvarné výchovy poskytuje studentům zajímavý prostor pro kreativitu, výraz a rozvoj.

⁷⁷ Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání, 2021

Má několik výhod, které ho činí atraktivním pro využití v pedagogickém prostředí:

1. Vizuální prvky: Komiksy jsou založeny na kombinaci textu a obrázků, což poskytuje obrazovou podporu při předávání informací. To je obzvláště užitečné pro vizuálně orientované žáky, kteří se lépe učí pomocí obrazových nápověd.
2. Zábavný a motivující formát: Komiksy jsou často považovány za zábavnou formu četby. Přítomnost obrázků a dialogů může zaujmout studenty a motivovat je ke čtení a učení.⁷⁸ Tímto způsobem mohou být komiksy přínosné pro rozvoj čtecích dovedností a literární gramotnosti.
3. Komunikace a interpretace: Komiksy vyžadují schopnost interpretovat obrazy a textové bubliny, což podporuje porozumění a komunikační dovednosti. Studenti se učí dešifrovat vizuální a textové výstupy a vyvozovat význam z obrazového vyprávění.
4. Struktura a sekvence: Komiksy mají jasnou strukturu a sekvenci. Studenti se učí sledovat příběhové linie, sledovat postup a spojovat informace v pořadí, což rozvíjí jejich schopnost rozpoznávat a vytvářet chronologickou strukturu.
5. Kreativita a sebe prezentace: Komiksy také podporují tvůrčí myšlení a vyjadřování. Studenti mohou vytvářet vlastní komiksy, což rozvíjí jejich kreativitu, schopnost vyprávět příběhy a sebe prezentaci.

Při použití komiksu ve výuce je důležité zvolit vhodný obsah, který odpovídá věku a schopnostem studentů.

RVP také zdůrazňuje využití výtvarné výchovy při interdisciplinárních projektech a propojení s jinými předměty, jako je literatura, dějepis nebo přírodověda. Komiks má výborný potenciál pro využití ve výuce dvou předmětů, protože kombinuje prvky

⁷⁸ TRNOVÁ, Eva, Tomáš JANKO, Josef TRNA a Karolína PEŠKOVÁ. Typy vzdělávacích komiksů a analýza jejich edukačního potenciálu pro přírodovědnou výuku. *Scientia in educatione* 7(1)

vizuálního umění a literatury. Jeho použití může umožnit studentům propojení a aplikaci znalostí napříč různými oblastmi. Takové propojení posiluje komplexní učení.

V rámci jazykové výuky může komiks pomáhat rozvíjet dovednosti čtení, psaní a porozumění textu. Studenti se učí interpretovat vizuální a textové prvky komiksu, pracovat s dialogy a vyjadřovat se vlastními slovy. Mohou také zkoumat různé žánry komiksu a jejich literární a jazykové charakteristiky.

V rámci výtvarné výchovy umožňuje komiks studentům rozvíjet výtvarné dovednosti, jako je práce s kompozicí, perspektivou, barvami a tvorbou ilustrací. Mohou se také zabývat výtvarným vyjádřením emocí a nálad prostřednictvím komiksových obrazů.

V rámci historie mohou studenti prostřednictvím komiksu studovat historické události, životy významných osobností nebo dobové kontexty. Komiks může sloužit jako nástroj pro zobrazení a porozumění historickým událostem a jako inspirace pro vytváření vlastních komiksových příběhů z daného období.

V této oblasti mohu odkázat například na již zmíněnou ilustrátorku Renátu Fučíkovou, jejíž historická díla, která jsou dělaná formou komiksu, jsou velmi populární a zábavná. Chtěla bych například zmínit knihu *Čechov &*⁷⁹, která nejen pojednává o nejslavnějších dílech ruských dramatiků a může se tak využít v hodinách literatury, ale svojí komiksovou částí doplňuje i historické souvislosti. Jedná se o třídílný svazek, dalším dílem je *Shakespeare & a Molière &*.

V rámci společenských věd a sociálních studií může komiks pomáhat studentům zkoumat sociální otázky, kulturní rozmanitost, problémy současné společnosti a různé perspektivy. Může sloužit jako prostředek pro diskusi, porozumění a reflexi různých témat.

Při tvorbě komiksu je důležité rozvíjet a uplatňovat kompetence. Tyto dovednosti pomáhají autorům komiksů vytvářet dobré příběhy, a zároveň je umožňují vyjádřit prostřednictvím kombinace textu a obrázků. Zde jsou některé z těchto kompetencí:

⁷⁹ FUČÍKOVÁ Renáta, *Čechov &*, 2021

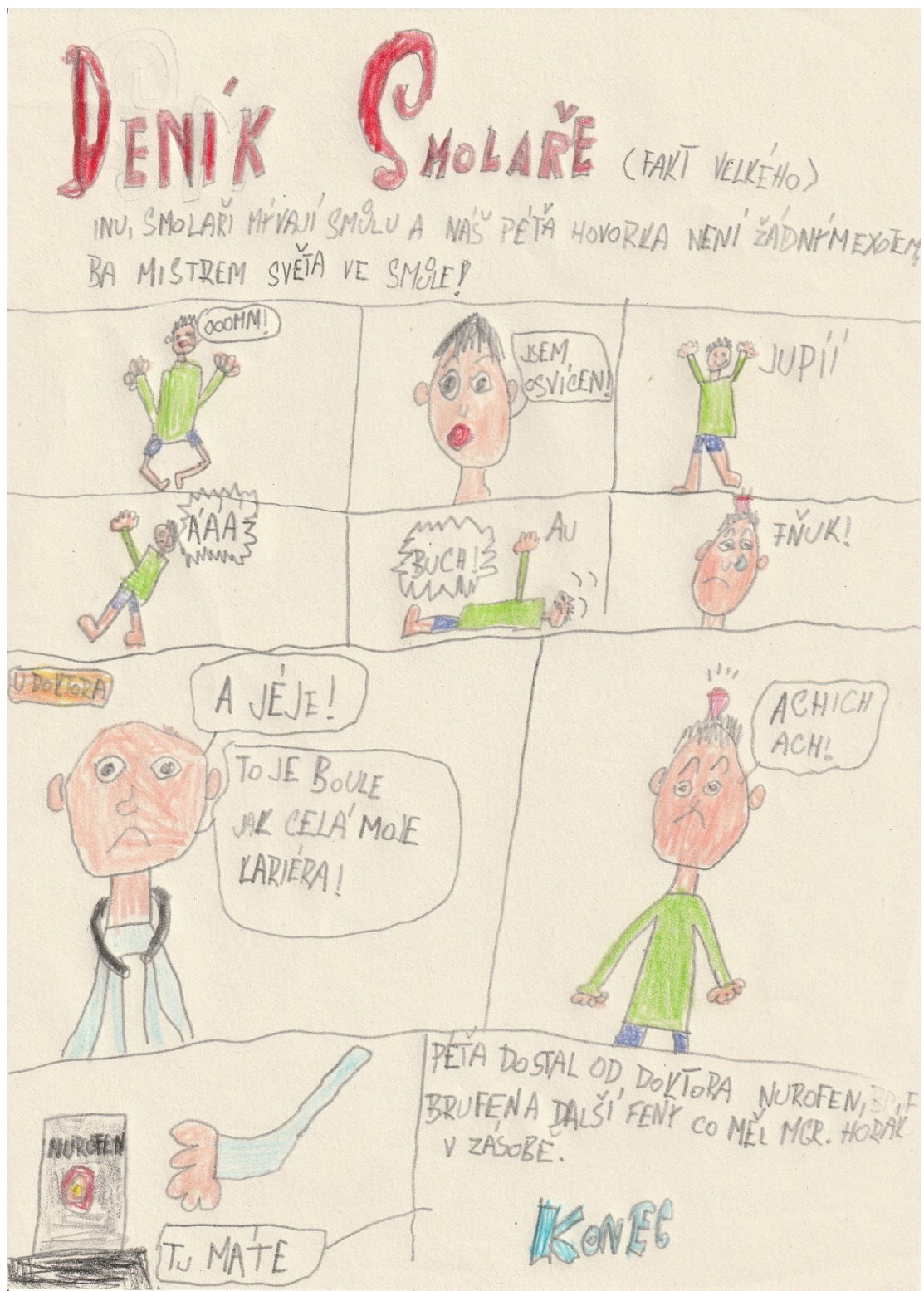
1. Výtvarná dovednost: Dovednost kresby a výtvarného zpracování je základním prvkem tvorby komiksu. Autor by měl být schopen vyjádřit své myšlenky a příběh prostřednictvím ilustrací.
2. Schopnost práce s textem: Dovednost v práci s textem zahrnuje vhodnou volbu slov, gramatickou správnost a schopnost přizpůsobit se různým žánrům a stylům.
3. Kreativita: Kreativita je nezbytná pro vytváření originálních a inovativních komiksů.
4. Schopnost vizuálního vyprávění: Tvůrce komiksu by měl být schopen vyprávět příběh prostřednictvím obrázků a vizuálních prvků.
5. Dovednost spolupráce a komunikace: Vytváření komiksu může být i týmovým projektem, a proto je důležité umět spolupracovat. Dovednost komunikace a schopnost naslouchat a sdílet nápady jsou v tomto případě klíčové.

Na prvním stupni základních škol se komiksy v rámci literární výchovy téměř nepoužívají. V učebnicích a dalších čtenářských materiálech nenajdeme téměř žádné komiksy. Příležitostně je najdeme v učebnicích cizích jazyků. Někteří učitelé je občas využívají jako zpestření v hodinách, ale systematické začlenění komiksu do výuky je vzácné. Přitom použití komiksu ve výuce je skvělá motivační a efektivní pomůcka.

V případě mého projektu byla propojena hodina literatury s hodinou výtvarné výchovy. Téma komiksu by se mohlo zařadit do výuky literatury při probírání tématu literární žánr, ve výuce výtvarné výchovy se pak může zaměřit celkově na teorii, obsah a tvorbu komiksu, na seznámení se s jednotlivými prvky komiksu nebo na rozvíjení vhodné výtvarné techniky při komiksové tvorbě.

7.6 Další výsledné komiksy

Dětské komiksy z projektu Dnes budu offline, na ZŠ Vojtěcha Kováře, 5. ročník



Dneska
Budu
OFFLINE!

ČTEŠ

KNÍŽKU?



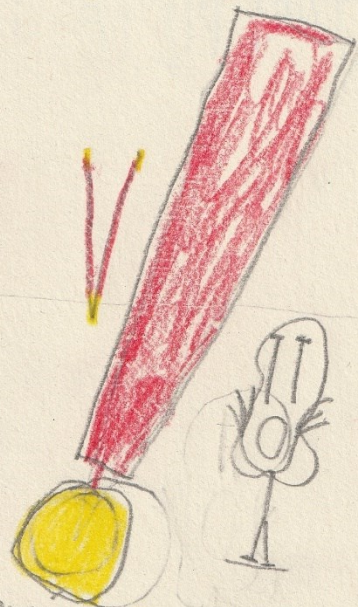
O ČEM
PŘEMÝŠLÍŠ?



TAKY
PŘES
SPÍŠ
DEN?



CELÝ DEN V MEKÁČI

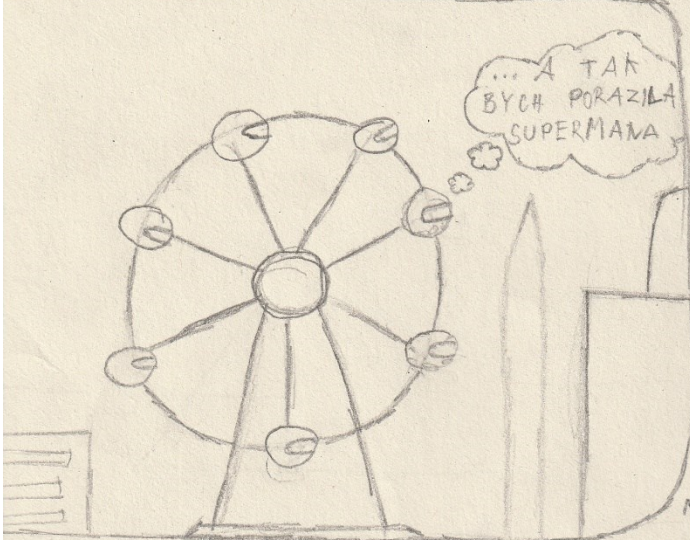


POSTAVY: ČLOVĚK 1, ČLOVĚK 2, JÁ, PRACOVIK Z MEKÁČE A KRYSÁK.





MÁJA - BATMAN



↑ ↑
NA POUTI

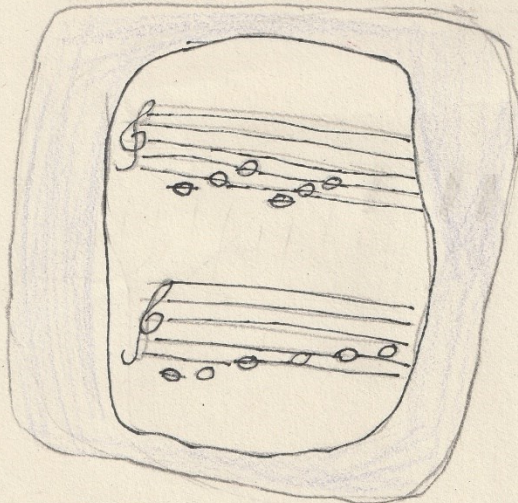
○ NĚKOLIK
HODIN
POZDĚJI !!!
U MÁJI-BATMANA
DOMA !!!



ALFREDE !!!
PODEJ MI TEN
POPCORN !!!

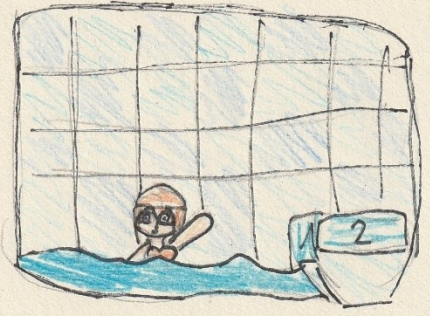


DNEŠNÍ DEN



OBRAZUNKY

MŮJ DEN



Závěr

V závěru mé diplomové práce bych se chtěla zaměřit na cíle, které jsem si na začátku stanovila. V teoretické části jsem se primárně chtěla věnovat českým komiksovým tvůrcům a jejich tvorbě. Definovat pojem komiks, popsat jeho dělení a prvky. Při psaní teoretické části, ve které jsem se zaměřila na studování odborné literatury ohledně komiksu, jsem se dostala k novým poznatkům a tématům, které jsem neplánovala v diplomové práci zmínit, ale přišly mi na tolik důležité, abych je do této práce vložila. Jednalo se například o pojmy Webtoon a Webcomic, které jsou v této době stále více populární. Dále o důležitosti a významu mezer mezi panely.

V praktické části jsem využila moji zálibu a to tvorbu. Využila jsem teoretických znalostí z předchozí části práce a z přečtené literatury – v této části především z Komiksové učebnice komiksu od Toy_Box, a vytvořila komiksovou příručku o Máje a aktivitách, které se dají dělat ve světě bez internetu – Dnes budu offline.

Tuto příručku jsem pak použila a prezentovala na Základní škole Vojtěcha Kováře v 5. třídě, kdy bylo mým hlavním cílem přiblížit dětem pojem komiks, seznámit je s jeho prvky, formáty i druhy a poukázat na možnosti komiksu. Při této hodině jsme rozebrali komiksovou příručku Dnes budu offline a na základě volného pokračování offline aktivit, si děti vytvořily vlastní komiks, který prezentoval jejich dosavadní i nově nabyté komiksové znalosti. Druhotným cílem této výuky bylo dovést žáky k zamyšlení a motivovat je k aktivitám, které se dají dělat bez připojení k síti.

Při psaní didaktické části a rozboru vytvořených komiksů od dětí jsem přišla na myšlenku, že tato generace každodenní situace bez internetu nezažila a možná proto je pro ně těžké si takovou situaci představit. Tímto doufám, že jsem aspoň některé z nich motivovala k dalším aktivitám.

Při pročitání rámcového vzdělávacího plánu jsem si uvědomila, že je důležité, aby byla věnována větší pozornost začleňování komiksů do vzdělávacích programů a výuky literatury. Komiks je literární forma, která má potenciál oslovit a motivovat studenty ke čtení a literárnímu porozumění, jen s ním vyučující musí umět při výuce zacházet.

Vzhledem k jeho vizuální povaze může také přispět k rozvoji vizuální gramotnosti a uměleckého vnímání. Věřím, že zařazování komiksů do výuky literatury by mohlo obohatit učební proces a zvýšit zájem studentů o četbu. Doufám, že tato diplomová práce přispěje k povědomí o hodnotě komiksu jako literárního žáru a podnítl další diskusi a výzkum v oblasti komiksu ve vzdělávání.

Seznam použitých informačních zdrojů

- BOX, Toy. *Komiksová učebnice komiksu*. V Praze: Paseka, 2019. ISBN 978-80-7432-927-2.
- BOX, Toy. *Moje kniha Vinnetou*. 2., rozšířené vydání. V Praze: Labyrint, 2014. Komiks (Labyrint). ISBN 978-80-87260-64-7.
- ČECH, Pavel. Dědečkové. In: *Dědečkové: Tomáš Prokůpek: Slovo o autorovi*. [Havlíčkův Brod]: Petrkov, [2017]. ISBN 978-80-87595-59-6.
- DRAHOŇOVSKÁ, Tereza. *Bez vlasů*. V Praze: Paseka, 2020. ISBN 978-80-7637-142-2.
- DUDEK, Dalibor. *Mediální výchova – školní časopisy*. 2010
- ETRYCHOVÁ, Pavla, Petr MORKES a Tomáš ETRYCH. *Komisař Vrťapka: sebrané spisy*. Druhé vydání. V Praze: Mladá fronta, 2021. ISBN 978-80-204-5891-9.
- FOGLEAR, Jaroslav. *Rychlé šípy Jaroslava Foglara a Jana Fischera*. V Praze: Albatros, 2021. ISBN 978-800-0061-238.
- FUČÍKOVÁ, Renáta. *Čechov*. V Praze: Vyšehrad, 2021. Největší dramatici (Vyšehrad). ISBN 978-807-6015-616.
- HAZUKOVÁ, Helena a Pavel ŠAMŠULA. *Didaktika výtvarné výchovy I*. Praha: Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, 2005. ISBN 80-729-0237-7.
- KOBABE, Maia. *Gender Queer: Autobiografie*. Centrala, 2021. ISBN 978-83-63892-85-2.
- *Komiksodějky*. Praha: Pointa, 2019. ISBN 978-80-907306-6-3.
- KOŘÍNEK, Pavel, Martin FORET a Michal JAREŠ. *V panelech a bublinách: kapitoly z teorie komiksu*. Praha: Akropolis, 2015. ISBN 978-80-7470-113-9.
- KOŘÍNEK, Pavel, Lucie KOŘÍNKOVÁ, Marie VOŘÍŠKOVÁ a René KLAPAČ. *Punťa: zapomenutý hrdina českého komiksu (1934-1942)*. Praha: Akropolis, 2018. ISBN 978-80-7470-170-2.
- LADA, Josef a Jan MORÁVEK. *Šprýmovné kousky Frantika Vovíska a kozla Bobeše*. Praha: Melantrich, [1932?].

- LOMOVÁ, Lucie a Ivana LOMOVÁ. *Anča a Pepík*. Praha: Práh, 2018. ISBN 978-80-7252-613-0.
- MATOCHA, Vojtěch. *Křídový panáček*. V Praze: Paseka, 2023. Prašina - kroniky. ISBN 978-80-7637-261-0.
- MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-718-5669-X.
- NIKKARIN. *Super Spellsword Sága*. V Praze: Labyrint, 2019. Komiks (Labyrint). ISBN 978-80-872-6079-1.
- PROKŮPEK, Tomáš a Pavel KOŘÍNEK. *Signály z neznáma*. Arbor vitae, 2012. ISBN 978-80-7467-012-1.
- PROKŮPEK, Tomáš. *Generace nula: český komiks 2000-2010*. V Praze: Plus, 2010. ISBN 978-80-259-0020-8.
- Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání. MŠMT. Praha: NÚOV, 2021
- SAUDEK Kája, FOGLAR Jaroslav. *Kometa (1989-1992)*
- STIBITZOVÁ, Petra Josefína a Jana ŠRÁMKOVÁ. *Matylda a Růžovej vlk*. V Praze: Labyrint, 2023. Komiks (Labyrint). ISBN 978-80-88378-25-9.
- ŠTÍPLOVÁ, Ljuba, Jiří POBORÁK, Lenka KOVÁŘOVÁ, Hana LAMKOVÁ a Josef LAMKA. *Dobrodružné příběhy Čtyřlístku: 2001*. Praha: Čtyřlístek, 2018. Čtyřlístek (Čtyřlístek). ISBN 978-80-87849-34-7.
- TRNOVÁ, Eva, Tomáš JANKO, Josef TRNA a Karolína PEŠKOVÁ. Typy vzdělávacích komiksů a analýza jejich edukačního potenciálu pro přírodovědnou výuku. *Scientia in educatione 7(1)* [online]. 2016. ISSN 1804-7106.
- VLAŠÍN, ŠTĚPÁN A KOL.: *Slovník literární teorie*. Československý spisovatel, Praha, 1984. ISBN 22-062-77
- ŽÁČKOVÁ, Helena. *Komiksově konvence v díle Ondřeje Sekory*. 2006

ONLINE ZDROJE:

- CASTELLO, SOL DÍAZ. *DOMESTIKA* [online]. Dostupné z: <https://www.domestika.org/en/blog/8071-what-is-a-comic-book-and-what-are-its-main-features>
- *COLLINS DICTIONARY* [online]. Dostupné z: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/manga>
- *COMICCON* [online]. Dostupné z: 14. <https://www.comiccon.cz/faq>
- *Karel Osoha* [online]. Dostupné z: 27. <https://www.knihydobrovsky.cz/autori/karel-oso-ha-228184>
- Kdo to je a kdo to byl Nikkarin a chodil někdy do výtvarky [online]. z: <https://mravencichuva.cz/kdo-to-je-a-kdo-to-by-l-nikkarin-a-chodil-nekdy-do-vytvarky/>
- KOŘÍNEK, Pavel. *Komiks pro děti a mládež po roce 2000 (druhý díl: 2000–2019)* [online]. Dostupné z: <https://www.czechlit.cz/>
- KUNZLE, David M. *Britannica* [online]. 2023 [cit. 2023-07-01]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/comic-strip>
- NĚMEČEK, Josef. Čtyřlístek. <https://www.ctyrlistek.cz/> [online].
- *NEW YORK PUBLIC LIBRARY* [online]. Dostupné z: <https://www.nypl.org/blog/2018/12/27/beginners-guide-manga>
- SMOLÍKOVÁ, Klára. *Abeceda komiksu pro čtení i tvoření* [online]. z: <http://klarasmolikova.cz/clanek/abeceda-komiksu-pro-cteni-i-tvoreni>
- *Štěpánka Jislová* [online]. Dostupné z: 26. <https://www.meander.cz/stepanka-jislova-2-2/>
- *RAKETA: časopis pro děti chytrých rodičů* [online]. Dostupné z: Raketa-casopis.cz
- *WEBTOONS* [online]. z: <https://www.webtoons.com/en/about>
- *Zlatá stuha* [online]. Dostupné z: 19. <http://www.zlatastuha.cz/m/moje-knihavinnetu>