

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA VÝTVARNÉ KULTURY

ZPRACOVÁNÍ LITERÁRNÍ PŘEDLOHY DO KOMIKSU

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Michael Petrus

Učitelství pro 2. stupeň ZŠ, obor AJ-VV

Vedoucí práce: MgA. Mgr. Stanislav Poláček

Plzeň 2013

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

Plzeň 15. dubna 2013

.....

vlastnoruční podpis

Poděkování:

Můj dík patří panu MgA. Mgr. Stanislavu Poláčkovi, vedoucímu diplomové práce, který mi pomohl tuto práci realizovat. Dále bych chtěl poděkovat panu PaedDr. Rudolfovi Podlipskému, Ph.D. za konzultace. Velký dík patří Viktorovi Šauerovi za to, že napsal tak originální povídku, na základě které byla zpracována praktická část, a Ing. Milošovi Mičátkovi, který pro komiks zpracoval lettering. V neposlední řadě chci poděkovat také svým blízkým, kteří mě dlouhodobě podporují ve studiu i v tvorbě. Děkuji Vám!

ANOTACE:

Cílem této diplomové práce je zpracování literární předlohy do komiksu s důrazem na praktickou část, její výtvarnou složku a promyšlenost převodu literárního útvaru do zcela jiného média, jakým je komiks, a to v daném rozsahu. Realizace je formou komiksu o 38 stranách, který je prezentován v tištěné sešitové podobě. Součástí je 38 stran kreseb na formátu A4 a soubor skicovního materiálu obsahující 45 stran a 5 návrhů postav. Teoretická část práce je věnována popisu tvorby a teorii fungování komiksu, dále reflexi díla. Součástí práce je rovněž návrh projektu s komiksovým tématem a jeho uplatnění ve výtvarné výchově na druhém stupni základních škol.

The aim of this diploma work is an adaptation of a literary model into comics with an emphasis on the practical visual component and premeditation of the adaptation of a literary structure into completely different medium such as comics with the predetermined scope. The form of realisation is 38 pages long comics presented in printed comic book form including 38 pages of drawings on A4 format and set of sketch material containing 45 pages and 5 character designs. Theoretical part of this work is devoted to the description of the production and theory of how comics works, next the reflection of the piece of work and the design of project with comics theme and its application in teaching art at the second grade of an elementary school.

OBSAH

1	ÚVOD	1
2	KOMIKS	3
2.1	DEFINICE POJMU	3
2.2	ZÁKLADNÍ SLOVNÍK KOMIKSU	3
2.2.1	PANEL	3
2.2.2	STRANA / DVOUSTRANA	4
2.2.3	LETTERING	4
3	POPIS A TEORIE ZPRACOVÁNÍ	5
3.1	ZPRACOVÁNÍ LITERÁRNÍ PŘEDLOHY DO KOMIKSU	5
3.1.1	Problém rozdílnosti médií	5
3.1.2	Subjektivní složka převodu	7
3.2	PROCES TVORBY	7
3.2.1	Převod textu do vizuální podoby	7
3.2.2	Příprava scénáře	10
3.2.3	Panelování a jeho kompozice	11
3.2.4	Panelování a frázování	16
3.2.5	Kompozice letteringu	17
3.2.6	Proměna hlavního hrdiny	18
3.2.7	Postprodukce	19
3.2.8	Barvy	20
4	REFLEXE DÍLA	22
4.1	LIMIT ROZSAHU, MÁ VÝZVA	22
4.2	INSPIRACE	24
4.3	POTENCIÁLNÍ CÍLOVÁ SKUPINA	28
5	APLIKACE TÉMATU „KOMIKS“ VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ	30
5.1	KOMIKS VE VÝUCE	30
5.2	NÁVRH PŘÍPRAVNÉHO MODELU PROJEKTU	31
5.2.1	Záměr	31
5.2.2	Plán	31
5.2.3	Provedení, popis činnosti	32
5.2.4	Hodnocení	35
6	ZÁVĚR	36
7	RESUMÉ	37
8	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	38
9	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	40

1 ÚVOD

„Komiksy jsou na pomezí světů literatury a výtvarného umění.“ - Dylan Horrocks -

Tento citát novozélandského komiksového scénáristy, Dylana Harrockse, jasně popisuje pozici komiksu v umění. Nejen, že staví komiks mimo oba umělecké celky jako další samostatnou oblast, ale také říká, že jak literatura, tak výtvarné umění jsou jeho součástí a zároveň komiks není jejich součástí. Komiks je totiž svébytné médium.

Stěžejním cílem diplomové práce bylo převést typicky literární celek, v tomto případě povídku, do komiksové podoby takovým způsobem, aby byla zachována nejen původní myšlenka příběhu, atmosféra a celistvost, ale rovněž jsem se chtěl pokusit o co nejuvěrnější zachování dialogů a popisů i v takto redukované podobě.

Odborné literatury na toto téma není tolik, kolik by člověk očekával vzhledem k objemu komiksové produkce ve světě. Jako teoretický podklad pro svoji práci jsem se rozhodl použít především dílo od Scotta McClouda *Jak rozumět komiksu*. Kniha je nejen teoretickou prací zabývající se popisem a definicí komiksu, ale také učebnicí o jeho historii, příručkou jak je komiks tvořen a co víc, její obsah je čtenáři prezentován právě formou komiksu. McCloud [2008] nemohl lépe přiblížit, že: „*Potenciál komiksu je bez hranic a úžasný*“.

Osobně čtu, studuji a tvořím komiksy více než dvě desítky let. Toto médium mě tedy uchvátilo už v dětství, kdy jsem se dostal ke komiksům jako většina Čechů mé generace, skrze proslulý Čtyřlístek tvořený Jaroslavem Němečkem a Ljubou Štíplovou. Ovšem já jsem nezůstal u pasivního konzumování, měl jsem potřebu své příběhy také vyprávět. Přesto že jsem v té době neměl tušení, že existují jiné komiksy než Čtyřlístek a že by tyto komiksy mohly být tvořeny i pro dospělejšího čtenáře a že by to nemusely být pouhé sešity, ale celé rozsáhlé grafické

novely¹, rozhodl jsem se takové celky sám tvořit. Pokud bych se nesetkal s komiksovou formou, mé nutkání produkovat příběhy by naráželo na schopnost jazykového vyjádření se, protože další přijatelnou formou by se nabízelo psaní. Ovšem schopnost napodobovat myšlenky a představy prostřednictvím kreslených nebo malovaných obrazů bylo mnohem snazší, a tak se v kombinaci s mým nadšením stal pro mě formou vyprávění přirozeně komiks. Toto je jedna z výhod, která pomáhá a usnadňuje uplatnění komiksu ve výuce na základních školách, o které bude řeč později.

¹ Delší komiksový celek, který na rozdíl od komiksových sešitů nevychází na pokračování. Může být ekvivalentem k literárnímu románu.

2 KOMIKS

2.1 DEFINICE POJMU

Definování co to komiks vlastně je, se může zdát relativně snadnou záležitostí. Opak je však pravdou. Pokud chceme být důslední a skutečně obsáhnout přesnou podstatu komiksu, musíme zajít dále, než kam zašel Will Eisner [1990], který označil komiks za *“sekvenční umění”*, což je trochu jednoduchá definice této úžasné formy s nekonečným množstvím podob, které mají zároveň společný účel. Výstižnější je zajisté definice, kterou položil Scott McCloud [2008]: *„Komiks, - su m., mn. 1., 4., 7. -sy; záměrná juxtaponovaná sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického zážitku. Z této definice je už více zřejmé, že nemůžeme komiks zaměnit s filmem nebo animací, které jsou do jisté míry rovněž sekvenčním uměním.*

2.2 ZÁKLADNÍ SLOVNÍK KOMIKSU

Než pokročím k samotné tvorbě komiksu, je třeba vysvětlit si několik základních pojmů, jejichž znalost je stěžejní pro orientaci v následujících textech.

2.2.1 PANEL

Dá se říci, že panel je základní stavební jednotkou komiksu. Je to část plochy strany komiksu, která je jasně ohraničena a sama o sobě stojí většinou jako jeden určitý zachycený moment děje. Jinak řečeno, panel je v komiksově terminologii jeden ohraničený obrázek, který většinou zachycuje jeden okamžik.

2.2.2 STRANA / DVOUSTRANA

Někteří komiksoví tvůrci se neřídí podle jednotlivých stran, ale podle celých dvoustran. Filosofie přemýšlení o dvoustraně jako celku je založena na záměru nutit čtenáře vnímat celou dvoustranu jako jeden obraz obsahující dílčí podobrazy (panely) zajišťující sekvenci, což má za úkol utvářet ucelenější přehled o ději.

2.2.3 LETTERING

*„Je akt, proces nebo umění formování a zapisování písmen“*². Lettering obsahuje výběr a někdy i tvorbu fontů, vytváření veškerých textů na komiksových stranách, textových bublin, textových polí, rámečků, které je ohraničují, a veškerých *SFX*³ a jejich umístování popř. kompozici. Na letteringu se většinou, mimo samotného letterera, podílí i výtvarník už při rozvrhování kompozice příběhu. Lettering může být ručně psaný nebo, jak je to v současné době častější, tvořený na počítači. Třetí skupinou bývá kombinace kreslených bublin a počítačem kladeného textu.

² Houghton Mifflin Company: The American Heritage® Dictionary of the English Language (2000) čtvrté vydání; Houghton Mifflin Company

³ SFX je zkratka označení speciálních efektů. Jedná se o různé zvuky, které doplňují obrazový děj. Nejčastěji jde o citoslovce a další slova jako „práááásk“, „uuu“, „šplouch“, která jsou graficky zapracována do obrazů.

3 POPIS A TEORIE ZPRACOVÁNÍ

V následující části se budu zabývat teorií toho, jak komiks funguje a jak je třeba jej zpracovat, aby co nejefektivněji předával informace a děj čtenáři způsobem, ve kterém se bude bez problémů orientovat a zároveň z něj bude mít co nejlepší estetický zážitek. Další náplní této části je aplikace teorie na mé zpracovávání komiksu jako adaptaci povídky *Na břehu snů*.

3.1 ZPRACOVÁNÍ LITERÁRNÍ PŘEDLOHY DO KOMIKSU

Od začátku výběru literární předlohy, podle které jsem měl komiks zpracovávat, jsem věděl, že musím volit povídku, abych alespoň orientačně dostal zadanému rozsahu 35 stran komiksu. Po zavržení několika klasických povídek od autora jako je E. A. Poe, jejichž zpracovávání by nebylo nijak originální, jsem se začal rozhlížet po spíše neznámé tvorbě, která pro mě byla pro tento účel mnohem zajímavější. Pak jsem se dostal k povídce *Na břehu snů* od Viktora Šauera. Tento snový fantasy příběh mě uchvátil svým světem a atmosférou tak, že jsem se pro něj rychle nadchnul. Navíc jeho délka přibližně odpovídala zadanému rozsahu.

3.1.1 PROBLÉM ROZDÍLNOSTI MÉDIÍ

Základním předpokladem pro porozumění teoretickému rozboru a popisu převodu literární předlohy do komiksu je uvědomění si, co vůbec jednotlivé umělecké celky představují, co tvoří jejich zásadní rozdíly a co spočívá v jejich jedinečnosti, která nemůže být tím druhým nahrazena. Následující definice povídky předpokládá, že se jedná o literární útvar, neboť povídka může být rovněž útvarem v oblasti komiksu nebo filmu.

POVÍDKA

„Povídka je prozaický epický útvar kratšího rozsahu než román. Hlavními rysy jsou jednoduchý děj a neměnnost charakteru hlavní postavy.“

Komiks [online]

Základní definici podle McClouda jsme již zmínili. Pojdme si ji připomenout a obohatit o další.

KOMIKS

„Komiks, - su m., mn. 1., 4., 7. - sy; záměrná juxtaponovaná⁴ sekvence kreslených a jiných obrazů, určená ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického zážitku“ McCloud [2008]

„...obrázková vyprávění nebo expozice, ve kterých slovech (často letterovaných v obrazech komiksovými bublinami) obvykle přispívá k významu obrazů a naopak.“ Harvey [2001]

„Komiks je umělecké médium, někdy označováno jako „deváté umění“, ve kterém jsou za sebou chronologicky uspořádány kresby nebo jiná zobrazení s případným doprovodným textem v cílených sekvencích. Dohromady tedy vytvářejí celek, nejčastěji příběh.“ Komiks [online]

Nyní můžeme říci, že společným rysem povídky i komiksu je vyprávění příběhu. Ovšem zatímco povídka je omezena ve vyprávění pouze textem, komiks má mimo případného textu k dispozici i vyprávění obrazem. Tedy nejedná se pokaždé o spojení obrazu s textem, jak se často mylně spousta lidí domnívá. V literárním útvaru, tudíž i v povídce, je člověk ve velké míře zanechán dotvářet si vizuální formu příběhu na základě autorových popisů, zachycených v čistém textu, pomocí své vlastní fantazie nebo na základě zažitého. Ovšem komiks by bez podobného

⁴ Juxtapozice je postavení dvou rovin reality vedle sebe za účelem objektivního srovnání, posouzení a vyhodnocení. Dostupné z: <<http://slovník-cizích-slov.abz.cz/web.php/slovo/juxtapozice>>

dotváření děje mezi jednotlivými obrazovými panely vůbec nefungoval. Ale o tom více až v dalších kapitolách.

3.1.2 SUBJEKTIVNÍ SLOŽKA PŘEVODU

Dalším aspektem, který považuji za nutné zmínit a kterému se nelze při převodu příběhu z jedné formy do druhé vyhnout, je subjektivní složka, kterou do nové podoby vkládá autor převodu. Je to něco, co dnes a denně nacházíme například ve zfilmovaných knihách, zhudebněných básních atp. Asi jen velmi zřídka je autorem převodu tentýž člověk, který je zároveň autorem původního díla. Takže pakliže předpokládáme, že autor původního díla je jiný než autor převodu, zákonitě se musí ve finální podobě promítnout subjektivita druhého člověka. Nejen že toto záleží na fantazii a imaginaci autora převodu, ale také na jeho dosavadních zkušenostech a zážitcích, schopnosti s cílovou formou zacházet, pochopení původního díla, jeho uchopení nebo přikládání důrazu na zachování věrnosti při převádění.

Z výše napsaného vyplývá, že ani já jsem se nemohl při tvorbě vyhnout vkládání subjektivity do výsledné podoby díla. To se mohlo projevat mnoha způsoby. Jedním z nich je zajisté vizuální představa o určitých prvcích světa, ve kterém se odehrává příběh, ať už se jednalo o okolí či vzezření jednotlivých postav. Další zajímavou částí, která se dost možná rozchází z původní autorovu představou, je časový rámeček konkrétních událostí, které nejsou v povídce specificky popsány.

3.2 PROCES TVORBY

3.2.1 PŘEVOD TEXTU DO VIZUÁLNÍ PODOBY

Všechny převody z jednoho média, formy nebo oblasti umění do jiné se musí zákonitě potýkat s řadou odlišností týkajících se autorovy možnosti

vyjádření. Převod nemůže být nikdy dokonalý, protože finální médium nefunguje na stejném principu nebo neobsahuje všechny prostředky vyjádření jako to původní. Naopak však někdy může být dílo i obohaceno o nový rozměr, který v původní formě nebyl možný.

Při převodu literární povídky do komiksu vzniká několik problémů, které je třeba vhodným způsobem vyřešit. Zvláště pokud chceme zachovat věrné zpracování, musíme volit vhodně a citlivě prostředky, které tento převod umožní. Já jsem se rozhodl povídku zpracovat, co nejděrněji mi to zadaný rozsah dovolí. Z největší části se jedná o převod textu do výtvarné podoby. V této fázi pro mě bylo nutné zamyslet se, jakou roli bude zastávat vypravěč příběhu z původní literární podoby v té nové, komiksové. Po několikánásobném a důkladném prostudování příběhu jsem se rozhodoval mezi dvěma možnostmi. Buď vypravěče zcela vypustit a nahradit jej obrazem, anebo jeho komentáře zredukovat a nahradit vizuálně pouze určitou část. První varianta by byla značně rozsáhlá a počet stran by pak bezesporu překročil stanovenou mez o velké číslo, proto jsem se rozhodl pro druhou variantu. Zde bylo důležité vhodně zvolit, která část textu bude zachována a vsazena do textových polí a která je vhodná pro vizuální popis.

Názorným příkladem může být popis následující scény (extrakt z povídky, viz níže) a její převedení (viz obrazová ukázka níže). Jak je možné vidět, do textových polí jsem se rozhodl vložit pasáže, které obsahují pocity, myšlenky a smyslové vjemy hlavní postavy. Bylo by záhodné namítnout, že i takové prvky jsou možné výtvarně vyobrazit. Toto ale nebylo cílem a konečná volba pomohla dostat zadanému rozsahu komiksu.

„Musel začít využívat možnosti tohoto světa, tak jak mu to dovoloval. Musel svoji mysl osvobodit.

Vzpomněl si na svoji rodinu. Na svoji manželku a dceru. Když se na to nyní soustředil, mohl téměř fyzicky cítit pouto, které je i nadále

spojovalo. Uvědomil si, že kdyby nebylo tak silné, jistě by zde nevězel. Pravděpodobně by ani nikdy nevstoupil do tohoto prazvláštního světa. Světa, který se ho snažil zničit. Na druhou stranu by nedostal žádnou šanci cokoliv změnit. On ale tu šanci dostal. Mohl věci změnit. Tak proč zatraceně trčel uprostřed žaludku nějaké bestie?!

Naplnil celé své vědomí odhodláním a vírou v úspěch. Byl přesvědčen o tom, že se z toho dostane. Musel se prodrat ven. Kdyby tak měl nějaký nástroj. Mezi zbytky mimoděk vylovil starou zbraň, ještě stále svíranou roztrávenými prsty. Vší silou udeřil do střešní stěny. Přemýšlel o tom, že pokud zbraň zůstala stejně pevná a ostrá jako čepel meče, jistě by měla tkáň prorazit. A taky se mu to povedlo!

Posílen překvapivým úspěchem ještě podpořil své odhodlání a údery opakoval, a tak hlubokými záseky cupoval temné maso.“



3.2.2 PŘÍPRAVA SCÉNÁŘE

Téměř každá realizace výtvarné stránky komiksu vychází z předem zpracované textové podoby, většinou pak ve formě scénáře. Pokud tedy pomineme situaci, ve které výtvarník vytváří komiks přímo z předem promyšlených nebo spontánních myšlenek, aniž by si je jakkoli vizuálně nebo písemně předem zaznamenal.

Já jsem jako základ a zároveň jako takový scénář vzal samotný text povídky a vytvořil si spíše vizuální scénář, který spočíval v rozkreslení celého příběhu do malých skic, obecně označovaných jako tzv. „thumbnails“. Tyto skici slouží především k rozvržení příběhu do předem stanoveného rozsahu. Dále slouží k propracování kompozice nejen jednotlivých obrazů v každém z panelů na stránce, ale také k rozvržení kompozice panelů samotných. Další krok, kterým jsem při tvorbě těchto thumbnailů prošel, bylo zakreslování umístění textových polí, bublin a SFX. Toto jsem si pro přehlednost zvýraznil, abych při každém pohledu zpátky do scénáře měl okamžité vizuální vodítko, kde musí zůstat místo pro veškerý tento lettering. Samozřejmě stále se jedná o skicu, tudíž ve finální podobě strany mohou být minoritní, a někdy i značné odlišnosti. Jako například v následující ukázce, kde ubyla jedna z bublin a předem odhadnuté místo vyhrazené pro lettering bylo zbytečně velké.



3.2.3 PANELOVÁNÍ A JEHO KOMPOZICE

Uspořádání panelů na stránce nebo dvoustránce, je zásadní pro přehlednost a orientaci v ději. Kompozicí se musíme zabývat nejen v jednotlivých panelech, ale i na celé stránce či dvoustránce. Někteří komiksoví výtvarníci vnímají jako nejširší obrazový rámeček, na který se divák soustředí, pouze jeden panel, ve kterém je zachycen moment, na který chtějí, aby se divák soustředil. Podobně jako Jordi Barnet v komiksu *Torpedo* 1936 (vlevo).



Torpedo 1936, str. 4⁵



American Vampire 3, str. 9⁶

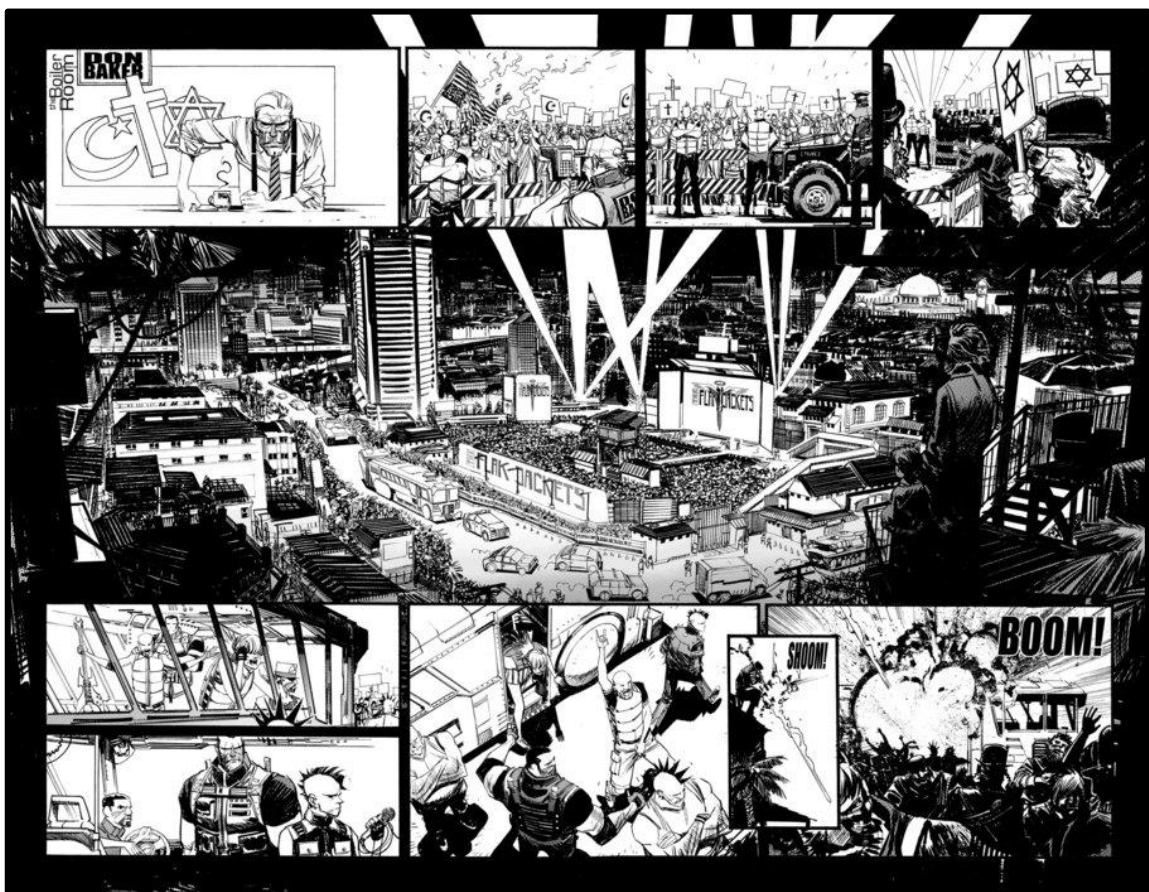
Jiní toto vnímání rozšiřují na celou stránku. Jak je vidět v ukázce od Seana G. Murphyho z komiksu *American Vampire* (vpravo). Na této

⁵ ABULÍ, E. S., BARNET, J. *Torpedo* 1936. [online]. Dostupné z: <http://grantbridgestreet.blogspot.cz/2011/03/torpedo1936byenriquesanchezabuli.html?zx=8c2e8fe4f97dcb0e>

⁶ MURPHY, S. G. *American Vampire* 3. [online]. Dostupné z: <http://seangordonmurphy.deviantart.com/art/Vampire39254936275?q=gallery%3Aseangordonmurphy%2F3653812&qo=93>

stránce vidíme, že obrazové informace jdou až na *spadávkou*⁷ a jsou tak zároveň podkladem pro ostatní panely. V tomto případě tedy celá komiksová strana hraje roli jednoho celistvého obrazu.

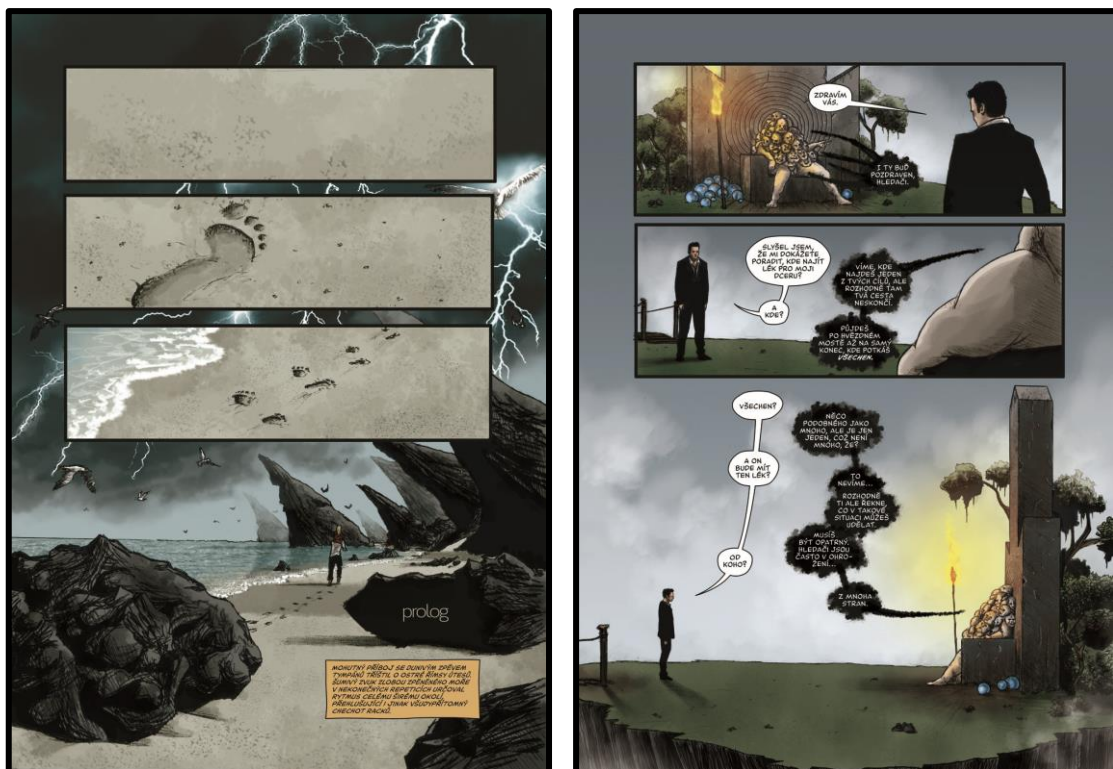
Je ale ještě jeden typ výtvarníků. Tento typ chce podat divákovi co nejdokonalejší obrazovou symfonii a kompozici na celé dvoustraně, kterou má čtenář při každém otočení před očima. Toto může probíhat dvěma způsoby. Jeden spočívá v kompozici a barevném ladění dvou samostatných vedle sebe stojících stran tak, že působí jako jeden zdánlivý celek, anebo se jedná o skutečnou celistvost dvou stran, které na sebe přímo navazují obrazovými i textovými informacemi a jsou tak neoddělitelné. Tento jev ilustruje následující ukázka, opět od Seana G. Murphyho, z komiksu *Punk Rock Jesus*.



*Punk Rock Jesus 6, str. 10 a 11*⁸

⁷ Spadávká (též tisk na spad) je přesah dokumentu určeného pro tisk, který zamezí tomu, aby se u okraje objevil úzký proužek nepotíštěné plochy. [online]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Spad%C3%A1vka>

V adaptaci povídky *Na břehu snů* jsem použil kombinaci prvního a druhého přístupu. 90 % stran je postaveno tak, že jednotlivé panely mají pod sebou plochu, jež je částí jednoho „otevřeného“ panelu. Tento „otevřený“ panel, jak jsem si ho pojmenoval, obklopuje zbytek panelů na stránce a zároveň navozuje díky prostředí a barvám u diváka pocit, že i děj v menších členěných panelech se odehrává ve stejném prostředí. Ilustrujme si to na ukázce.

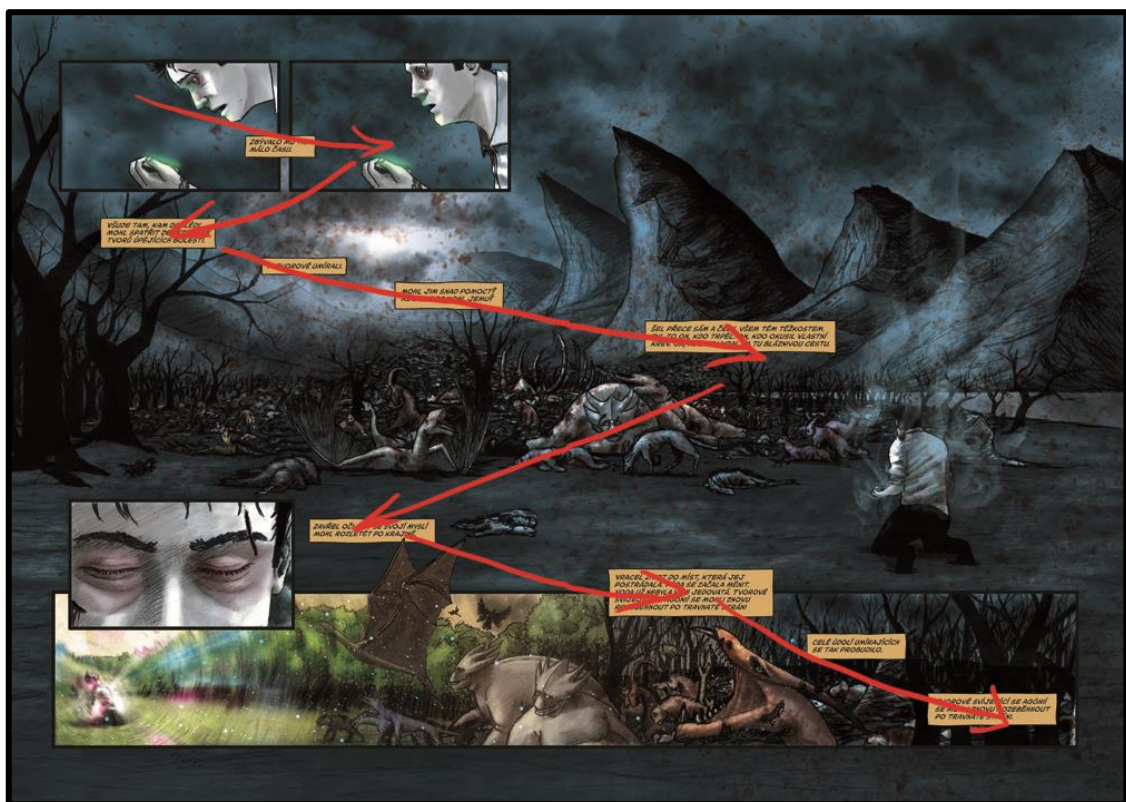


Na výše uvedené první straně komiksu (vlevo) můžeme vidět čtveřici panelů. Tři jasně ohraničené panely a jeden panel otevřený. Na prvních třech nedostáváme dost informací, abychom si vytvořili širší a ucelenější představu o prostředí, kde se děj odehrává. Zvláště když se jedná o první stranu a nemáme tak doposud žádný kontext. Nicméně právě čtvrtý panel, který obklopuje první prostředím málo konkrétní panely, jasně navozuje představu například o tom, jak vypadá obloha, zatímco probíhá

⁸ MURPHY, S. G. *Punk Rock Jesus* 6. [online]. Dostupné z: <http://seangordonmurphy.deviantart.com/gallery/?offset=120>

děj prvního, druhého i třetího panelu, kde obloha vůbec vyobrazená není. U druhé ukázky strany 9 (vpravo) je tomu podobně. Na obou stranách ale nemá obrazový podklad jen funkci doplňování informací, ale zároveň funkci estetickou, která uceluje a podtrhává dojem z úplné strany.

Během tvorby jsem se také rozhodl v jedné pasáži zpracovat i dvoustranu. Jedná se o stránky 30 a 31. V tomto případě je nutné nečíst shora dolů a zleva doprava každou ze stran, ale vnímat dvoustranu jako jeden celek, tedy číst podle stejných pravidel přes obě části naráz. Na ukázce (níže) hlavní, poměrně rozsáhlý panel, nese jeden obraz, který nemůže být rozdělen a text také nemůže být čten po jednotlivých stranách. Ukázka ilustruje i trajektorii čtení.



Do části *Panelování a jeho kompozice* bych rád ještě zařadil dynamiku panelů. Obecně platí, že dynamiky můžeme docílit několika způsoby. Ve

vyprávění může být docílena například dobře zvolenou perspektivou. V komiksu můžeme pro zvýraznění dynamiky akce ale uplatnit i další prvky. Může jím být například ohraničení nebo tvar panelů. Dynamiky je docíleno kontrastem horizontálních a vertikálních čar, které působí klidně, s čarami diagonálními nebo jinak pokřivenými. Na ukázce (vlevo) si všimněme dynamických tvarů panelů v horní části stránky a naopak klidného usazení děje pomocí horizontálních a vertikálních panelů v části dolní. Podobného efektu jsem se pokusil docílit na uvedené ukázce (vpravo), kdy jsem použil dynamických tvarů panelů po celé straně, kromě posledního pravidelného panelu, kde se akce zastavila.



Lady Mechanika 1, str. 4⁹

⁹ BENITEZ, J. *Lady Mechanika*. vol.1, no. 0, 2011 [online]. Dostupné z: <http://joebenitez.deviantart.com/gallery/>

3.2.4 PANELOVÁNÍ A FRÁZOVÁNÍ

Vztah mezi panelováním a frázováním je pro vyprávění příběhu komiksem velmi důležitý a především naprosto zásadní v oblasti vnímání času. O tomto fenoménu by se daly popsat celé stránky a ilustrovat desítky různých použití. Ve stručnosti ale můžeme říct, že děj příběhu se v komiksu odehrává nejen na jednotlivých panelech, ale také mezi nimi! Tady je bod, kdy přichází na scénu čtenářova představivost. Jeden moment zachycený na prvním panelu a pokračující na druhém musí být v mysli čtenáře dotvořen právě v místě, kde končí panel první a začíná druhý. Dostáváme se tak k zajímavému zjištění, že ač se to tak nezdá, na vytváření příběhu se u komiksu podílí i sám čtenář. Toto je něco, co se v dalších sekvenčních uměních jako je film nebo animace, neodehrává.

Poslední věcí, které bylo důležité věnovat pozornost ohledně panelování, byla pozornost vůči smysluplnému přechodu ze strany na stranu, a to i při otáčení listů. Toho je možné docílit především díky jednoduchému pravidlu, že poslední panel na straně nebo dvoustraně musí přímo navazovat na první panel další strany či dvoustrany. Samozřejmě pokud na nové straně nezačínáme novou scénu. Velice dobrou ilustrací toho, jak jsem toto pravidlo během tvorby aplikoval, je například přechod ze strany 13 na stranu 14, viz níže.

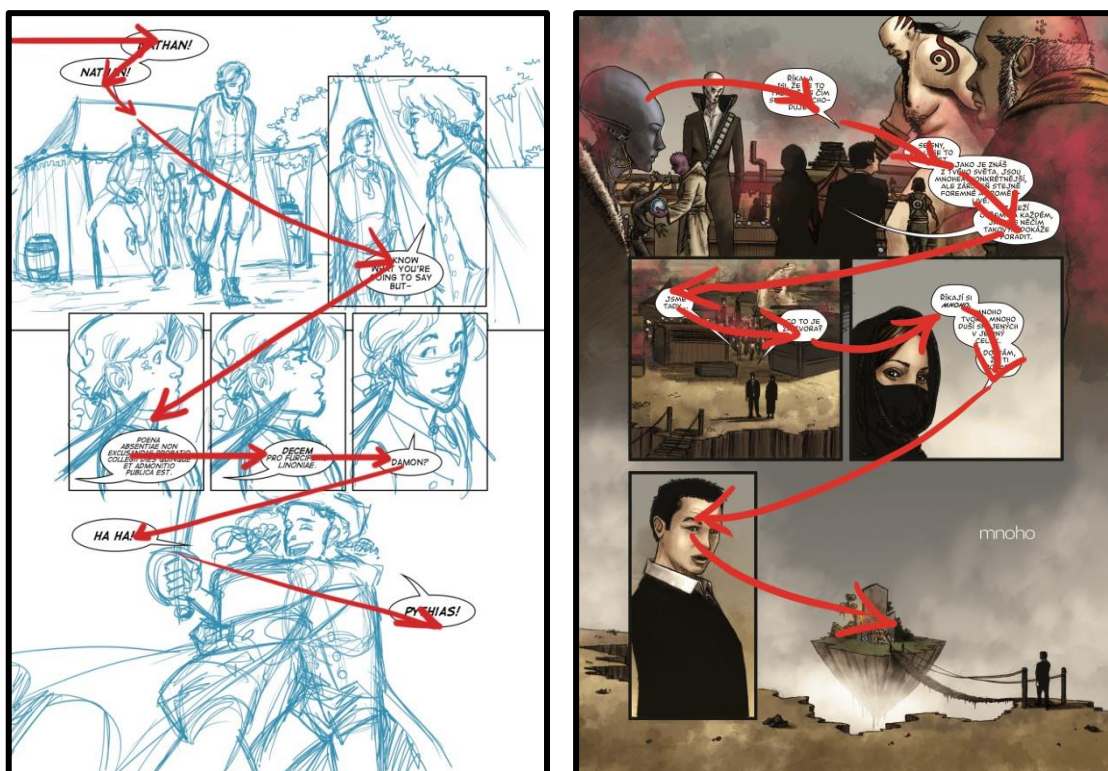


Mezi oběma uvedenými stránkami je jakási propast otočení listu, kdy čtenář může částečně ztratit pojem o návaznosti a jeho představivost musí vynaložit větší úsilí k dotvoření děje. Správné zvolení obsahu posledního a prvního panelu pak toto dotvoření podstatně zjednoduší a čtení je tak plynulé bez nutnosti případného vracení se.

3.2.5 KOMPOZICE LETTERINGU

Kompozice letteringu není pouhým umístováním do předem vyhrazených míst nebo do míst, kde zbývá místo. To kam se bubliny, textová pole a SFX umístí, musí kreslíř rozvrhnout už při prvních skicách, viz kapitola *Příprava scénáře*. Na těchto místech by se neměly objevovat žádné důležité vizuální informace, aby je případné bubliny nezakrývaly. Zároveň by taková místa měla být dostatečně velká, protože pokud není kreslíř a letterer jedna a ta samá osoba, nemusí vždy kreslíř dobře odhadnout velikost potřebného místa. Způsobů jak zanést lettering je mnoho. Někteří sami vepisují ručně text do kreslených bublin, někteří kreslí jen bubliny a text nechají vepsat v počítači. Nejběžnější je v dnešní době ovšem tvoření bublin i textů v počítači.

Samotná kompozice musí být ale promyšlena takovým způsobem, aby vedla oči čtenáře přesně takovou dráhou, jakou kreslíř zamýšlí, viz kapitola *Panelování a kompozice*. Z důležitých obrazových center zájmu by mělo oko směřovat na textové pole nebo bublinu a z té přecházet zase dál, viz ukázka z článku *Comic Layout Tutorial: Comic Balloons & Clarity* od Lory Innes (vpravo). Zároveň musíme mít na paměti, že většina komiksů, kromě těch asijských, se čte shora dolů a zleva doprava. Na následující ukázce (vpravo) je vidět, jak jsem vyřešil kompozici letteringu skrze celou stranu.



10

3.2.6 PROMĚNA HLAVNÍHO HRDINY

Postupem času, jak ubíhá příběh, jsem chtěl vytvořit razantní proměnu hlavního hrdiny nejen po psychické stránce, jak je to výstižně zachyceno v textu povídky, ale i jeho vizuální proměnu. Na začátku příběhu jsem volil vzhled relativně upraveného zdravého člověka. Postupem času, kdy je hrdina podrobován různým zkouškám a psychickým tlakům, se mění jeho vzezření.

Nejen že jsem v průběhu potřhal a zašpinil jeho oblečení vzhledem k ději a tomu, čím fyzicky prošel, ale rozhodl jsem se jít i dál. Vlasy se staly neupravenými a tvář zarostla strništěm. Tímto jsem chtěl evokovat zanedbanost, ke které byl okolnostmi donucen. Zároveň to poukazuje i na čas strávený ve světě snů. Fyzickou proměnou prošlo i jeho tělo. Rány, šrámy a jizvy navozují pocit bolesti a fyzické námahy, kterou hrdina prochází. V neposlední řadě se na něm objevují i další rysy

¹⁰ Lora Innes. *Comic Layout Tutorial: Comic Ballons & Clarity*. [online] Dostupné z: <http://www.paperwingspodcast.com/2012/06/comic-balloons-comic-layout/>

evokující nedobrý zdravotní stav. To jsem vyřešil zblednutím barvy kůže a zarudnutím oblastí kolem očí. Toto vše dohromady tvoří velkou změnu, kterou postava prošla od začátku příběhu. Přesto že by všechen tento vizuální popis stačil sám o sobě, doplnil jsem některé pasáže i textem o jeho pocitech a myšlenkách, které dávají silnému dojmu proměny další rozměr. Dobře se to dá ilustrovat na totožných záběrech z konce příběhu.



Tato proměna zároveň pomohla na posledních stránkách, kde se retrospektivně vracíme na začátek příběhu. Nejen, že se tu objevují již známé obrazy, ale hrdina je opět v původní podobě. Pomáhá to divákovi vysvětlit retrospektivní skok zpět na začátek komiksu, zároveň však konec příběhu.

3.2.7 POSTPRODUKCE

Základním stavebním kamenem komiksu byla kresba tužkou na papír. Tam se odehrávalo veškeré stavění příběhu, v průběhu kterého jsem samozřejmě počítal s následnou postprodukcí a kolorováním v počítači. Ne všechny obrazové informace jsou tedy k nalezení na originálech kresby. Po zafixování kresby jsem následně všechny strany naskenoval do počítače a upravil ve Photoshopu. První co bylo třeba udělat, bylo vyčištění obrazu od případných zašpinění a přeuložení do tiskového formátu.

Kolorování kresby bylo zcela jistě časově minimálně stejně náročné, jako kresba samotná. Pro kolorování jsem opět zvolil program Photoshop

v kombinaci s grafickým tabletem. Po vykolorování všech stran jsem v podobě nové vrstvy zakreslil, kde by se měla objevit textová pole, bubliny a SFX, a nechal je zanést. V této fázi byl komiks hotový, připravený k sazbě a následně k tisku.

3.2.8 BARVY

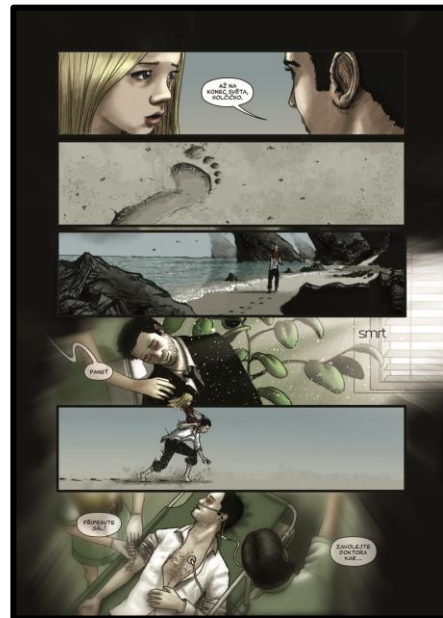
Pojďme se na chvíli vrátit k již zmíněnému kolorování a tudíž volbě barevné palety. Přesto že spousta komiksů funguje perfektně jen v černobílé podobě a většinou je založena na důvtipu použití světla a stínů, barva byla podle mě více než důležitý prvek ve zpracování příběhu *Na břehu snů* do komiksové podoby. Snový svět byl v povídce popsán opravdu barvitě a byla by škoda toto divákovi upřít. Navíc jsem byl přesvědčen, že barva dodá adaptaci silnější atmosféru.

Při užití barev jsem se zaměřil na dvě věci. Zaprvé se jednalo o navození atmosféry pomocí teplých nebo naopak ponurých barev, viz ukázky níže. Za druhé jsem použil barvy k lepší orientaci v ději, který je v povídce někdy komplikovaný retrospektivním vyprávěním a stříhy ze sna do reality. Jak krásně rozvedl Bryan Talbot v přednášce na KomiksFestu v Praze roku 2008¹¹, barva hraje důležitou roli i v podvědomí diváka. Toho se dá využít například ve vztahu k orientaci v prostředí nebo vyvolávání emocí. Talbot tehdy použil názornou ukázkou ze své grafické novely *Pohádka o zlobivé kryse*¹², kde ukazoval jak veškeré nebezpečí, které potkávalo hlavní postavu, bylo akcentováno rudou barvou. Divák podvědomě vnímal všechny osoby a situace podpořené rudou barvou jako nebezpečí. Já jsem si zvolil desaturovanější barvy pro realitu a sytější barvy pro snové vyprávění, viz ukázka (vlevo). Naopak když jsem chtěl pomoci divákovi orientovat se mezi stříhy mezi snem a realitou, která se často odehrává v nemocnici, používal jsem zelené ladění.

¹¹ Talbot, B. *Přednáška s ukázkami*. (přednáška) Praha: KomiksFest, 8.11.2008.

¹² Talbot, B. *Pohádka o zlobivé kryse*. Praha: Comics Centrum. 2008. 144 s. ISBN: 978-80-86839-22-3

Zelenou jako převažující barvu nemocnice jsem uvedl na straně 4 a od té doby pokaždé, když se objevil nějaký prostřih do nemocnice, měl zelené tóny a zelené pozadí, abych čtenáře okamžitě zorientoval v tom, kam se příběh prostřihem přenesl, viz ukázka (vpravo).



Podobného využití barev ke změně situace a lokace si můžeme všimnout v momentu uprostřed na straně 5 na ukázce komiksu od výtvarníka Mitche Breitweisera.



Mitch Breitweiser, *Captain America: The Chosen 2*, str. 4, 5 a 6¹³

¹³ MORELL, D., BREITWEISER, M. *Captain America: The Chosen 2* [online] Dostupné z: <http://bbs.stardestroyer.net/viewtopic.php?f=32&t=122118&start=25>

4 REFLEXE DÍLA

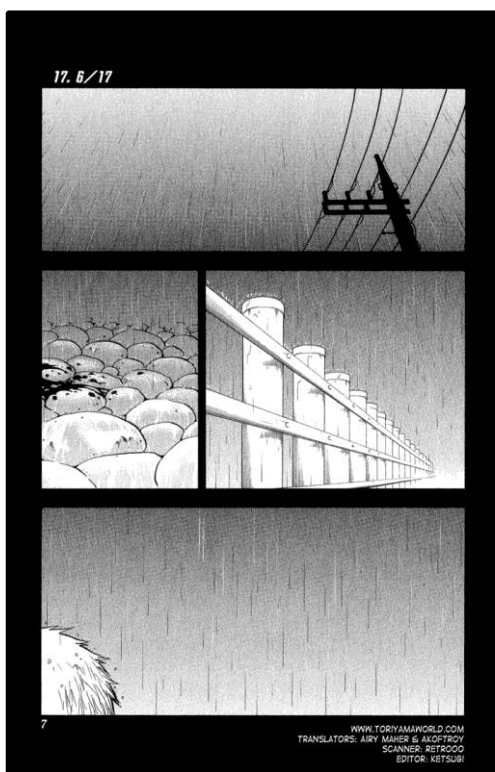
4.1 LIMIT ROZSAHU, MÁ VÝZVA

Vytvořením komiksu *Na břehu snů* jsem chtěl docílit co nejvěrnějšího převedení literární předlohy do komiksu v daném limitu počtu stran. Přesto že jsem věděl, že se neubráním redukci nejen dialogů, ale i některých příběhových částí, snažil jsem se tento dopad co nejvíce minimalizovat.

Na poli českého komiksu z posledních let se o něco podobného pokusil v roce 2009 Jan Bažant adaptací románu *Krakatit* od Karla Čapka. Komiks byl obecně přijat velmi pozitivně, snad už jen díky kvalitnímu klasickému příběhu, který si ne jeden český čtenář oblíbil. Na zpracování bylo tehdy vidět, že komiksové vyprávění muselo být hodně zhuštěné. Někdy se jednalo až o 15 a více panelů na stranu. Toto bylo pojato vcelku zajímavě, ale některé pasáže tím místy trpěly. Osobně jsem toho názoru, že podobně zhuštěné panelování je vhodnější pro komiksy pro časopisové účely, kdy se na minimálním počtu stran musí odehrát spousta dějových informací, aby posunuly příběh dál během jednoho dílu.

V průběhu kresby thumbnailů jsem předpokládal jistou míru redukce příběhu a rovněž jsem předpokládal, že může nastat problém dostat především všechny stěžejní body příběhu do vymezeného rozsahu stran. Toto pro mě na druhou stranu byl jistý druh výzvy. Bylo třeba rozhodovat nejen o tom, které části vynechat, ale i jakým způsobem citlivě zredukovat ty důležité a kolik jim věnovat prostoru. Cítím, že začátek příběhu může na čtenáře působit zrychleně a budit dojem, že dlouho neví, o co přesně jde. Do jisté míry je toto záměr, protože začátek příběhu vhodí čtenáře přímo do retrospektivně rozjetého vlaku, a já se chtěl pokusit tento dojem navodit.

Další části příběhu by si možná zasloužily jakési ladné momenty, které jak píše McCloud [2008]: „*Nejčastěji mají navodit nějakou náladu nebo atmosféru místa. Jsou to poklidné, zadumané kombinace, na kterých jako by se čas zastavil.*“ Já jsem tento rys, vyskytující se v hojně míře u japonského komiksu, viz ukázka (vlevo), použil hned na první straně komiksu.



Bleach 17, vol. 03, str. 2¹⁴



Captain America: The Chosen 1,
str. 1¹⁵

Jak píše Jan Bažant ve svém e-mailu o *Krakatitu* z 21. 1. 2010: „*Už si bohužel nemůžu dovolit strávit rok na projektu takového rozsahu, aniž bych ho musel odsouvat kvůli práci na jinejch věcech...*“. Z tohoto jasně vyplývá, že jeho práce na grafické novele čítající 48 stran byla útržkovitá a probíhala celý rok. I toto mohlo mít razantní dopad na celkový dojem a

¹⁴ Bleach 17, vol. 03 [online] Dostupné z <http://mangafox.me/manga/bleach/v03/c017/2.html>

¹⁵ MORELL, D., BREITWEISER, M. *Captain America: The Chosen 1* [online] Dostupné z: <http://bbs.stardestroyer.net/viewtopic.php?f=32&t=122118&start=25>

konzistenci díla. Komiks *Na břehu snů* jsem se snažil vytvořit bez přerušování, aby se mi v průběhu tvorby nerozcházela stylizace kresby a kolorování. I přes to jsem měl v některých částech komiksu velký problém zachovat stejnost obličeje hlavního hrdiny. To se pro mě ukázalo jako jeden z největších nedostatků v průběhu kresby. Příkladám to k nedostatečnému sžití se s jeho rysy. Pokud bych na něčem podobném pracoval znovu, příkládal bych pak mnohem větší důraz na objem skicování před zahájením kresby na čisto.

4.2 INSPIRACE

Během popisu tvorby a aplikace teorií jsem uvedl několik ukázek jako zdrojů mé inspirace od různých komiksových výtvarníků, jako je Sean Gordon Murphy nebo Joe Benitez, v souvislosti s kompozicí, panelováním nebo užitím barev. Nicméně inspiraci jsem čerpal i ve stylizaci kresby, kolorování nebo letteringu. Výsledná vizuální podoba komiksu tak vznikla jako kombinace všech prostudovaných zdrojů výše uvedených aspektů u desítek umělců zabývajících se komiksem nebo ilustrací, ať už v tradiční či digitální formě.

Tim Bradstreet

Zdrojem kresebné inspirace pro mě už spoustu let je a vždycky bude Timothy Bradstreet. Bradstreetova práce se světlem a stíny je fenomenální. Přesto že jsou jeho kresby velice realistické, každý by ho bez rozmyslu jistě zařadil mezi autory pojící se s komiksem. A to nejen díky jeho kariéře, během které ztvárnil několik komiksových povídek, ale především díky obálkám ke stovkám komiksových sešitů. Série jako *John Constantine: Hellblazer* nebo *Punisher* budou už navždy spojeny s jeho distinktivní kresbou.

Cary Nord a Dave Stewart

Tito dva pánové spolupracovali na výtvarné stránce grafické novely *Conan: Dcera pána mrazu a další povídky*. Tato publikace pro mě představuje značné ovlivnění. Ne že by se snad nějak zvlášť podobala linka mojí kresby či užití barev tomu, na čem jsem pracoval v adaptaci povídky *Na břehu snů*, ale například stínování už v některých místech nemá ke kombinaci Nordových šrafů a Stewartovým tvrdým přechodům daleko.

Studium této knihy mě velice inspirovalo k přehodnocení stylů a technik, ve kterých jsem do té doby pracoval. Jako většina běžných komiksových kreslířů jsem jako základní nástroj používal tužku, kterou jsem obtáhl tuší a po té barvil často akvarelovými barvami. Později jsem přešel na digitální barvení, ale teprve až přechod na kresbu pouze tužkou u mě znamenal velký zlom. Toto se navíc dělo v průběhu přípravy komiksu, která s dlouhými přestávkami probíhala od roku 2009. Na ukázkách můžeme vidět prvotní vzhled čtvrté strany komiksu z roku 2009, plný experimentů (vlevo) a tomu jak nakonec strana čtyři skutečně vypadá v roce 2013 (vpravo).



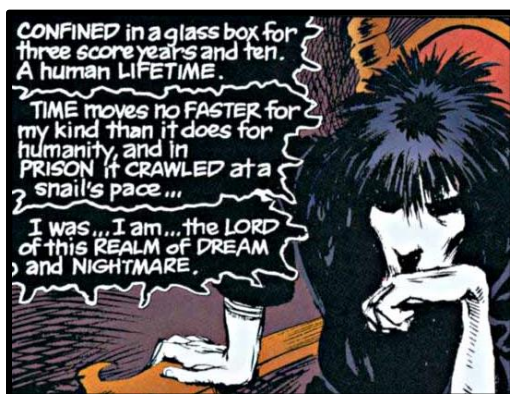
Mimo jiné je zde vidět, že mnohé se změnilo a naopak že jiné obrazy, které jsem měl v hlavě už od začátku, jsem nedokázal nijak změnit. Dalo by se říct, že jsem zachoval pochmurnou atmosféru a pár dalších prvků jako detail na profil holčičky, paprsky prosvítající oknem do místnosti. Na druhou stranu samotná stylizace prodělala mnoho změn. Můžeme si všimnout, že i vyprávění bylo ovlivněno studiem teorie anebo že je jasně zřetelná redukce děje vzhledem k limitu stran, jak můžeme vidět na rozfázovaném panelu původní strany (vlevo), který už na finální podobě (vpravo) chybí.

Podobnou proměnou prošly i některé návrhy postav. Jednu takovou radikální proměnu můžeme ilustrovat na postavě „Mnoho“, která je v povídce sice fyzicky popsána v tom, v čem se od jiných bytostí jasně liší, ale opět je tu subjektivní složka, která představu o postavě značně mění. Původní návrh postavy (vlevo) byl mnohem neforemnější než ten finální (vpravo), který se do mnou ztvárněného světa snů hodí mnohem víc.



Poslední oblastí, kterou bych měl v souvislosti s inspirací zmínit, byl lettering. Jak už jsem naznačil dříve, lettering je samostatné odvětví tvorby komiksu, které čítá spoustu principů, triků a pojí se s ním i různost technického zpracování. Já se u této tvorby od začátku stavěl do role strůjce převedení textu do komiksu a neměl jsem ani ambice ponořovat se do rozsáhlých teorií letteringu.

Pro komiks *Na břehu snů* vytvořil lettering Ing. Miloš Mičátek, za což mu patří můj velký dík. Přes to jsem byl jeho spoluautorem především v jeho kompozici a dále ve stylizaci některých typů bublin. Mičátek přizpůsobil linku bublin a textových polí tak, aby korespondovala s linkou mé kresby, což si myslím, že se povedlo úžasně. Nicméně v komiksu jsou také místa, která jsem chtěl, aby působily originálněji, a proto jsem se inspiroval u letteringu, který vdechl Todd Klein dílu *Sandman* od Neila Gaimana. Klein v něm naprosto naboural klasické pojetí bublin barvou i tvarem, jak můžeme vidět na ukázce (vlevo). Na další ukázce (vpravo) pak můžeme vidět, jak jsem inspiraci promítl do díla já.



*Sandman #1*¹⁶

Chtěl jsem, aby „hlasy“ jistých postav působily odlišněji a zvolil jsem k tomu organičtější formu bublin, které jsem ručně, přes to digitálně, vsadil pod vrstvu Mičátkem připravených textů.

¹⁶ Sandman #1 © DC Comics [online] Dostupné z: <http://kleinletters.com/NeilGaimanLettering.html>

4.3 POTENCIÁLNÍ CÍLOVÁ SKUPINA

Měl-li bych se zamyslet nad cílovou skupinou, které by byl tento komiks určený, nejsem si přesně jistý, jaká z nich by po mé adaptaci sáhla. Komiks jsem netvořil primárně pro konkrétní část čtenářů, nerozhodoval jsem se mezi mainstreamem, undergroundem, hard-coreovou komunitou nebo skupinou, která pravidelně komiksy nečte. Tento výčet je asi nejběžnější nad čím tvůrci nebo vydavatelé při výrobě komiksu často přemýšlejí. Na druhou stranu si myslím, že výsledné dílo tak nějak splňuje požadavky všech výše vypsanych.

Na břehu snů není nijak složitým komiksem, takže jej bez problému dokáží přečíst a orientovat se v něm lidé, kteří s komiksy do styku často nepřicházejí. Dílo rovněž stále splňuje určité rysy undergroundového komiksu a některými svými výtvarnými prostředky a žánrem určitě dokáže zapůsobit i na hard-core čtenáře. A pokud už přijmeme premisu, že je schopen fungovat na všechny tyto druhy čtenářů, můžeme říct, že mainstreamové publikum se vlastně nachází v bodě protnutí ostatních, a dost možná by pak ta jistá dávka neutrality, kterou z výsledného díla cítím, byla spíše pozitivem.

Česká komiksová scéna zažívala od roku 2000 velký boom a místní komunita, ač velmi minoritní, je po komiksech od tuzemských autorů stále lačná. Spousty krátkých příběhů můžeme v Čechách potkávat v magazínech jako je *Aargh!* nebo *Crew*. Česká díla se objevovala mimo *Aargh!u* nebo *KomiksFest!* revue i ve fanzinech jako byl *Zkrat*, *Bedeman*, *Bunkr* nebo *Comics&Manga Book* a *BubbleGun*, což jsou sborníky obsahující navíc i slovenské autory. V posledních dvou letech takových publikací ale značně ubylo nebo minimálně frekvence jejich vydávání se snížila. Tuto díru do jisté míry vyplňují grafické novely od autorů jako je Lucie Lomová, Jaromír99, Nikkarin nebo pak sborníky *Brutto* od pravidelných

tvůrců, kterými jsou duo Džian Baban a Vojtěch Mašek, Lela Geislerová a samozřejmě také například uznávaný a často oceňovaný Jiří Grus.

Komiks dosud nemá v České republice vybudovanou tradici a je stále velké množství Čechů, kteří si komiksy spojují s časopisovými příběhy od Káji Saudka, se Čtyřlístkem a dalšími časopisy pro děti anebo s populárním časopisem pro mladé, ABC. Tato skupina často také komiks vnímá jako jakousi zjednodušenou odnož literatury s často infantilním obsahem, v lepším případě pak obsahem super hrdinským. Často je tento předpoklad vnímán negativně ve vztahu k ubývajícímu počtu lidí, kteří čtou knihy a označován za lenost ve čtení. Ale jak řekl britský spisovatel a komiksový scénárista Neil Gaiman: „*Můžete říci, že to je špatný komiks, ale ne, že je to špatné, protože to je komiks*“.

Možná že střední délka, nenáročnost vizuálního zpracování a relativní jednoduchost příběhu komiksové adaptace *Na břehu snů*, by mohla některým z této části populace sloužit jako zdroj objevení, že komiks je mnohem více, že komiks je pro mě jiný, nepoznaný rozměr vyprávění.

5 APLIKACE TÉMATU „KOMIKS“ VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ

5.1 KOMIKS VE VÝUCE

Přesto že byl v této diplomové práci kladen důraz na praktickou část, zajímalo mě, zda je možné komiks zařadit do výuky výtvarné výchovy na základních školách dostatečně efektivně, aby žáci pochopili principy, které se pojí nejen se čtením, ale i s kvalitní a srozumitelnou tvorbou, byť jednoduchého komiksu. Žáci, většinou nižších tříd, naráží při vypravování příběhů na svou jazykovou bariéru tvořenou nedostatečnou slovní zásobou nebo stylistickými dovednostmi. Ale všichni známe přísloví: „*Obrázek řekne více než tisíc slov.*“ I tady je pro komiks perfektní příležitost, kterou mohou žáci využít k vyprávění.

V návaznosti na téma této diplomové práce, *Zpracování literární předlohy do komiksu*, jsem se jistý druh komiksu pokusil v upravené formě zakomponovat do níže uvedeného přípravného modelu projektu. Jako téma pro zpracování jsem vybral aktuálně řešenou a mně blízkou oblast, zařaditelnou do environmentální výchovy, jak správně tříditi odpad. Zmíněnou literární předlohu bude v našem případě představovat webová stránka www.jaktridit.cz, která bude sloužit jako zdroj informací určených ke zpracování do jednoduchých komiksů blížících se formě manuálů. Proces zpracovávání těchto informací samozřejmě nebude na tak složité úrovni jako zpracování delšího příběhu. Jedná se o jakési prezentování psaných informací a návodu formou komiksu.

Model samozřejmě musí předpokládat zakomponování všech tří oblastí jako je rozvíjení smyslové citlivosti, uplatňování subjektivity a ověřování komunikačních účinků. Rovněž by žáci měli projít konceptualizací námětu. Je tedy třeba vymyslet motivační úvod, ve kterém žáci vstoupí do procesu se svými prekoncepty, týkajícími se komiksu, které dále díky učitelovu výkladu, své vlastní výtvarné aktivitě a následnému reflektivnímu dialogu, promění v nové poznání a obohacení se v chápání komiksu jako svébytného média.

5.2 NÁVRH PŘÍPRAVNÉHO MODELU PROJEKTU

5.2.1 ZÁMĚR

Námět

Námětem tohoto projektu s názvem „***Ukažme jak třídit***“ je vytvoření komiksového manuálu o správném třídění jednotlivých druhů odpadů.

Anotace projektu

Prvním záměrem projektu je přiblížit žákům komiks jako médium, aby pochopili, na jakých principech funguje jeho vyprávění. Komiksy jsou pro mladé lidi bezpochyby vždy zajímavým a často i neprobádaným tématem, na čemž je možné vystavět motivaci. Další složkou poznání je téma recyklace a třídění odpadu, které se může jevit pro žáky 8. a zejména 9. tříd jako klišé. Nicméně informace o tom jak odpad třídit správně, aby to bylo zároveň smysluplné, může být pro žáky nové a obohacující. Kombinace obou oblastí umožňují propojit několik průřezových témat. Je přitom možné klást důraz na kreativitu při práci se sdělováním nabytých informací a na samotnou výtvarnou činnost.

5.2.2 PLÁN

Forma realizace

3 dvouhodinové jednotky (90 minut), projekt pro 8. a 9. třídu ZŠ.

Průřezová témata, vzdělávací oblasti

Mediální výchova, environmentální výchova, osobnostní a sociální výchova, informační a komunikační technologie, člověk a příroda, umění a kultura.

Očekávané výstupy

Žák:

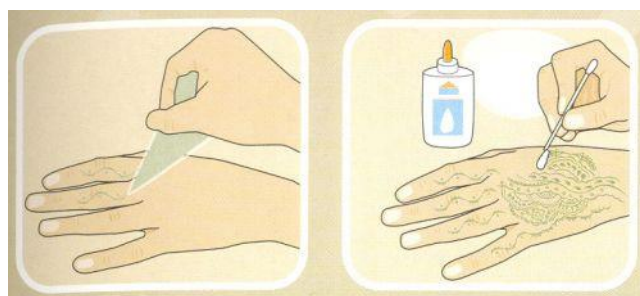
- porovnává na konkrétních příkladech různé interpretace vizuálně obrazného vyjádření; vysvětluje své postoje k nim s vědomím osobní, společenské a kulturní podmíněnosti svých hodnotových soudů
- ověřuje komunikační účinky vybraných, upravených či samostatně vytvořených vizuálně obrazných vyjádření v sociálních vztazích; nalézají vhodnou formu pro jejich prezentaci
- užívá prostředky pro zachycení jevů a procesů v proměnách a vztazích

5.2.3 PROVEDENÍ, POPIS ČINNOSTI

Co je komiks? (45 min)

Na úvod proběhne prostřednictvím hromadného vyučování motivační diskuse, do které žáci přicházejí se svými prekoncepty o tom, co si vůbec představují pod pojmem komiks a čím se vyznačuje. V tomto bodě jim budou také nabídnuty k interpretaci strany z některých klasických komiksů. Po takovémto evokačním brainstormingu vyučující upřesní výklad a formou vhodně vybraných ukázek vyloží základní principy vyprávění příběhu komiksem, a jak je toho docíleno. Zde je nutnost, aby vyučující znal základní teorii. Ukázky by měly být vybrány z komiksů co

nejvíce se lišících žánry, barevností, zemí původu atp., aby žáci získali o komiksu jako médiu co nejširší rozhled. Na základě výkladu proběhne zpětná vazba nabytých vědomostí pomocí zjišťování konkrétních otázek, například „*Jak je na dané stránce dosaženo napětí?*“, „*Jak je v daném panelu zaujata diváková pozornost na konkrétní obrazovou informaci?*“, „*Jaký časový horizont uplynul mezi různými druhy skoků mezi panely?*“ atp. Poslední část hodiny je věnována ukázce jednoduchých komiksových návodů, pro různé činnosti, viz ukázky.



Vlevo¹⁷, vpravo nahoře¹⁸, vpravo dole¹⁹

Hledání informací (45 min)

Další celek se bude zabývat zadáním učební úlohy a začátkem její realizace. Toto je třeba provést v ideálním případě v učebně

¹⁷ Dostupné z: <http://www.duelinganalog.com/comic/nintendo-3ds-safety-manual/>

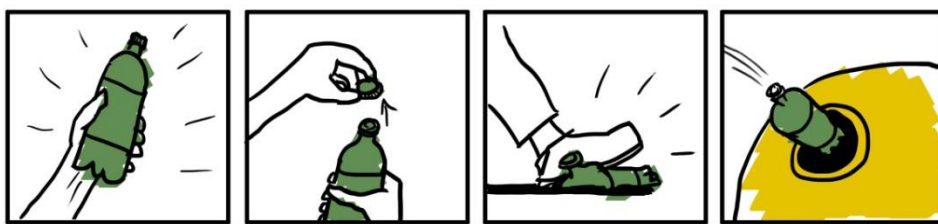
¹⁸ Dostupné z: <http://www.fler.cz/blog/navod-gumickovy-123>

¹⁹ Dostupné z: <http://www.kafe.cz/jak-na-to/jak-pouzivat-hennu-kresleny-navod-uvnitř-3706.aspx>

s přístupem na internet. Třída je rozdělena do skupin po 4 lidech. Každému členovi čtveřice je přidělen druh odpadu, o kterém má zjistit informace. Na webové adrese www.jaktridit.cz potom žáci individuálně na základě přidělených rolí vyhledávají informace o správném třídění jednotlivých druhů odpadu.

Zpracování skic (45 min)

Z vyhledaných informací budou vycházet při další fázi, ve které se pokusí na základě naučených principů o tom, jak komiks podává děj, načrtnout skicu o 3–7 jednoduchých panelech, ve kterých přiblíží čtenáři, jak správně ten daný druh odpadu třídit. Vyučující by měl mít pro žáky připravenou ukázkou, kterou se mohou inspirovat při tvoření skici, viz ukáзка.



Účelem tedy není to, že plast má přijít do žlutého kontejneru s plasty, ale že je nutné například z PET lahví před vhozením do kontejneru nejprve sejmout víčko a lahev sešlápnout.

Vznik manuálu (45 min)

Každý ze čtyř žáků nakreslí za použití fixů nebo pastelek komiks na základě informací z prostudovaných materiálů, ve kterém budou použity zadané technické požadavky (1x použití barevného akcentu, 1x použití detailu, 2x použití pohybové linky) a zároveň budou schopny jednoduchým způsobem seznámit diváka se správným tříděním zadaného druhu odpadu (papír, sklo, plast, nápojové kartóny, ...).

Kompletace brožury (45 min)

V další části projektu zkompletují žáci ve skupinách za pomoci lepidla nebo sešívačky jednotlivé návody do jedné brožury o správném třídění odpadu.

Prezentace (45 min)

Každá skupina pak zbytku třídy prezentuje a okomentuje svůj produkt s teorií zpracování komiksu, tedy které prvky z požadavků použili k docílení výsledného efektu.

5.2.4 HODNOCENÍ

Návazností na prezentaci bude možnost prohlédnutí si produktů jednotlivých skupin a následně se uskuteční reflektivní dialog celé třídy, který bude moderován vyučujícím. Z toho ideálně vzejde přidaná hodnota. Učitel zároveň zhodnotí práci jednotlivých skupin s vyslechnutím jejich autoevaluace. Kritéria hodnocení budou spočívat ve splnění zadaných technických požadavků, smysluplnosti a jasnosti zpracování komiksů a estetické úpravě výsledné brožury.

6 ZÁVĚR

Jak jsem již naznačil v názvu první části kapitoly *Reflexe díla*, tvorba komiksu podle povídky *Na břehu snů* pro mě představovala velkou výzvu. Zpracovávání praktické části mě značně posunulo v oblasti kresby a sjednocování svého výtvarného stylu, ale až teoretická část mi skutečně pomohla mnohem více a hlouběji si uvědomit jednotlivé prvky teorie, které jsem před tím prakticky zpracovával. V reflexi díla jsem pak zase nahlédl zpět do pramenů své inspirace a kam vůbec zařadit své výsledné dílo ve vztahu ke kultuře, která se komiksem zabývá. A v neposlední řadě návrh přípravného modelu mi dal poznat, jak komiks skutečně může nejen rozšířit obzory dětí v oblasti umění, ale také rozvinout chápání principů vyprávění a uchopení příběhu, ke kterým se v jiných výtvarných činnostech jen stěží přiblíží.

7 RESUMÉ

V realizaci praktické části jsem se pokusil o zpracování literární předlohy, povídky *Na břehu snů* od Viktora Šauera, do komiksu. Kladl jsem především důraz na co nejdůvěrnější adaptaci, přehledné vyprávění příběhu a zajímavou stylizaci výtvarné části. Dílo jsem následně zrefletoval ve vztahu ke své inspiraci a kultuře komiksu v České republice. Praktickou část jsem také teoreticky popsal a navázal na ni příslušnou aplikací tématu do výuky výtvarné výchovy. To jsem prakticky vyzkoušel na zpracovávání přípravného modelu projektu zabývajícího se skloubením komiksu a teorie o správném třídění odpadu.

During the realisation of the practical part I made an effort to create the adaptation of the literary model, according to the short story *Na břehu snů* by Viktor Šauer, into comics. I put the emphasis on the most precise adaptation, clarity of storytelling and interesting stylisation. Then I created a reflective dialogue in relation with my inspiration and the comics culture in the Czech republic. Practical part and its application in teaching art was described theoretically. The last part was devoted to designing preparatory model of a project which purpose is to combine comics and the theory of the correct recycling.

8 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

TIŠTĚNÉ ZDROJE

HARVEY, R. C. Comedy At The Juncture Of Word And Image. In *The Language of Comics: Word and Image*. GIBBONS, Christina T. USA: University Press of Mississippi, 2001. ISBN 1-57806-414-7.

PROKŮPEK, Tomáš. *Generace nula: Český komiks 2000-2010*. 1. vydání. Praha: Plus, 2010. 159 s. ISBN 978-80-259-0020-8.

McCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vydání. Brno: BB art, 2008. 224 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

EISNER, Will. *Comics and Sequential Art. Expanded Edition*. USA: Poorhouse Press, USA, 1990. 164 s.. ISBN 0-9614728-1-2.

GROENSTEEN, Thierry. *Stavba komiksu*. 1. vydání. Brno: Host, 2005. 216 s. ISBN 80-7294-141-0.

Houghton Mifflin Company: *The American Heritage® Dictionary of the English Language*. 4. vydání. Houghton Mifflin Company, 2000.

Výuka komiksové kresby v DC stylu. Crew², 2008, roč. 6, č. 22, str. 6 a 7. ISSN 1802-2219

SLAVÍK, J.; WAWROSZ, P. *Umění zážitku, zážitek umění / teorie a praxe artefietiky 2.díl*. Praha: PF UK. 2004. ISBN 80-7290-066-8

INTERNETOVÉ ZDROJE

DYTRTOVÁ, K. *Komiksy jako předěly v čase*. [online] 8. 2. 2012. Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/o/z/13883/KOMIKS-JAKO-PREDELY-V-CASE.html/>

INNES, L. *Comic Layout Tutorial: Comic Ballons & Clarity*. [online] Dostupné z: <http://www.paperwingspodcast.com/2012/06/comic-balloons-comic-layout/>

Komiks [online], poslední aktualizace 5. dubna 2013 [cit. 12. 4. 2013], Wikipedie. Dostupné z WWW: http://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%Bjiny_Finska

MORELL, D., BREITWEISER, M. *Captain America: The Chosen 1* [online] Dostupné z: <http://bbs.stardestroyer.net/viewtopic.php?f=32&t=122118&start=25>

Galerie Sheana G. Murphyho. [online] deviantArt. Dostupné z: <http://seangordonmurphy.deviantart.com/gallery/>

Gelrie Joe Beniteze. [online] deviantArt. Dostupné z: <http://joebenitez.deviantart.com/gallery/>

Torpedo 1936. [online] Dostupné z: <http://grantbridgestreet.blogspot.cz/2011/03/torpedo-1936-by-enrique-sanchez-abuli.html?zx=8c2e8fe4f97dcb0e>

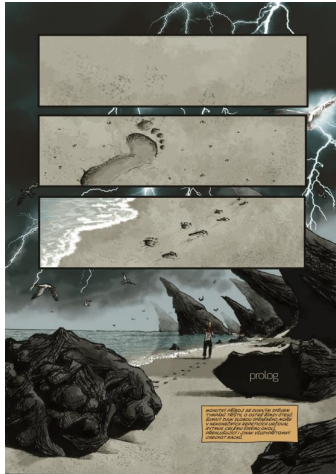
Wikipedie.cz [online]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Spad%C3%A1vka>

ABZ Slovník cizích slov [online]. Dostupné z: <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/juxtapozice>

Komiksárium [online]. Dostupné z: <http://www.komiksarium.cz/>

Comicsdb [online]. Dostupné z: <http://comicsdb.cz/>

9 OBRAZOVÁ PŘÍLOHA



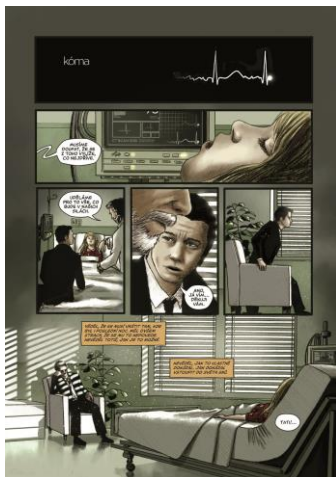
1



2



3



4



5



6



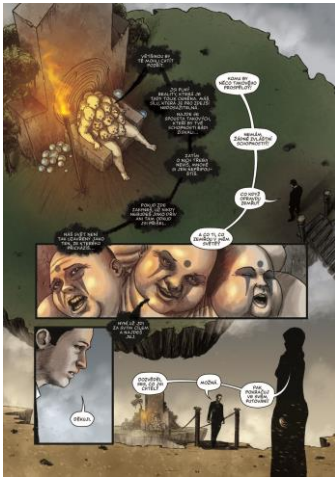
7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



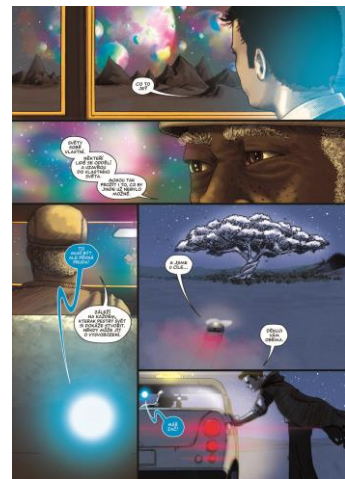
18



19



20



21



22



23



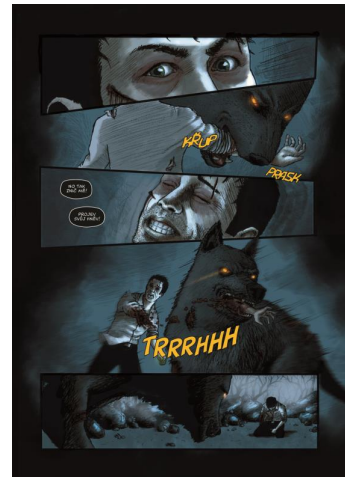
24



25



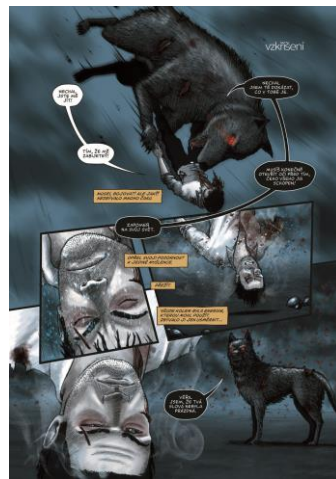
26



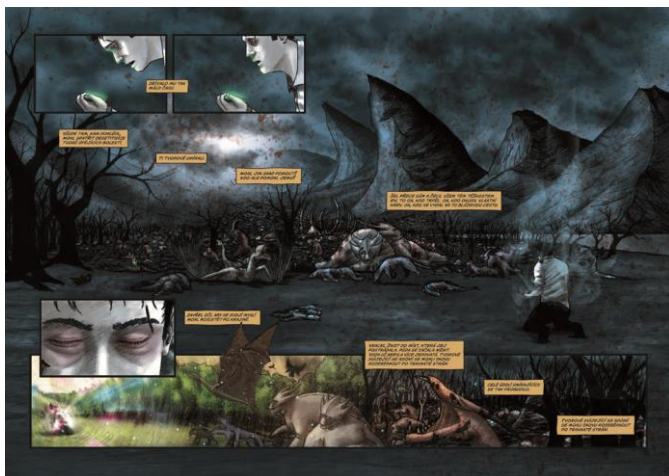
27



28



29



30 a 31



32



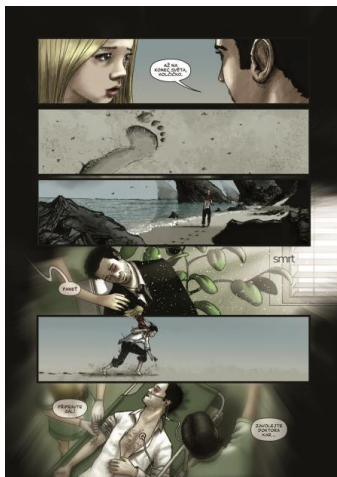
33



34



35



36



37



38