

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Oddělení Výtvarného umění

Studijní program Ilustrace a Grafika

Studijní obor Mediální a Didaktická Ilustrace

Bakalářská práce

**Život spisovatele, či básníka, v komiksové podobě a
zpracování obálky k jeho dílům.**

Zdeněk Vavřina

Plzeň 2012

Západočeská univerzita v Plzni

Ústav umění a designu

Oddělení Výtvarného umění

Studijní program Ilustrace a Grafika

Studijní obor Mediální a Didaktická Ilustrace

Bakalářská práce

**Život spisovatele, či básníka, v komiksové
podobě a zpracování obálky k jeho dílům.**

Zdeněk Vavřina

Vedoucí práce: M.A. Barbara Šalamounová

Oddělení výtvarného umění

Ústav umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2012

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval samostatně a použil jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2012

.....

podpis autora

OBSAH:

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE.....	1 - 2
2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY.....	3 - 4
2.1. TÉMA.....	3
2.2. DŮVOD VOLBY.....	3 - 4
3. CÍL PRÁCE.....	5
4. PROCES PŘÍPRAVY.....	6 - 16
4.1. PRVNÍ FÁZE.....	6
4.2. DRUHÁ FÁZE.....	6
4.3. TŘETÍ FÁZE.....	7 - 16
5. PROCES TVORBY.....	17 – 20
6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA.....	21
7. POPIS DÍLA.....	22
8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR.....	23
9. SILNÉ STRÁNKY.....	24
10. SLABÉ STRÁNKY.....	25
11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	26 – 27
11.1. KNIŽNÍ A PERIODICKÁ LITERATURA.....	26
11.2. INTERNETOVÉ ZDROJE.....	26 - 27
12. RESUMÉ.....	28
13. SEZNAM PŘÍLOH.....	29 - 52

1. MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Když se ohlédnu za svou dosavadní tvorbou, pak je dle mého názoru zřejmé, že se zaměřuji a i v budoucnu se s největší pravděpodobností budu zaměřovat především na dospělého čtenáře, diváka či hráče. Je to zřejmé hned z několika důvodů. Mé tvůrčí tendence směřují k dospělému publiku, protože dokáže pochopit to, co se mu snažím svou tvorbou sdělit. Respektive tematika, která mě přitahuje, z majoritní části není pro děti.

Neznamená to však, že jsem zatím netvořil i pro dětské publikum. Jen mě tvorba takto zaměřených prací příliš nenaplňuje. Je to zapříčiněno nezralostí dětské mysli a s tím souvisejícím omezením při výběru témat a vyjadřovacích prostředků.

Když budu brát v potaz pouze tvorbu v rámci Ústavu Umění a Designu, jsou mé největší tendence poněkud omezeny. Rozhodně však netvrdím, že je to špatně. Věřím a jsem si zcela jist tím, že nebýt studií na ÚUD, nezaznamenala by má tvorba takový posun, jako tomu bylo během posledních čtyř let. Johannes Itten nutil své žáky používat barvy, které neměli rádi, a tím je posouval kupředu. Věřím tedy, že i vymezení směru v tvorbě do určité míry nutí studenta ke zlepšení.

Během studií na ÚUD jsem měl možnost pracovat na široké škále různých témat. Ilustrovaným kalendářem počínaje, přes kramářské písně, ilustrace k řecké báji, komiks o významné české osobnosti, dětskou knihu, až po životopisný komiks, který je hlavní částí této bakalářské práce.

Ve své tvorbě nejvíce tíhnu k sekvenčnímu umění, neboť ten mi dovoluje vyprávět příběhy jinak, než psané slovo. Tvorba komiksů a komiksy samotné jsou širokou veřejností v České republice ještě stále chápány jako vedlejší produkt literatury a filmu a tedy jako něco, co je nedokonalé či vhodné především pro dětské čtenáře. Klima pro komiks ještě v České republice nedošlo takové podoby, aby se s komiksem mohl člověk setkávat častěji a v různých situacích. A proto je třeba se sekvenčním uměním, jakožto samotného, existence schopného média, zabírat více. V porovnání s Francií,

Belgií, USA či Japonskem, není komiks v České republice tolik oblíbeným. Nemá u nás dostatečnou základnu ve formě zarytých a věrných čtenářů, na které by se dalo pevně stavět. I to je jeden z důvodů, proč jsem se rozhodl svou bakalářskou práci pojmout jako komiks. Abych alespoň částečně přispěl k rozšíření komiksové tvorby v Čechách.

V neposlední řadě jsou tu i koncepty pro počítačové hry. Toto odvětví ilustrací mi dovoluje převádět své představy k životu ještě zajímavějším způsobem, než komiksy a ilustrace. Dovoluje mi to realizovat se v naprosto jiném směru, než tradiční ilustrace či komiks. Představa, že s postavou, kterou jsem navrhl a kterou jsem vymyslel s nějakým účelem, vlastnostmi a vzhledem, bude následně hráč moci provádět roztodivné úkony, pohyby, různě si tento charakter upravovat a předělávat, samozřejmě s určitými hranicemi, se mi velice zamlouvá podobně jako představa, že někomu vyprávím příběh za pomoci komiksu. Obojí má své jisté kouzlo, obojí má pro i proti a obojí mám rád. Je těžké zvolit, co je pro mě přitažlivější.

Během posledních čtyř let jsem měl šanci pracovat ve dvou týmech, které se zabývaly vývojem počítačových her. Vždy jsem zastával pozici výtvarníka, který měl na starosti navrhování charakterů, monster, předmětů apod. V současnosti jsem členem vývojářského teamu, jenž pracuje na masivně multiplayerové hře na hrdiny (MMORPG) z fantasy prostředí. Pro tento tým jsem vytvořil značné množství návrhů charakterů rozličných druhů, forem a vlastností. Toto zaměření, koncepty pro počítačové hry, je jedním z těch, jimiž bych se v budoucnu také rád zabýval při své profesionální tvorbě.

2. TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

2.1. TÉMA

Jako téma pro bakalářskou práci jsem si vybral zpracování života a díla Franka Millera do komiksové podoby a dále předělání obálek některých jeho děl. Což zahrnovalo zpracování scénáře dle životního příběhu vybrané osoby, následně zpracování storyboardu a z toho vycházející komiks. Dále zpracování obálky ke komiksu samotnému, plus k jeho vybraným dílům. Myslím si, že téma je to dostatečně zajímavé a poutavé pro čtenáře, který se pohybuje ve světě grafických novel. Avšak lidem, kteří osobnost Franka Millera neznají, je toto téma dozajista poměrně vzdálené. I to byl důvod, proč jsem volil odlišný přístup k celé práci. Abych na první pohled nezajímavé téma ozvláštnil většímu množství potencionálních čtenářů. Já, jakožto milovník komiksového universa, jsem s osobnostmi, jako je Miller, dostatečně obeznámen a předpokládám, že většina dalších čtenářů taktéž. Avšak rád bych díky tomuto netradičnímu přístupu nabídl celou práci i dalším lidem, ne jen komiksovým fanouškům.

2.2. DŮVOD VOLBY

Když jsem vybíral téma, které bych zpracoval jako bakalářskou práci, rozhodoval jsem se mezi vlastním tématem, jenž by pravděpodobně byl sci-fi komiks s vlastním příběhem, a mezi komiksem o životě a díle některého spisovatele či básníka. Bohužel o sobě vím, že nejsem příliš zdatným spisovatelem, a proto jsem se rozhodl pro něco méně náročného na spisovatelský talent, tedy život spisovatele či básníka. Rozhodoval jsem se mezi Georgem Orwellem, neboť jeho literatura mne velice ovlivnila, a Frankem Millerem, jehož komiksy jsem si tou dobou poměrně zamiloval. Vybral jsem si Franka Millera, protože jsem cítil, že jeho život dokážu zpracovat zajímavěji, než ten Orwellův. Další důvod, proč jsem si ho vybral, vychází z několika prostých bodů. V první řadě jsou to sympatie k četnému množství děl, které za posledních 30 let vytvořil, nebo se na nich podílel. Jeho zajímavý životní příběh od prvopočátků, kdy ho kresba komiksů sotva udržela

naživu, přes získávání kontaktů a pracovních pozic v komiksovém průmyslu, až po triumfální úspěchy, které slaví jeho díla po celém světě, mě oslovil. Zrovna tak cesta, kterou si našel mezi svými současníky a kolegy z oboru, výtvarný projev a způsoby, jakými předělal jednotlivé komiksové hrdiny, které znali čtenáři po desítky let, zaběhlé v určitém stylu, jenž Miller následně změnil a vytvořil tak mnohem zralejší, temnější a dospělejší charaktery, příběhy a výtvarná díla. Na neposledním místě je to láska ke komiksu, jakožto médiu, prostředku vyprávění a zdroje zábavy pro čtenáře všech věkových kategorií, která mě přesvědčila o výběru tohoto tématu.

3. CÍL PRÁCE

Jako cíl této práce jsem si určil přiblížit vám životní příběh Franka Millera s jeho strastmi, nepříjemnostmi, překážkami, ale i radostmi, pokrokem a uznáním, kterého se mu dostalo. A ve finále celkovým úspěchem, kterého dosáhl na poli sekvenčního umění, tedy komiksu. Zaměřím se též na jeho výtvarný projev, stylizaci jeho kresby, smysl pro konstrukci příběhu, jeho vášeň pro film, ke kterému ho to celý život táhlo, následně i jeho filmovou tvorbu. Zjednodušeně se Vám pokusím přiblížit život, dílo i názory komiksové legendy Franka Millera.

Zároveň, díky netradičnímu přístupu k tématu, jsem schopen Vás seznámit s postavami, které pokládám za nejdůležitější pro Millerovu kariéru a také s jejich základními vlastnostmi, přístupem k prostředí, ve kterém se pohybují. Chci Vám též přiblížit jejich životní příběhy od doby jejich vzniku, přes moment, kdy se jejich osudů chopil Frank a jak se z tohoto bodu jejich životní příběhy odvíjely dál.

4. PROCES PŘÍPRAVY

Millerovo dílo je poměrně obsáhlé, zahrnuje jednak komiksovou tvorbu, kdy se na jednotlivých příbězích podílel jakožto kreslíř, tak i příběhy, které sám napsal a kreslil je někdo jiný. Zároveň jsou však i komiksy, které sám napsal i nakreslil. Frankovo dílo obsahuje i filmovou tvorbu, které se věnuje v současnosti.

4.1. PRVNÍ FÁZE

První fáze probíhala v době, kdy jsem neměl příliš velké povědomí o tom, kdo vlastně Frank Miller je a čím je významný. Přečetl jsem si některé jeho komiksy, viděl filmy Sin City a 300. Díval jsem se na ně z pohledu neznalého věci, z pohledu pouhého konzumenta, který se o tato odvětví filmu a komiksu moc nezajímal. Filmy jsem viděl jen ze zvědavosti a komiksy jsem četl, protože mám rád Batmana. Proto moje první fáze přípravy v podstatě proběhla už před několika lety, kdy jsem se s Frakem „seznamoval“.

4.2. DRUHÁ FÁZE

Druhá fáze přípravy začala zhruba před rokem, kdy jsem se začal hlouběji zajímat o svět sekvenčního umění. Pročítal jsem se desítkami komiksů, ke kterým jsem tou dobou měl přístup, a celou dobu mi žádný z nich neutkvěl v paměti déle, než pár dnů po přečtení. Ale jeden mám zarytý hluboko v paměti a v srdci dodnes.

Je jím legendární a zásadní komiks - Batman: Year One. (Rok jedna). Komiks jako takový Miller osobně nekreslil, kresby se zhostil zdatný kreslíř David Mazzucchelli, Frank napsal příběh a scénář. Tento příběh popisuje začátek celého eposu, vysvětluje nám s naprostou brilantností to, jak došlo k tomu, že se z mladého Bruce Waynea stal neohrožený temný rytíř. Tento komiks mne uchvátil na tolik, že jsem si začal shánět další a další Millerova díla a začal se celkově o jeho práci, kariéru, život a osobnost zajímat více do hloubky.

4.3. TŘETÍ FÁZE

Na druhou fázi úzce navazuje fáze třetí, tedy pročitání se Millerovými komiksy, sledování rozhovorů, poslouchání podcastů o jeho práci atd. Tedy celková studie osobnosti, života a díla Franka Millera. Zjišťoval jsem, že s velkým množstvím jeho názorů, postojů a pohledů na věc, souhlasím. Avšak na druhou stranu je tu také veliké množství prvků, které mi na jeho osobnosti vadí.

Ať už se jedná o některé jeho výroky, občasná „překýčenost“, které rád využívá. Ale celkově vzato i ty negativní prvky mi k osobě Franka Millera sedí.

V této fázi jsem začal sepisovat scénář pro můj vlastní komiks a shánět potřebné podklady. Pokoušel jsem se též, ač neúspěšně, kontaktovat samotného Franka a to za účelem získání některých informací, které zatím nikdo nezná, aby moje práce získala na unikátnosti. Ale bohužel, nepodařilo se.

Po četných konzultacích v ateliéru jsem si udělal jasno v tom, jakou cestou se chci k cíli ubírat, aby se mi to jednak podařilo zvládnout v provedení, které jsem si stanovil, a zároveň abych vše stihl včas. Za pomoci paní magistry Šalamounové jsem si v tom všem udělal jasno a dal se do pozvolného procesu tvorby samotné.

Po přečtení dalšího kvanta Millerových komiksů jsem si ujasnil, které postavy by se měly v tom mém objevit a proč. Všechny byly Frankem nějakým způsobem ovlivněny nebo byly nějak významné pro jeho kariéru. Vybral jsem devět postav, jenž jsou nezbytné a doplnil je o postavu samotného Millera.

Jsou jimi:

- Robocop (Robocop)
- John Hartigan (Sin City)
- Marv (Sin City)
- Leonidas (300)
- Elektra (Daredevil)
- Rónin (Rónin)
- Daredevil (Daredevil)
- Joker (Batman)
- Batman (Batman)
- Alfred (Batman)
- Frank Miller

Dále jsem se musel zabírat historií jednotlivých charakterů, abych mohl správně identifikovat ten pravý moment, kdy do jejich příběhů Frank zasáhl.

Je na první pohled jasné, že Miller nevymyslel všechny postavy, na kterých v průběhu let pracoval. Značnou část z nich převzal od někoho jiného, nebo pracoval jako výtvarník na některé již zaběhlé sérii.

Prvním z těchto hrdinů byl Daredevil (Daredevil – v angličtině odvážlivec, smělec, odvážný apod.). (viz. příloha 01.) Postava slepého ochránce slabých byla vytvořena v roce 1964 ve studiu Marvel.

Otcové Dare Devila jsou slavný komiksový spisovatel a editor Stan Lee, tvůrce značné části populárních superhrdinů, kteří se v komiksech objevují a jeden z těch, kteří se výrazně zasadili o rozšíření sekvenčního umění mezi širokou veřejností. Spolupracoval při tom s výtvarníkem Billem Everettem a svůj podíl na tvorbě této postavy měl údajně i další velikán světa amerického komiksu, Jack Kirby.

Zajímavostí je, že Marvelovský Daredevil není prvním komiksovým hrdinou, který nesl toto jméno. (viz. příloha 02.) Předcházel mu jiný Daredevil, který vznikl zhruba o třicet let dříve v úplně jiném nakladatelství a pod křídly úplně jiných tvůrců. Tento Daredevil byl z mého hlediska opravdu úsměvnou postavičkou, zatímco Daredevil ze studia Marvel je hrdina, který budí respekt a údiv: slepý mladík, který se beze strachu prohání po střeších budov, často několik desítek metrů vysokých a bere při tom do vlastních rukou slovo zákona, takový hrdina se jen tak nevidí. Samozřejmě je potřeba ho brát s jistou rezervou. Přeci jenom slepec by takových výkonů s největší pravděpodobností vůbec nebyl schopen.

Tento charakter si našel velkou oblibu nejen mezi širokou veřejností vidomých, ale dokonce i u nevidomých. Z čehož měli tvůrci původně poměrně značný strach. Jak na nevidomého hrdinu budou reagovat nevidomí lidé? Nebudou se bouřit? Nebude jim vadit? Bude se taková postava vůbec u čtenářů setkávat s úspěchem? Jejich obavy se rozplynuly během pár týdnů po vydání prvního čísla. Do redakce Marvel chodily dopisy právě od nevidomých lidí, kteří děkovali za to, že konečně někdo udělal i postavu, která má stejný handicap jako oni a že vůbec někdo vytvořil charakter, který vyniká i přesto, že je v životě ochuzen o jeden z hlavních smyslů. Toto byl jeden z primárních důvodů, proč o práci na této postavě jevil Miller takový zájem. Matt Murdock, byl obyčejný člověk z masa a kostí, ale s neobyčejnými vlastnostmi. Nebyl ovlivněn radioaktivitou, za jeho dovednostmi nestojí vládní výzkumy, ale roky píce a tréninku.

Postava jako taková se během let příliš nevyvíjela. Změnilo se na ní pár detailů, jako barvy kostýmu z červenožlutého, na čistě červený. Ten se ještě během let párkrát upravil, ale vždy jen málo nebo na krátkou dobu. Červený kostým je nejdéle používaný a nejznámější.

Příběh postavy je relativně běžný, otce mu zabili gangsteři, když odmítl prohrát zápas v boxu a Matt Murdock, se celý svůj život snaží ukojit žízeň po pomstě a mstí se na všech zloduších, kteří sužují jeho domovský New York.

Přístup k postavě se od jeho vzniku změnil snad jen v momentě, kdy do jeho života zasáhl právě Frank Miller. Daredevil byl od počátku hrdina, kterého si zamilovalo široké publikum čtenářů komiksu. Jenže publikum většinou dětského ražení.

S příchodem Franka do studia Marvel a s momentem, kdy mu studio svěřilo veškerou svobodu nad tvorbou příběhu, se publikum docela změnilo. Proč? Odpověď je nasnadě. Miller ve své tvorbě tíhne k temnějšímu vyjadřování, pojetí a vyprávění všech svých příběhů, světů a prostředí, ve kterých se příběhy odehrávají. To se samozřejmě projevilo i na vzezření a projevu postavy. Daredevil se stal postavou mnohem akčnější, temnější, agresivnější a ubylo mu na soucitu.

Za zmínku také stojí fakt, že Miller se během velmi krátkého časového intervalu vyhoupl na poměrně vysokou pozici ve firmě. Jiní se na taková místa dostávali dlouhá léta a tak bylo více než jasné, že si Frank u Marvelů udělá krom přátel i nepřátele. Myslím si, že nevráživost ze strany Millerových kolegů nebyla až tak četná, nicméně někteří jeho kolegové se dali slyšet, že ho za takto rychlý postup neměli příliš v lásce.

Během svého působení ve studiu Marvel a práci na sérii Daredevil přišel Miller s návrhem vytvoření charakteru, který by byl pro Daredevila femme fatale. Frank tedy vymyslel postavu překrásné a nebezpečné mladé ženy, kterou pojmenoval Elektra. (viz. příloha 01.)

Elektra byla kunoichi (z japonštiny – nájemná vražedkyně). Matt a Elektra si byli velice blízcí. Jenže ona se dala do služeb Daredevilova úhlavního protivníka Kingpina, což z ní taktéž činilo nepřítele. Elektra se během svého působení v sérii DD stala tak oblíbenou, že svou popularitou na určitou dobu částečně zastínila samotného hlavního hrdinu. To trvalo až do chvíle, kdy Miller přišel za svým editorem a sdělil mu, že chce Elektru nechat v jednom z nadcházejících čísel zemřít. Zprvu se zdálo, že k tomu nedojde, protože mu to editor nedovolí, ale příběh, se kterým Frank přišel, byl natolik strhující, až editorovi nezbývalo nic jiného, než souhlasit.

Další komiks z Millerova pera, který považuji za důležitý, je Rónin (Z japonského rōnin, což je označení samuraje, který přišel o svého pána a po jeho smrti nespáchal obřadní sebevraždu seppuku).

Tento komiks považuji za důležitý z toho důvodu, že se jedná o Millerovo první vlastní autorské dílo. Značně ovlivněn japonskou kulturou, která na počátku osmdesátých let pronikala do Spojených států amerických, vytvořil Miller příběh o mladém samuraji beze jména. Celý děj nebudu popisovat, abych nepřipravil potencionální čtenáře o případný zážitek z četby. Je však velice nápaditý, neotřelý, zajímavě využívá možností obou žánrů, jak historického příběhu z feudálního Japonska, tak cyberpunkového sci-fi z budoucího New Yorku a taktéž nádechu fantasy, které se v osmdesátých letech začalo drát na výsluní.

Píše se rok 1986 a Frank Miller se právě chystá změnit život dalšímu komiksovému hrdinovi. Tento komiks mu přinese slávu a věhlas u široké veřejnosti, ale i kritiku od zarytých fanoušků.

Řeč je o legendárním díle Batman: Temný Rytíř (The Dark Knight). Ještě než se k tomu dostaneme, musíme si povědět něco o tom, jak se jeden z nejslavnějších komiksových hrdinů vlastně dostal na světlo světa.

V roce 1939 byl výtvarník Bob Kane požádán, aby vymyslel komiksového hrdinu pro obrázkový seriál Detective Comics, který v té době vycházel. Kane šel domů a tam se mu v hlavě zrodil charakter, který se zapsal do komiksové a filmové historie. Batman (viz. příloha 03.) jak ho Kane nazval, je totiž jedním z prvních komiksových hrdinů, který získal oblíbenost u širokého publika, přežil druhou světovou válku, studenou válku, dostal se do rukou čtenářů po celém světě

a získal si u nich takovou oblibu, až si jednoho dne filmoví producenti řekli, že by stálo za to natočit o něm film. Stalo se tak hned několikrát. Dočkal se dokonce i televizního seriálu, jak hraného, tak kresleného. Jenže Batman, jak ho prezentovali Bob Kane a spisovatel Bill Finger, byl opět hrdina spíše pro dětské publikum. Tak tomu bylo i u původních filmových a televizních zpracování. Seriál působil, alespoň dle mého názoru, velice směšně až přitrouble. Věřím, že ve své době se jednalo o opravdový hit, jenže z dnešního pohledu se jedná o úsměvnou hloupost. Posuďte sami: při honu na Riddlera (jeden z Batmanových nepřátel) se Batman a Robin v xtém patře pokouší dostat přes mříže, aby mohli padoucha polapit. Batman odřízne mříže a Robin se je už chystá hodit dolů, jenže v tu chvíli ho Batman zastaví a připomene, co by se asi stalo, kdyby tam dole někdo stál, mohl by být přece těžce zraněn. Tak vytáhne z jedné své kapsičky jakýsi věšák, který připevní na zeď a na tento pak mříže pověsí. A nebo sprej na žraloky, díky kterému posprejovaný žralok vybuchne a rozlétne se na kousky. (viz. příloha 04.) To opravdu nemůže být myšleno vážně. Obdobnou tvář, i když poněkud střízlivější, si Batman zachoval až do roku 1986. Jak jsem již předeslal, i Batman prodělal během své dlouhé historie určitý vývoj. Nicméně největší skok zažil právě pod perem Franka Millera.

Tím se dostávám k hlavnímu bodu. Proč byl Temný Rytíř tak úspěšný? Millerův Batman jednoduše dospěl.

Stal se z něj komiks nejen pro děti, ale určitě i pro dospělé. Možná spíše pro ně. Ztemněl stejně jako většina Millerových děl. Prošel přerodem, který si žádala doba a prostředí. Původní Batman vyhovoval době, kdy byl vytvořen, tedy období okolo druhé světové války. Jenže „bohužel“ Bob Kane svůj vliv nesl i do pozdních sedmdesátých let a do prvních filmů o Batmanovi. Bohužel říkám proto, neboť tento vliv s časem zrezivěl a stal se zastaralým. Miller Batmanovi však přinesl nový vítr do plachet. Stal se více brutálním, zestárnul, jednal s padouchy tak, jak si to zasloužili, neboť i ti se změnili. Z legračního klauna v podobě Jokera, který lidi rozesmíval svým chechtavým plynem, se stal velice nebezpečný psychomaniak vraždící lidi pro zábavu a za účelem zničení Batmana. Z hlupáků poskakujících okolo se stali krvežízniví gangsteři a mutanti, kteří vraždí pro peníze, pro zábavu nebo jen ze sportu. A proto s nimi Millerův Batman zachází tak, jak je třeba. Pravda, Millerův Batman i zabíjí, neboť si to svět žádá. Protože nepřátelé jsou tak brutální, že jednat s nimi v rukavičkách, nebo přinejmenším bez nich, již nestačí. Takový hrdina byl třeba. Takový Batman byl aktuální. Takového Batmana čtenáři potřebovali. Ne toho starého, přihlouplého, ale aktuálního, tvrdého, drsného, nepřístupného a chladného. Takového, který se za ně postaví, a když jde opravdu do tuhého, nevytáhne sprej na nepřátele, ale dá jim řádně co pro to. Láme čelisti, drtí žebra, přeráží kosti. Takový Batman byla logická odpověď na svět, ve kterém se měl pohybovat.

A takového Batmana přinesl Miller. (viz. příloha 05.)

Ve stejném roce vyšel, dnes již legendární komiks, Watchmen. Britské komiksové trio, spisovatel Alan Moore, výtvarník Dave Gibbons a colorista John Higgins, vytvořilo grafickou novelu, jenž se odehrává v poměrně ponuré alternativní historii Spojených států amerických. Svět watchmenů, stejně jako svět Dark Knighta, stojí na pokraji globální jaderné války, apokalypsy, totální anihilace lidstva. Je to pravděpodobně z toho důvodu, že v době, kdy oba komiksy vznikaly, byla studená válka na své špičce. Díky svému náhledu na svět jsou oba komiksy srovnávány a publikum se pře o to, který z nich je lepší. Mám-li vyřknout svůj názor, pak se přikloním na stranu Alana Moora a Dava Gibbonse. Oba komiksy mám velice rád, avšak Watchmen je dle mého názoru poutavější. Batman je postaven na klasické severoamerické agresii, kdežto Watchmen bere vše s britsky-evropskou rozvahou a nadhledem.

Podíváme-li se na postavu Jokera, který se pohybuje v komiksech o Batmanovi od samého začátku, můžeme konstatovat, že ten prošel poměrně zajímavou, ale děsivou proměnou. Z pošetilého blázna se transformoval do extrémně inteligentního psychotického maniaka, u kterého nevíte, co vám provede. Můžete od něj dostat deset tisíc dolarů nebo vytáhne svou pistoli a střelí vás bez mrknutí oka přímo mezi oči. Změnil se z bláznivého padoucha na duševně chorého a Batmanovým zabitím posedlého psychopata, který se nebojí obětovat životy tisíců lidí jen pro to, aby se zbavil Bruce Wayne, nebo-li té „létající křisy“, jak mu s oblibou přezdívá. Joker byl první padouchem, se kterým musel „Batsi“ měřit své síly, a to již v prvním čísle komiksu Batman. Od dob Temného rytíře je také považován za jednoho z nejnebezpečnějších komiksových padouchů, který se kdy ve světě sekvenčního umění zjevil.

(viz. příloha 06.)

S postavou Robocopa se Miller poprvé dostal k filmu. Psal scénáře pro druhý a třetí díl. Osobně si myslím, že se toho měl vyvarovat, neboť oba filmy jsou dle mého vlastního názoru tím nejhorším, co kdy ve své kariéře zplodil. Jedná se o jedno obrovské, „béčkové“ kliše, které je tak neskutečně hloupě pitomé, až se mi nechce věřit, že scénáře psal Miller.

U díla 300 se Frank odpoutal od světa superhrdinů a vytvořil epický historický komiks, který popisuje bitvu u Thermopyl. Dílo samotné se mi velice zamlouvá. Je plné agrese, napětí a hrdinství Spartaňů. Po dalším pátrání jsem však zjistil, že si Miller celý příběh značně přibarvil. Řekněme, že ho připravil pro amerického čtenáře. Data a místa relativně souhlasí, problém však vyvstane v momentě, kdy se král Leonidas a jeho družina věrných tří set Spartaňů postaví perské přesile tří set tisíc mužů, kterým velí král Xerxes. Tak to popisuje komiks.

Pravda je ale někde úplně jinde, neboť tři sta Spartaňů nebojovalo proti peršanům samo. Perské armádě čelili bojovníci z většiny řeckých městských států, které vedly Athény. Peršané také rozhodně nepoužívali bojová zvířata, jako například nosorožce či obrovité slony. Jejich armáda čítala většinové množství jezdeckta, to ano. Miller si pro celkový efekt upravil ještě další detaily, které však ve finále dotváří skvělý dojem z finálního díla. Otázkou tedy je, zda byly tyto úpravy dobrým tahem, či naopak... Frank za ně sklídl poměrně četnou negativní kritiku i od samotného Alana Moora, ale na druhou stranu, nebýt těchto úprav, nevznikl by tak skvělý komiks, kterým 300 bezesporu je.

(viz. příloha 07.)

Dalším zásadním bodem v Millerově tvorbě je počátek série Sin City. Čistě noirová „gangsterka“ zaznamenala u amerického publika ohromný úspěch. Černobílá kresba, doplněná sem tam o jednoduchý barevný tón právě v momentě, kdy je potřeba vypíchnout nějaký detail, je dle mého osobního názoru výtvarně velice zajímavá. Miller se jako vždy drží teorie, kterou razili jeho mentoři Will Eisner, Neil Adams a Robert Rodriguez:

„Drama je drama, postava je postava, smrt je smrt, sex je sex a krev je krev“.

V Sincity je tato zásada dodržována opravdu doslovně. Občas možná až přehnaným způsobem za účelem vygradování celého příběhu.

(viz. příloha 08.)

Závěrem bych chtěl shrnout celý průběh příprav, tvorby, finálního výsledku a pocitu, který z celé práce mám.

Od počátku celého projektu, tedy výběru tématu až po dokončení teoretické části, uběhla poměrně dlouhá doba. Od prvotního nadšení, přes prodírání se skrz všechna potřebná data, až k poměrně výrazné změně náhledu na Millerovy komiksy a postoje, bylo z mé strany zapotřebí poměrně nemalého úsilí.

Při tvorbě této práce jsem se přiučil spoustě věcí, získal nespočet nových zkušeností, zjistil jsem, která technika mi sedí více a která méně, jak těžké je občas s chladnou myslí vycházet s některými lidmi za dobře a podobně.

5 PROCES TVORBY

Nejprve bylo nutné vybrat způsob, kterým bych chtěl celý příběh vyprávět. V prvopočátku mělo vše být pojato formou rozhovoru mezi Frankem a novinářem. Tuto formu jsem rozvíjel až do chvíle, kdy jsem si uvědomil, že je to přesně to, čemu jsem se původně chtěl vyhnout. Od tohoto konceptu jsem záhy upustil a začal přemýšlet nad tím, jak to změnit do takové podoby, kdy se to konceptu číslo jedna bude podobat jen zcela minimálně. Během konzultací s paní magistrou Šalamounovou jsem se dobral k nápadu, že by vše mohlo být pojato mým vlastním příběhem. Toužil jsem vložit do celého díla pokud možno co nejvíc ze sebe sama. Dát všemu novou dimenzi a úhel pohledu. Tedy vymyslet vlastní příběh, pomocí kterého bych přetlumočil ten původní. Důvod, proč jsem to chtěl udělat, byl můj blízký vztah k postavám Batmana a Jokera. Kdybych byl vše pojal klasickým způsobem, neměl bych možnost v příběhu využít tyto dvě postavy dostatečně v takové míře, aby mě celá práce ve finále naplňovala a bavila. Musel jsem vymyslet zcela nový příběh, který zobrazuje všechny komiksové hrdiny, jenž považuji za Millerovy nejpodstatnější.

Každá z těch postav se nějakým způsobem stala milníkem ve Frankově kariéře a životě. Dále bylo zapotřebí vymyslet zápletku, jenž by dovolila všechny tyto postavy spojit dohromady. Tento bod tvorby mi zabral pravděpodobně nejdelší část celé přípravy.

Nutnou součástí bylo též ujasnit si, jaký styl kresby zvolit, jak nakreslit jednotlivé charaktery, uvědomit si, zda si jejich vzhled můžu alespoň částečně upravit k obrazu svému. Pokud ano, tak jak a zda to vše pojmout jako barevný, černobílý, či snad částečně barevný komiks.

Zvolil jsem třetí variantu a určil si omezenou škálu barev. Původně jsem zamýšlel celý komiks kreslit v poměrně hrubém stylu. Jenže pak jsem si uvědomil, že by se mohl dostat do rukou i mladšímu obecenstvu a tak byla první varianta zavržena. První varianta byla inspirována stylem australského výtvarníka Ashleyho Wooda, který tvoří fantastické komiksy, jejichž stylizace je značně dynamická, nestálá až expresivní.

Po přečtení komiksu *Incal* od francouzského komiksového génia Jeana „Moebia“ Girauda, jsem byl natolik uchvácen jeho dokonalou kresbou, čistotou celého jeho stylu, lehkostí, s jakou vše hrne na papír. S dostatečnou dávkou rozumu jsem si uvědomil, že takového výkonu nejsem schopen, ale přinejmenším jsem si v hlavě udělal představu, kterým směrem se přibližně vydat. Jednoduchá a snadno čitelná perokresba, spojená s následnou editací v počítači, kde přibudou barvy a textury. Giraud využívá plošných barev, Wood taktéž, i mě se tento styl kolorace zamlouval, a tak jsem ho zvolil pro svoje dílo. Giraud textury nepoužíval, avšak Wood ano. Tím jsem získal jakýsi pomyslný morf mezi oběma styly. To mi vyhovovalo a mohl jsem se pustit do další části práce. (viz. přílohy 09.,10.)

Když jsem měl v hlavě celý příběh nastíněný, vše jsem to sepsal a po odsouhlasení ze strany paní magistry Šalamounové jsem počal rozkreslovat storyboard. Během tvorby storyboardu jsem po opětovném přemýšlení nad příběhem dospěl k závěru, že to celé musím postavit úplně jinak. Což mi značně zkomplikovalo celou situaci, neboť čas se mi drasticky krátil. Úpravy v příběhu byly ale opravdu nezbytné, neboť díky nim se celý komiks dostal do úplně jiné úrovně a já nabyl dojmu, že jediné tak to bude správně.

Přepsal jsem tedy některé části příběhu a po odsouhlasení začal kreslit zbytek storyboardu. Z původně zamýšlených třiceti pěti stránek se vše vyšplhalo až na číslici sedmdesát. Nicméně odhodlání mi nechybělo a díky podpoře ze strany mé přítelkyně, jsem se pustil do první finální části tvůrčího procesu, tedy do kreslení jednotlivých stránek. (viz. přílohy 11.,12.,13.)

Použil jsem poměrně zaběhlý postup, který se mezi profesionály z oboru běžně používá, tedy práci s tzv. „blueline“ stránkami. Původní kresby se naskenují do počítače, následně se ve Photoshopu či jiném rastrovém editoru převedou do modré barvy, vytisknou na požadovaný papír a přes tyto modré kresby je následně „inkováno“ (Inkování je slangový výraz mezi komiksovými výtvarníky, který znamená kresbu černou tuší přes původní předkresbu tužkou.) (viz. přílohy 14., 15., 16., 17.)

Tento proces šetří značné množství času, který je jinak zapotřebí pro kreslení jednotlivých stránek na finální papír. Odhaduji, že právě tato technika mi ušetřila čas.

Při kreslení finálních stránek komiksu jsem používal technické fixy značek Rotring a Micron o různých tloušťkách. Když jsem měl všechny strany hotové, tak jsem je opět naskenoval do počítače a v programu Photoshop je začal upravovat do finální podoby. Díky tabletu vše šlo rychle a práce mi tak ubývala pod rukama.

Volil jsem omezenou škálu barev a to tak, aby komiks měl v jednotlivých částech specifickou atmosféru. V zásadě jsem použil tři barvy: modrou, červenou a odstíny šedi. V některých pasážích jsem byl nucen použít i další barvy, ale jen velice omezeně. (viz. příloha 18.)

Zároveň jsem na některých stránkách využil autentických a dobových fotografií, původních obálek komiksů, map. Považoval jsem za nutné toto použít, abych do celého díla vnesl i více konkrétních či přesných informací.

Po dokončení všech stránek v počítači došlo na tisk. Vybral jsem vhodný papír, který jsem si nechal nařezat na požadovaný formát a to tak, aby průběh vláken byl správně uspořádaný pro následnou vazbu knihy. Knihu jsem si nechal svázat od profesionála, abych předešel nepříjemnostem a ušetřil čas.

Komiks také musí mít nějaké jméno. Vypsal jsem si tedy list možností, ze kterých jsem nakonec vybral jednu z variant. Mistr Světla a Stínu – Život a dílo Franka Millera. Tuto možnost jsem zvolil z jednoho důvodu. Zahnuje v sobě vše, co si o Millerovi myslím, a zároveň nechává trochu prostoru pro přemýšlení, neboť se domnívám, že v sobě schovává jistou hádanku.

Dále jsem navrhl potisk knihy samotné. Nechtěl jsem obálku ve stylu kreslených komiksových, ale volil jsem spíše střídmejší plošné motivy. Celkově jsem knihu z vnější strany ladil jen do černé, pokládám to za nevhodnější.

(viz. přílohy 19., 20.)

Na knihu ještě přibyl černobílý papírový přebal, který je navržen ve stejném duchu jako samotná kniha. Na vnitřní straně je vepsané poděkování.

(viz. příloha 21.)

Součástí zadání bakalářské práce jsou i alternativní obálky pro některé z Millerových komiksů. K tomuto úkolu jsem přistupoval jako k pomyslné edici. Musel jsem tedy vytvořit jednotný styl pro všechny obálky, kterých je ve finále devět. Dále různá barevná schémata a hlavně takové motivy, které budou snadno přiřaditelné k jednotlivým titulům. Vycházel jsem z plošných prvků, které vyobrazují profily obličejů hrdinů jednotlivých komiksů. Dále jsem na hřbet každého komiksu umístil klíč sloužící k rozeznání jednotlivých kusů. Toto jsem dělal z jednoho prostého důvodu. Hřbet sešitů je poměrně dost úzký a proto jsem se rozhodl neumisťovat na něj ani název komiksu, jména autora a ani výtvarníka, ale pouze barevný klíč. Chtěl jsem celý obal provést co nejčistěji. (viz. příloha 22.)

V momentě, kdy jsem měl všechno připraveno pro tisk a byl připravený hořčíkový štoček, nezbývalo nic jiného, než všechno odvézt do knihařství a nechat svázat.

6. TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Finální strany jsou nakresleny na matném offsetovém papíře o gramáži 300g/m². Používal jsem fixy značek Rotring a Micron. Stránky byly následně naskenovány v rozlišení 600dpi ve formátu .tiff a upravovány v programu Photoshop CS3 za pomoci tabletu značky Wacom.

Vlastní komiks je ručně šitý v tvrdé vazbě. Desky jsou potažené černou textilií, a je na nich vyražený hlavní motiv i s titulem. To vše slepotiskem. Za tímto účelem jsem si nechal zhotovit hořčíkový štoček pro slepotisk, který byl vyroben podle digitální předlohy technikou leptání. Předlohu jsem do vybrané firmy zaslal v křivkách ve formátu .cdr, tedy pro program Corel Draw.

Kniha je opatřena papírovým přebalem. Papírový přebal nese na titulní straně hlavní motiv a název plus na hřbetu ještě název a jméno autora.

Komiks má sedmdesát stran. Je vytištěný na matném papíře, gramáže 120g/m² na malonákladové digitální tiskárně.

Kniha má rozměry 206x275x13 mm.

Makety komiksových sešitů s alternativními obaly byly vytvořeny ve vektorovém editoru Corel Draw X3 a dále pak vytištěny na hlazený papír o gramáži 200g/m². Makety jsou zhotoveny v podobě komiksových sešitů a obsahují prázdné křídové papíry o gramáži 80g/m². Těchto maket je celkem devět.

7. POPIS DÍLA

Jedná se o životopisný komiks, který vyobrazuje život a dílo legendy sekvenčního umění, Franka Millera. Vzhledem k tomu, že je Frank ještě stále naživu, jedná se tedy spíše o shrnutí jeho dosavadní činnosti v oboru komiksu a filmu.

Toto dílo však poměrně výrazně vybočuje z řady životopisných komiksů a to tím, že nevypráví klasickým vypravěčským způsobem, jako je to možné vidět u jiných biografických komiksů, ale předkládá vše čtenáři v naprosto odlišné rovině. Jedná se o fiktivní setkání komiksových postav, které Frank Miller během svého života nějakým zásadním způsobem ovlivnil, kompletně předělal, či vytvořil zcela od základu.

Tyto postavy si navzájem vypráví své životní příběhy a mají za úkol „vypíchnout“ momenty a způsoby, kterými Miller jejich osudy ovlivnil. Ani jeden z nich však netuší, kdo je osoba zasahující do jejich životů. Tímto způsobem předkládám čtenáři souhrn toho, čím se Frank zapsal do historie sekvenčního umění. Jedná se pouze o zásadní milníky v jeho kariéře. Zároveň je součástí dějové linie pátrání, které provádí Batman za účelem zjištění, kdo vlastně tím neznámým je. Díky tomuto pátrání čtenáři odhaluji životopisná data a fakta o Millerově životě a snažím se tak přiblížit, čím si během své kariéry prošel a čím se proslavil.

8. PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

Tato práce má především poukázat na fakt, že máme-li dostatečně bohaté a zajímavé téma, je možné využít daných prostředků k vytvoření něčeho naprosto odlišného, než co je v této sféře komiksu zcela běžné. Biografické komiksy jsou na první pohled většinou nezajímavé. Alespoň většina těch, které jsem zatím měl možnost si přečíst. Ve své práci jsem se snažil toto změnit. Nechtěl jsem, aby má finální práce byla další nudnou grafickou novelou o životě významné osobnosti, byť byl/je její život sebezajímavější. Většinou dochází k tomu, že se z celého příběhu stane pouze výčet různých událostí, jenž autor považoval za důležité. Mým záměrem od samého počátku bylo, aby se jednalo o netradičně zpracovaný životopis, který za cenu nižšího obsahu dat, událostí, faktů atd., bude mít i svůj vlastní příběh, který se vztahuje k hlavní postavě. Čímž se přinejmenším pro mě stává zajímavějším a přitažlivějším čtivem, než většina biografických komiksů.

9. SILNÉ STRÁNKY

Za silné stránky své práce považuji například některé techniky, jichž využívám ve svém pracovním postupu, neboť používám postupy zkušených profesionálů z oboru. Díky těmto technikám si práci jednak usnadním a zároveň tím zrychlím pracovní tempo.

Jedná se například o techniku zvanou blueline. Celý postup stojí na funkci programu Photoshop, který dokáže vypínat a zapínat jednotlivé barevné kanály. Pakliže si předkresbu vytisknu v modré barvě, následně kreslím černou tuší, potom vše nascanuji a vložím do programu Photoshop, mám možnost vypnout všechny barevné kanály, krom modrého. Což zapříčiní, že vše, co bylo modrou barvou nakresleno či vytištěno, z papíru zmizí a zůstane nám jen černá kresba. Stává se, že nám po této modré barvě zůstane ještě jakýsi šum, ten se dá hravě odstranit úpravou hladin a my jsme tak získali čistou, černobílou kresbu, která je připravena pro další úpravu. Nemusím tedy nic kreslit vícekrát, než jednou při prvotním rozkreslování storyboardu, což mi ve finále ušetří značné množství času.

Za zajímavé považuji rozličné způsoby využívání tuše. Například v panelech, kde stříká krev jsem na papír doslova stříkal tuš. Díky klasickému perku a tvrdé podložce jsem schopen docílit tohoto efektu a vytvořit tak dojem gejíru krve.

Millerův život a dílo jsem za pomoci již existujících příběhů postav, které mu prošli pod rukama, odvyprávěl ve formě příběhu zcela nového a vlastního.

10. SLABÉ STRÁNKY

Za slabé stránky svojí práce považuji určitou finanční náročnost na zhotovení jednoho kusu. Případně i větší náklady na masivnější výrobu v případné budoucí produkce. Světlost a tmavost v jednotlivých částech komiksu je natolik odlišná, že je poměrně náročné ohlídat celkovou funkčnost všech stránek dohromady.

Díky rozsahu mého komiksu byla práce na něm natolik časově náročná, že mi připadalo chvílemi obtížné vycíhat všechny nedostatky.

11. SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

11.1. Knižní a periodická literatura

- MILLER, Frank. Batman: Dark Knight Returns. New York: DC Comics, 1986. ISBN 978-1563893421.
- MILLER, Frank. 300. Milwaukie. USA: Dark Horse Comics, 1998. ISBN 978-1569714027.
- MILLER, Frank. SIN CITY: The Hard Goodbye (Sin City, Book 1). Milwaukie, USA: Dark Horse Comics, 1991. ISBN 978-1593072933.
- McKENZIE, Roger. Daredevil #158. New York: Marvel Comics Group, 1979. ISBN není
- McCloud, Scott. Jak Rozumět Komiksu. Praha: BB art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.
- NILES, Steve. 30 Dní Dlouhá Noc. Praha: Comics Centrum, 2003. ISBN 80-903213-3-X.
- RYALL, CH., WOOD, A. Zombies vs Robots. San Diego: IDW Publishing, 2008. ISBN 978-1-60010-328-5.
- MOORE, A., GIBBONS, D., HIGGINS, J. Watchmen. New York: DC Comics, 1986. ISBN 978-1401219260.
- KOČIČKA, P., BLAŽEK, F. Praktická Typografie. Brno: Computer Press, 2004. ISBN 80-7226-385-4.

11.2. Internetové zdroje

- AROUND COMICS. Around Comics ep.110 – Frank Miller Spotlight
Dostupné z: <http://www.aroundcomics.com/index.php/ep-110-frank-miller-spotlight>
- WIKIPEDIA
 - Daredevil (Lev Gleason Publications)
Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_\(Lev_Gleason_Publications\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_(Lev_Gleason_Publications))
 - WIKIPEDIA
 - Daredevil (Marvel Comics)
Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_\(Marvel_Comics\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_(Marvel_Comics))

- WIKIPEDIA
 - Batman
Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Batman>
- WIKIPEDIA
 - Elektra (comics)
Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Elektra_\(comics\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Elektra_(comics))
- WIKIPEDIA
 - Joker (comics)
Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Joker_\(comics\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Joker_(comics))
- WIKIPEDIA
 - Ronin (DC Comics)
Dostupné z: [http://en.wikipedia.org/wiki/Ronin_\(DC_Comics\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Ronin_(DC_Comics))
- WIKIPEDIA
 - SINCITY
Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/SinCity>
- YOUTUBE
 - Frank Miller the interview part 1
Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=oMkCLwqevG4>
- YOUTUBE
 - 2006 SCREAM AWARDS / Frank Miller
Dostupné z: http://www.youtube.com/watch?v=SYoCnrFE_LY
- YOUTUBE
 - Batman Unmasked – The Psychology of the Dark Knight
Dostupné z: <http://www.youtube.com/watch?v=g9Hu1gLo8m0>

12 RESUMÉ

My bachelor degree project is a comic book based on the life story and work of a comics legend, the Frank Miller. The comic book itself is a biographical comics, which was done in quite a different way, than the other biographical comic books, which I have read so far.

I have decided to change the whole theme into a totally different kind of story. Instead of the traditional way of storytelling, I have chosen to tell the story in my own distinct way. The story is not being told by a storyteller, but by characters themselves. Characters, which were modified or invented by Miller himself, are going through one story, which is located on the Wayne mansion, in Gotham city. Meanwhile there is another storyline going through the first story. The second storyline is actually an investigation, which is supposed to discover, who really was the person, who was changing their lives.

The reason why I have decided to make this theme in that much different way was actually quite simple. I wanted my book to be totally different. To be kind of unique. To offer much more, than just a list of dates, facts, achievements etc., but to offer you it's own story. A story which I have created, and into which I have implemented the original story.

While I was creating this comic book, I have gone through many various problems, which were supposed to be solved. For example, the time, was quite a precious commodity. But fortunately I have made it all in time. Another problem was, to create the story original and smart enough, to make it able to speak to a reader and to make the reader to be interested. I believe this was the biggest problem of the whole project. Originality is always a bit risky, I would say, but sometimes it can be very useful. You don't have to be afraid, that there will be way too many another pieces to be compared with.

The whole project let me learn a lot of new things. And gave me a huge space for my self-fulfillment.

Nevertheless I would like to thank you for the interest you have shown.

13. SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 01.

Frank Miller: Daredevil a Elektra

Příloha 02.

Charles Biro: Daredevil

Příloha 03.

Bob Kane: Batman

Příloha 04.

20th Century Fox Television: Batman

Příloha 05.

Frank Miller: Batman: The Dark Knight Returns

Příloha 06.

Jock: Joker

Příloha 07.

Frank Miller: 300

Příloha 08.

Frank Miller: Sin City

Příloha 09.

Jean Giraud: Treasure hunt

Příloha 10.

Ashley Wood: M+M

Příloha 11.

vlastní kresba

Příloha 12.
vlastní kresba

Příloha 13.
vlastní kresba

Příloha 14.
proces tvorby

Příloha 15.
proces tvorby

Příloha 16.
proces tvorby

Příloha 17.
proces tvorby

Příloha 18.
proces tvorby

Příloha 19.
proces tvorby

Příloha 20.
proces tvorby

Příloha 21.
proces tvorby

Příloha 22.
proces tvorby

Příloha 01.

Frank Miller: Daredevil a Elektra¹



¹ <http://fourcoloursandthetruth.wordpress.com/tag/frank-miller/>

Příloha 02.

Charles Biro: Daredevil²



² [http://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_\(Lev_Gleason_Publications\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Daredevil_(Lev_Gleason_Publications))

Příloha 03.

Bob Kane: Batman³



³ <http://en.wikipedia.org/wiki/Batman>

Příloha 04.

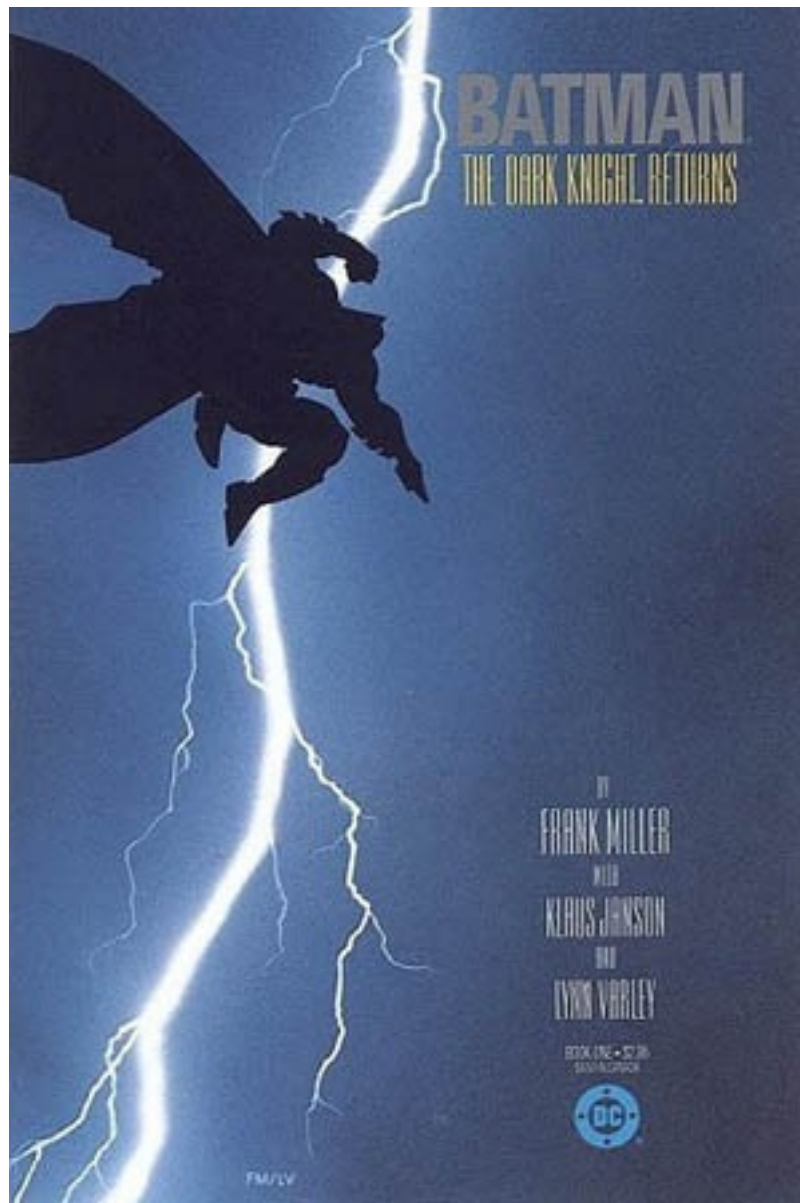
20th Century Fox Television: Batman⁴



⁴ <http://goodcomics.comicbookresources.com/2012/03/06/comic-book-legends-revealed-does-batman-carry-shark-repellent/>

Příloha 05.

Frank Miller: Batman: The Dark Knight Returns⁵



⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_Returns

Příloha 06.

Jock: Joker⁶



⁶ <http://www.4twenty.co.uk/comics/batman/detective-comics-issue-880-cover/>

Příloha 07.

Frank Miller: 300⁷



⁷ <http://www.dynamicforces.com/htmlfiles/p-C107498.html>

Příloha 08.

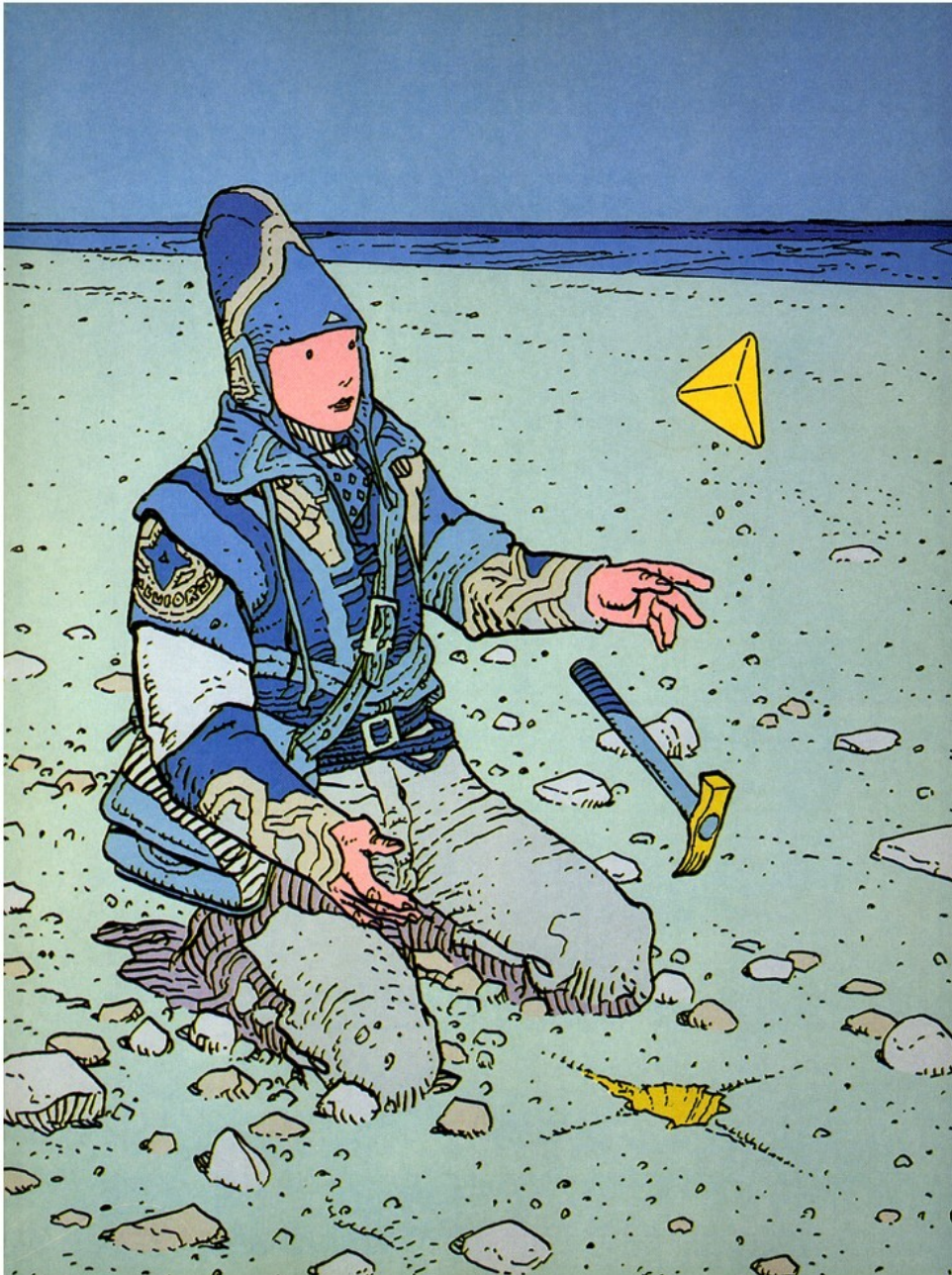
Frank Miller: Sin City⁸



⁸ <http://homepage.mac.com/merussell/iblog/B835531044/C31175526/E1653270529/index.htm>
1

Příloha 09.

Jean Giraud: Treasure hunt⁹



⁹ <http://iheardin.com/2012/02/02/artist-jean-giraud-aka-moebius/>

Příloha 10.

Ashley Wood: M+M¹⁰

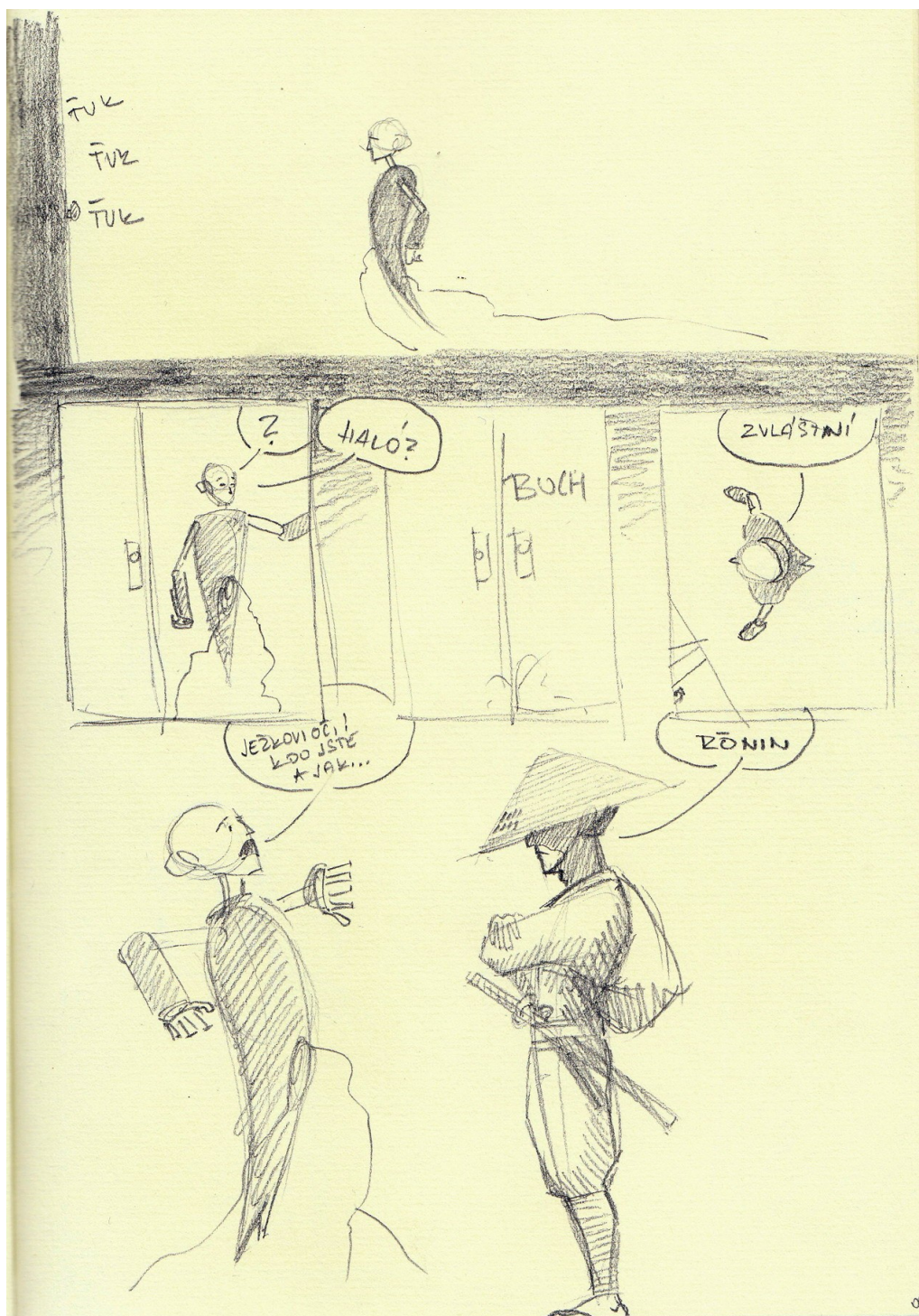


10 <http://ashleybambaland.blogspot.com/2011/06/new-mm-part-8-vol-2.html>

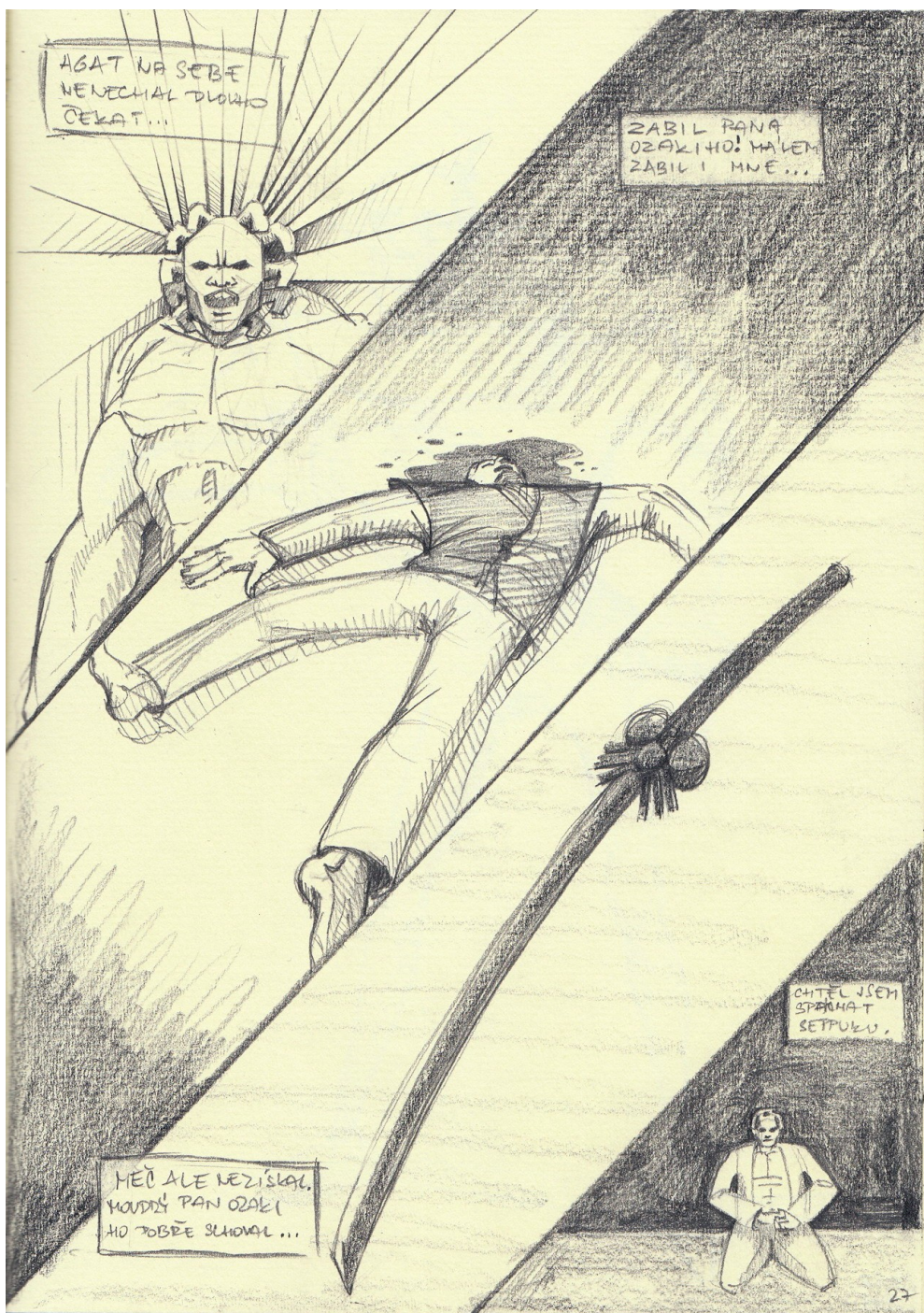
Příloha 11.
vlastní kresba¹¹



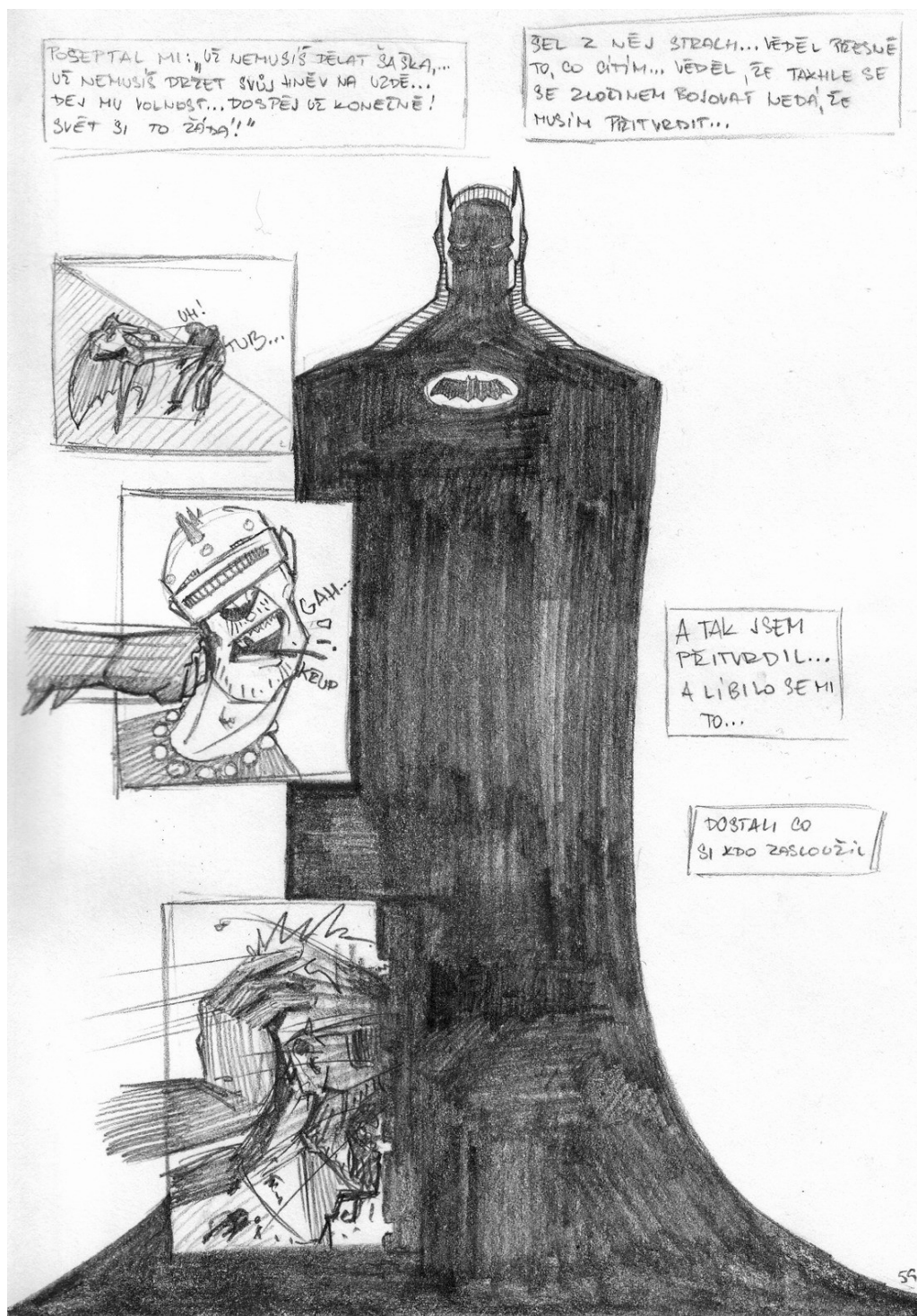
Příloha 12.
vlastní kresba¹²



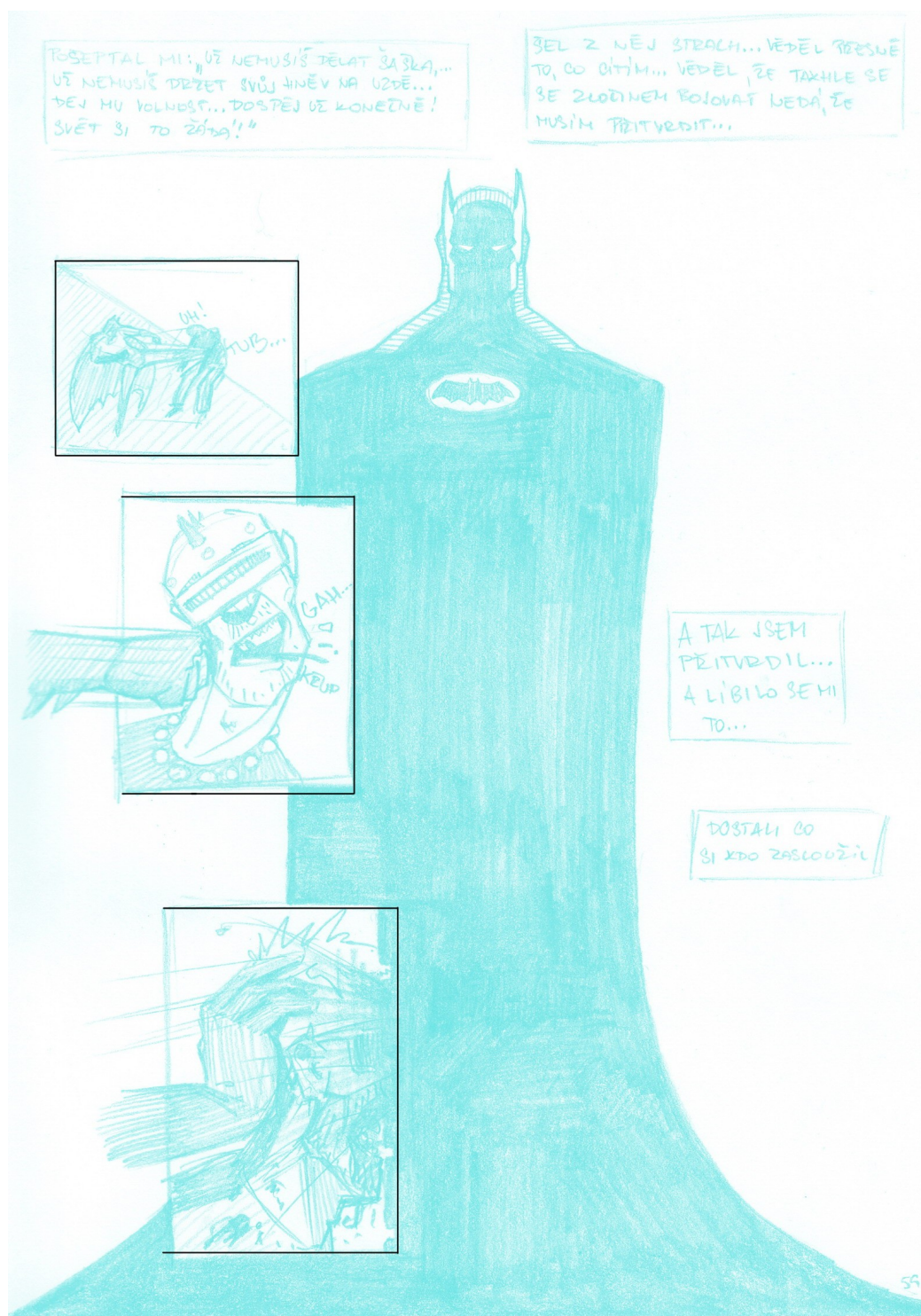
Příloha 13.
vlastní kresba¹³



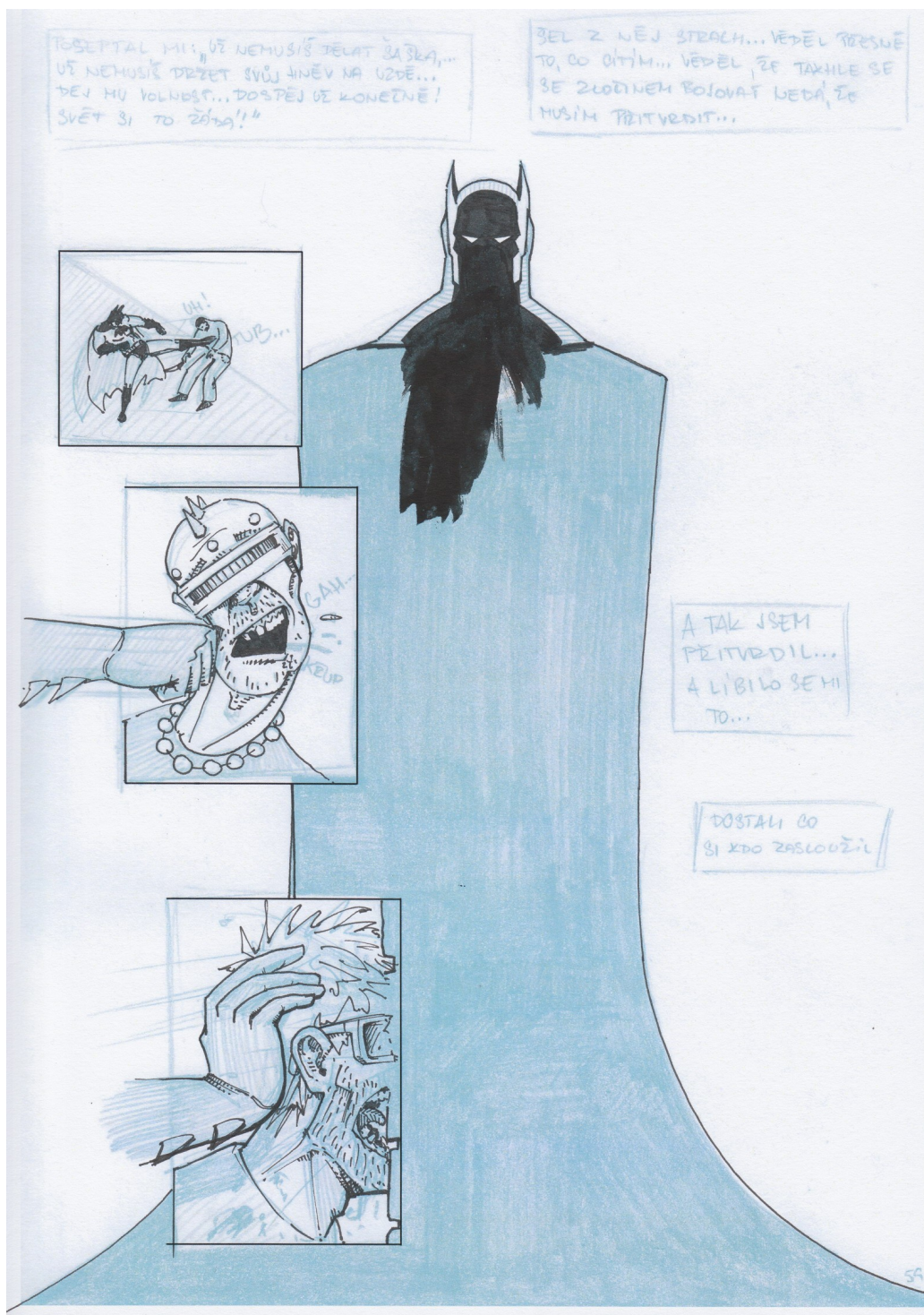
Příloha 14.
proces tvorby¹⁴



Příloha 15.
proces tvorby¹⁵



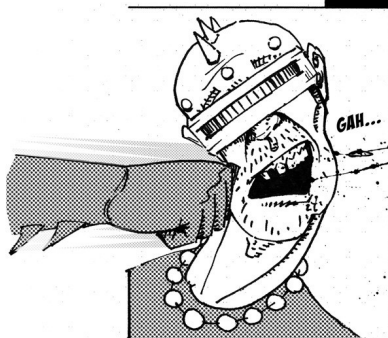
Příloha 16.
proces tvorby¹⁶



Příloha 17.
proces tvorby¹⁷

POŠEPTAL MI: "UŽ NEMUSÍŠ DĚLAT ŠAŠKA,...
UŽ NEMUSÍŠ DRŽET SVŮJ HNĚV NA UZDĚ...
DEJ MU PRŮCHOD... DOSPĚJ UŽ KONEČNĚ!
SVĚT SI TO ŽÁDÁ!"

ŠEL Z NĚJ STRACH... VĚDĚL PŘESNĚ TO,
CO CÍTÍM... VĚDĚL, ŽE TAKHLE SE SE ZLOČINEM
BOJOVAT NEDÁ, ŽE MUSÍM PŘITVRDIT...



A TAK JSEM PŘITVRDIL...
A LÍBIL SE MI TO...

DOSTALI TO,
CO SI KDO
ZASLUŽIL.

Příloha 18.
proces tvorby¹⁸



18 Vlastní tvorba

Příloha 19.
proces tvorby¹⁹



19 Vlastní tvorba

Příloha 20.
proces tvorby²⁰



Příloha 22.
proces tvorby²²



22 Vlastní tvorba