

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH  
FILOZOFICKÁ FAKULTA  
ÚSTAV VĚD O UMĚNÍ A KULTUŘE

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

ČESKÝ SCI-FI KOMIKS 21. STOLETÍ V SOUVISLOSTECH SVĚTOVÉ TVORBY

Vedoucí práce: doc. PhDr. Tomáš Winter, PhD.

Autor práce: Nina Bogdaniková

Studijní obor: Dějiny umění

Ročník: 3.

2017

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejich internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

České Budějovice 9. května 2017

.....  
Nina Bogdaniková

Ráda bych poděkovala vedoucímu bakalářské práce panu doc. PhDr. Tomáši Wintrovi Ph.D., za jeho odborné vedení a cenné rady. Také bych ráda poděkovala Lence Frolcové za pomoc při korektuře textu a mému dobrému příteli, umělci Pavolovi Červeníakovi, který mě přivedl ke komiksové tvorbě.

## **ANOTACE**

Tématem bakalářské práce jsou vlivy světových komiksových tvůrců, francouzských i amerických, na komiksy českých autorů žánru science fiction, vydané po roce 2000. Práce se zaměří na inspirační zdroje autorů, ale také na to s jakými motivy a prvky pracují a co utváří individualitu a jedinečný styl každého z nich. Na základě toho pak hodnotí postavení a přínos českých autorů do komiksového média. Největší pozornost bude věnována Janu Bažantovi, Jiřímu Grusovi a Michalovi Menšíkovi, kteří patří v současné době k předním osobnostem domácí komiksové scény v oblasti science fiction.

**Klíčová slova:** komiks, současné umění, science fiction



## **ABSTRACT**

The topic of the submitted thesis: "The Czech sci-fi comic of the 21st century in the context of world production" are impacts of the world-known comics artists, both French and American ones, on the comic books of the science fiction genre published by Czech authors after the year 2000. The thesis is focused on artist's sources of inspiration, the motives and features they work with, as well as on basic elements that make up their individuality and their unique style. Based on this summarization and analysis, an evaluation of standing and contributions of Czech comics artists to the comics media are made. The greatest attention is given to Jan Bažant, Jiří Grus and Michal Menšík who have been the leading figures of the domestic comics scenes of the science fiction genre.

**Keywords:** comics, science fiction, contemporary art

## **OBSAH**

OBSAH.....	6
ÚVOD.....	7
1. LITERATURA.....	8
2. TEORIE KOMIKSU.....	10
2.1. POJMENOVÁNÍ.....	10
2.2. DEFINICE.....	10
2.3. OBRAZ VS. TEXT.....	11
2.4. BUBLINA.....	11
2.5. PANEL.....	13
3. KOMIKS A FILM.....	14
4. DĚJINY KOMIKSU.....	15
4.1. KOMIKS V HISTORII.....	15
4.2. KARIKATURA JAKO PŘEDCHŮDCE.....	15
4.3. MODERNÍ KOMIKS.....	16
4.4. AMERIKA A SUPERHRDINOVÉ.....	17
4.5. FRANCIE A OKRUH JODOROWSKÉHO.....	19
5. ČESKÝ KOMIKS.....	22
5.1. KAREL SAUDEK.....	22
5.2. ČESKÝ UNDERGROUND.....	23
5.3. GENERACE NULA.....	24
6. HZA BAŽANT.....	26
7. NIKKARIN.....	32
8. JIŘÍ GRUS.....	38
9. DAN ČERNÝ.....	44
10. PETR KORUNKA.....	46
ZÁVĚR.....	49
ZDROJE.....	52
LITERATURA.....	52
KOMIKSOVÁ DÍLA.....	53
PERIODIKA.....	54
DALŠÍ ZDROJE.....	54
SEZNAM VYOBRAZENÍ.....	55
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA.....	59

## ÚVOD

Když dostal v roce 1991 Niel Geimen v Tusconu za sešitový díl Sandmana literární ocenění World Fantasy Convention, kritici byli rozčleneni nad situací, že mohl být komiks vůbec nominován.<sup>1</sup> Zde se setkáváme především s problémem vnímání komiksu jako podřadné formy literatury, která má nejbližší k dětským ilustrovaným knížkám a u dospělých se považuje za projev infantilnosti. Jaké postavení má dnes?

I když v některých případech pořád odmítáno, je dnes komiks samostatné moderní umělecké médium. Vychází publikace, které se snaží o definici pojmu komiks, hledání jeho počátků, vývoje a sepsání jeho vlastní historie. Při teoretizování tohoto média jsou používány metody jak z oboru literatury, tak i teorie výtvarného umění. Teoretici se však shodují na jednoznačné primárnosti obrazu a postupným vývojem se tvůrci soustřeďují na výtvarnou stránku nejen ve vztahu k vyprávění děje, ale také čím dál tím více jako na výtvarné dílo samo o sobě. Zpracování vizuální stránky jej tudíž úzce váže k výtvarnému projevu. Teorie komiksu jako sekvenčního umění od Willa Eisnera<sup>2</sup>, které přijal i český komiks, jej staví do úzké souvislosti také s filmem, z něhož komiksoví tvůrci bezpochyby čerpali mnoho inspirace.

---

1 Harlan Ellison, Úvod, in: Neil Geiman, *Údobí mlh*, Praha 2013 (dotisk).

2 Will Eisner, *Comics and sequential art*, New York 2008.

## 1. LITERATURA

I když byl český komiks ve své historii nejednou odmítán, zesměšňován i zakazován, dnes je velmi oblíbeným médiem a jeho tvůrců i zájmu o něj přibývá. Současná scéna vzešla z dlouhé cesty vývoje komiksu a jeho historie byla již nejednou písemně zpracována. V historii českého komiksu se setkáváme hned s několika publikacemi, které se snaží zmapovat vzniklá díla v průběhu 20. století s vůdčím postavením Čtyřlístku, Rychlých Šípů a Karla Saudka. Například *Český komiks 1. poloviny 20. století* od Heleny Diesing z roku 2011 nebo o rok později *Signály z neznáma* od Pavla Kořínka a Tomáše Prokúpků, kde se již věnují z části, ne však obsáhle, také současným tvůrcům. Poslední takovou publikací je komplexní shrnutí ve dvou svazcích s názvem *Dějiny československého komiksu 20. století*.

Co se teoretické stránky týče, v Čechách byla až do nedávna, kromě krátkých teorií, jako součást jiných publikací možnost chopit se pouze cizokrajných autorů v českém překladu. Základem pro teorii se tedy stal Thierry Groenstein a Scott Mc Cloud. V roce 2011 však přichází kniha *Studia komiksu: Možnosti a perspektivy* od Martina Foreta, Pavla Kořínka, Tomáše Prokúpků a Michala Jareše. Tato publikace nabízí různé přístupy k bádání ve studiích komiksu. Studie konkrétních děl nebo témat od různých autorů nabízí mnoho rovin. Především literárněvědnou, sémiotickou, historickou a sociologickou. V roce 2015 pak vychází první česká publikace svého druhu, *V panelech a bublinách, kapitoly z teorie komiksu*. Stejný tým autorů, až na výjimku Tomáše Prokúpků, který se této publikace již neúčastní, vydává po shrnutí různých přístupů k teorii komiksu svoji vlastní teorii komiksu. Tato publikace podává výklad komiksu, který prochází dlouhým vývojem a zpracovává pojem sám o sobě, jeho počátky, prvky, principy apod. Autoři knihy se opírají o Scotta McClouda a vnášejí do jeho teorie také přístupy z českého prostředí. Informace o současném dění komiksového světa zde i v zahraničí je možné získat také z brněnského komiksového sborníku *Aargh!*, jež je od roku 2000 každoročně vydáván.

Co se 21. století a současné české komiksové scény týče, literatura je zde již omezena a zůstává mnoho umělců, jejichž dílo není zpracováno. Bakalářská práce se soustřeďuje právě na toto dosud dopodrobna neprobádané dění, a to pomocí díla nejvýraznějších tvůrců, kteří formují současnou komiksovou scénu. Žánr science fiction je neoddělitelně spojen s komiksem a právě v něm se odehrávají výrazné momenty v českém komikse a také inspirace hlavně od amerických a francouzských tvůrců pramení z komiksových děl tohoto žánru. Práce se tedy soustřeďuje na českou scénu 21. století s vymezením na sci-fi. Hledáním inspirace ve světové tvorbě, pak hledá vlastní postavení v rámci ní a svou vlastní tvůrčí osobnost.

## 2. TEORIE KOMIKSU

### 2.1. POJMENOVÁNÍ

Teoretikové nalézají počátky komiksu v karikatuře, neboť právě ze slova „komický“, jež je karikatuře vlastní, se vyvinul i pojem „comics“. Vznikl z anglického slova „comic“- humorný. To utvářelo spolu se „stripem“ „comic strip“- humorný proužek, nebo „comic book“- humorná kniha. Z toho se pak vyvinul souhrnný název „comics“. V Americe se však dnes často používá označení comic book, které odděluje seriózní komiksovou tvorbu pro dospělé od krátkých humorných stripů nebo komiksů pro děti. V Česku se do roku 1989 preferovalo označení kreslený seriál, které tolik neodkazovalo na západ. Později se však zaužil počestěný název „comicsu“, a to „komiks“. Kniha *V panelech a bublinách* poukazuje také na zajímavou skutečnost vlastní definice kresleného seriálu českých autorů, která byla vepsána do podtitulu. Například znázornění obrazem i slovem, dobrodružný román v obrazech, na pokračování, nebo výpravový velkofilm.<sup>3</sup>

### 2.2. DEFINICE

Teorie komiksu jako sekvenčního umění od Willa Eisnera je dnes pro teoretiky výchozím bodem. Jedním z nich je Scott McCloud, který ve své knize *Jak rozumět komiksu* přišel k definici „Záměrná juxtaponovaná<sup>4</sup> sekvence kreslených a jiných obrazů, určená pro sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku.“<sup>5</sup> S touto definicí mohou do komiksu patřit také, jak sám uvádí „Selden Codex, egyptské malby nebo dokonce návody k použití“. Česká *Teorie komiksu* uvádí jako jeden z příkladů teoretiků

---

3 Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách kapitoly z teorie komiksu*, Praha 2015, s. 21-22.

4 Juxtapozicí McCloud odlišuje komiks od animovaného filmu, jehož sekvence probíhá v čase.

5 Scott McCloud, *Jak rozumět komiksu*, Praha 2008 (z anglického originálu *Understanding Comics*, New York 1993), s. 9.

Jeana-Paula Gabillieta a jeho definici pojmu komiks „jako ahistorické neměnné materie, kde se stává jedním ze zásadních aspektů masová produkce.“<sup>6</sup>

### 2.3. OBRAZ VS. TEXT

I když se teoretikové na definici komiksu a jeho počátcích úplně neshodnou, jsou body, ve kterých se dnes střetávají. Jedním z nich je, že komiks s vůdčím postavením obrazu může být sekvenčním zobrazením bez jakéhokoliv textu. I Thierry Groensteen, jež používá metodické přístupy z literatury, uvádí, že se v komiksu „stává sekvenční obraz plně narativní, aniž nutně vyžaduje jakoukoli verbální podporu“<sup>7</sup>. Tohle však nebylo vždy samozřejmostí. Když se v roce 1975 poprvé objevil Moebius<sup>8</sup> *Arzach* na scéně, lidé byli poměrně šokováni z komiksu, který je beze slov.<sup>9</sup> V Čechách možnost komiksu bez textu demonstrovali Tomáš Prokūpek a Tomáš Kučerovský na svém díle *Vzlety a pády*, které vznikalo již od roku 1995, kdy společně sepsovali manifest o komiksech beze slov. Toto dílo nemělo za záměr jenom čistě obrazové vyprávění, ale bylo také podle vlastních slov Tomáše Prokūpka jakýmsi „experimentem co komiks snese (především ve smyslu zapojení diváka)“. Dokončeno bylo až v roce 2004.<sup>10</sup>

### 2.4. BUBLINA

Komiks může být schopen vystupovat bez textu, ale ve většině případů se v něm se slovy střetáváme, a to jak v doprovodném textu, který se objevoval již u předchůdců tohoto média, tak v přímé řeči zobrazené v bublinách, anglicky „baloons“. Will Eisner odvodil bublinu z „logické potřeby zobrazit neviditelná slova v něčem viditelném a tím

---

6 Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách* (pozn. 3), s. 31.

7 Thierry Groensteen, *Stavba komiksu*, Brno 2005, s. 21 (z francouzského originálu *Systeme de la bande dessinée*, 1999 Paříž).

8 Přední tvůrce francouzského komiksu, vlastním jménem Jean Giraud, vystupoval téměř celou kariéru pod pseudonymem Moebius.

9 Krátká biografie Moebia na záložce obalu, in: Moebius, *Arzach*, Praha 2012 (z francouzského originálu *Arzach*, Paris 2011).

10 *Malý rozhovor* s Tomášem Prokūpkem, in: Jakub Němeček (ed.), *Inseminátor*, Praha 2004.

je možnost vidět při konverzaci teplý vzduch vydechující mluvčím.“<sup>11</sup> Do tohoto „obláčku“ jsou pak zaznamenána slova, která s ním z úst vychází. Bubliny prošly v komiksu také svým vývojem a dnes se můžeme střetnout s několika typy. Nejzákladnější je klasická přímá řeč, citoslovce v kruhu, oválu a někdy i obdélníku, většinou se špičkou umístěnou nejbližší obličejí postavy. Někdy se citoslovce nebo zvuky však zpodobují i mimo bubliny, často velmi výrazným a barevným písmem. Citoslovce jsou hojně užívány v komiksech převážně akčnějšího rázu, kde tvoří zásadní aspekt ve výrazu díla. Americká obliba citoslovců v superhrdinských komiksech je nesmírná a bohatá na tolik, že by zasluhovala vlastní slovník, což způsobuje problém čitatelům z jiných krajín při touze po originálech. Další typ bubliny se podobou liší pouze v zaměnění špičky za několik menších kruhů. Do této bubliny je umístěn text, který není vysloven, ale odehrává se pouze v mysli postavy. Třetím základním typem je ozubená bublina, která zobrazuje text zvuků různých strojů, jako zvonku, telefonu, nebo také text mluvčího z rádia nebo televize.

Podoba bublin nebo samotného textu závisí na tvůrcích. Někteří oddělují řeči různých postav barvou nebo drobnou změnou tvaru bubliny. Například Sandman v Geimenových komiksech má vždy, na rozdíl od ostatních postav, bublinu s bílým textem na černém pozadí, což může v člověku vyvolávat pocit jiného než lidského hlasu této nadpřirozené postavy vládce snů. Někteří umělci používají text jako zásadní součást svého díla. Například mimo jiné, francouzský komiksový scénárista, Alejandro Jodorowky. Tento autor tvoří neobvyklé detailně vykonstruované sci-fi světy, které mají ve slovníku mnoho nových slov, jako technokněží, metabunkr, imperatrix, megasvátost apod. Tato slova jsou většinou složeninami, které nabývají nových významů. Jodorowsky pracuje také s předáváním filozofických myšlenek, které zprostředkovává jak obrazem, tak textem a pro jeho tvorbu je tudíž text velmi zásadní. Mimo přímé řeči se v komikse vyskytují různé nápisy a označení nebo doprovodný text. Ten bývá zpodoběn v hranatém orámování, někdy i mimo obrazový panel.

---

11 Will Eisner (pozn. 2), s. 24-25.



## 2.5. PANEL

Panel tvoří v komikse jednotlivé sekvence, které na sebe navazují. Jak poukazuje Scott McCloud, základem pro čtení komiksů je ucelení, které utváří sám divák v místech zvaných „škarpa“, které tvoří prázdno mezi jednotlivými panely. Čtení panelů je přirozená posloupnost vycházející z běžného čtení. Tedy zleva doprava a shora dolů. Přejít mezi nimi může být různý. McCloud nabízí šest možností: „Od chvíle ke chvíli, od akce k akci, od předmětu k předmětu, od scény ke scéně, od aspektu k aspektu a nelogický přechod.“<sup>12</sup> Komiksoví autoři někdy pracují s něčím, co by se dalo přirovnat k filmové kameře. Totiž, že například přibližují či oddalují záběr na danou scénu v několika panelech. Někdy je záběr daleko natolik, že čtenář sleduje bubliny například s dialogem dvou postav, ale postavy, jež je vedou, spatří až na konci strany. Tohle je oblíbený prvek u již zmíněného umělce Jodorowského, který před komiksy tvořil coby filmový režisér. Nebo se také setkáváme se záběrem na stejný obraz z jiných úhlů, které mohou něco odkrývat a dalším rozdělením panelů, které již neplní funkci sekvenčního dělení.

---

12 Scott McCloud (pozn. 5), s. 67-72.

### 3. KOMIKS A FILM

Jak již bylo několikrát poznamenáno nebo naznačeno, komiks s filmem bezpochyby souvisí. Dnes je komiks samostatným médiem a pro jeho zkoumání již existuje samostatný obor *comics studies*, který formuje vlastní metodologické přístupy. Avšak i zde se budeme neustále setkávat se vztahem k filmu a literatuře, neboť komiks spolu s nimi spadá do skupiny „narativních médií.“<sup>13</sup>

Tento vztah filmu a komiksu může mít různé podoby. Od kreslíře, vědomě pracujícího s panely jako s filmovou kamerou, přes užití komiksu jako prostředku pro zaznamenávání režisérovi vize, až po přímé propojení, kdy se komiksové náměty nebo i formy objevují ve filmu. V Americe 21. století vzkvétá filmové zpracování komiksové tvorby, a to především tradičních amerických superhrdinů. V tomto případě se film neopírá o děj, jako v literární předloze, ale dostává se mu také obrazové představy, které se každý režisér chopí jiným způsobem. Film *Hulk* z roku 2003 od režiséra Ang Lee užívá panelů přímo ve filmu, avšak netvoří sekvenci, ale umožňují zobrazit několik situací nebo pohledů odehrávajících se ve stejný okamžik současně. Tlusté černé rámování jednotlivých panelů však jasně odkazuje na komiks, a tak základní formální prvek komiksového média dostává ve filmovém médiu jinou funkci. Postupem času se filmové zpracování superhrdinů stává soutěží mezi společnostmi DC a Marvel, které v ní pokračují dodnes a když Americe dochází vlastní náměty, přichází na řadu manga a anime v americkém zpracování. Příkladem je letošní film od Ruperta Sandersa, *Ghost in the Shell*.

České komiksové prostředí se do souvislosti s filmem dostává také hned několikrát. Současní tvůrci ve svých dílech na film vědomě odkazují. A to v práci s panely, ale i v motivech z konkrétních filmů. V neposlední řadě je tady tvůrce, který zásadně ovlivnil českou komiksovou scénu, a to Karel Saudek, který se ocitl v přímé konfrontaci své tvorby s filmem.

---

13 Martin Foret, Pavel Kořínek, Tomáš Prokůpek, Michal Jareš (eds.), *Studia komiksu: Možnosti a perspektivy*, Olomouc 2012, s. 249.

## 4. DĚJINY KOMIKSU

### 4.1. KOMIKS V HISTORII

Při nalézání počátků komiksu se někdy odkazuje již na jeskynní malby. Pokud budeme vnímat komiks jako sekvenční obrazové sdělení, je možno nalézt jeho počátky daleko v dějinách. Výstižnějším by však mohlo být období slohů, kdy měly nástěnné malby v sakrálních stavbách často úlohu sdělovací. Vyprávěly legendy svatých, vykládaly části biblických příběhů negramotnému obyvatelstvu apod. Tradice obrazů Křížové cesty by mohla být do této kategorie také zařazena. I když stojí obrazy jednotlivě zarámovány, můžou být vnímány jako jednotlivé sekvence, které mají danu svoji posloupnost, ve které jsou čteny. Vhodnějším příkladem je ale dílo Masaccia z období rané renesance. Jeho freska „*Peníz daně*“ totiž zobrazuje děj, složen ze tří částí, v jednom obraze, tudíž postavu svatého Petra vidíme třikrát na jedné malbě. Takovýto princip zobrazení děje najdeme i v současném komiksu. Jako příklad tohoto principu uvádí Scott McCloud již zmíněný „*Selden Codex nebo Tapisérii z Bayeux* a poukazuje na estetické možnosti celostránkové kompozice, které komiksoví autoři až na výjimky moc nevyužívají“.<sup>14</sup> Jednu výjimku tvoří například současný český komiksový tvůrce HZA Bažant, který ve svém *Pánovi času* utvořil jednu stranu bez panelového rozdělení a jeho postavy vedoucí dialog vidíme hned čtyřikrát, velmi neobvykle na jednom pozadí, pohybující se dopředu.

### 4.2. KARIKATURA JAKO PŘEDCHŮDCE

Jak již bylo zmíněno, karikatura je považována za předchůdce komiksu. V obou případech se setkáváme s odklonem od realistického zobrazení, a to pomocí abstrahování. Jak uvedli autoři publikace o teorii a historii české karikatury *V okovech*

---

<sup>14</sup> Scott McCloud (pozn. 5), s. 12.

*smíchu*, „základní zbraní karikatury je deformace“.<sup>15</sup> Komiks ji může v některých případech využívat také. Může například deformovat obličej postavy, která prožívá něco silně emocionálního, pro zesílení výrazu a poukázat tak na zásadní bod ve vyprávění, ale netvoří základ pro zobrazování v komiksově tvorbě. Podle Scotta McClouda „má komiks tendence abstrahovat, zjednodušovat zobrazované na jeho význam“<sup>16</sup>. Toto přibližování se ikoně umožňuje čitateli identifikaci s postavou. Tento „Maskovací efekt“ McCloud udává jako velmi oblíbený princip autorů při tvorbě komiksů a také jako jeden z důvodů, proč je komiks tak oblíbený.<sup>17</sup> Udává i příklad, kdy může tento efekt dosáhnout zvláště nevyvážených rozměrů. Je jim „ikonická postava Tintina ve velmi realisticky pojatém prostředí, do kterého se čtenář nepromítá, ale kterým právě sám v osobě hrdiny prochází, tudíž krajina je záměrně zobrazována realističtěji“.<sup>18</sup> Karikatura však může být v některých případech sekvenční. Jedním z příkladů může být „Nesmazatelné znamení“ Antonína Pelce, kdy je dílo sestaveno ze dvou kreseb na kartónu pod sebou. I dva obrazy tvoří sekvenci a zobrazují určitý děj. V tomto případě nakopnutí buldoka periodika *Simplicissima* nacistickým vojákem, což byla reakce Pelce na nacistickou cenzuru *Simplicissima*, která se dotkla i jeho děl.<sup>19</sup>

#### 4.3. MODERNÍ KOMIKS

Za první komiksy, jak je chápeme dnes, jsou označována díla umělců již z 19. století, a to satirické příběhy Rudolpha Töpffera z poloviny 19. století, *Max a Mořic* Wilhelma Busche vycházející od roku 1865 a americké komiksové stripy z konce 19. století *Yellow Kid*. V návaznosti na oblíbenou americkou tradici stripů s třicátými léty pak přilétá *Superman*, stvořen Jerrym Siegelem a Joem Schusterem a v závěru 30. let postava *Batmana* od Boba Kanea. S nimi pak začíná dlouhá dodnes trvající éra amerického superhrdinského komiksu. Ve Francii měla oblibu různá dobrodružství

---

15 Ondřej Chrobák – Tomáš Winter (ed.), *V okovech smíchu, Karikatura a české umění 1900-1950*, Praha 2006, s. 8.

16 Scott McCloud (pozn. 5), s. 27-42.

17 Ibidem, s. 27-42.

18 Ibidem, s. 27-42.

19 Ondřej Chrobák – Tomáš Winter (pozn. 15), s. 76.

s nádechem westernu, nebo sci-fi. Při geografickém rozdělení komiksové tradice je francouzský komiks velmi úzce spjat s Belgií a jejich tradice se společně označuje za evropské<sup>20</sup> „bande dessinée“.<sup>21</sup>

#### 4.4. AMERIKA A SUPERHRDINOVÉ

Americká komiksová scéna je dnes notoricky známá svými bytostmi s nadpřirozenými schopnostmi v barevných trikotech. Superhrdinové jsou řazeni do science fiction, ale je to velmi specifická kategorie, někdy na pomezí fantasy. Když začal ve 30. letech vycházet *Superman* Jerryho Siegela a Joea Schustera, Bob Kane odpověděl zrozením *Batmana*, pod stejnou společností, která je dnes známá jako *DC Comics*. Superman byl jakýmsi novým lidským ideálem statného muže s nadpřirozenou silou a velkou bradou. Kromě vzhledu byl také vyloženě kladným hrdinou, který v anonymitě koná dobro a zachraňuje svět. Batman se stal významnou postavou ve světě superhrdinů právě proto, že nadpřirozené schopnosti nemá. Je to postava velmi inteligentní, až geniální díky čemuž dokáže bojovat se zlem. Je také charakterem chladný a temný, a to nejen proto, že má ve znaku netopýra, ale také proto, že jeho přístup ke zločinu je poměrně „drsný“, ale zároveň zásadový a nikdy kriminálníky nezabíjí s výjimkou jeho prvního samostatného komiksu, po kterém se rozhodlo, že to už nikdy neudělá. Stal se tedy smysluplnou postavou vedle Supermana. Superhrdinů přibývalo a DC přišlo s myšlenkou udělat z nich spolek, který se postupně přetrafoval, až do podoby v jaké je známe dnes z komiksových souborů vydávaných v Čechách, totiž *Liga spravedlnosti*<sup>22</sup> se základními členy *Superman*, *Batman*, *Wonder Woman*, *Aquaman*, *Green Lantern*, *Flash* a *Cyborg*.<sup>23</sup>

V době 2. světové války byli superhrdinové velmi oblíbeni a kromě hrdinů z budoucí společnosti DC se objevil také nový hrdina, od roku 1941 nejoblíbenější,

---

20 Francie a Belgie jsou evropskými mocnostmi komiksu.

21 Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách* (pozn. 3), s. 31.

22 Geoff Johns, Jim Lee, Scott Williams, *Liga spravedlnosti, Počátek*, Praha 2013.

23 Informace čerpány z: Liam Burke, *Superhero Movies*, Harpenden 2008.

nacionálně založený *Captain America*. Stvořili ho Joe Simon a Jack Kirby pod vydavatelem Martinem Goodmanem, budoucím zakladatelem *Marvel Comics*. Jeho sláva však netrvala až tak dlouho. V poválečné době naprosto upadal zájem o superhrdiny a v 50. letech vycházely knihy psychologů o zlém vlivu těchto komiksů na mládež, která se snaží hrdiny napodobovat. V této době se dařilo vycházet spíše komiksům jako dobrodružství *Steva Canyona* od *Miltona Caniffa*. Martin Goodman se pokoušel zachránit společnost vydáváním jiných žánrů. Nějakou dobu společnost přežívala na westernových komiksech a milostně westernových komiksech, hlavně od Stana Leeho a Steva Ditka. Společnost byla již ve vážné krizi, když se v 60. letech superhrdinové vrátili na scénu. DC slavilo opět velké úspěchy a tehdy již Marvel Comics využilo šance a vydalo *Fantastic Four* sestrojenou Stanem Leem a Jackem Kirbym. Původními postavami byly *Invisible Woman*, *Human Torch*, *Mister Fantastic* a *Thing*. Marvel měl úspěch a společnost začala chrlit další superhrdiny. Například *Iron Man*, *Thor*, *Ant-Man*, *Hulk*, *Spider-Man* apod. Vedle ženských hrdinek vznikaly také ženské verze původních hrdinů. U Marvelu například *She-Hulk*, u DC *Supergirl*.<sup>24</sup>

Batman se stal v České republice velmi oblíbenou postavou, neboť jeho komiksy tvoří detektivní příběhy se znamenitými zápletkami. V roce 1999 byl vydán jeden z batmanových příběhů s výjimečně poutavou zápletkou, přeložený a v samostatné formě amerického typu, totiž ve třech krátkých sešitcích na pokračování. Byl to komiks *Batman, Temný rytíř, temné město*<sup>25</sup>, kde Batman zápasí s psychicky narušeným *Ridlerem*. Dnes je již Batman v hojném dodání pro čtení i v českém jazyce. Vyšlo zde několik z nejlepších batmanovských sérií. Například *Batman detective comics*, *Temný rytíř*, *Soví tribunál*, *Rok nula* apod. V Čechách vyšla dlouho před tím ještě jedna série, a to *Batman versus Soudce Dredd* roku 1998. Série vyšla pod Modrou Crew ve třech dílech: *Zemřít smíchy I a II* a *Rozsudek nad Gothamem*<sup>26</sup>. Obě postavy se zde střetávají jak v Batmanově domovu Gotham, tak v Dreddově Mega City One.

---

24 Informace čerpány z: *Dějiny Marvelu, Počátky vydavatelství Marvel Comics*, in: *Ultimátní komiksový komplet Marvel, Marvel, Počátky*, 60. Léta, č. 68, 2015.

25 Peter Milligan, Kieron Dwyer, *Batman, Temný rytíř, temné město* (1, 2, 3), Praha 1999.

26 Modrá Crew, *Zemřít smíchy I, Zemřít smíchy II, Rozsudek nad Gothamem*, Praha 1998.

*Soudce Dredd*, v originále *Judge Dredd* je postava vytvořena Johnem Wagnerem a Carlosem Ezquerro. Soudce Dredd je policista, který žije v *Mega City One*, kde jsou většina obyvatel kriminálníci a jeho práce spočívá v tom je nalézt, soudit a rozsudek vykonat. Jeho přístup je poněkud drsnější, než jsou diváci zvyklí. Soudce Dredda si DC společnost oblíbila v konfrontacích s jinými komiksy. Kromě Batmana jej postavili i proti *Lobovi*. Soudce Dredd vyšel s Batmanem v Čechách několikrát. Jak v *Modré Crew*, tak v magazíně *Crew* na pokračování. I když tyto komiksy byly ztvárněny různými autory, tradice zobrazování komiksů s Dreddem se zásadně nemění. Barvy nejsou ostré a výrazné jako v případě klasických superhrdinských postav amerických komiksových velmocí, ale silně vyrýsovaná muskulatura zůstává ponechána. Také se zde setkáváme s velmi specifickým zobrazením krve v násilných scénách, které jsou hojně užívány. Barva je roztříštěná ve snaze o naturalismus. Celkově je tedy zesílený dojem drsnosti a explicitnosti násilných vyobrazení, často v důrazu na detaily. Tento styl si osvojil také jeden z komiksových autorů současné české scény Jiří Grus ve své tvorbě žánru sci-fi.

#### 4.5. FRANCIE A OKRUH JODOROWSKÉHO

Již dříve zmíněný komiksový kreslíř Jean Giraud, většinu své umělecké tvorby vystupující pod pseudonymem Moebius, se narodil v roce 1938 a žil i tvořil v Paříži. Na konci 50. let se mu dostávalo uznání za komiksy ve westernovém magazínu *Far West*. V tomto žánru, který byl ve Francii té doby hodně oblíbený, Moebius začínal, a také mu významně přispěl v roce 1963, kdy s Jean-Michelem Charlierem stvořili proslulého westernového antihrdinu Blueberryho. Moebius v těchto komiksech dokázal barvou rozehrávat hru se světlem denních dob ve westernové pláni. Jeho kresba je v této době hodně detailní jak v postavách, tak v silně realistickém pojetí krajiny.<sup>27</sup>

V době vzniku Blueberryho se již věnoval i science fiction, ale dostalo se mu v něm většího prostoru až při spolupráci s Alejandrem Jodorowskym. Ten přišel v 70.

---

<sup>27</sup> Krátká biografie Moebia na záložce obalu, in: Moebius, *Arzach*, Praha 2012 (z francouzského originálu *Arzach*, Paris, 2011).

letech do Francie jako filmový režisér, jež hledal spolupracovníky na přinejmenším ambiciózní projekt stvoření filmu podle románu ze světa science fiction, *Duna*. Nejznámější dílo Franka Herberta ze 60. let, které díky oblibě pokračovalo a pokračuje, bylo pro Jodorowského film dokonalým námětem. Moebius zastával roli kreslíře, který měl zachytit všechny myšlenky a nápady, jež Jodorowsky plodil. Kromě toho navrhoval většinu postav, jejich šat a různé detaily. K tomuto projektu byli přizváni i další, dnes již hojně oceňovaní umělci, jako například Chriss Foss nebo Hans Rudolf Giger, který se právě tímto projektem dostal ke spolupráci s filmem a vytvořil dnes ikonickou postavu „Vetřelce“. Tento film nebyl nikdy uskutečněn z důvodu nedostatku financí. Problémem byl režisér Jodorowsky, z kterého měla každá filmová společnost obavy. I přes to, že film nebyl nikdy natočen, měl velký vliv jak na žánr sci-fi obecně, tak také na film a především na komiks.<sup>28</sup>

Jodorowského *Duna* poukazuje na úzký vztah komiksu a filmu. Když Jodorowsky tvořil v mysli každou scénu, jak a odkud kam půjde kamera, jak se bude záběr oddalovat a přibližovat, z kterého do kterého úhlu se bude přecházet nebo také když konstruoval jeho nejdelsí přibližovací úvodní záběr v dějinách filmu, který měl putovat přes vesmír, galaxii, atmosféru až ke konkrétní postavě stojící na planetě, celou tu dobu mu věrně stál po boku Moebius a jako komiksový kreslíř zastupoval kameru samotnou. Všechny tyto nápady, celý film zakreslen ve formě komiksu, kromě scén také návrhy postav obydlí apod., byly svázány do mohutné knihy a poslány do Hollywoodu nalézt poslední nutné finance. V tomto případě sloužil komiks jako nástroj a v rukách neuvěřitelně rychlého kreslíře zastupoval filmovou kameru. Po neúspěšném ukončení tohoto projektu zůstal obsáhlý materiál, který Jodorowsky a Moebius využili a společně vytvořili komiksovou sérii *Incal*, která je zásadním dílem francouzské komiksové scény.<sup>29</sup>

Ve Francii vyšel, v originálním francouzském názvu *L'Incal*, první díl již roku 1981. *Incal* není *Duna*. Je to nové dílo, ve kterém se některé originální nápady uplatnily. Promítly se v různých „záběrech kamery“ nebo postavách. Například excelence Šedolán, který byl inspirován baronem Harkonnenem, nebo když John Difool trénuje

---

28 Informace čerpány z filmového dokumentu: Frank Pavich, *Jodorowsky's Dune*, 2013.  
29 Ibidem.



boj s cvičebním robotem, byly přímo využity panely nákresu boje Paola s jeho cvičebním robotem.<sup>30</sup>

Mimo Dunu se v Incalu setkáváme s velmi nápaditými prvky. Například s planetou, na které jsou vlny z japonské kaligrafie, nebo dokonce s motivem převzatým z křesťanské ikonografie. Je zde postava chlapce zrozeného z mystického Incalu a lidské matky, který je otočen zády a s roztaženými rukami se vznáší ve stejné poloze jako Ježíš na kříži. Vedle chlapce je bublina s textem: „Incale! Proč jsi mě opustil?“<sup>31</sup> Nejednou se v Jodorowského tvorbě setkáváme s mystikou a duchovnem. Proto jsou jeho komiksy tak originální. Přináší duchovní poselství, vkládá abstraktní otázky, snaží se zpodobit duchovní svět, nitro lidské duše a jeho tápání nad vírou, smyslem, vesmírem a časem. Je to ojedinělý způsob práce se science fiction a proto není divu, že ovlivnil mnoho děl po něm přichozích, a to včetně umělce HZA Bažanta, který je jedním ze zásadních tvůrců současné české scény.

Po Incalu pokračoval Jodorowsky, coby komiksový scénárista v nezávislých pokračováních na vesmíru Incal. V další komiksově sérii *Methabarons* má však po boku jiného kreslíře, a to Giménez.<sup>32</sup> Ten zde pracuje více v detailu a s příznáním kresby, což se shoduje s náročnějším a složitěji vykonstruovaným příběhem Jodorowského, oproti Incalu. I když Metabaroni z Incalu i Duny čerpají, stávají se dílem složitě propletených zápletek vykonstruovaných z abstraktních veličin. Setkáváme se zde s motivem kyborga, hermafrodita, incestu, sebe mrzačení, robota s osobností, znásilnění, vraždění a samozřejmě nalézání smyslu existence, víry a lásky. Není tedy divu, že když v 90. letech ve Francii toto dílo vycházelo, slavilo mnoho úspěchů, stejně tak v České republice při vydání v roce 2014. Na Metabarony navazovaly nové Jodorowského komiksy jako *Megalex* nebo *Technokněží*. Jeho tvorba však nebyla pohlcena jen vesmírem Incalu. Roku 1988 stvořil s Georgem Bessem mystický příběh *Bílý láma* nebo erotický historický komiks nazván *Borgia* a nakreslen Mílem Manarou.

---

30 Dokument *Jodorowsky's Dune* (pozn. 28).

31 Alejandro Jodorowsky, Moebius, *Incal*, Praha 2011 (z francouzského originálu *L'Incal*, Paris 1981-1988), s. 246.

32 Alejandro Jodorowsky, Juan Giménez, *Kasta Metabarónů*, Praha 2014 (z francouzského originálu *La Caste des Méta-Barons*, Paris 2011).

## 5. ČESKÝ KOMIKS

Počátky české komiksové scény utváří humorné stripy a tvorba pro děti a mládež. Tato oblast byla zmapována již v několika publikacích. Od 60. let však komiks dostává i jiné podoby. Tvorba Karla Saudka přestává být omezoována a v Čechách se objevuje dílo čerpající z americké komiksové tradice. Od 70. let se rozvíjí také undergroundová tvorba v začátcích související často s hudební produkcí. Tyto dva proudy jsou pro český komiks zásadní, protože i současná komiksová scéna navazuje na tyto styly a inspirace.

### 5.1. KAREL SAUDEK

Tvorba Karla Saudka se stala jakousi samostatnou ojedinělou částí historie českého komiksu. Saudek se již ve 40. letech dostal do styku s americkou tvorbou, avšak až do 60. let byl velmi omezený. Jedny z prvních děl, se kterými se setkal, byly proslulé komiksy Milтона Caniffa, kde objevil jeho poutavě krásné ženy. Nebo hrdinové jako Captain America, Wildcat a další stripy, které údajně našel na novinách, ve kterých byly zabaleny potraviny a šatstvo poslané Saudkovým od příbuzných z USA. Saudkovi kresby měly již na počátku 60. let originální rukopis jasně ovlivněný západním uměním, ale svá díla nemohl v té době ještě publikovat.<sup>33</sup>

Jeho nadsázka amerického stylu dala dílu velmi specifický charakter. Muži byli hodně urostlý, často s extrémně vyvinutou muskulaturou, širokými rameny a tzv. „supermanskou“ bradou. Jeho Femme fatale měly zase typické nadpozemsky zvýrazněné ženské rysy. Neuvěřitelně vlnadné s extrémně tenkým pasem a kulatým zadečkem. Ženy měly téměř vždy stejné typy tváře. Husté vlasy, velké oči, dlouhé řasy,

---

<sup>33</sup> Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek (ed.), *Signály z neznáma, český komiks 1922-2012*, V Revnicích 2012, s. 269-272.

drobný nos a plné rty. U některých postav se v detailu setkáváme se zkosnatělými rukami s extrémně dlouhými prsty a s ještě delšími nehty.

Saudkova tvorba se úzce dotýkala filmu. Nejen že byl filmem ovlivněn, ale jeho vlastní tvorba se s filmem dostala do přímého styku, a to nejednou. V roce 1966 byla natočena černobílá sci-fi komedie *Kdo chce zabít Jessii?*<sup>34</sup> Ve filmu se objevují jak Saudkovi kresby tak i jeho zhmotněné komiksové postavy. V roce 1970 přišla jeho další spolupráce s filmem. Vznikl barevný snímek *Čtyři vraždy stačí, drahoušku*. Zde již mohl Saudek poměrně volně uplatnit své dovednosti. Tyto dva filmy svým vznikem vymezují nejspíše období autorovi tvorby.<sup>35</sup>

Saudkem utvořená linie českého komiksu, inspirovaná akční americkou tvorbou, pokračovala a dodnes přetrvává. Prezентuje ji zejména Jiří Grus, jemuž jako i Saudkovi není cizí akce, téma sci-fi ani vlnadné ženy.

## 5.2. ČESKÝ UNDERGROUND

Vedle Saudka se v Československu od 70. let formuje i jiná podoba komiksu, a to undergroundový komiks, světově psáno jako „comix“. Undergroundova tvorba ze 70. – 80. let se, především kresebným stylem, odráží v autorech současného komiksu. Česká scéna si dokázala utvořit vlastní a velmi specifickou podobu comixu. Jak tomu bývá, setkáváme se zde s motivy sexu, násilí a drog, jež jsou v Čechách u různých komiksových tvůrců velmi oblíbené dodnes, avšak ztvárněny velmi odlišně a s jiným charakterem. První projevy undergroundového komiksu byly úzce svázány s hudební scénou. Jaroslav Jeroným Neduha vytvářel velmi osobité komiksy, jež byly zároveň librety. Byly však určeny pouze pro malý okruh přátel kapely.<sup>36</sup>

---

34 Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek, *Signály z neznáma* (pozn. 33), s. 275.

35 Ibidem, s. 280.

36 Ibidem, s. 269-272.

Neduhova *Milá čtyř viselců*<sup>37</sup> je jak formou, tak obsahem dokonalou ukázkou českého undergroundu. Motiv genitálií a tělních tekutin, maso, oprátky, sekera, nůž a krev, smrtka, alkohol a jiné drogy a samozřejmě naprosto nespisovný text. Vše velmi explicitní, tvoří charakter díla jen z části. Zásadní je styl kresby. Ženy nemají krásné obličej, obrovské a smyslné vnady a správné proporce postav zjevně také nebyly autorovým záměrem. Vše co je zobrazeno, je zobrazeno konkrétně a jasně. Principy naivismu, čitateli je vše sděleno jasně a explicitně. Kresba svým stylem jakési nedokonalosti a nezručnosti připomíná až dětskou kresbu. To vše tvoří charakter odpudivého, sprostého díla neschopného autora, které přitahuje svou výstižnou, znepokojující atmosférou a jasným sdělením. Tento specifický styl kresby si česká scéna uchovala a projevuje se u autorů významných komiksových děl i ve 21. století. Hlavními představiteli této linie jsou Petr Korunka a Nikkarin, vlastním jménem Michal Menšík, s jejich originálními komiksovými sci-fi příběhy.

Mezi další významné undergroundové počiny rozhodně patří díla z *Kombajnu*. Byl to první nezávislý komiksový časopis v Československu z konce 70. let. Autoři, zde ovlivnění světovým undergroundem, tvoří díla odkazující na karikaturu, často zasahující pop kulturu. Kromě dalších jiných témat získalo významné postavení sci-fi. Od 80. let začala sci-fi komunita publikovat díla undergroundových autorů. „Jejich estetika určitého neuměteltví a výtvarných naschválů si v této době začala nacházet své obdivovatele a fanoušky.“<sup>38</sup>

### 5.3. GENERACE NULA

Kolem roku 2000 začíná nová éra českého komiksu. Nastupuje generace autorů, jejichž možnost inspirace není omezována. Česká vydavatelství překládají zahraniční

---

37 Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek, *Signály z neznáma* (pozn. 33), s. 269-272.

38 Ibidem, s. 137-139.

díla a ta která nejsou přeložena, dnešní doba dovoluje v originále přivést z jiných zemí. Současné tvůrce ovlivňují superhrdinové, prazvláštní komiksové příběhy z Francie, nebo manga. Dalším zásadním faktorem je, že umělci nejsou omezováni ve své vlastní tvorbě žádnou cenzurou. Explicitní podání sexuality, drog, násilí a textu schopného obsahovat snad naprosto cokoliv, jsou přítomna v běžně dostupných komiksech od známých a oblíbených autorů. Celá tato situace dovoluje rozvoji umělců různých kresebných stylů i obsahů a žánrů, aby svobodně pracovali a rozvíjeli vlastní jedinečné styly.<sup>39</sup>

S nárůstem komiksových děl přichází také periodika mapující světovou i českou komiksovou scénu. Nejvýznamnější postavení si získal brněnský *Aargh!*, ve kterém se setkáváme s ukázkami nejrůznějších komiksů, články o české i světové scéně, nebo rozhovory se samotnými autory.

Vznikají originální díla navazující nedokonalou, jednoduchou kresbou na český underground ze 70.-80. let. Někdy v podobě krátkých experimentů s podivnými příběhy vzdálenými běžnému narativu, jindy v podobě komiksových knih hojně vydávaných a běžně dostupných, které utváří několika dílné a složitě propracované originální příběhy. Umělci se zabývají různými tématy. Velmi oblíbeným se stává jakýsi „český naturalismus“, kdy tvůrci vytváří příběhy snažící se zachytit opravdové situace ze života českého občana a zachytit různé postavy, různé povahy se kterými se člověk v této zemi může setkat. Scénáře spolu s kresbou umocňují působení příběhu na diváka, který se ocitá v tak známém světě. Nemálo pozornosti se v Čechách dostává science fiction. Vyskytuje se zde v nejrůznějších podobách. Najdeme je v humorných dílech Dana Černého, v promyšleném světě *Pána času* nebo v drsné podobě akčního krváku Jiřího Gruse. Čitatelé objevují nové světy, živočišné druhy a vynálezy na cestě spolu s Korunkovým *Radiátorem a Recyklátorem* nebo se opět po dlouhé době setkávají se starými známými tvářemi sci-fi v bizarních příbězích Nikkarina. Tito umělci představují zásadní dílo současné české scény, které nabízí rozmanité přístupy ke komiksové tvorbě.

---

39 Jana Fantová, Radim Kopáč, *Nový český komiks (2000-2012)*, Praha 2012, s. 9-10.

## 6. HZA BAŽANT

Jan Bažant se narodil roku 1979 v Praze. Je vystudovaný scénograf a věnuje se také obřím loutkám<sup>40</sup>, grafice a tvorbě komiksů. Roku 2009 vyšla jeho komiksová kniha podle románu Karla Čapka, *Krakatit* a s Filipem Novákem společně vytvořili *Pána času*, který vyšel jako ucelená samostatná kniha až v roce 2012. Příběh byl vytvořen scénáristou Filipem Novákem a vše výtvarně ztvárněno Janem Bažantem. Taková spolupráce scénáristy a výtvarníka není ojedinělá, obzvláště ne v cizině.<sup>41</sup>

I když *Pán času* vyšel až v roce 2012, začal vznikat již dříve. Poprvé byl uveden na svět v revue *Aargh!* v roce 2005. Tehdy získal cenu ComiCZaward za nejlepší kresbu. O rok později vyšlo pokračování v podobě krátkého samizdatového sešitu. Samostatná kniha *Pán času: Přízračná tvář* vyšla v roce 2012. Kniha byla vydána barevně, svázaná v pevných deskách a s plakátem Pána času v podobě seskládaného papírového obalu knihy.<sup>42</sup>

Plakát, stejně jako dekorativní zadní a přední stránky knihy, tvoří jakýsi medailon s ornamentální dekorací kolem a nápisovou páskou s textem: „MADE BY MY SELF“. Plakát tvoří barevný medailon s Pánem času a strany knihy zdobí další postavy z komiksu, suptáček s hodinkami a s pozadím v podobě psychonožek poskládaných do ornamentálního dekoru. Knihu tvoří prolog, intermezzo a osm kapitol. Strany jsou černé, stejně jako rámování panelů.

Ústřední postavou příběhu je hodinář Erlioz Ment, který je nešťasten ze světa, kde jsou lidé sužováni časem. Jako hodinář si vyrobí stroj času v podobě skafandru s přilbou, celého posetého hodinami a čas prostě zastaví. Divák hrdinovi na začátku

---

40 Jan Bažant provozuje soubor obřích loutek, *Echt Street Puppets*, který je známý i ve světě.

41 Jana Fantová, Radim Kopáč (pozn. 39), s. 66.

42 Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek, *Signály z neznáma* (pozn. 33), s. 322.

příběhu jasně do tváře nevidí, nezná jeho rysy. Postava je ukázána až ve chvíli, kdy je již Erlioz zahalen ve svém skafandru. Hrdina se ukazuje bez skafandru pouze v páté kapitole, kdy se zhulí s velkou červenou gorilou na pštrosích nohách, aby se údajně lépe orientoval v čase a prostoru a našel svého kamaráda Ituka. Podruhé a naposled si hrdina sundává přilbu na závěr příběhu. Je otočen zády a opuštěn sedí na vlakovém nádraží. Scott McCloud ve své knize *Jak rozumět komiksu* poukázal na oblíbenou metodu stylizace komiksových postav z důvodu ztotožnění se diváka s hrdinou příběhu.<sup>43</sup> Čím více je postava stylizovaná, tím lépe je divákovi umožněno se s ní ztotožnit. Když je Pán času zahalen do skafandru s přilbou a prochází v příběhu jakýmsi duševními “zkouškami a procitnutím“, je o to přirozenější divákovi promítnout do skafandru svou vlastní osobu. Erliozovo gesto sundání přilby na závěr, kdy sedí otočen zády, je vyvrcholení divákova uvědomění, že příběh byl o něm samém.

Pouť hodináře začíná velmi chaotickým prologem. Spousta postav a věcí ve složitých kompozicích propojují a zároveň rozdělují různé linie. Vše je ostré, silně kontrastní. Umělec v zásadě pracuje s hrubými objemy s až grafickým stylem a tvrdě působící šrafurou. Z barev používá pouze černou a zelenošedou. Erlioz si v tomto nepřijemném prostředí plném chaosu vyrobí stroj času a čas prostě zastaví. V první kapitole se hodinář prochází zastaveným městem a užívá si svobody, ale zároveň si stěžuje na technické problémy se svým vynálezem. Zde se vyskytují detailní náčrty zařízení na jeho obleku. U autorů sci-fi neojedinělé. Tvůrce zobrazuje a popisuje vynálezy, které vymyslel. Například mechanismus požití potravy s předčasovou komorou a podavačem potravy.<sup>44</sup>

Erlioz po putování časem zmrzlým městem a nahromadění peněz nepocit'uje uspokojení a chce se vrátit do normálního času. Jeho červené tlačítko, jež je prvním barevným momentem, s kterým se v komikse setkáváme, však nefunguje. Přichází postavy suptáků, což jsou vystilizovaná ptačí stvoření, která požírají psychonožky, zlé stonožky živící se myšlenkami. Suptáci jej vítají v záčasí. Jakési smyšlené krajině, kde

---

43 Scott McCloud (pozn. 5), s. 42.

44 S takovými detailními náčrty, popisky a plány se v Čechách nejvíce setkávají čtenáři v tvorbě Petra Korunky.

se ocitne, když se zastaví čas. Až po poslední stranu druhé kapitoly je vše bez barev. Strany jsou přeplněny panely, což výborně kontrastuje s následujícími částmi knihy. Poslední strana druhé kapitoly je bez panelů. Je zde celostránkově řešená kompozice, výtvarně pojata jako obraz, se všemi náležitostmi. Přitažlivá barevnost, stopy po rukopise a pohled od zad Erlioze s částí jeho skafandru v rohu a s novou rudou postavou Ituka uprostřed. Výjev doplňují tři bubliny s textem: „JMENUJI SE ITUK. SEM STARŠÍ RAKER, ESTLI TI TO NĚCO ŘÍKÁ. A TEĎ MENTE MUSÍME ZDRHAT, JINAK SE TU Z TOHO ZA CHVÍLI HUSTĚ POSEREME.“<sup>45</sup> Tento styl jazyka je s oblibou užíván v průběhu celého příběhu. Kromě necenzurovaného textu se zde objevují také drogy, sexuální motivy i násilí. Ne však v nějak zvlášť explicitní formě. U žádného zápasu, ani při probodnutí ženské postavy, Efemérie, se neobjevuje krev. Ta je pouze na jediné stránce, a to již vzpomínané straně 23, kdy se poprvé objeví Ituk. Na zemi a Erliozově obleku jsou červené cákance, ale jelikož pochází z rozstříleného a oživlého bankomatu, pravděpodobně se ani nejedná o krev, i když ji bez pochyby scéna evokuje.

Třetí kapitolu s názvem „Zen“ otevírá opět celostránková kompozice s naprosto nejasným přechodem z předešlého dění. Erlioz najednou sedí na zemi v místnosti připomínající japonský příbytek a před ním levituje drobná postava starého muže. Nastává okamžik, kdy na scénu přichází stylový asijský supermentor, který hrdinu učí ovládat mysl, a tím i vše ostatní. Učení spočívá ve fyzickém násilí, neboť Erlioze neustále mlátí palicí. Spolu s humorným dialogem, který mezi postavami probíhá, to vypadá více jako parodie tohoto notorického motivu oblíbeného v pop kultuře, než jeho pouhé užití. Kapitola je již celá barevná. Dvě postavy, jasně vymezené oranžové pozadí a srozumitelné dialogy poprvé působí přehledně, což je vlastně ironické, neboť divák zde nemá zdání, kde se nachází. Když však projde na konec kapitoly, objeví se delší text, jež je Erliozovým zápisem a vysvětluje události, které nebyly sděleny obrazově. Taky je zde přiložen roztrhnutý leták, oblíbený komiksový motiv, který nutí diváka domýšlet části slov a zapojuje tím více jeho pozornost a spolupráci. Z druhé strany je ilustrovaná mapa krajiny záčasí. Využití takovýchto prostředků je velmi kreativní způsob jak divákovi doplnit, nebo objasnit některé informace.

---

45 HZA Bažant a Filip Novák, *Pán času: Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 23.



V další kapitole se Erlioz nachází ve válečné zóně. Široký pohled na město, kde se vyskytují prvky slohové architektury, bombardují děla a vzducholodě. Pohled je zobrazen na celé dvoustraně bez panelů nebo bublin. Doplňuje jej pouze úzký rám s textem: „NAJDILEŽ JEJ! BRYSKNE! VČASNĚJI, NEŽ JEJ SCHRANÍ ONI! A ONI UŽ VZLÉTLI...“<sup>46</sup> Takové stránky působí jako samostatná umělecká díla. Hned další je do třech panelů rozdělena strana, která přibližuje záběr na hlavního hrdinu ze shora. Jakoby se divák ocitl na jedné ze vzducholodí a přibližuje si pohled kamerou, než zjistí, že Erlioz se dívá přímo na něj. Tato strana je výjimečně poutavá. Tímto způsobem si umělec udržuje diváckou pozornost.

Erlioz projde bombardovaným městem a dostává se do společnosti již dříve zmíněných červených goril na pštrosích nohách, které mu nabídnou neznámou drogu, aby našel svého kamaráda Ituka. Tady nastává procházka myslí<sup>47</sup>. Erlioz je bez obleku a úplně nahý. Má pouze brýle a ocitá se v černé prázdnotě času, své vlastní mysle a snaží se pochopit, co se děje. Najednou začne padat, a když je jeho hlava nečekaně uvězněna, další panel nám odhalí, že má hlavu mezi zuby obřího batolete. Batole spí a spolu s dalšími visí ze stromu a Erlioz zase visí z jeho úst. Pro tento motiv cestování neidentifikovatelnými, nereálnými prostory a také pro motiv obřího batolete lze nalézt inspirace v jiném komiksovém díle z ciziny. A to ve francouzském šestidílném komikse z 80. let od scénáristy Alejandra Jodorowského a kreslíře Moebia, *L'Incal*. V *Incale* se hlavní hrdina John Difool na konci svého dobrodružství také ocitá v abstraktní sféře a volně poletující se setkává s obřím batoletem, které představuje mladý čas.<sup>48</sup> Další podobnost v motivech, je člověk ve vejci. V *Incale* je postava vládce vesmíru Imperatrix, dokonalého androgyna, který má podobu vejce s dvěma srostlými postavami uvnitř- mužem i ženou. S motivem člověka ve vejci se setkává čtenář také u *Pána času*. Má samozřejmě jinou podobu. Je to jeden člověk a vejce není průsvitné, z postavy vidíme pouze stín.<sup>49</sup> Tyto zvláštní motivy podtrhují události velmi zvláštní, až abstraktní, které hlavní hrdina nechápe a tápe spolu s čitatelem. Tyto prazvláštní události jsou náhle přerušeny intermezem, kdy se Erlioz spolu s Itukem ukryje do baru plného různých bytostí majících více končetin nebo vzhled připomínající zvířata, či

---

46 HZA Bažant a Filip Novák (pozn. 45), s. 34-35.

47 Ibidem, 43-46.

48 Alejandro Jodorowsky a Jean Giraud, *Incal* (pozn. 31), s. 305.

49 HZA Bažant a Filip Novák (pozn. 45), s. 51.

hmyz. Podobné například scénám z filmové série Star Wars. Ituk a Erlioz jsou pronásledováni bytostmi zvanými „Strážci“ a prchají přes různá místa, která byla všechna zakreslena na zmíněné předešlé mapě záčasně. Strany 76-77 tvoří opět dvoustranu s jedním obrazem. Kompozice je celostránkově řešena a obě postavy kráčející dopředu jsou zde zakresleny ve čtyřech časových bodech bez rozdělení do panelů.<sup>50</sup>

Autoři v závěru předkládají myšlenky, k nimž Erlioz postupně dospívá. Hrdina se dostává až k samé podstatě, když se sejde s jeho sluhou, který mu vysvětluje, že vše co se děje bylo vytvořeno jím a že má vše určitý řád a jedno bez druhého nemůže existovat. Erlioz zjišťuje, co je to být panem času, co to znamená a co vše se může stát. Prozře nad tím, co vlastně chtěl, co se stalo a čím se stal. Hlubokomyšlenkové zakončení příběhu, jež bývá korunou také Jodorowského, je triumfem tohoto díla. Pán času se opět ocitá v realitě. Sedí skleslý na vlakovém nádraží a otočen zády k divákovi odkládá svou helmu, aby mohli společně, jako jedna osoba přemýšlet nad sebou samým.

Na inspiraci ve francouzském Incalu bylo poukázáno u několika motivů, avšak nespočívá jenom zde, ale také v navázání na styl obrazového vyprávění Moebia a na scénář Jodorowského. Oba hlavní hrdinové, John Difool i Erlioz Ment, jsou zapleteni do prapodivného světa, který neznají a otevírají se jim věci, které netušili, že existují, a i když jsou centrem celého dění, nemají oba nejmenší představu o tom, co se vlastně děje. Nakonec se oba dostávají do putování svou myslí a poletují v prostorech mimo lidská chápání.

Komiks *Pán času: Přízračná tvář* je složitě vykonstruovaným příběhem Filipa Nováka s příjemně přirozeně působící přímou řečí a je zároveň přehlídkou výtvarného umění Jana Bažanta. Inspirace francouzským stylem je zjevná, ale zachovává si vlastní osobitost, pracuje s různými prvky a plochami barev, které zaujmou jak po formální stránce, tak i obsahové. Složitě spletenosti děje kontrastují s jasnou obrazovou výpravností

---

50 Bylo již poznamenáno v souvislosti s příklady komiksů v historii.

a naopak. Čtenář se tudíž stále nachází na hranici zmatenosti, která zůstává velmi fascinující, nikoli však vytácející. Umělec hojně užívá citoslovce a obrazy nejsou přehlaceny bublinami. U postav strážců užívá, na rozdíl od ostatních, černých bublin s bílým textem, které evokují změnu hlasu. S tím se čtenář setkává například u komiksů Sandmana od Neila Gaimana, který je užívá právě pro postavu pána snů. Tyto bubliny většinou patří právě nadpřirozeným, často temným bytostem. Tudíž pro strážce, postavy podlouhlých černošedých levitujících bytostí, jsou černé bubliny ideální. Dodávají bytostem vážnosti, vznešenosti a nadpřirozenosti.

## 7. NIKKARIN

Mladý komiksový kreslíř a ilustrátor vlastním jménem Michal Menšík se narodil roku 1987.<sup>51</sup> Jeho tetralogie 130 je jedním z nejoriginálnějších děl českého komiksu. Nikkarin nemá scénáristu a celé dílo, příběh, scénář i kresba jsou jeho samostatným výtvozem. Původně trilogie, později změněna na tetralogii, je dodnes neukončena. Čitatele pořád čekají na poslední díl. První díl *130: Odysea* vyšel v roce 2009. O rok později byl vydán druhý díl *130: Hodní, zlí a oškliví* a v roce 2015 byl vydán třetí díl *130: Čas hvězdoplavců*. Vzhledem k druhému doplněnému a rozšířenému vydání prvního dílu v roce 2015 si Nikkarin pravděpodobně získává oblibu a mnoho čtenářů jistě nedočkavě čeká na závěr příběhu. Publikace o dějinách českého komiksu, *Signály z neznáma*, vydaná v roce 2012, věnovala i Nikkarinově tetralogii kratší odstavec. Samozřejmě, že autoři v té době operují pouze s dvěma díly. Cyklus označují za ambiciózní, a i když se k dílu celkově vyjadřují kladně, poznamenávají, že: „První svazek vzbudil velká očekávání, ale i kritiku přílišné odvozenosti výtvarného stylu a poetiky a s druhým dílem přichází pochybnosti, zda se autor přílišně nerozmáchl a dokáže dosáhnout toho, na co všechny navnadil.“<sup>52</sup> Jak sami tvrdí, je těžké zabývat se odpověďmi, když je cyklus zatím pouze v půli. Dnes je již znám i třetí díl, který rozhodně neztrácí na kvalitě. Odpověď však nemůže přijít před dílem posledním.

Tetralogie 130 je velmi originálním komiksovým dílem sci-fi. Umělcův kresebný styl, jak již bylo zmíněno, navazuje na underground ze 70. - 80. let, kdy vzbuzovala zájem jakási „nedokonalá“ kresebná technika. V Nikkarinově případě by bylo možné ji porovnávat i s dětskou kresbou. Například ve schematizaci, nedodržování proporcí, zobrazení tváří apod. Každý díl uvádí příběh ve stylu filmů. Několika stranami se střídají obrázky s textem „LABYRINT UVÁDÍ 130“ a později s kresbami postav spolu s jejich jmény, které jsou uvedeny jako: „HRAJÍ“. Úvod je zakončen dvěma panely s textem: „SCÉNÁŘ, KAMERA A REŽIE“ a „NIKKARIN“, opět promíchanými s obrázky. Odkaz k filmu hned na úvod je zřejmý. Ani v průběhu děje

---

51 Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek, *Signály z neznáma* (pozn. 33), s. 329

52 Ibidem, s. 329.

nechybí další odkazy na film a filmovou kameru. Komiksy jsou rozděleny vždy do několika částí. Ty jsou uvedeny názvem, nejsou však označeny jako kapitoly a ani očíslovány. Každá kniha je na závěr doplněna bonusem se studijními kresbami nebo dalšími krátkými komiksy k pobavení souvisejícími s hlavním dílem.

Hrdinou příběhu je Bo. Bloudí poválečným světem, ve kterém se dějí různé zvláštnosti a fyzikální anomálie. Spousta lidí žije v bunkrech v podzemí, ukrytých před válkou, která dávno skončila. Bo putuje a snaží se odhalit záhady, kterým nerozumí. Prochází místy, kde přestává existovat gravitace, potkává levitující objekty z *2001: Vesmírné Odysei* a sám omylem proběhne jakousi stází, ze které se vrátí do reality po mnoha letech a je ještě zmatenější, než předtím. Na své cestě potkává mnoho postav. Stálým společníkem je mu drobná postavička Kňch, která je zdánlivě banální, ale pro komiks se stává zásadní. Dále se skamarádí s Malým princem Antoinem a Lovcem Hvězd, později Křižákem. Poznává nádhernou dívku Foxy a také bojuje se spoustou nepřátel. Mezi hlavní záporáky patří Lupus, Intacto, Vertigo, Iron Zero, Volto a sám Sandman Neila Gaimana, zde postava zvaná Daraq.

V díle Nikkarina má sci-fi vůdčí postavení. Projevuje se v odkazech a motivech na knihy a filmy tohoto žánru, zásadně zde působí superhrdinské téma, cestování časem, fyzikální anomálie a místo si nachází i v Čechách oblíbený fenomén nových vynálezů podrobně zakreslených s detailními popisky. Téma superhrdiny a také záporných hrdinů a boje proti zlu prochází celým příběhem. Hned první strana prvního dílu je celostránkovou kresbou, na které vznášející se muž s kápí křičí „TO NÉÉÉ!“, při pohledu na město zahaleno v oblacích obrovského výbuchu, který otevírá příběh. V knihách se čtenář setká i s dalšími kresbami lidí v trikotech odkazujících na superhrdiny. Když Bo přechází bunkrem 157, setkává se s mužem, který právě čte komiks se superhrdiny.<sup>53</sup> Odkazů je v komikse spousta a obeznámený divák je lehce identifikuje. Když Bo spolu s Kňch prochází pustou plání, potkává několik lidí shromážděných kolem neznámého objektu.<sup>54</sup> Je to černá levitující krychle. Lidé vedou bouřlivé debaty o tom, co krychle je a jak se zde objevila. Jedni tvrdí, že ji seslal Bůh,

---

53 Nikkarin, *130: Hodní, zlí a oškliví*, Praha 2010, s. 22-23.

54 Nikkarin, *130: Odysea*, Praha 2015 (druhé doplněné a rozšířené vydání), s. 50-56.

druhý ji dávají do spojitosti s velkým výbuchem. Tento motiv jasně odkazuje na film Stanleyho Kubricka, *2001: Vesmírná odysea* z roku 1968, který je průlomovým dílem science fiction vůbec. Debata, kterou vedou postavy kolem krychle Nikkarinova komiksu, by mohla být debatou také diváků Kubrickova filmu. Několik stran po té Bo čeká na autobusové zastávce uprostřed pustiny a na celostranové kresbě se objevuje slon na dlouhých nohách zužujících se směrem dolů do ostrých jehlic.<sup>55</sup> Odkaz na malby Salvadora Dalího vtipně doplňuje poznámka jednoho z čekajících: „PŘICHÁZÍ URČITĚ Z DÁLÍ.“ Když se Bo na slonovi dopraví do města, prochází ulicemi a zastavuje se u obchodníka, který prodává poslední televizi. Když ji pustí, přichází nelogická posloupnost panelů s podivnými obrazy nejen ve vztahu navzájem, ale i samými o sobě. Skupina lidí se začne různě vyjadřovat k nepochopení obrazů z televize a v jedné bublině se nachází text: „JSEM Z TOHO ZLYNCHOVANEJ“, odkazující na režiséra Davida Lynche. V davu se mihne dokonce postava Volemana od současného českého komiksového tvůrce Jiřího Gruse.<sup>56</sup> Bo se nachází v nebezpečné situaci, kdy je napaden padouchy. Zde se poprvé objevuje postava prince Antoina, který již od pohledu připomíná Exupéryho *Malého prince*, tak jak jej známe z ilustrací. Svou identitu postupně během příběhu více a více odkrývá. Mezi padouchy je zase postava v masce a plášti, které patří královi snů z komiksové série *Sandman* od Neila Geimena.<sup>57</sup> Tato postava se obvykle objevuje bez své helmy a pláště, ale její podoba v nich je dobře známá. Také by zde divák mohl zachytit možný odkaz na projekt Genesis z filmu *Star Trek II: Khánův hněv* nebo knihu *R. U. R.* od Karla Čapka. Většina těchto známých motivů se nachází v prvním díle série *130*. Tento díl je velmi náročný na diváka. Nepředkládá jasnou narativní linii a příběh je velmi volně utvářen. Tento zmatek je v dalších dílech umírněn a autor přechází do jistého děje. Když zmatený divák v prvním díle naráží na postavy a různé motivy z děl, které dobře zná a obdivuje, nachází zalíbení v těchto bodech, které jej v tom prazvláštním a poutavém zmatku ujišťují, že tohle dobře zná. Také se tímto způsobem dobře zachytává pozornost diváka.

V díle se čtenář setkává i s dalším výborným momentem zachytávajícím pozornost, a tím je postava Kňch. Je to roztomilý, velmi drobný, neidentifikovatelný tvor, který nemá žádnou zásadní roli v událostech příběhu. Bo se s ním setkává již

---

55 Nikkarin, *130: Odysea* (pozn. 54), s. 68.

56 Ibidem, s. 73-78.

57 Ibidem, s. 85-91.

v prvním díle, kdy jej ve spánku na rozlehlé pustině Kňch dloube palicí do obličeje.<sup>58</sup> Po tomto setkání se stává jeho neustálým společníkem. Drobná postava vydává pouze různá citoslovce, z nichž většina zní „Kňch“. Bývá zobrazena poměrně často a vždy v těsné blízkosti Boa. Někdy se i účastní děje, když se kvůli něčemu rozzlobí. Pro nedokončení příběhu nelze říct, zda bude mít Kňch nějakou zásadní roli v událostech, nebo ne, ale rozhodně je výborným momentem pro diváka. Vzbuzuje příjemné pocity roztomilosti nebo funguje jako komická a také emotivní vložka. Ale když není Kňch dlouho zobrazen na žádné stránce, čtenatel si na něj vzpomene a začne jej usilovně hledat se strachem, zda se ještě objeví, což je opět prvek udržující pozornost.

Po prvním díle, kde je čtenář zahuštěn různými situacemi a informacemi, ve kterých se částečně ztrácí, neboť příběh má několik různých dějových linií, které se vzájemně proplétají, se ve druhém díle téměř celý příběh odehrává plynule a chronologicky a divák jim bez problému prochází. Je zde jedna zajímavá výjimka. Ve druhém díle se čtenář setkává s novou postavou křížáka, který je zpodobněn také na obálce knihy. Bo s princem Antoinem bloudí městy a bunkry a dozvídají se nové informace, které jim odhalují a zároveň zahalují co se se světem děje a proč. Při svém dobrodružství se setkají s Lovcem hvězd, který bojuje se zápornou postavou Lupusem a jeho družinou. Bo a Antoin si při snaze zachránit Lovce hvězd udělají z Lupuse také nepřítele a jejich tři osudy se propojí. Lovec hvězd je velmi vážně raněn a popálen. Oba hrdinové se jej snaží ošetřit a odnést do bezpečí, kde by se mohl uzdravit. V tom přichází scéna, opět celostránkově řešena, kdy sedí ve vlaku muž čtoucí noviny a vedle něj nová postava nebezpečně působícího Křížáka. Muž celý zahalený v roztrhané roušce, masce a helmě s pláštěm a znamením kříže přes celý trup.<sup>59</sup> Tato strana je vložena do příběhu, který po ní opět navazuje na předešlé události. Bo s Antoinem odnesou Lovce Hvězd do opuštěné klášterní nemocnice v naději, že se uzdraví. U nemocnice na kříži visí helma s maskou, jakou nosí postava Křížáka. Tímto detailem autor zanechává čtenateli indicie a postupně se příběh dopracovává k vrcholu. Zatímco hrdinové spí, Lovec hvězd se probudí s hrůzou i hrůzným vzhledem a navlékne na sebe šat, který v nemocnici našel. Když vychází ven, na kříži spatří helmu a masku, které si nasadí. Dílo je dokonáno. Postava Křížáka je znovuzrozený Lovec hvězd. Takovýmto

---

58 Nikkarin, *130: Odysea* (pozn. 54), s. 43.

59 Nikkarin, *130: Hodní, zlí a oškliví* (pozn. 53), s. 80.

způsobem si také autor zaručuje zájem a pozornost diváka. Ani v tomto díle nechybí motivy čitatelům známé z jiného prostředí, jako například notorická scéna hrdiny v horké sprše<sup>60</sup> nebo Kňich v roli Super Maria<sup>61</sup>, které v tomto případě však spíše parodují svůj původ.

Se třetím dílem přichází mnoho dalších postav, obzvláště záporných a příběh opravdu silně nabírá na akčnosti. Strhávají se bitvy, polomrtvý hrdina Bo se setkává se svou dávno ztracenou láskou a příběh se začíná vyhocovat, směřujíc k závěrečné velkolepé bitvě a rozuzlení otázky černé krychle. Boova láska, Foxy, je zobrazena jako krásná a přitažlivá žena v rámci prostředků, které umělec ve své kresbě užívá. Komiksový čtenář však narazí na odlišnost. Při vzpomínaném Saudkovi, Moebiovi i jiných Jodorowského komiksech nebo Bažantově Pánovi času a známé, především americké tradici, se zde divák nesetkává s ženou vlnadnou, ale právě naopak až výrazně drobnoprsou, celkově velmi pohublou a se zvýrazněným detailem pih.<sup>62</sup> Je to výrazný moment opět autora oddělující od většiny. Umělec přistupuje velmi energicky, až vášnivě k tvorbě příběhu a práci s motivy. Proto by se dalo přepokládat, že kresba ženy je tvořena podle autorova vkusu, nebo možná i konkrétní osoby.

S akčními bojovými scénami se ve třetím díle velmi často objevuje motiv dlouhých ostrých linií v pozadí, které panelu dodávají dynamiku a vyjadřují rychlost a naléhavost pohybu. Autor užívá pro postavu Vertigo černé bubliny s bílým textem, které se objevily i v Pánovi času. Bublina opět mění charakter hlasu, kdy se jedná o nadpřirozenou postavu s prázdnými černými očima v masce. Tato bytost dokáže působit na lidskou mysl, pronikat do ní, ubližovat jí nebo v ní nalézat informace. Černá bublina jí přidává na tajuplnosti a mystičnosti. Čtenář se ve třetím díle setkává se zajímavým momentem, kdy se dívá na příběh očima prince Antoina.<sup>63</sup> Celou stranu, rozdělenou do devíti panelů, tvoří pouze černé pozadí s bílými bublinami. Princ Antoin je zajat nepřáteli a bubliny nám podávají jejich rozhovory. Černotu prolomí panel na další straně, který zobrazuje padouchy shromážděné kolem Antoina, v tomto případě

---

60 Nikkarin, *130: Hodní, zlí a oškliví*, (pozn. 53), s. 40.

61 Ibidem, s. 100-101.

62 Nikkarin, *130: Čas hvězdoplavců*, Praha 2015, s. 39.

63 Ibidem, s. 82.



i kolem diváka v momentě kdy sundávají Antoinovi z hlavy pytel, přes který předtím neviděl. Na závěr třetího dílu se opět setkáváme s momentem odkazujícím na filmové science fiction, tentokrát na Star Wars. Antoin se, prchajíc z vězení, setkává s padouchem Zerem se slovy: „TO JE SCÉNA JAK Z HVĚZDNÝCH VÁLEK. HLAVNĚ TEĎ NEŘÍKEJ, ŽE JSI MŮJ OTEC, ZERO.“<sup>64</sup> Příběh hrdinů ve třetím díle končí záběrem na Boa a Křižáka sedících u stromu s nápisem „DOKONČENÍ PŘÍŠTĚ“, který čtenáře upozorňuje nebo ujišťuje, že jej čeká poslední díl.

Dílo nebylo stále dokončeno. I přes absenci posledního dílu jej lze označit za originální komiksové dílo. Autor dokáže pracovat s ucelením, pestrými motivy a různými, velmi nápaditými prostředky. Dokáže udržovat čitatele pozorného, spolupracujícího a v napětí. Autoři publikace *Signály z neznáma* také poznamenali, že „Nikkarin umí vyprávět komiksem a má spoustu neotřelých nápadů“.<sup>65</sup>

---

64 Nikkarin, *130: Čas hvězdoplavců* (pozn. 62), s. 93.

65 Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek, *Signály z neznáma* (pozn. 33), s. 329.

## 8. JIŘÍ GRUS

Výrazným dílem českého komiksu 21. století je sci-fi příběh *Nitro těžkne glycerinem z roku 2006*. Scénář Štěpána Kopřivy výtvarně zpracoval malíř Jiří Grus. Dílo se dostalo i za hranice České republiky a bylo přeloženo do několika dalších jazyků.<sup>66</sup>

Jiří Grus se narodil v roce 1978.<sup>67</sup> Studoval malbu v bývalém ateliéru Klasických malířských technik prof. Zdeňka Berana na AVU v Praze mezi léty 1997/8-2003/4.<sup>68</sup> Jako absolvent tohoto ateliéru vyniká malířskou zručností a realistická malířská forma tvoří výrazný aspekt v jeho výtvarné práci v oblasti komiksů. Zde vytvořil několik děl, mezi kterými si velkou oblibu získalo dílo *Voleman*, které je scénářem i výtvarným zpracováním samostatné dílo Jiřího Gruse. Vypráví neobyčejné příběhy muže, který chodí v šortkách, kšiltovce a s kladívkem na maso za pasem. I přesto má dílo charakter jakéhosi českého naturalismu. Hlavní hrdina i jeho příhody jsou neobyčejné, avšak odehrávají se v českých ulicích a postavy, i jejich jednání, vzbuzují velmi silný pocit české přirozenosti a zdánlivě známých obrazů a situací běžného občana. Grusova tvorba však silně zasáhla i žánr science fiction, do kterého vnesla takové napětí a realismus, s jakým se v České republice divák doposud nesetkal.

Oproti HZA Bažantovi, jehož dílo je inspirováno francouzskou tvorbou, je Jiří Grus silně ovlivněn americkou komiksovou tradicí. Bohatým akčním scénám nechybí násilí a zbraně. Postavy mají výrazně vyrýsovanou muskulaturu. Objemy podtrhuje umělcův malířský styl, pracující se světlem a stínem, kdy je hmota zvýrazněna světlým odstínem, až bílými plochami světla dopadajícími na povrch. Malby jsou celkově ve stylu čistého realistického zobrazení, ale umělec v některých případech zanechává

---

<sup>66</sup> Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek, *Signály z neznáma* (pozn. 33), s. 66.

<sup>67</sup> *Ibidem*, s. 318.

<sup>68</sup> Informace získaná z Archivu AVU. Tuto informaci laskavě poskytl PhDr. Luděk Jirásko, CSc., ředitel Archivu AVU.

stopy štětce, převážně v pozadí. Výjimečně pracuje také s neukončenou malbou, kdy zanechá panel ve fázi nanesených barevných ploch v kontrastní světelnosti s kresebnými detaily. Několik takovýchto panelů, které mají charakter samostatného obrazu, dodávají celému dílu výtvarný výraz uměleckého díla akademického malíře. Velmi výraznou odlišností Gruse je právě oproti většině komiksových tvůrců, kteří pracují s kresebným stylem, jeho práce s panely vyloženě malířská. Také je u komiksových tvůrců běžné pracovat s určitým typem zobrazení postavy a obličeje. I u umělců, kteří v komikse pracují velmi detailně a propracovaně. Grus pracuje s každou postavou individuálně. Každý, kdo v komikse vystupuje, má své vlastní a velmi specifické rysy. Například velké zuby, silné tváře, nadváhu, výrazný nos, ostrý nos nebo krátký krk. Každá postava je individuální jedinec a jeho podoba souvisí také s charakterem. Tato práce s často až nadsazenými rysy, které odkazují na charakter, vnáší do díla prostředky karikatury. Kromě rysů se autor soustředí také na psychické rozpoložení postav a velmi detailně zpracovává jejich výrazy v silných emočních prožitcích, stále však v realistickém pojetí, kdy výraz postavy nezobrazuje na úkor jeho rysů, což je v komiksech běžné. Nejednou se u klasických komiksových kreslířů divák setká s deformacemi tváří na úkor výrazu pro podtrhnutí děje.

Příběh otevírá brutální scéna rozstřelení lidského obličeje. Je řešena ve dvou celostránkově pojatých vyobrazeních. Divák se ocitá v pozici střelce a je tak umělcem vtáhnut, jako nedobrovolný účastník masakru, který se odehrává. Na první straně vidí divák zpoza hlavně brokovnice<sup>69</sup> muže zapalujícího si cigaretu s bublinou „NA TO NEMÁŠ“. <sup>70</sup> Druhá strana ukazuje detail momentu, kdy je obličej roztrhán na několik menších, či větších částí. Výrazné zobrazení detailu vnitřních i vnějších částí lidské hlavy a všude přítomná krev podtrhují brutalitu. Krev je zpodobněna rozstříkáním barvy ve větších i menších plochách, ale také až rozprášením v drobných částech. Snahu o realismus dokládá mnoho odstínů červené, od světle až po tmavě rudou, téměř černou barvu. Tato práce s barevnými plochami, ale i s celkovým užitím barevnosti, která je velmi specifických, špinavých odstínů, připomíná komiksy Soudce Dredda vycházející

---

<sup>69</sup> Záběr na první a druhé straně, kdy je divák v pozici střelce s brokovnicí odkazuje na jasnou souvislost s počítačovými hrami, kdy hráč má často pohled na obrazovku, kde vidí zbraň s částmi rukou, jak ji drží, aby děj vnímal z pohledu postavy. Přesně takovýto pohled zde poskytuje Grus na prvních dvou stranách.

<sup>70</sup> Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 3.

už od konce 90. let v České republice pod společností Crew. Stejně připomíná tyto komiksy a celkově americké superhrdinské komiksy také práce s objemy a světlem.

Po brutálním úvodě je čtenář vhozen do příběhu, který má velmi akční děj a události probíhají velmi rychle. Stejná práce je i s panely. Čtenář se musí v tomto případě zapojit více než obvykle. Doba mezi panely může být velmi dlouhá. Autoři pracují se scénami, které jsou živé a napínavé, takže skoky jsou daleké a v některých případech opravdu náročnější, než je zvykem. Jméno hlavního hrdiny se čtenář dovídá z panelu, který detailně přibližuje záběr na jmenovku na uniformě. Po přečtení jména R. F. Hackenbruder se objevuje panel již s obličejem. Hlavní hrdina je ve středním věku. Je velmi mohutný, svalnatý muž s krátkým, hrubým krkem se skleslýma očima a výraznými vráskami, které upozorňují na unaveného a ustaraného muže.

Tento úvod je přerušen opět celostránkovou kompozicí. Je na ní velký, děsivý, psychopatický, modrý zajíc svázaný do kazajky a řetězů s nohama zalitými do betonu. Zajíc je uvězněn pod vodní hladinou a se šílenstvím v rudých očích, se výhružně dívá přímo na čtenáře. I když se jedná o jediný obraz na celou stranu, je zobrazen ve čtyřech panelech. Nejedná se však o žádnou sekvenci ani změnu pohledu. Vymezení panelů pouze rozřezává obraz do čtyř částí. Tři menší panely tvoří právě horní část malby, kde se nic neděje. Autor zde užívá základní prvek komiksu mimo jeho funkce. Toto počínání by se mohlo označit jako manýristický posun přes tradici. Významný formální prvek panelu je použitý jako dekorativní. Motiv zajíce je v komikse několikrát. Mimo zhmotněných myšlenek psychopata v podobě děsivé obludy je tento zajíc také dětskou hračkou, která hraje významnou roli v událostech komiksu.

Po děsivém zajíci příběh pokračuje. Bližší informace o hlavním hrdinovi jsou podány prostřednictvím nadmíru ošklivé ženy na úřadu práce, která hlasitě čte hrdinův životopis. Přichází panel, kde malíř demonstruje své mistrovské ovládání štětce. Zadní strana hlavy hrdiny je vymalována do výrazných naturalistických detailů a kontrastuje s místností, na které jsou naopak zanechány svižné malířské stopy. Čtenář se zde setkává s dalším zajímavým momentem. Úřednice je až nadpozemsky šeredná. Má

obrovskou nadváhu a mužsky působící obličej. Vzhledem k brýlím, kvůli kterým jí není vidět do obličeje, se i přes růžový oděv divák může domnívat, že se jedná o transvestitu. Tento šok je však vzápětí prolomen hned následujícím panelem s typicky krásnou komiksovou feme fatale. Spoře oděná dáma, stojící ve svůdné pozici, má typické, komiksové, nadsazené proporce. Dlouhé nohy, úzký pas, výrazná ňadra a dlouhé zrzavé vlasy. Její míry nejsou však vzhledem k realistickému charakteru malby extrémně nadsazené.

Hlavní hrdina, přezdívaný Flex, se na úřadu práce setkává s krásnou dámou, která mu nabízí práci. Postupně se dovídá, že muž z jeho minulosti Delgado, okradl mafiána o velkou zásilku již vzpomínaných hraček zajíců a požaduje, aby výkupné doručil Flex, se kterým má nevyřešené účty. Mafián mu nabízí značnou odměnu za pomoc a Flex souhlasí. Hrdina sesbírá několik starých přátel a vydává se na cestu na Jupiter. Příběh není ani v polovině a čtenář se setkává s nejrůznějšími motivy a otázkami. Autoři pojímají dobu budoucnosti naturalistickým zobrazením spodiny a mafie. Nechybí spousta násilí, brutálních vražd a krve, sexuálních motivů, explicitního vyjadřování, drog a psychických poruch, ale také se zde čtenář setkává s ambiciózními, ctižádoucími a moudrými ženami. Vedle svůdné zrzky se zde objevuje velmi drsná kapitánka Nikki Vickersová. Komiks ukazuje na ženy jako různé individuální osoby a vytrhuje tak postavu ženy z běžných předsudků.

Posádku směřující na Jupiter tvoří kromě jiných zmíněné dvě ženy, kapitánka Vickersová a krásná rezavá Tamara. Hlavní hrdina Flex cestuje se svými dvěma přáteli z minulosti, masovým vrahem Kawalskim a obřím, tichým a hloupým Ventilem se kterými tvoří fascinující, psychicky narušené trio. Ještě než se však posádka dostane na určené místo setkání, kde má předat peníze, stane se brutální vražda. Kawalski v záchvatu, při souloží, rozřeže naskrz Tamaru a prosí Flexe o pomoc. Touto scénou začíná brutální, nekončící masakr. Flex se rozhodne svalit vinu na nepřítele na palubě a u různých roztržek, které se tím rozpoutávají, dostává záchvat. Vedle šíleného obličeje smyslu zbaveného Flexe se objevuje panel s již dříve viděným šíleným zajícem. Tímto autor jasně poukazuje na souvislost hlavního hrdiny s osobou zajíce, která před tím v ději nebyla zjevná, avšak obálka knihy na to diváka upozorňovala. Od těchto událostí

je zjevné, že hlavní hrdina zde netvoří postavu kladnou, ale vyloženě zápornou. Vraždí, ubližuje a vše pro vlastní zájmy. Na komikse je zajímavé to, že zde žádná postava není vyloženě kladná. Ženy v příběhu nejsou úplně nemorální nebo zlé, ale přesto nepůsobí na čitatele hřejivým dojmem kladného hrdiny. Po roztržkách přichází skutečný krvák. Flex a jeho dva společníci přichází na domluvenou schůzku s nepřítelem z minulosti Delgadem a vše se strhává velmi rychle. Nastává pěstní souboj a poté jatka. Všude stříká krev na všechny strany a lítají části těl. Stránky se zbarvují do odstínů černé a červené. Flex nasedá na kombajn budoucnosti a projíždí skupinou mlátících se lidí, aby dokončil krvavou sklizeň, do které se dostává i jeho kamarád Ventil. Jediný kdo přežije je Flex a Kawalski. Oba se brodí krvavým kobercem zpátky za posádkou. Když hlavního hrdinu napadne, že pokud se zbaví úplně všech, nebude problém se vrátit s Kawalským zpátky a dostat slíbené peníze, bez váhání se chopí zbraní a všechny postřílí. Naprosto a nemilostně dovršuje Flex své dílo vyvražděním celé posádky spolu se svou milenkou kapitánkou Vickersovou.

Tato brutální krvavá koupel, která tvoří základní část díla, není jenom přehlídkou krve a vnitřností, ale také zručnosti malíře a jeho smyslu pro detail a naturalismus. Zmrzačená tvář hrdiny po mnoha zraněních je realisticky zachycená ve výrazných detailech na několika stranách. Autor se soustředí na detaily rozpadajících se těl zachycených s dojmem pohybu a v neposlední řadě je to také přehlídka výrazů lidí v různém psychickém rozpoložení. Zachytává děs a bolest, křik, vztek i odhodlání a také úžasné výrazy hlavního hrdiny s vytřeštěnými očima při záchvatech šílenství.

Autoři své dílo doplňují i trochou humoru. Brutální scéna, kdy hlavní hrdina projede na kombajnu bojujícím davem, je dovršena panelem s obrazovkou kombajnu, který sděluje řidiči, že: „VNĚJŠÍ DETEKTORY HLÁSÍ, ŽE ÚRODA BYLA SKLIZENA. POČET PYTLŮ PŠENICE: OSMNÁCT. GRATULUJEME NAŠIM KOMBAJNISTŮM.“<sup>71</sup> Také chvíli před masakrem Flexovi sděluje, celou dobu tichý, hloupý a obří společník Ventil, že peněžní odměnu chce užít jako doplňující finance grantu, který dostal od Ministerstva kultury na napsání sociologické studie.<sup>72</sup> Jestli se

---

71 Štěpán Kopřiva a Jiří Grus (pozn. 70), s. 43.

72 Ibidem, s. 32.

v tomto případě jedná pouze o nevinnou vtipnou vložku, kdy má postava zdánlivě hloupá, projevit známky inteligence nebo chtěli autoři vyjádřit, že grant od Ministerstva kultury na psaní sociologické studie dostane i psychopat, není jasné. Žánr science fiction se zde projevuje především v oděvech a drobných detailech. Objevuje se zde holografické promítání, záběry na vesmírná vozítka nebo procházka ve skafandrech. Sci-fi zde však přímo jádro netvoří. Dílo je více odkazem k zobrazování násilí než vizí pokroků v budoucnosti. Autoři sdělují čtenářům vše, s čím se dnes ve světě mohou potkat. V souvislosti s prvním záběrem, který odkazoval na počítačovou hru, by se mohlo celé dílo vztahovat k, ve společnosti již dlouho diskutované, otázce brutálního násilí, které v počítačových hrách vládne, a tak i k celkové problematice společnosti, která prahne po násilí a brutalitě.

## 9. DAN ČERNÝ

Dan Černý se narodil roku 1982.<sup>73</sup> Jako vystudovaný animátor se věnuje filmu animovanému i hranému.<sup>74</sup> Vedle těchto činností se však neméně věnuje komiksové tvorbě. Jeho komiksové dílo navazuje na tradici humorných stripů, které se objevují v různých českých periodikách. Autoři *Signálů z neznáma* tvorbu Davida Černého řadí do popové linie a jeho komiksy označují za „jediný současný domácí komiks se skutečně komerčním potencionálem.“<sup>75</sup> Komiksy Dana Černého mají totiž příjemnou a čistou formu. To jak obrazem, tak obsahem. Děje jsou jasné, narativní, jednoduché a vtipné. Nechybí jim však zdatná literární zápleтка lehkého charakteru. S pop kulturou souvisí také motivy, se kterými se v jeho díle setkáváme. Nechybí zde duchové, zombie, Ufo ani podmořský svět. I když je autor tvůrcem humorných stripů, některé jeho příběhy na sebe netradičně v dalším čísle navazují a tvoří tak dlouhý příběh. Například v časopise *Pevnost*, který se soustřeďuje na science fiction a fantasy jak ve filmu, tak i v knihách, komiksech nebo počítačových hrách. *Pevnost* vydává dlouhou dobu stripy od Dana Černého, ve kterých vystupuje postava neidentifikovatelného druhu, která se zaplete s mimozemšťany a draky. Jeho skoky z jednoho maléru do druhého pokračují s každým číslem, tudíž pokud by se všechny stripy spojily dohromady, vznikl by z nich plynulý komiksový příběh.

Autorovo dílo *Fanouš*, i když stripového charakteru, bylo vydáno v komiksových sešitech. Dílo tedy dostalo samostatnou komiksovou knižní podobu, a tím postoupilo dále od komiksových stripů z periodik, ve kterých se postava Fanouše vyskytovala už od roku 2002. I když byla Černého tvorba označená za pop, *Fanouš* se poprvé objevil ve druhém čísle *Sorrelu*, který je zase považován za underground.<sup>76</sup> Příhody Fanouše vyšly poprvé samostatně v roce 2012. Nakladatelství Novela Bohemica vydalo černobílou knihu s barevným obalem s názvem *Fanouš, Továrna*

---

<sup>73</sup> Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek, *Signály z neznáma* (pozn. 33), s. 325.

<sup>74</sup> Tomáš Prokůpek, *Všechno to odstartovala sešíváčka* (rozhovor s Danem Černým) in: Jiří Mitáček, *Aargh!*, komiksový sborník, 2011, č. 11, s. 12.

<sup>75</sup> Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek, *Signály z neznáma* (pozn. 33), s. 325.

<sup>76</sup> *Ibidem*, s. 325.



zkázy.<sup>77</sup> O rok později byly vydány, pod stejným nakladatelstvím, další dva sešity. *Tři úkoly pro Klytoru*<sup>78</sup> a potom *Po záhadných stopách tajuplna*<sup>79</sup>. Všechny tři sešity vyšly černobíle s barevným obalem a s délkou přibližně 100 stran.

Hlavním hrdinou příběhu je Fanouš, postava malého chlapce se silně stylizovanými rysy roztomilého dítěte, která se však tváří velmi vážně. Fanouš bývá vždy rázný, nevrlý a cynický. Podle vlastních slov autora „vznikl Fanouš v roce 2001 ve školní lavici. Údajně tehdy namaloval figurku s obličejem připomínajícím jeho strýce Frantu a v oblečení, které měl ten den na sobě, totiž v pruhovaném tričku a černých kraťasech.“<sup>80</sup> Fanouš je řešitelem paranormálních problémů. Svým překvapeným zákazníkům vždy vysvětluje, že je nezletilý, ale schopný a zkušený a mají mu tedy vykat a mladým polonahým dámám, které po něm touží, zase, že je nezletilý a tudíž je pod zákonem. Vysoce inteligentní nezletilý chlapec nosí vždy v batůžku různé zbraně a zařízení na pomoc v boji s paranormálními jevy, jako například kapesní plamenomet nebo antroplikátor G8.

Příběhy tvoří klasická a jednoduchá zápleтка detektivního charakteru s rozuzlením na závěr, která rozhodně není málo nápaditá svou lehkostí, avšak zaujme široké publikum čitateľů a spolu s čistým kresebným stylem a silným postavením humoru, je komiks lehký a příjemný a může tudíž zaujmout místo v pop kultuře. Schopnost Dana Černého přirozeně vstřebávat různé vizuální vjemy, se kterými se setkává a utvořit z nich dílo, působí na diváka také přitažlivým dojmem, neboť člověk všeobecně cítí zalíbení ve věcech, které jeho podvědomí rozpoznává. Jak sám autor uvádí v rozhovoru s Tomášem Prokúpkem, „Fanouš je nevědomě vytvořen směsí Hurvínka, světa Disneyho, Star Wars apod.“<sup>81</sup>

---

77 Dan Černý, *Fanouš, Továrna zkázy*, Praha 2012.

78 Dan Černý, *Fanouš, Tři úkoly pro Klytoru*, Praha 2013.

79 Dan Černý, *Fanouš, Po záhadných stopách tajuplna*, Praha 2013.

80 Tomáš Prokúpek, *Všechno to odstartovala sešíváčka* (pozn. 74), s. 14.

81 Ibidem, s. 14.

## 10. PETR KORUNKA

Petr Korunka se narodil v roce 1980. Vystudoval ilustraci a grafiku na VŠUP v Praze a působí jako grafický designér.<sup>82</sup> V roce 2010 vyšel první díl<sup>83</sup> jeho komiksového příběhu o *Radiatorovi* a *Recyklatorovi* a v roce 2012 díl druhý<sup>84</sup>. Petr Korunka navazuje na neobvyklou nedokonalou kresbu undergroundu jako již zmíněný Nikkarin. Korunka je autorem scénáře i kresby a jeho příběhy jsou také velmi neobvyklé a originální. Korunkova tvorba ještě více připomíná dětské kresby, neboť se zde často objevují části kreseb, které připomínají dětskou neschopnost zvládat motoriku. Proporce postav jsou zdeformované. Postavy mají velmi nesymetricky rozložené části obličeje, například oči daleko od sebe. Kresba je černobílá a výrazně kresebného stylu. Se šrafurou pracuje Korunka v krátkých stejnosilných liniích velmi nervózního, roztěkaného charakteru. Tato práce s linií je základem jeho výtvarného výrazu, který umocňuje děj a velmi silně odkazuje k undergroundu a k teorii přitažlivé ošklivosti.

Autor je také mistrem v nových vynálezech. Celý příběh je přehlcený nákresey, popisky a schémata, někdy působícími jako návod nebo vzbuzujícími až exaktní dojem. Sci-fi má zde významné postavení. Tvůrce je posedlý možnostmi představivosti v oblasti budoucnosti. V průběhu příběhu se čtenář setkává s několika mnoha nákresey a detailními popisy nových vynálezů budoucnosti, které autor stvořil. Ale popisy se často týkají i jednoduchých schémat, například primitivní pasti, rozvržení prostoru budov nebo nákresey zmutovaného zvířete a kresebného popisu jeho buněčné proměny. Autor zde vykresluje dopodrobna vše, co vytvořil a buduje nový svět v jeho detailech. Popisky, schémata a tabulky utváří podstatnou část komiksu. Vše je však psáno v angličtině. To by mohlo mít různé důvody. Například ukazovat na to, že se příběh neodehrává v České republice nebo pro zvýšení dojmu exaktnosti.

Hlavními postavami příběhu jsou Radiator a Recyklator. Obě postavy mají na sobě podivné obleky a masky, připomínající plynové masky. Radiator má na šatu

---

82 Krátká biografie Petra Korunky na záložce obalu, in: Petr Korunka, *Radiator a Recyklator, Nic menšího než záchrana lidstva*, Praha 2010.

83 Petr Korunka, *Radiator a Recyklator, Nic menšího než záchrana lidstva*, Praha 2010.

84 Petr Korunka, *Radiator a Recyklator 2, Restart lidstva*, Praha 2012.

značku radiace a Recyklator značku recyklace. Tyto znaky jsou zobrazeny i v bublinách s textem, aby bylo rozlišeno, která z postav mluví. Autor se vyznačuje neobvyklou zvláštností. Odpoutává se od běžného používání bublin, a dílo tak dostává jiný charakter. Nepoužívá klasických bublin. Bubliny jsou hranatého tvaru a neobsahují žádný výběžek směřující k postavě, která promlouvá. Stojí samostatně, ale klasicky uvnitř panelu u postav. Divák se dovídá, kdo z postav promlouvá pomocí ikony postavy. Radiator a Recyklator mají své značky a příchozí postavy dostávají své vlastní, dle určité spojitosti. Jedním ze společných znaků Menšíka a Nikkarina je odpoutání se od klasické komiksové *feme fatale*. Zde zachází autor do extrému. Divák se zde setká s ženskou postavou pouze vyloženě odpudivého vzhledu.

Problematika promítnutí se diváka do hlavní postavy je zde řešena také velmi neobvyklým způsobem. Hlavní postavy jsou zde dvě. Oba tvoří opozitní charaktery. Autor již na obálce, kde jsou obvykle představováni autoři, uvede obě postavy s charakterovým a zájmovým popisem pod svou vlastní popiskou. „Radiator je realista a pragmatik, pesimisticky nahlíží na Recyklatorovy názory. Netrpí iluzemi o lidech a o světě. Mezi jeho záliby patří čtení časopisů o vědě a stále více poslouchá skandinávský black metal. Recyklator je teoretik a ekologický reformátor. Snaží se Radiatora přesvědčit o přítomnosti dobra a morální vůle mezi lidmi. Jeho koníčkem je psaní ekologicko-filozofických fejetonů pod pseudonymem Doc. Ing. Jaroslav Mužný, Csc.“<sup>85</sup> Odkaz na osobu může být konkrétní narážkou nebo narážkou obecně. Obě postavy tvoří celek vlastností, které člověk obsahuje a základní stránky, mezi nimiž vzniká neustálý boj. Oba jsou také celí zahalení v maskách. Tímto vytváří autor mistrovský počin v možnosti čtenáře promítnout se jako hlavní postava celého příběhu a celý příběh vztáhnout na svou vlastní osobu a na svůj vlastní boj.

Divák je zde sám postaven do různých situací, kde má tápat nad tím, který přístup si člověk má zvolit. Komiks svými zvraty v ději působí jako napadení čtenáře. Ukazuje společnost, ve které si člověk nemůže vybrat žádný přístup. Každý výběr bude vždy nesprávný. Když se čtenář dopravuje na konec prvního dílu, je pyšný na dva

---

85 Krátké popisy obou postav na záložce obálky, in: Petr Korunka, *Radiator a Recyklator, Nic menšího než záchrana lidstva*, Praha 2010.

hrdiny, kteří se rozhodli udělat správnou věc a pomoci lidstvu zachránit společnost. No nakonec je sám divák sražen na kolena. Jeho snaha morální správnosti je ponížena výsměchem nad její naivitou. Radiator a Recyklator byli obelháni a jejich činy, jež měly světu pomoci, jež vlastně měly zahubit. Autor ve svém díle předkládá silnou kritiku společnosti, v níž člověk buď koná zlo, anebo si myslí, že koná správně, při čemž ale také koná zlo. Divák se bezmocně ocitá bez možnosti úniku. Kladným aspektem, který způsobil nezničení země je vlastně neschopnost Radiatora a Recyklatora, díky níž úkol nedokázali splnit, a tak nezahubili svět.

## ZÁVĚR

Český komiks zažívá s rokem 2000 silný průlom a tvorba českých umělců se radikálně posouvá. Generace nula, jak byli tito umělci nazváni Tomášem Prokúpkem,<sup>86</sup> je tvořena různými proudy rozvíjejícími komiks několika směry a volně navazující na styly dřívější. Sci-fi dostává v komikse různé podoby a postavení. Tvoří významný aspekt díla, je zdrojem motivů a možností, nebo dotváří výraz a význam. Umělci ve svém díle vědomě i nevědomě pracují s různými vizuálními vjemy, se kterými se setkávají v dnešním světě a odráží společnost a vnímání společnosti ve své vlastní tvorbě.

Českou současnou komiksovou scénu utváří individualita umělců a jejich osobitá díla. Čerpají ze světových komiksových mistrů a stylů, ale také vnáší do svého díla osobitý projev a vytváří si svůj specifický styl užitím různých prostředků. Dokazují také, že umí zdatně pracovat se základními prostředky. Vytváří pestré hry s panely, bublinami, ucelením, motivy. Umí výrazně udržovat čtenářskou pozornost a hravým způsobem pracovat s promítnutím diváka do hlavní postavy. Dokáží užívat nových způsobů inspirace filmovou kamerou nebo dokonce překročit konvence. Některá komiksová díla se stávají skutečnými experimenty, kdy sahají umělci až na hranice samotného média v souvislosti s výtvarným projevem, užíváním formálních prvků nebo prací na beztextových komiksech.

Důležitou linii českého komiksu tvoří umělecký posun, kdy se komiksová kresba dostává do role výtvarného díla, neboť se v komikse silně rozvíjí výtvarný aspekt, a to již nezávisle na vyprávění. Jedna strana, nebo i jeden panel pak může utvářet samostatné výtvarné dílo. Na české scéně se divák často setkává s nejrůznějšími motivy. U mnoho autorů se objevují motivy z dějin výtvarného umění, čímž se komiksově dílo může vztahovat k výtvarnému umění. Objevují se zde i jiné motivy a umělci

---

<sup>86</sup> Dnes již běžně užívané označení.

zpracovávají nejrůznější vizuální vjemy záměrně nebo nevědomě. Divák se může setkat i s motivy z pop kultury, které však často bývají spíše kriticky pojaté než pouze užité.

Do linie výtvarných komiksových tvůrců patří HZA Bažant, který se inspiroval francouzským stylem Jodorowského tvorby. Jeho práce se zaměřuje na individuální osobu a tvoří úvahu o lidském životě a lidské touze. Divák je upozorněn na vlastní život, ve kterém tápe a snaží se nalézt jeho smysl, co člověk opravdu chce a nechce a kde stojí jeho hodnoty. Pracuje s tématy drog, sexuality a vulgárnosti, které se dotýkají moderního člověka. Takovéto poselství je základem každého díla umělce Jodorowského, jež měl snahu filmem a komiksem měnit myšlení mladých lidí. HZA Bažant zde nabourává také formální stránku komiksu. Často užívá celostránkovou kompozici, bez užití panelů. Posouvá obrazovou část díla za hranice vyprávění a ta pak dostává výtvarné podoby, která splňuje aspekty výtvarného díla a stává se samostatným uměleckým dílem. Tento princip rozvíjí i další komiksový tvůrce Jiří Grus, jež posouvá hranice ještě dál. Grusova tvorba však inspirací táhne na západ. Vliv americké komiksové tradice zasahuje v jeho díle styl zobrazení postav ve výrazných objemech a odráží se také v akčnosti scén a brutalitě zobrazení. Jiří Grus však vnáší do komiksu více než americký, propracovaný styl. Jeho výtvarný projev v komikse je malířský a vytváří jakousi akademickou malbu v komikse. Obrazům nechybí vytříbený realismus v kontrastu zanechání malířské stopy a jeho posun je také v manýristickém užití panelů k vytvoření kompozice, mimo jejich funkci oddělení sekvence, kdy využívá panelové dělení jako kompoziční prvek celostránkového obrazu.

Další linie současného českého komiksu navazuje na undergroundovou tvorbu z 20. století. Na její osobitost a nedokonalý kresebný styl. Zastupují ji Michal Menšík a Petr Korunka. Tvorba obou autorů byla vydána černobíle a jejich práce je kresební, užívající šrafuru. Oba autoři pracují s prostředky silně zapojujícími diváka, s osobitou výtvarnou formou a vlastním velmi složitě vykonstruovaným dějem, kdy se u Michala Menšíka dokonce vytrácí narativní linie. Petr Korunka předkládá celý nový svět v nejrozmanitějších detailech, kdy neustále užívá podrobných nákresů a popisů různých vynálezů, půdorysů, bytostí apod. Velmi výraznou zvláštností je také Korunkova proměna bublin, které kvůli absenci špiček odstupují od hlavních postav a proměňují

tak charakter díla. Michal Menšík zase rozehrává hru s divákem a vytrvale udržuje jeho pozornost různými a pestřými způsoby. Užívá drobné postavy, které doprovází hlavního hrdinu. Nejednou pracuje s ucelením, a jak upozorňují autoři *Signálů z neznáma*, umí výrazně pracovat s apropriací.<sup>87</sup> Tento prvek zasahující různá média umění v tomto případě tvoří záchytné, povzbudivé body pro diváka, který plující zmatkem s radostí objevuje známé věci a zároveň vytváří s čitatelem jakousi hru o jejich nalezení.

Další výraznou linii utváří Dan Černý, který povyšuje klasické humorné stripy na komiksové dílo. Jeho schopnost vstřebávat různé vizuální vjemy a vytvářet z nich čistou kresebnou formu s jasnou dějovou linií rozšiřuje záběr čtenářů a dostává se do pozice díla pop kultury. Pomocí jeho tvorby strip dosahuje jiných rozměrů i jiného vnímání.

Kromě děl žánru science fiction se na české scéně rozvíjí i různé jiné komiksy. Jejich tematika se často dotýká přímo Českého národa. Umělci pracují s každodenností, s českou povahou, společností a kulturou a dotýkají se i samotných dějin národa. Mezi nejvýraznější příklady patří již zmíněný Voleman, dále Alois Nebel Jaromíra 99 nebo projekt Češi, zpracován různými českými umělci, který dokumentuje originálními způsoby vybrané události českých dějin. Zde se výrazně projevuje individuální přístup českých výtvarníků ke komiksovému médiu.

---

<sup>87</sup> Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek, *Signály z neznáma* (pozn. 33), s. 329.

## ZDROJE

### LITERATURA

Liam Burke, *Superhero Movies*, Great Britain 2008.

Helena Diesing, *Kája Saudek*, V Řevnicích 2013.

Helena Diesing, *Český komiks 01. poloviny 20. století*, Praha 2011.

Umberto Eco, *Skeptikové a těšitelé*, Praha 2006.

Will Eisner, *Comics and sequential art*, New York 2008.

Jana Fantová a Radim Kopáč, *Nový český komiks (2000 – 2012)*, Praha 2012.

Martin Foret, Pavel Kořínek, Tomáš Prokůpek, Michal Jareš (ed.), *Studia komiksu: Možnosti a perspektivy*, Olomouc 2012.

Thierry Groensteen, *Stavba komiksu*, Brno 2005.

Ondřej Chrobák – Tomáš Winter (ed.), *V okovech smíchu, Karikatura a české umění 1900-1950*, Praha 2006.

Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, Tomáš Prokůpek, *Dějiny československého komiksu 20. století*, Praha 2014.

Pavel Kořínek a Tomáš Prokůpek (ed.), *Signály z neznáma, český komiks 1922–2012*, Řevnice 2012.

Pavel Kořínek, Martin Foret, Michal Jareš, *V panelech a bublinách, kapitoly z teorie komiksu*, Praha 2015.

Josef Ládek a Robert Pavelka, *Encyklopedie komiksu v Československu 1945 – 1989*, Praha 2010.

Scott McCloud, *Jak rozumět komiksu*, Praha 2008.

Tomáš Pospiszyl a Petr Babák, *Octobriana a ruský underground*, Labyrint 2004.



## KOMIKSOVÁ DÍLA

Jan Bažant, *Krakatit*, Praha 2009.

Dan Černý, *Fanouš, Továrna zkázy*, Praha 2012.

Dan Černý, *Fanouš, Tři úkoly pro Klytoru*, Praha 2013.

Dan Černý, *Fanouš, Po záhadných stopách tajuplna*, Praha 2013.

Neil Gaiman, *Sandman, Údobí mlh*, Praha 2013 (dotisk).

HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012.

Alan Grant, John Wagner, Simon Bisley, *Modrá Crew, Rozsudek nad Gothamem*, Praha 1998.

Alejandro Jodorowsky, Georges Bess, *Bílý Láma*, Praha 2016.

Alejandro Jodorowsky, Juan Giménez, *Kasta Metabaronů*, Praha 2014.

Alejandro Jodorowsky, Moebius, *Incal*, Praha 2011.

Geoff Johns, Jim Lee, Scott Williams, *Liga spravedlnosti, Počátek*, Praha 2013.

Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006.

Petr Korunka, *Radiator a Recyklator, Nic menšího než záchrana lidstva*, Praha 2010.

Petr Korunka, *Radiator a Recyklator 2, Restart lidstva*, Praha 2012.

Peter Milligan, Kieron Dwyer, *Temný rytíř, temné město 1*, Praha 1999.

Peter Milligan, Kieron Dwyer, *Temný rytíř, temné město 2*, Praha 1999.

Peter Milligan, Kieron Dwyer, *Temný rytíř, temné město 3*, Praha 1999.

Moebius, *Arzach*, Praha 2012.

Jakub Němeček (ed.), *Inseminátor*, Praha 2004.

Nikkarin, *130: Odysea*, Praha 2015.

Nikkarin, *130: Hodní, zlí a oškliví*, Praha 2010.

Nikkarin, *130: Čas Hvězdoplavců*, Praha 2015.

## PERIODIKA

Petr Litoš, Comicsový magazín *Crew*<sup>2</sup>, 2005, č. 13.

*Ultimátní komiksový komplet Marvel, Marvel, Počátky, 60. Léta*, č. 68, 2015.

Jiří Mitáček, *AARGH!*, 2010, Výroční speciál.

Jiří Mitáček, *AARGH!*, 2011, č. 11.

## DALŠÍ ZDROJE

Archiv: Archiv AVU v Praze.

Filmový dokument: Frank Pavich, *Jodorowsky's Dune*, USA / Francie 2013.

## SEZNAM VYOBRAZENÍ<sup>88</sup>

1. Geoff Johns, Jim Lee, Scott Williams, *Liga spravedlnosti: Počátek*, Praha 2013, z galerie alternativních obálek.
2. Geoff Johns, Jim Lee, Scott Williams, *Liga spravedlnosti: Počátek*, Praha 2013, úvodní stránka.
3. Peter Milligan, Kieron Dwyer, *Temný rytíř, temné město 1*, Praha 1999, s. 14.
4. Peter Milligan, Kieron Dwyer, *Temný rytíř, temné město 3*, Praha 1999, s. 10.
5. Alan Grant, John Wagner, Simon Bisley, *Modrá Crew: Rozsudek nad Gothamem*, Praha 1998 (nestránkováno).
6. Alan Grant, John Wagner, Simon Bisley, *Modrá Crew: Rozsudek nad Gothamem*, Praha 1998 (nestránkováno).
7. Alan Grant, John Wagner, Carl Critchlow, *Batman, Soudce Dredd: Poslední hádanka*, II. část (nestránkováno), in: Petr Litoš, *Comicsový magazín Crew<sup>2</sup>*, 2005, č. 13.
8. Alan Grant, John Wagner, Carl Critchlow, *Batman, Soudce Dredd: Poslední hádanka*, II. část (nestránkováno), in: Petr Litoš, *Comicsový magazín Crew<sup>2</sup>*, 2005, č. 13.
9. Alan Grant, John Wagner, Carl Critchlow, *Batman, Soudce Dredd: Poslední hádanka*, II. část (nestránkováno), in: Petr Litoš, *Comicsový magazín Crew<sup>2</sup>*, 2005, č. 13.
10. Alan Grant, John Wagner, Carl Critchlow, *Batman, Soudce Dredd: Poslední hádanka*, II. část (nestránkováno), in: Petr Litoš, *Comicsový magazín Crew<sup>2</sup>*, 2005, č. 13.
11. Moebius, *Arzach*, Praha 2012, s. 29.
12. Alejandro Jodorowsky, Georges Bess, *Bílý Láma*, Praha 2016, s. 101.
13. Alejandro Jodorowsky, Moebius, *Incal*, Praha 2011, s. 246.
14. Alejandro Jodorowsky, Moebius, *Incal*, Praha 2011, s. 183.
15. Alejandro Jodorowsky, Moebius, *Incal*, Praha 2011, s. 302.

---

<sup>88</sup> Všechny fotografie byly pořízeny vlastnoručně mnou, přímo z komiksových děl v mém osobním vlastnictví.

16. Alejandro Jodorowsky, Moebius, *Incal*, Praha 2011, s. 233.
17. Alejandro Jodorowsky, Moebius, *Incal*, Praha 2011, s. 198.
18. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 70.
19. Alejandro Jodorowsky, Moebius, *Incal*, Praha 2011, s. 305.
20. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 46.
21. Alejandro Jodorowsky, Moebius, *Incal*, Praha 2011, s. 301.
22. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 43.
23. Alejandro Jodorowsky, Moebius, *Incal*, Praha 2011, s. 123.
24. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 51.
25. Alejandro Jodorowsky, Juan Giménez, *Kasta Metabaronů*, Praha 2014, s. 528.
26. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 85.
27. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 7.
28. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 12.
29. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 23.
30. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 24.
31. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 29.
32. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 78.
33. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 34-35.
34. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 36.
35. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 41.
36. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 62.
37. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 73.
38. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 76-77.
39. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 95.
40. HZA Bažant, Filip Novák, *Pán Času, Přízračná tvář*, Praha 2012, s. 96.
41. Nikkarin, *130: Odysea*, Praha 2015 (2., doplněné a rozšířené vydání), s. 1.
42. Nikkarin, *130: Odysea*, Praha 2015 (2., doplněné a rozšířené vydání), s. 50.
43. Nikkarin, *130: Odysea*, Praha 2015 (2., doplněné a rozšířené vydání), s. 68.
44. Nikkarin, *130: Odysea*, Praha 2015 (2., doplněné a rozšířené vydání), s. 76.
45. Nikkarin, *130: Odysea*, Praha 2015 (2., doplněné a rozšířené vydání), s. 86.
46. Nikkarin, *130: Hodní, zlí a oškliví*, Praha 2010, s. 61.
47. Nikkarin, *130: Odysea*, Praha 2015 (2., doplněné a rozšířené vydání), s. 91.
48. Nikkarin, *130: Čas Hvězdoplavců*, Praha 2015, s. 93.
49. Nikkarin, *130: Čas Hvězdoplavců*, Praha 2015, s. 39.

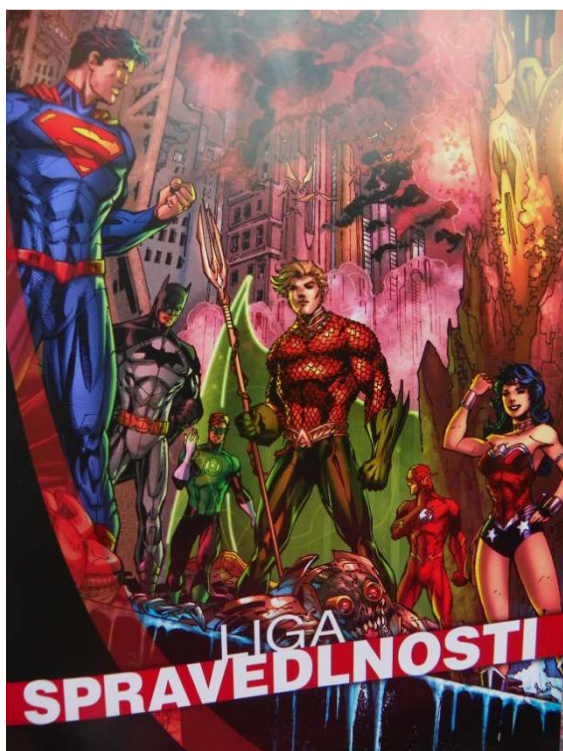
50. Nikkarin, *130: Odysea*, Praha 2015 (2., doplněné a rozšířené vydání), s. 95.
51. Nikkarin, *130: Hodní, zlí a oškliví*, Praha 2010, s. 100.
52. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 3.
53. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 4.
54. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 10.
55. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 11.
56. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 16.
57. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 21.
58. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 19.
59. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 9.
60. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 26.
61. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 38.
62. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 41.
63. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 44.
64. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 43.
65. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 42.
66. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 37.
67. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 28.
68. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 29.
69. Štěpán Kopřiva, Jiří Grus, *Nitro těžkne glycerinem*, Praha 2006, s. 35.
70. Dan Černý, *Fanouš, Továrna zkázy*, Praha 2012, s. 7.
71. Dan Černý, *Fanouš, Továrna zkázy*, Praha 2012, s. 50.
72. Dan Černý, *Fanouš, Po záhadných stopách tajuplna*, Praha 2013, s. 78.
73. Dan Černý, *Fanouš, Továrna zkázy*, Praha 2012, s. 59.
74. Dan Černý, *Fanouš, Po záhadných stopách tajuplna*, Praha 2013, s. 76.
75. Dan Černý, *Fanouš, Po záhadných stopách tajuplna*, Praha 2013, s. 51.
76. Petr Korunka, *Radiator a Recyklator, Nic méně než záchrana lidstva*, Praha 2010, s. 90.
77. Petr Korunka, *Radiator a Recyklator, Nic méně než záchrana lidstva*, Praha 2010, s. 91.
78. Petr Korunka, *Radiator a Recyklator, Nic méně než záchrana lidstva*, Praha 2010, s. 69.
79. Petr Korunka, *Radiator a Recyklator, Nic méně než záchrana lidstva*, Praha 2010, s. 48.

80. Petr Korunka, *Radiator a Recyklator, Nic méně než záchrana lidstva*, Praha 2010, s. 39.
81. Petr Korunka, *Radiator a Recyklator, Nic méně než záchrana lidstva*, Praha 2010, s. 17.
82. Petr Korunka, *Radiator a Recyklator, Nic méně než záchrana lidstva*, Praha 2010, s. 26.
83. Petr Korunka, *Radiator a Recyklator, Nic méně než záchrana lidstva*, Praha 2010, s. 15.

## OBRAZOVÁ PŘÍLOHA



1 Ukázka Ligy spravedlnosti.



2 Ukázka Ligy spravedlnosti.



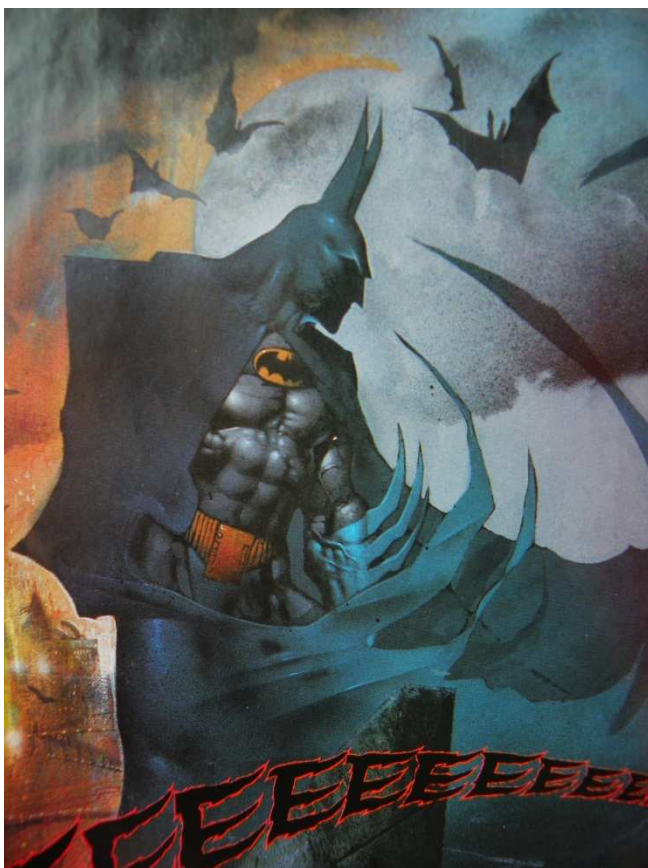


3 Ukázka z Temného rytíře, temného města.



4 Ukázka z Temného rytíře, temného města.





5 Ukázka z Rozsudku nad Gothamem (Batman vs. Soudce Dredd).



6 Ukázka z Rozsudku nad Gothamem (Batman vs. Soudce Dredd).





7 Detail z Batmana a Soudce Dredda.



8 Detail z Batmana a Soudce Dredda.





9 Detail z Batmana a Soudce Dredda.



10 Detail z Batmana a Soudce Dredda.

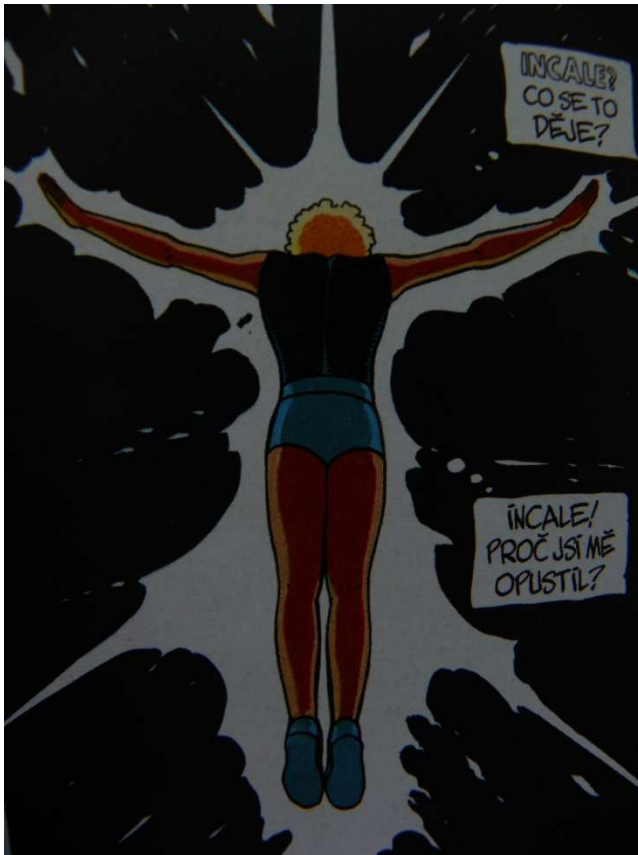


11 Moebius: Beztextový komiks Arzach.





12 Jodorowsky a Bess: Bílý Láma.



13 Incal: Postava Soluna odkazující na Krista.



14 Incal: Motiv zápasu s robotem, čerpaný z původních návrhů pro Dunu.





15 Incal: Ze závěrečné scény.



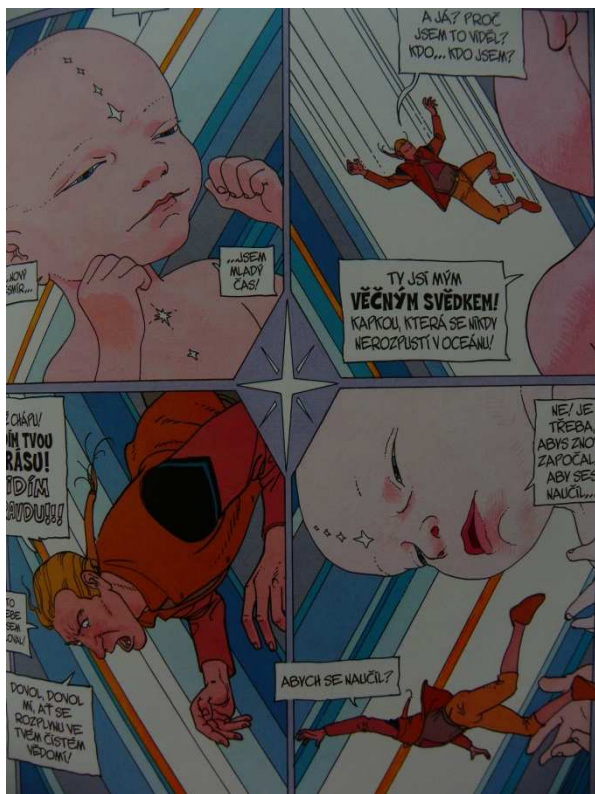
16 Incal: Ukázka Moebiova výtvarného stylu.



17 Incal: Ženská figura Moebia.



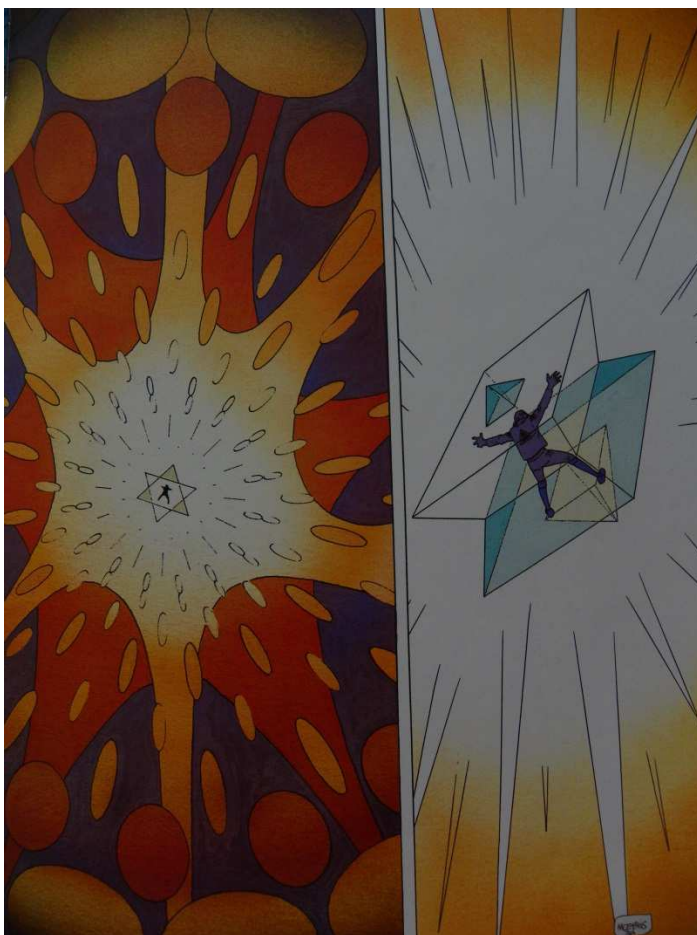




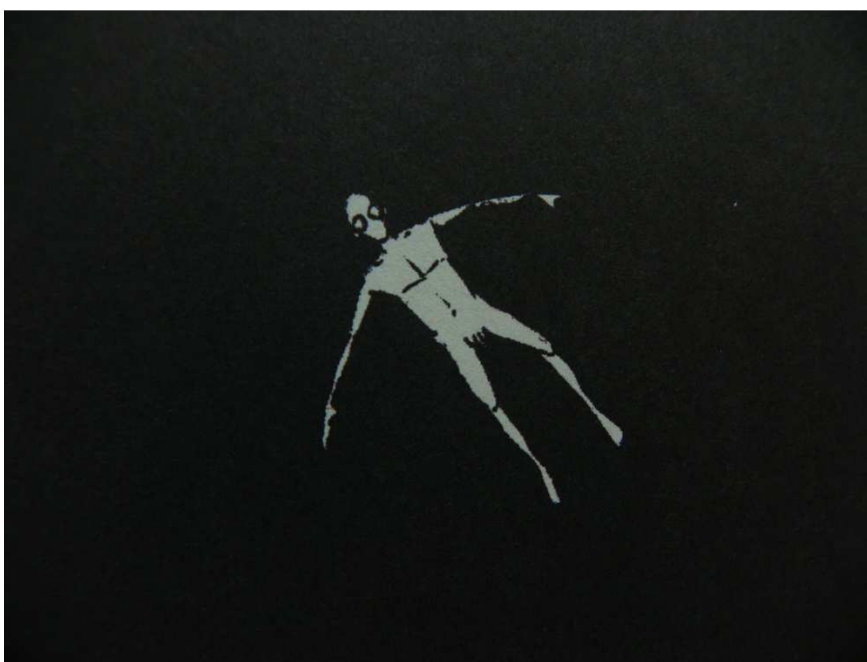
19 Incal: Motiv obřího batolete, jako mladého času.



20 Pán Času: Motiv obřího batolete z astrálního cestování.



21 Incal: Astrální cestování.



22 Pán Času: Astrální cestování.





23 Incal: Figury ve vejci.



24 Pán Času: Figura ve vejci a černé bubliny strážců.



25 Kasta Metabaronů: Žena v záři přináší batole.



26 Pán Času: Žena v záři přináší batole.





27 Pán Času: Úvodní kompozice v šedozelené.



28 Pán Času: První barevný moment.



29 Pán Času: Celostránková, barevná kompozice s postavou Ituka.



30 Pán Času: Celostránková kompozice s ázijským mistrem.



**ESTOVATELI!**  
**DOCHUTNAL VÝTEČNÁ PRÉŽENÁ SUPTÁČÍ**  
**TEHÝNKA**  
**RÝČKA FERUGA®**  
**ADICIONHO TAJNÉHO RECEPTU PŘIPRAVOVANÝ**  
**ENERGIÍ NEJLEPŠÍ PODÁVANA S ČERSTVÝMI**  
**I A FUNGOURIM JOGURTEM! K DOSTÁNÍ JEN V**  
**LA CENTRALNÍM TRŽIŠTI V SPODNÍ ČASUVĚ!**  
**CE!MENU 20**

555.korgot  
Mních mě přivede k šilenství. Takhle vymleto nemá ani moje šilena teta Irma, a to jsem myslel, že nemá konkurenci. Proč mě tedy, sakra, ten Ituk nechchal Techniku krozenu se stejně naučím, to je pitomost, které evidentně nevěří ani sám můj učitel.  
Pry jsou všichni rakaři podivní, ale tohle byl skutečně nejpitoměší nápad, který zatím měl.  
Sakra, kde ten Ituk je? Měl se dávno vrátit.


27080.korgot  
Chvil bych tu všem, kdo to budou číst, vzkázat, že naprosto nechápu princip počítání korgotu. Sice sem pokaždě otrocky přepisují datum, které se objevuje na OP) ve VPM), ale bohužel mi není jasny, v jakm pořadí po sobě korgoty následují.  
Vlastně mi ještě ani nikdo neovysvětlil, co to ten korgot je. Jde o nějakou měrnou jednotku času, ale netuším, co vlastně měří...

Doplněno: Zjistil jsem, že Korgot se skládá z nějakého množství minut - těch ale může být hodně, ale také málo. To jsou panečku poznatky! Chci pryč!

7052.korgot  
Mnich si myslí, že můj pokrok není velký. Je pry ale dostatečný pro to, abych nestál na místě. Může mě tedy začít vytkovat? Může mě začít vytkovat? A co jsme to kurva dělali doteď?  
PS: Navíc mě ten magor neustále oslovuje Mája!

442324.korgot  
Byl jsem za městským Strachonautem, posbírat nějaké novinky. Samozřejmě mě zajímalo, neví-li něco o zmišlejm rakeru Itukovi. Jeho řídicí Vejce je neuvěřitelný - v něm žijící zárodek, nebo jak tu housenku nejlíp nazvat, je nějak napojeny na další vejce a všechna mluví mezi sebou. Netuším jak, asi nějakou telepatii, protože na elektrický drát jsem tu nikdy nenarazil... Každopádně to funguje jako nějaká pošta, nebo spíš kamerový systém. Je to úžasný - i když to uvnitř trochu voní jak v Zoo, v pavilonu opic.  
No a o Itukovi nic neví.


.....  
\*) Centrální tabule  
\*) Válečný Uzel



31 Pán Času: Doprovodný text ve formě zápisu z deníku s útržkem z letáku.

157.korgot

Je to podle mého času zhruba pět dnů, co jsme se s rakerem Itukem rozešli. Nemám o něm žádné zprávy. Sice tvrdil, že jde ke Stromu dechu, který by měl vypadat nějak takhle:



Ve Městě se o mě postarali dobře, přemně, jak Ituk slíbil. Vzali si mě na starost členové místní milice, nebo jak je nazvat. Nikdy jsem něco takového neviděl, ani na tržišti v Duželu. Pokuším se popsat.


Barbarečnicki jsou mastodontní goriloidní bytosti, které normálně bojují v prvních liniích. Na to, že válí proti nepříteli, disponujícím neskatelně vyspělou technologií, oni používají hlavně klacky. Je ale pravda, že jejich dřevěné kyje jsou sice primitivní (což Barbarečnicki také), ale na první pohled zabíjäcké. Jsou tak ohromné, že já sám jejich kyj ani neuzdvihnu.

Mnich se mě v každodenních lekcih snaží využit v umění krozenu, staré mentální technice mníchů, kterou dokáží ovládnout čas. Jen za pomoci krozenu podle něj dokážu ovládnout a využit i skryté vlastnosti mého skafandru. Zkousím to, i když o žádných skrytých vlastnostech nevím. A to jsem ten skafandr prosim pěkně sám sestrojil!

Strachonaut je pro mě záhadou. Pochopil jsem, že se jedná o kastu, která se specializuje na vedení válek a je v tom údajně nejlepší. Existuje jich (snad) víc, i když nevím kde - ve Městě je pouze jeden Strachonaut, ten ve velitelském Vejci na kopci. Mluví málo, ale jeho pohled ve vás okamžitě vyvolá nekompromisní respekt.

Efenérie Nevím, co o ní mám napsat. Bylo to je to největší zážitek, jaký jsem kdy měl. Když se mě dotkla, propojil jsem se s ní - stal jsem se její částí.  
Ale nejvláštňější byl ten pocit jakoby blíkočho se konce. Velmi silný. A pak tam byla nesmrtnost? Nedokážu to popsat.

PS: Byla to asi nejnáděrnější bytost, která kdy existovala.



32 Pán Času: Doprovodný text ve formě zápisu z deníku s kresebnými náčrtý.





33 Pán Času: Dvoustránková kompozice zobrazující bitvu.



34 Pán Času: Přibližující záběr.





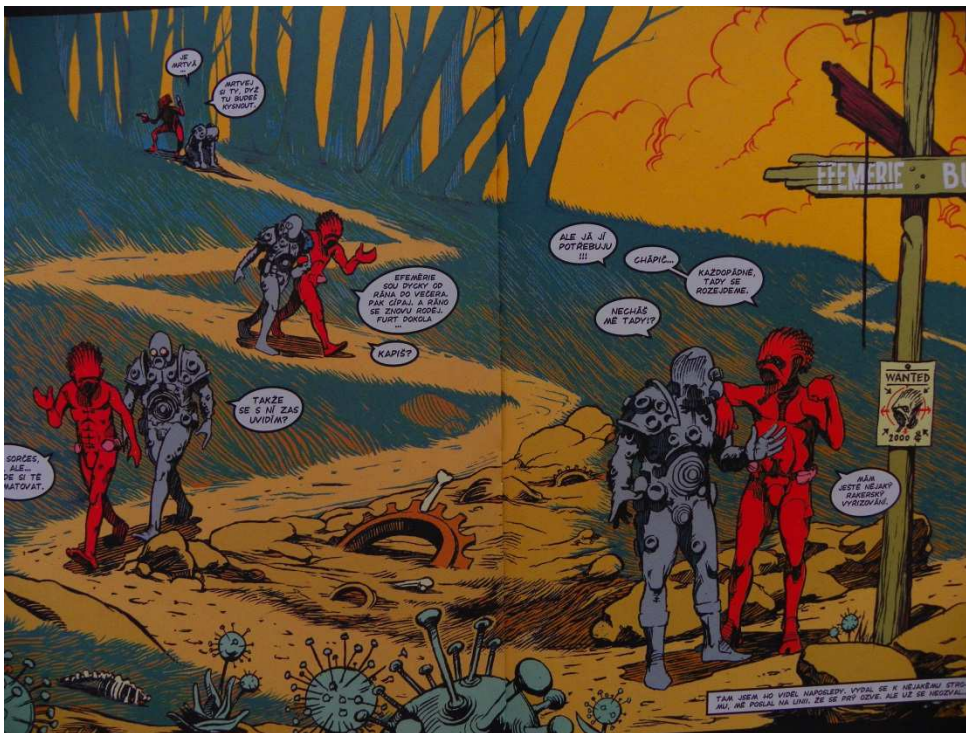
35 Pán Času: Červená gorila nabízí Erliozovi fajku.



36 Pán Času: Ulice s různými postavami.



37 Pán Času: Probodnutí Efemérie.

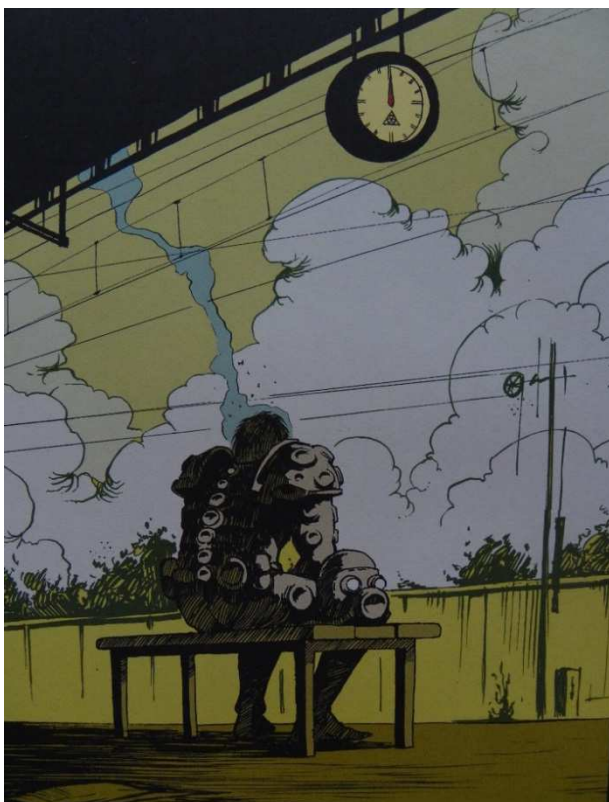


38 Pán Času: Dvoustránková sekvenční kompozice bez rozdělení do panelů.

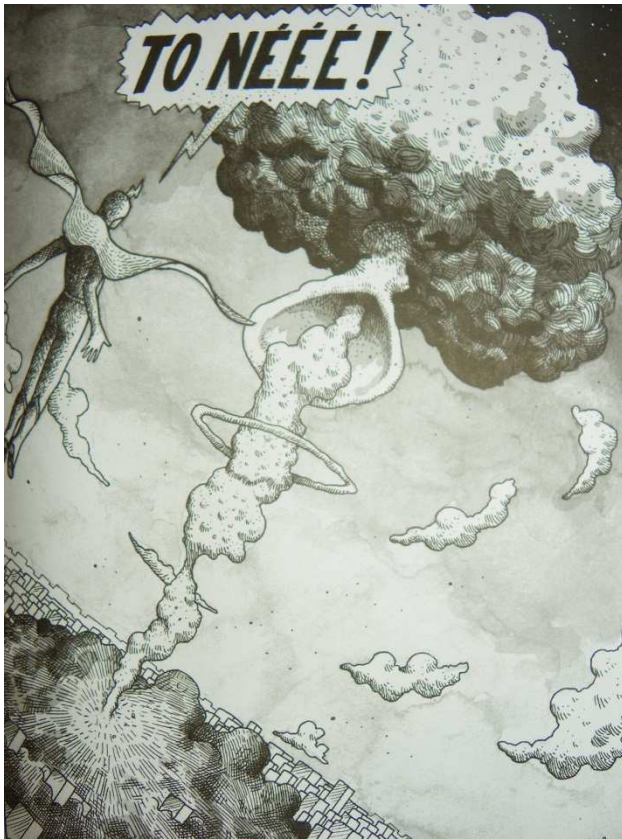




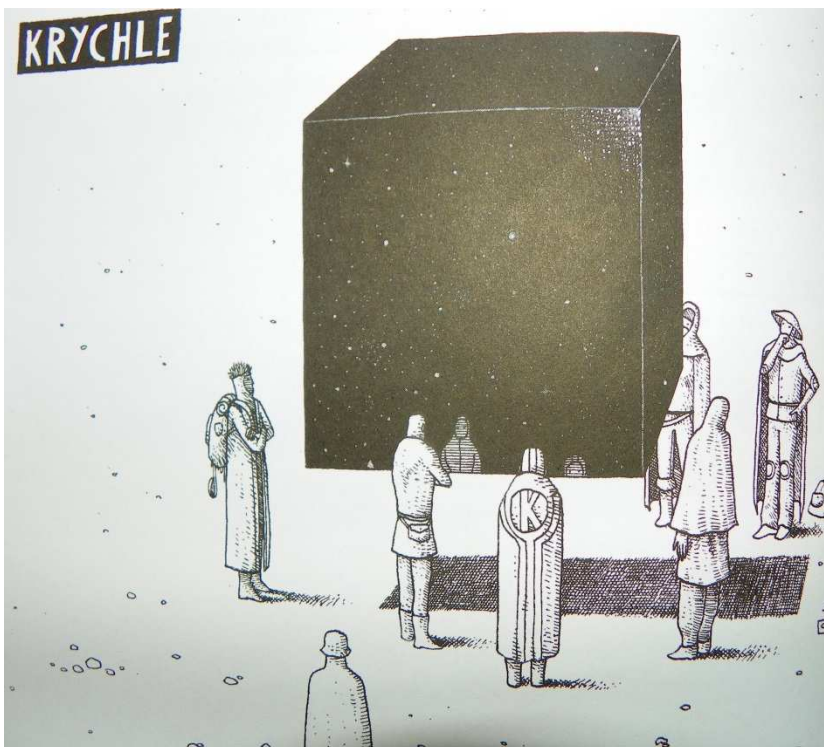
39 Pán Času: Závěr příběhu.



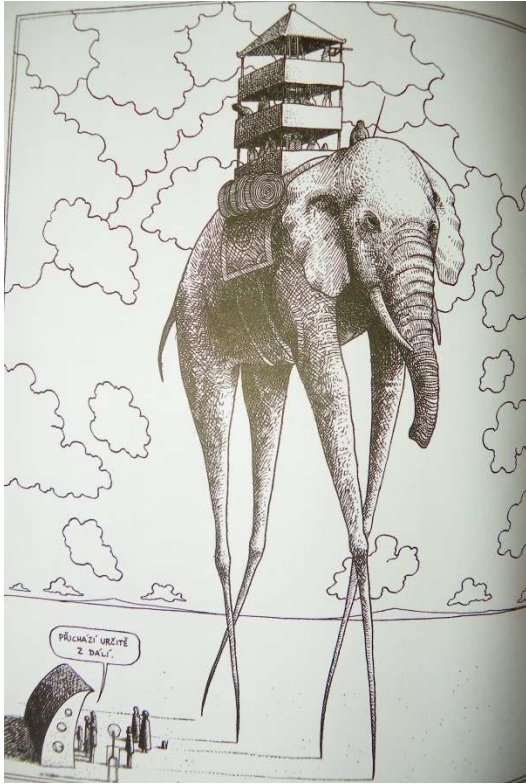
40 Pán Času: Závěr příběhu.



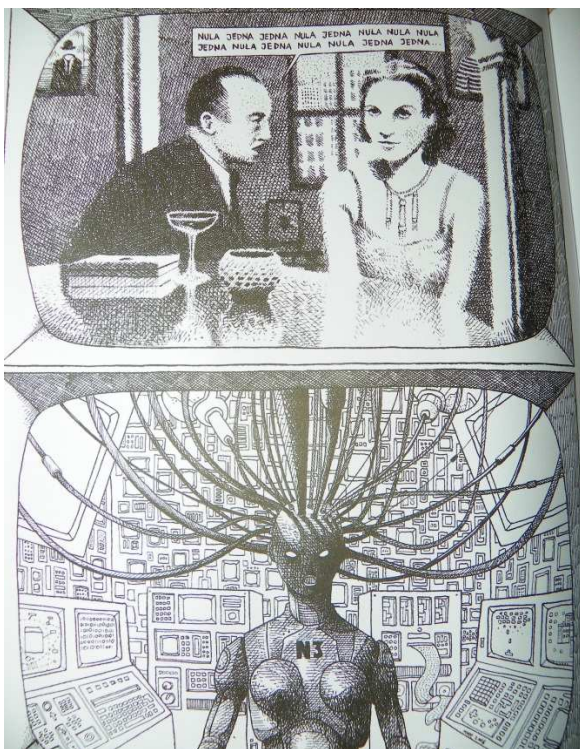
41 130 Odysea: Úvodní strana.



42 130 Odysea: Shromáždění kolem levitujícího objektu, odkazujícího na film 2001: Vesmírná odysea.



43 130 Odysea: Motiv slona na dlouhých nohách odkazující na malby Salvadora Dalího.

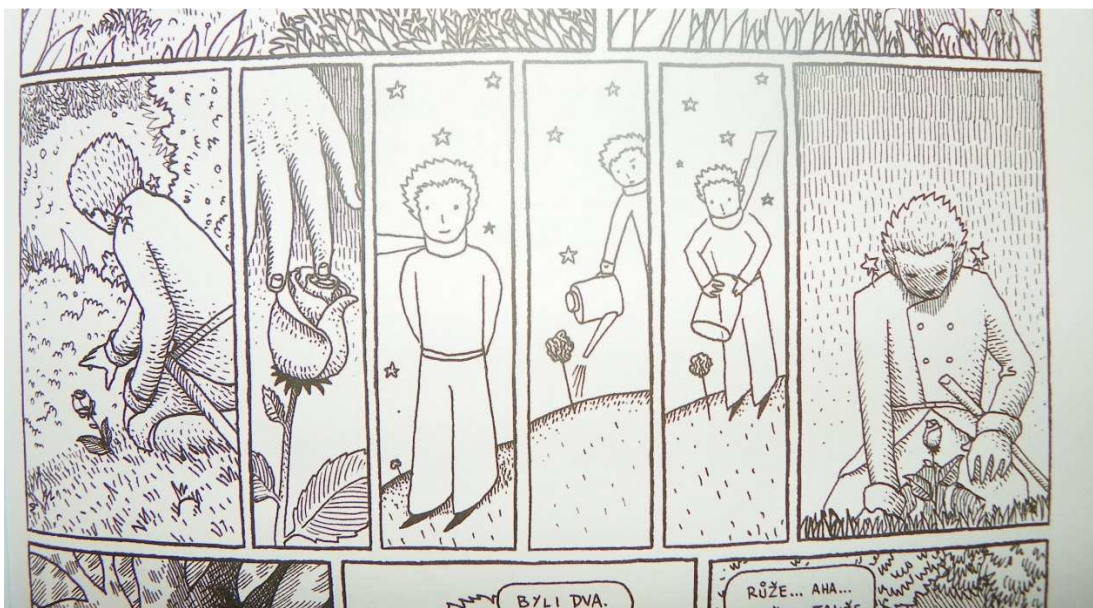


44 130 Odysea: Záběr na televizi. (Tvořeno několika panely s nelogickým přechodem)

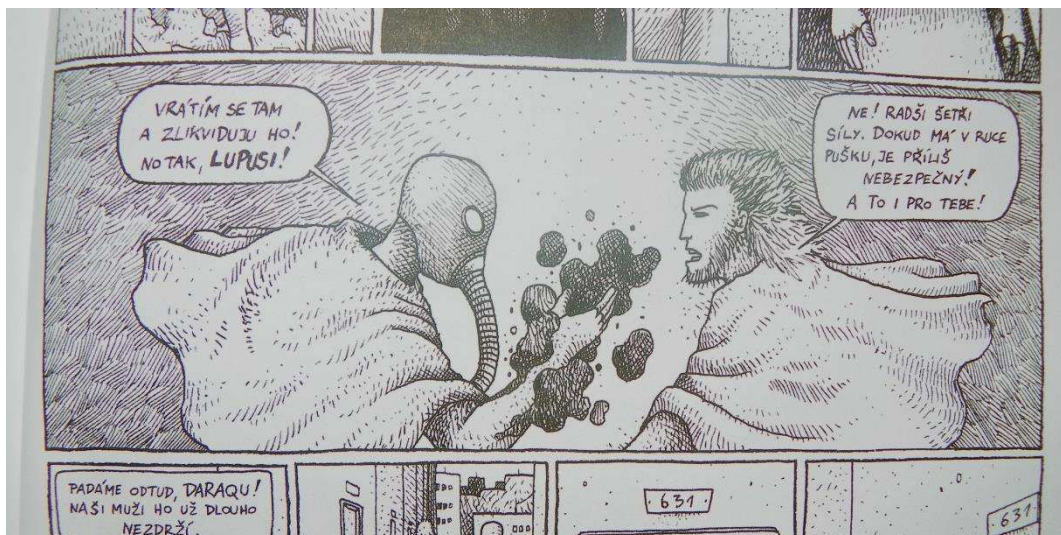




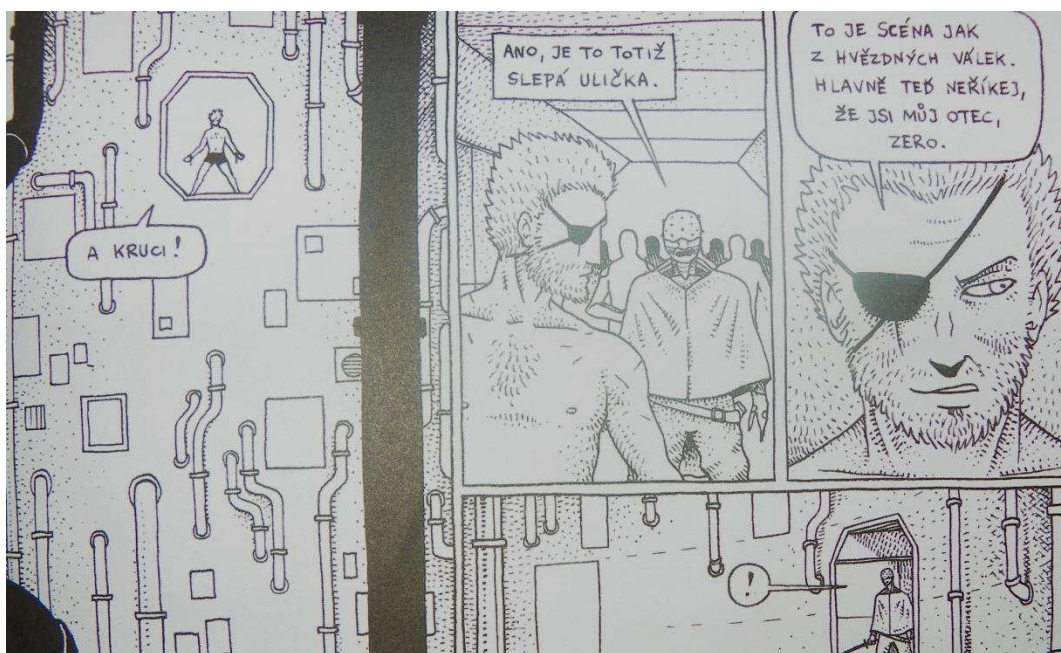
45 130 Odysea: Postava Prince Antoina odkazující na Malého prince.



46 130 Hodní, zlí a oškliví: Citace ilustrací Malého prince.



47 130 Odysea: Postava Daraqa a Lupuse.



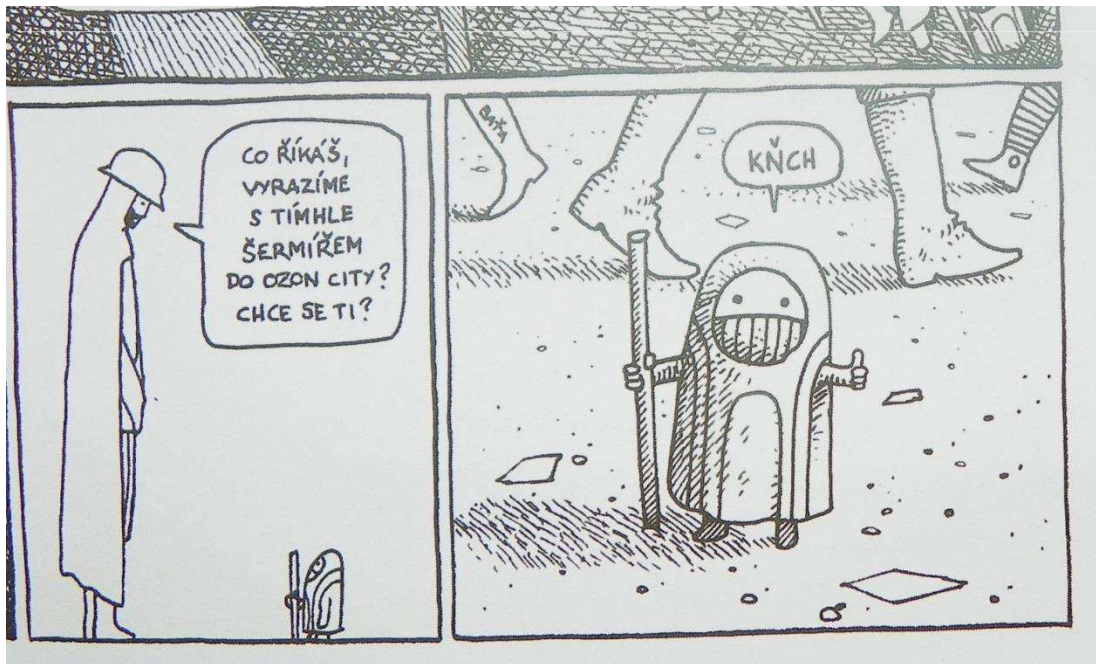
48 130 Čas hvězdoplavců: Scéna odkazující na filmovou sérii Star Wars.



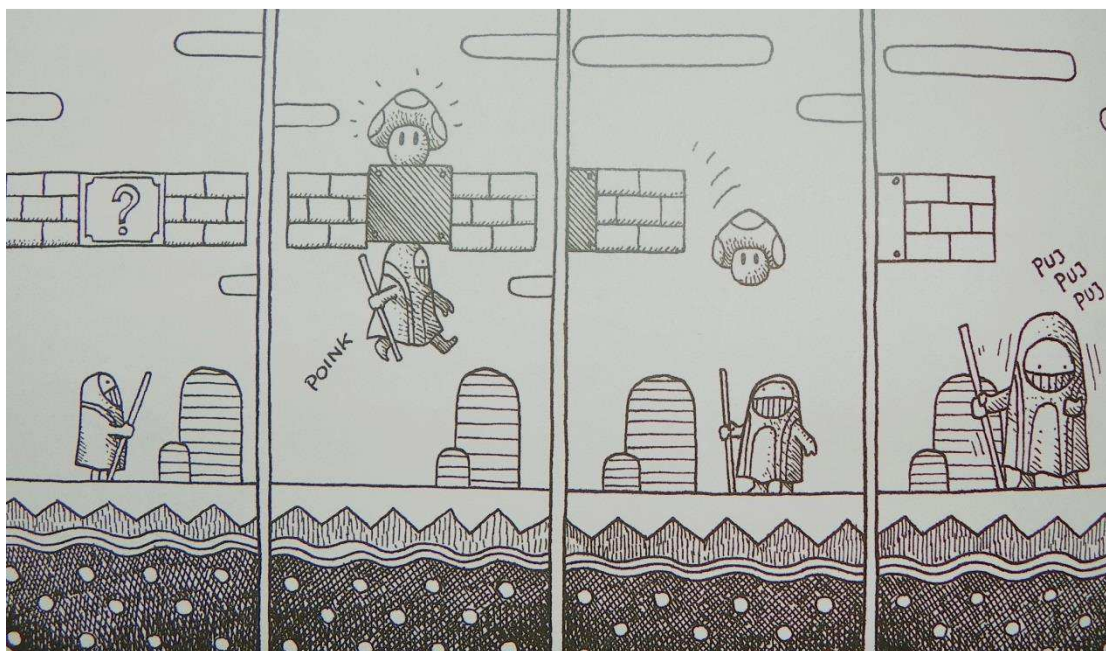


49 130 Čas hvězdoplavců: Ženská postava Foxy.

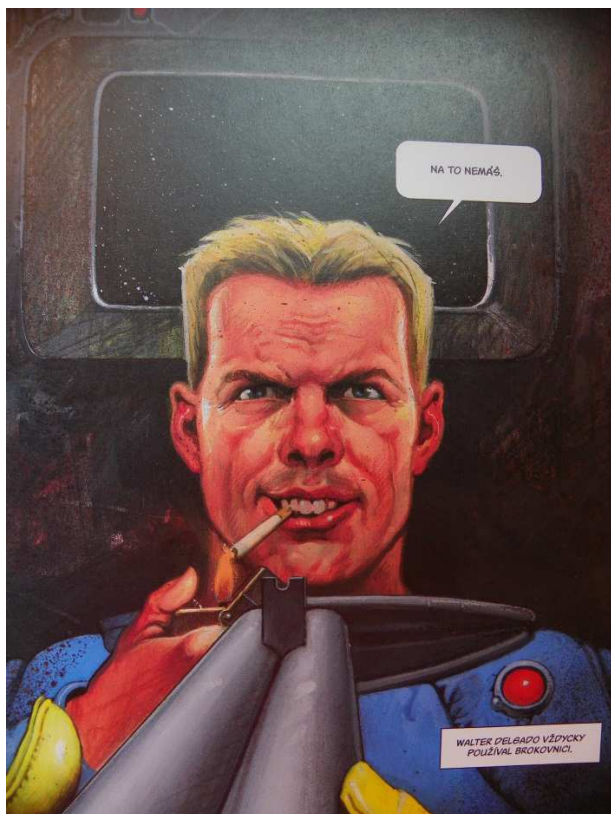




50 130 Odysea: Postava Kňch.



51 130 Hodní, zlí a oškliví: Postava Kňch odkazující na Super Maria.



52 Nitro těžkne glycerinem: Celostránková kompozice odkazující na počítačové hry.

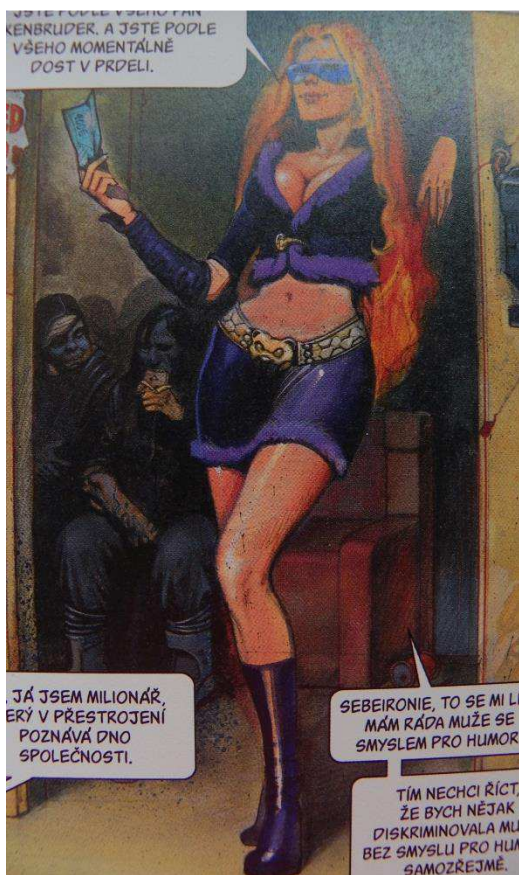


53 Nitro těžkne glycerinem: Celostránková kompozice s rozstřelením hlavy.





54 Nitro těžkne glycerinem: Výtvarný projev v komikse.



55 Nitro těžkne glycerinem: Femme fatale Jiřího Gruse.

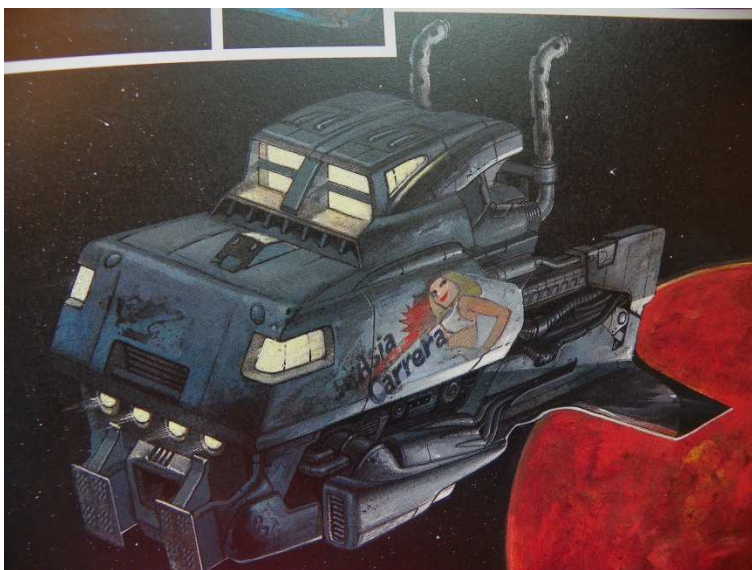


56 Nitro těžkne glycerinem: Detail individuálních rysů postavy.



57 Nitro těžkne glycerinem: Výtvarný projev v komikse.





58 Nitro těžkne glycerinem: Vesmírné vozítko.



59 Nitro těžkne glycerinem: Celostránková kompozice s panelovým rozdělením mimo jeho funkci.





60 Nitro těžkne glycerinem: Počátek krvavé koupele.



61 Nitro těžkne glycerinem: Brutální scéna, kdy hlavní hrdina vraždí nepřítele.





62 Nitro těžkne glycerinem: Krvavá scéna.



63 Nitro těžkne glycerinem: Krvavá scéna.



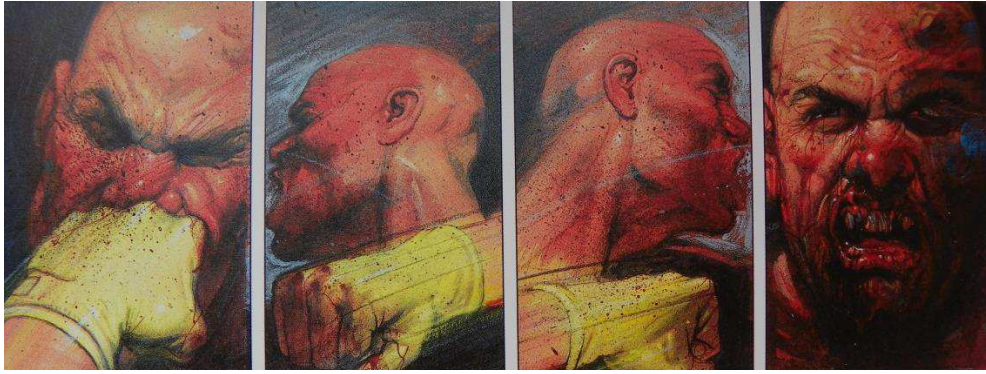


64 Nitro těžkne glycerinem: Detail zohaveného obličeje hlavního hrdiny.

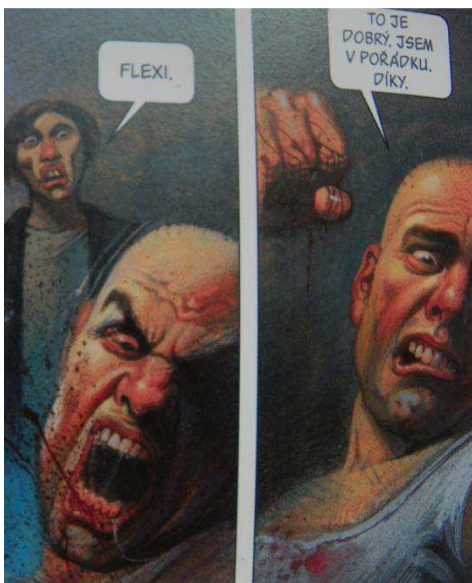


65 Nitro těžkne glycerinem: Detail kombajnu.

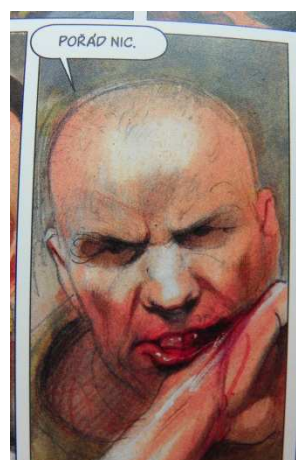
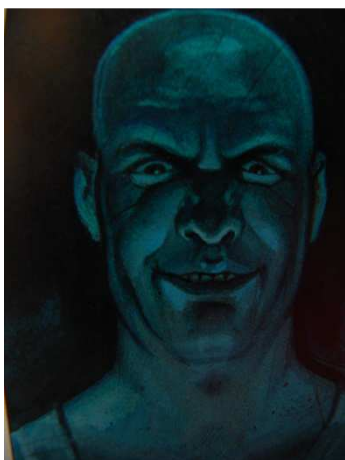




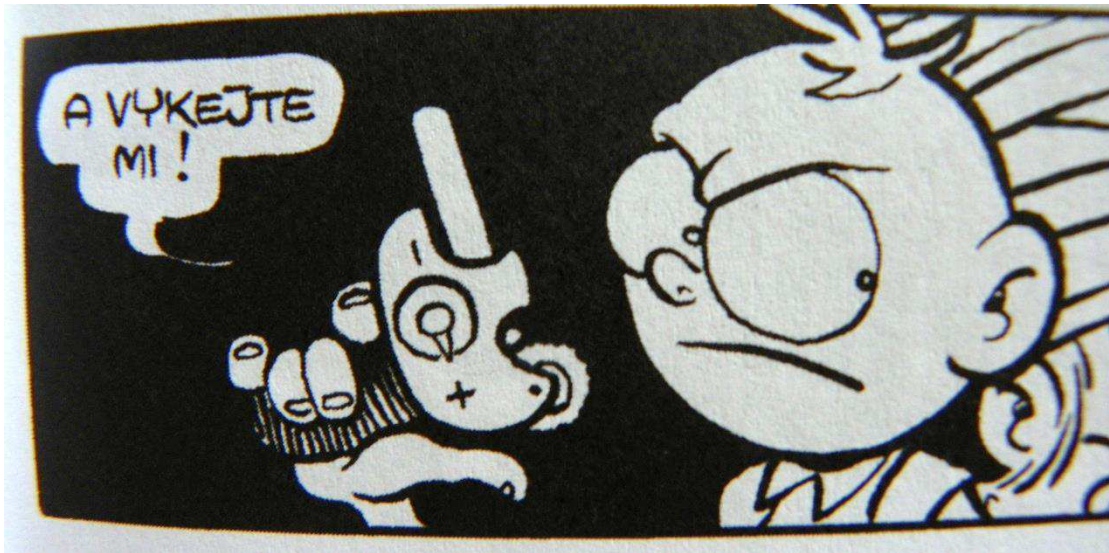
66 Nitro těžkne glycerinem: Realistické zobrazení zohaveného obličeje hlavního hrdiny.



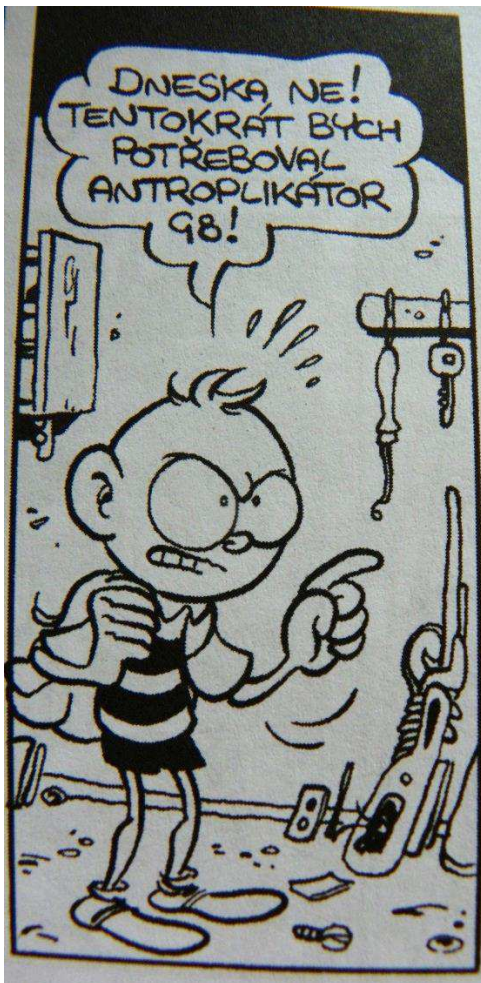
67 Nitro těžkne glycerinem: Zobrazení psychického rozpoložení postavy.



68 a 69 Nitro těžkne glycerinem: Zobrazení psychického rozpoložení hrdiny. (Výtvarný záměr)

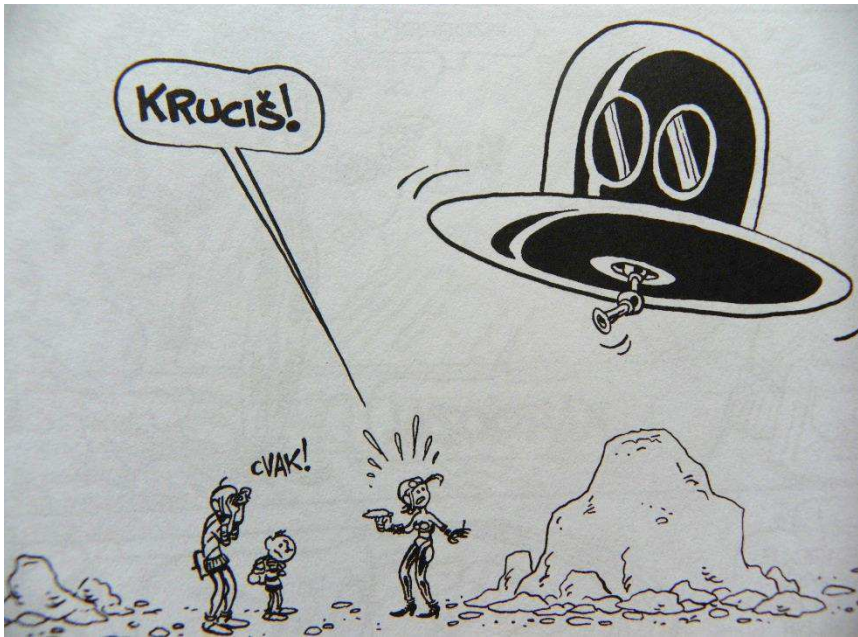


70 Fanouš: Tradiční zobrazení hlavní postavy s bublinou: „A VYKEJTE MI!“



71 Fanouš: Fanouš hledá důležité vybavení pro nadcházející bitvu.



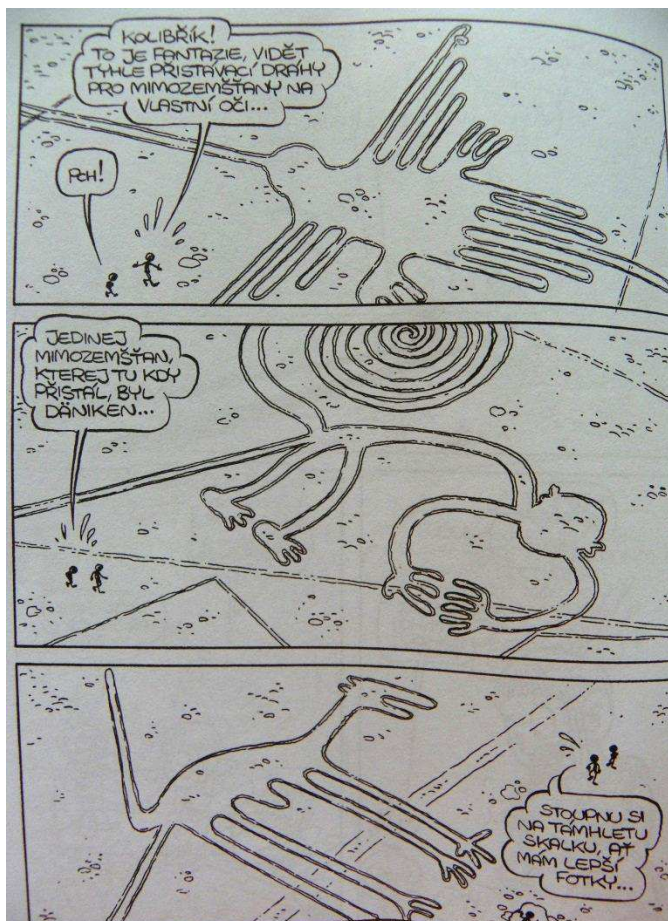


72 Fanouš: Motiv Ufa.

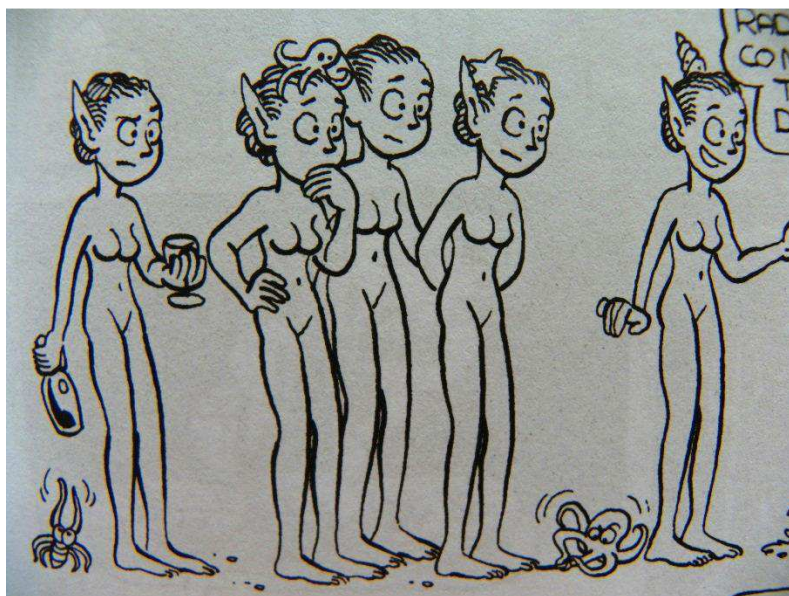


73 Fanoš: Motiv Zombie.



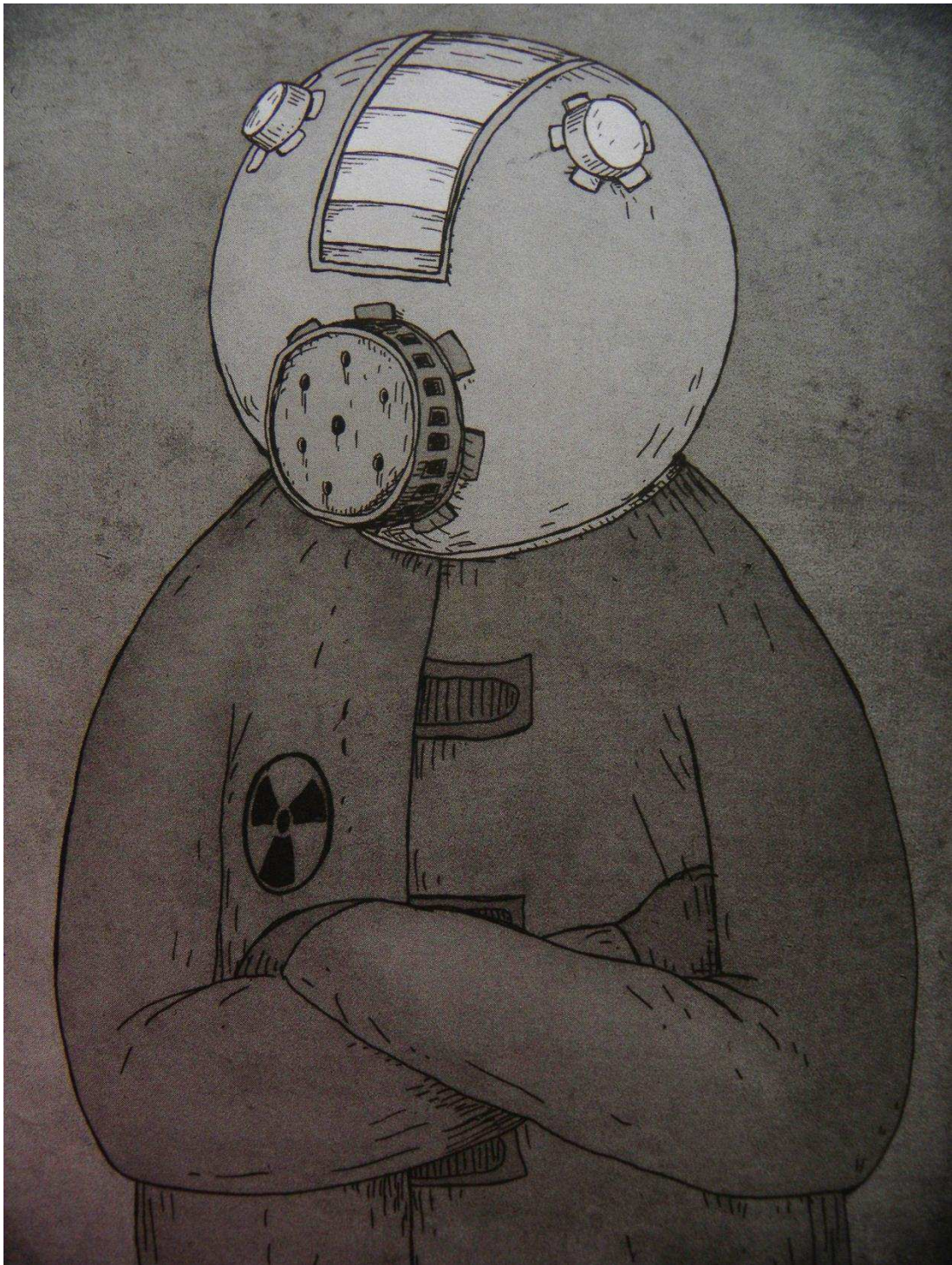


74 Fanouš: Motiv obrazců v obilí.



75 Fanouš: Ženská figura Dana Černého.



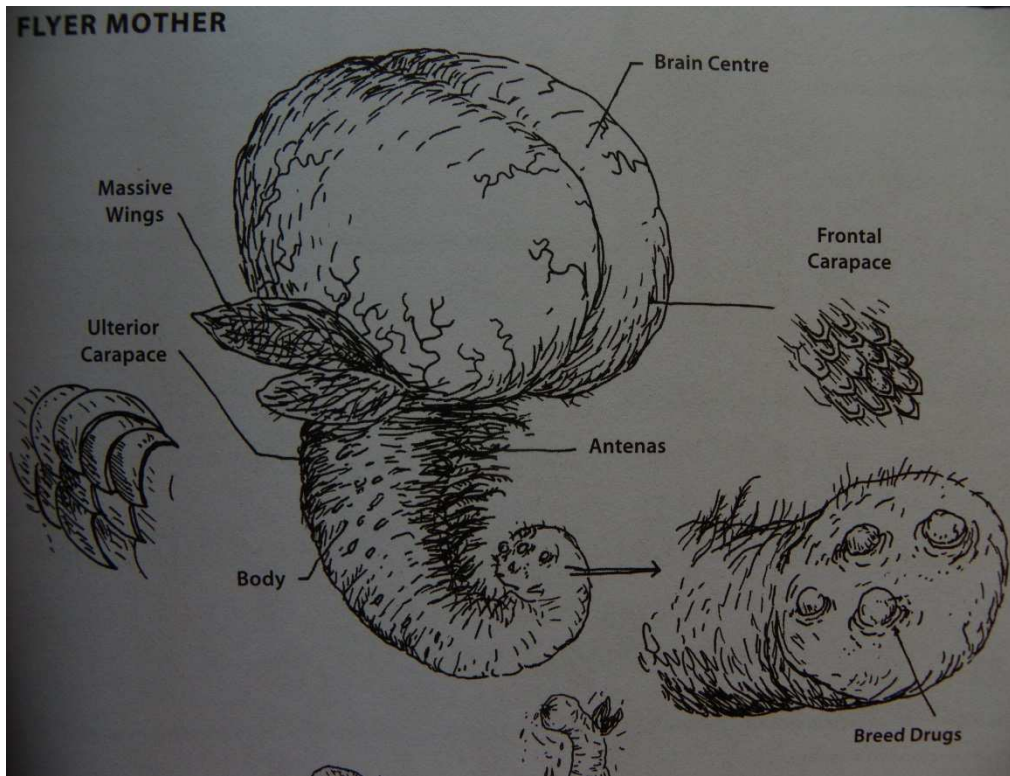


76 Radiator a Recyklator: Postava Radiatora.

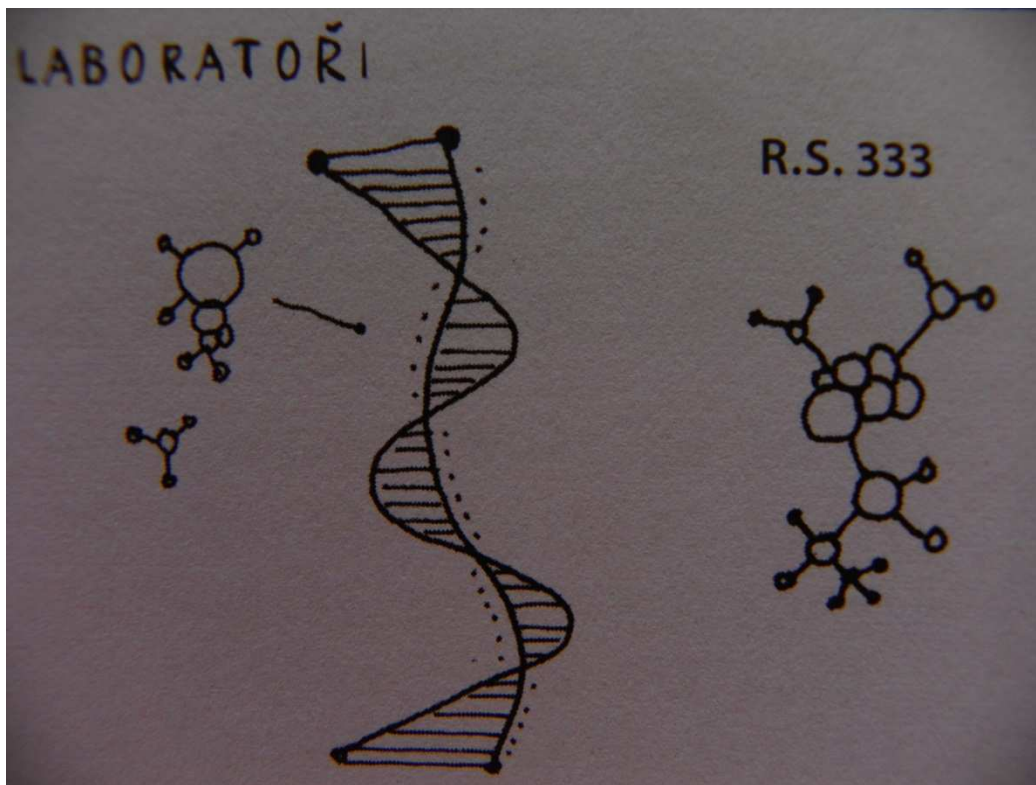




77 Radiator a Recyklator: Postava Recyklatora.

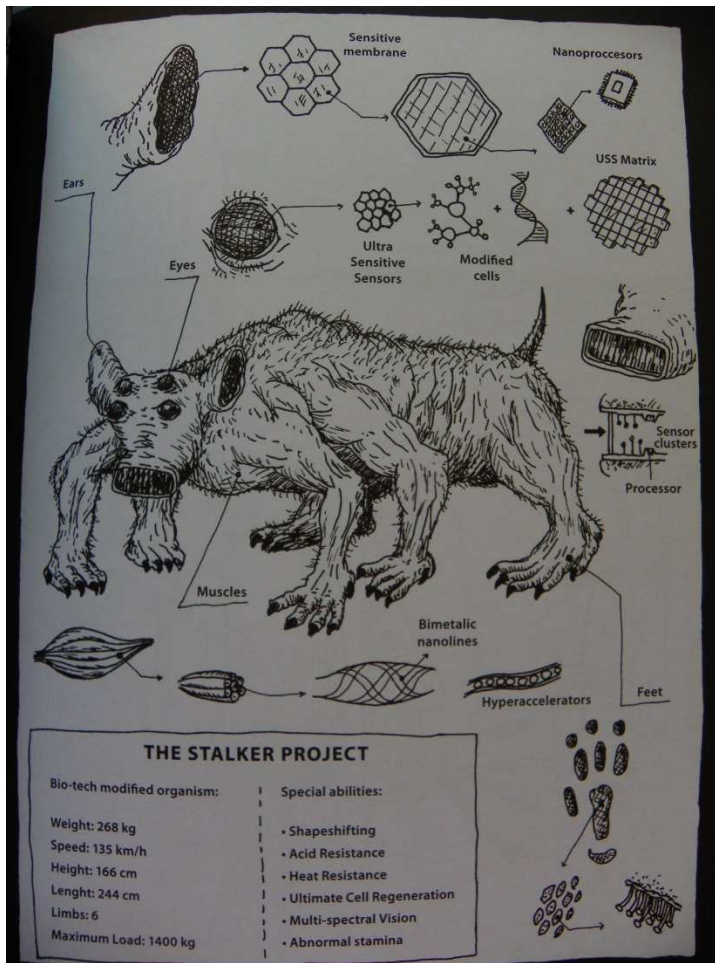


78 Radiator a Recyklator: Detail popisky.



79 Radiator a Recyklator: Detail popisky.





80 Radiator a Recyklator: Celostránkové schéma buněčné proměny.



81 Radiator a Recyklator: Návod.



82 Radiator a Recyklator: Ženská figura Petra Korunky.



83 Radiator a Recyklator: Korunkův specifický typ bubliny s poznávacím symbolem.