

# **STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST**

**Obor č. 15: Teorie kultury, umění a umělecké tvorby**

## **Fotokomiks**

**Lenka Pěkná  
Hlavní město Praha**

**Praha 2024**

# STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

Obor č. 15: Teorie kultury, umění a umělecké tvorby

**Fotokomiks**

**Photocomic**

**Autoři:** Lenka Pěkná

**Škola:** Gymnázium Nad Kavalírkou, Nad Kavalírkou 100/1, 15000,  
Praha 5

**Kraj:** Hlavní město Praha

**Konzultant:** Mgr. Lucie Matoušková

Praha 2024

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem svou práci SOČ vypracoval/a samostatně a použil/a jsem pouze prameny a literaturu uvedené v seznamu bibliografických záznamů.

Prohlašuji, že tištěná verze a elektronická verze soutěžní práce SOČ jsou shodné.

Nemám závažný důvod proti zpřístupnění této práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších předpisů.

V Praha dne 29. 3. 2024 .....

Lenka Pěkná

## **Poděkování**

Největší poděkování patří paní profesorce a mé konzultantce Lucii Matouškové, která mi trpělivě pomáhala se psaním mé práce a podporovala mě v mé tvorbě. Dále bych chtěla poděkovat těm, kteří si moji práci i fotokomiks četli již během přípravného procesu a dávali mi tak na ni pohled očima čtenáře. Díky nim jsem případně mohla svůj projekt měnit tak, aby byl výsledek co nejlepší. Zároveň mé poděkování patří i mému dědovi Janu Pěknému, který mi k přípravě práce poskytnul svoji dílnu a finančně mě podpořil při nákupu materiálu. Poslední dík zasluhují moji rodiče, kteří pomohli vždy, když jsem je potřebovala.

## **Anotace**

Tato práce se zabývá tvorbou autorského sci-fi fotokomiksu. Teoretická část se zaměřuje na základní znaky a prostředky komiksu, které jsou v určitých pasážích srovnány i s fotokomiksem. Další část navazuje shrnutím historie fotokomiksu, jeho využitím v současné době a jeho posledním uplatněním v české tvorbě. V praktické části jsou řešeny přípravy a postup mé tvorby. Většina průběhu práce je založena na postupném rozložení záběrů, tvorbě loutek, fotografování a závěrečných úpravách. Výsledkem je autorská kniha a její srovnání s mými očekáváními.

## **Klíčová slova**

Fotokomiks; fotografie; loutky; storyboard; editační program

## **Annotation**

This work deals with the creation of an author's sci-fi photocomic. The theoretical part focuses on the basic characters and means of comics, which are also compared to photocomics in certain passages. The next part continues with a summary of the history of photocomics, its use in the present and its latest application in Czech art. In the practical part, preparations and the process of my work are dealt with. Most of the workflow is based on the gradual layout of shots, the creation of puppets, photography and final adjustments. The result is the author's book and its comparison with my expectations.

## **Keywords**

Photocomic; photo; puppet; storyboard; editing program

# Obsah

1	Úvod.....	7
	Teoretická část .....	8
1.1	Základy komiksu platící i pro fotokomiks .....	8
1.2	Historie fotokomiksu .....	13
2	Praktická část .....	15
2.1	Námět a inspirace.....	15
2.2	Příprava před počátkem tvorby.....	15
2.3	Výroba postav a prostředí .....	18
2.3.1	Roboti.....	18
2.3.2	Kosmonauti .....	18
2.4	Fotodokumentace.....	20
2.4.1	Roboti.....	20
2.4.2	Kosmonauti .....	23
2.5	Fotografování.....	26
2.6	Úpravy a tisk.....	27
3	Závěr .....	29
4	Seznam použitých zdrojů.....	30
4.1	Literatura.....	30
4.2	Obrázky.....	30
5	Seznam obrázků.....	31

# 1 ÚVOD

Po dlouhé době dohadů o tom, že komiks není dostatečným uměleckým dílem, se dnes probíjela k vrcholu čtenářské oblíbenosti. Hlavně v současné době lidé všeho věku rádi čtou zvláště japonská, americká, ale i jiná díla. Do této formy bylo předěláno i mnoho známých knih. Důležité je zmínit, že všechny tyto populární publikace jsou kreslené. Kdo se ale zabývá méně známým odvětvím takzvaného fotokomiksu?

Protože skutečný zájem o fotokomiks, v jiném než komerčním smyslu, utichl již v minulém století, rozhodla jsem se, že mým cílem bude jeden vytvořit. Dalším důvodem k napsání práce bylo hledání odpovědi na otázku, proč se fotokomiks nedostal na takovou pozici popularity a produkce jako komiks kreslený.

Před začátkem celé mé práce jsem potřebovala získat v tvorbě komiksu větší praxi, než jsem do té doby měla, proto jsem se zúčastnila i vzdělávacího kurzu komiksu na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara Západočeské Univerzity v Plzni. Zde jsem si uspořádala své dosavadní vědomosti ohledně prostředků komiksu. Zároveň jsem se dozvěděla něco o hlavních zásadách a chybách tvorby. Z této zkušenosti čerpá většina první kapitoly mé teoretické části. Dalším stěžejním zdrojem byla kniha Jak rozumět komiksu od Scotta McClouda. Ta přesně doplnila vše, co jsem potřebovala. Druhá kapitola stručně shrnuje krátkou historii fotokomiksu a jeho uplatnění v dnešní době.

Stěžejní inspirací a taky hlavním impulzem k napsání této práce byl fotokomiks Skutečný příběh Cílka a Lídy od českého umělce Františka Skály. S jeho prací jsem se seznámila na jeho výstavě v Praze. Ovlivnění jeho dílem je více rozvedeno v praktické části v kapitole Námět a inspirace.

Praktická část byla založena na volné tvorbě bez předem přesně daných postupů. Jediná věc, která byla v některých případech inspirována cizími postupy, byla tvorba kostry některých figurek. I přes tento fakt je celý postup popsán detailně a chronologicky.

Hlavním předpokládaným výsledkem mé práce byla krátká fotokomiksová kniha s vlastním příběhem. Zároveň jsem od pracovního procesu očekávala, že tvorba fotografického komiksu bude rychlejší a jednodušší než u kreslené formy. Naopak jsem podle ukázek děl nepředpokládala, že fotokomiks bude vypadat stejně esteticky a přirozeně. Ze závěrečných posudků také vyplynulo mé celkové shrnutí toho, proč se fotokomiks nikdy tak neprosadil.

Má práce obohacuje hlavně vznikem nového umělecko-literárního díla. Zároveň je v ní shrnuta teorie komiksu a historie fotokomiksu, takže může sloužit jako spolehlivý zdroj k čerpání informací. Svoje využití určitě má i závěrečné shrnutí mé zkušenosti, protože může komukoli pomoci buď s hledáním odpovědi na otázku, kterou jsem si také pokládala, nebo s rozhodnutím, zda si chce zkusit fotokomiksovou tvorbu.

# TEORETICKÁ ČÁST

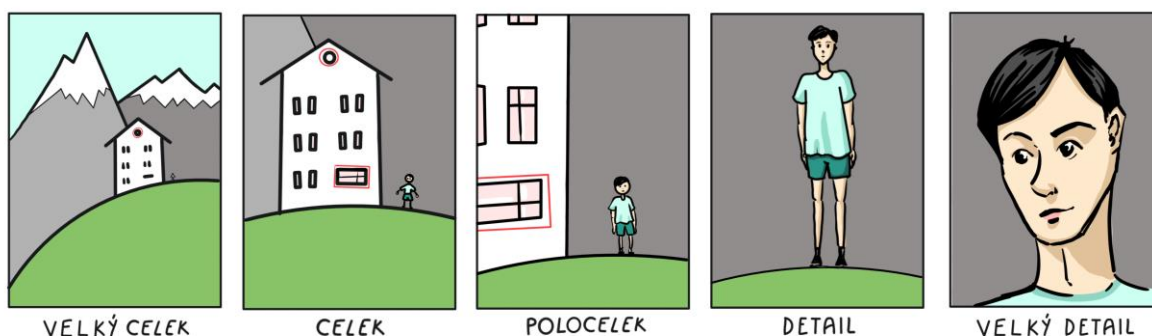
## 1.1 Základy komiksu platící i pro fotokomiks

Komiks je umění spojující dvě média, a to literaturu a výtvarné umění. Jeho hlavní částí jsou panelové sekvence. Zjednodušený pojem pro jeho vysvětlení proto říká, že jde o vizuální sekvenční umění. Do tohoto pojmu by se, ale dal zahrnout i animovaný film, který se sekvencemi také pracuje. Slovníková definice tak komiks, co nejpřesněji, popisuje jako záměrnou juxtaponovanou sekvenci kreslených a jiných obrazů, určenou ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku. Slovo juxtapozice vyjadřuje pozici dvou či více prvků vedle sebe (tím se liší od animace promítající sekvence na stejné místo). Fotokomiks je méně používaným druhem komiksu. Místo kreseb používá fotografii. Jinak je celý založený na stejné bázi.

Základním prostředkem komiksu jsou ikony. V tomto případě jsou to ustálené znaky, obrázky a formy. Zastupují jiné věci nebo něco symbolizují. Do ikon patří ale i zjednodušené karikatury postav, písmo atd.

Nejdůležitějším prostředkem a ikonou jsou panely (lidově „rámečky“). Uvnitř ohraničení obsáhnou všechny další ikony a texty, které dohromady tvoří slovní zásobu komiksu. Nemají žádný absolutní význam, ale jsou všeobecným ukazatelem toho, jak autor rozčlenil čas a prostor. Mohou mít různé tvary podle obsahu a výrazu scény. Například šikmé nakloněné rámečky mohou působit, jakože se děj odehrává rychleji. Nejčastěji mají ale obdélníkový tvar. Panelace je důležitá i kvůli čtení. Nejčastěji čteme komiks zleva doprava, shora dolů a od stránky ke stránce. Asijské komiksy čteme stránkově zprava doleva. Čtenář zpravidla očekává lineárnost děje, ta se ale dá ojediněle porušit.

Jako první panely zobrazují jednotlivé scény a jejich prostor. Jednotlivé záběry jde zaznamenat z různých úhlů a vzdáleností. Rozlišujeme několik základních typů, a to velký celek, celek, polocelek, detail a velký detail (viz obr. 1). Záběry je nutné vhodně střídat, aby komiks nebyl monotónní.

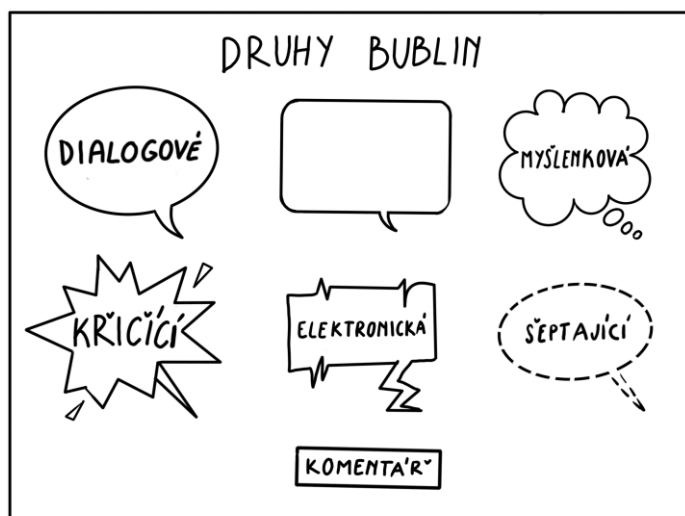


Obr. 1: Základní záběry



Na scénách v panelech se ale dohromady slévá prostor i čas. Šíře a rozložení panelu tak dokáže ovlivnit i pocitové trvání děje. To znamená, že když je panel delší, tak scéna vytváří dojem delšího trvání. Někdy můžeme na stránce objevit i neohrazený záběr nebo tzv. panel na spadávku. Ten je roztažený až k okrajům stránky. Takové panely jsou většinou beze slov a připadají čtenáři netradiční. Působí tak jistou nadčasovostí. Utkví v paměti po delší dobu a jejich význam je cítit i v následujících panelech. Většinou posilují dojem a atmosféru děje. K hlavnímu vývoji těchto rozložení došlo v Japonsku.

Pocitová existence času v komiksu je velmi důležitá. Každý panel zastupuje jen něco, co existuje v čase. Například slova, ať už se jedná o ta v bublinách nebo o efekty, zastupují zvuk, trvající v realitě nějakou dobu. Tím vytvářejí iluzi času. Přímá řeč nebo myšlenky



Obr. 2: Základní druhy bublin

postav se zapisují nejčastěji do již zmíněných textových bublin. Z tvaru bublin lze často rozeznat i tón hlasu či náladu (viz obr. 2). Kromě nich se ale do pruhů po krajích panelů píše komentáře. Zpravidla popisují místo, čas, historii nebo myšlenkový postup postavy. Zvuk je většinou vyjádřen citoslovci, doplněnými o expresivní pomocné linky. I styl písma je zvolen tak, aby vyjadřoval podstatu zvuku a čtenář si jej uměl lépe představit. Obraz doplněný o slova se dostává z bezčasí.

Reálný pohled na vnímání času, je nejlépe vystižen poznámkou Scotta McClouda, který říká, že „V komiksu, stejně jako ve filmu a v televizi a ve „skutečném životě“, je pořád teď. Tento panel, a pouze tento panel znázorňuje přítomnost. Každý předchozí panel, včetně toho posledního, už zachycuje minulost. Stejně tak i všechny následující panely včetně toho příštího zase zobrazují budoucnost. Ale na rozdíl od jiných médií je v komiksu minulost pro čtenáře něčím víc než jen vzpomínkou a budoucnost něčím víc než možností! Minulost i budoucnost jsou skutečně viditelné všude kolem nás! Kdykoli upřete pohled, jste v přítomnosti. Ale zároveň periferně vidíte okolní krajinu minulosti a budoucnosti!“ Časový posun ale může probíhat i na jediném panelu, i když na nás může působit jako jediný moment. Zpravidla by se takový panel dal rozdělit na několik dalších. Celé trvání způsobuje za sebou jdoucí děj a čas, než vše přečteme a než „přehlédneme scénu“. Scott McCloud to obrazně přirovnává tak, že „Zrak se sune po stránce jako bouřková fronta. Teplý vzduch budoucnosti s vysokým tlakem žene před sebou a vychladlou tlakovou níží minulosti nechává za zády.“<sup>1</sup>

<sup>1</sup> MCCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Brno: BB/art s.r.o, 2008, s. 104. ISBN 80-7381-419-9

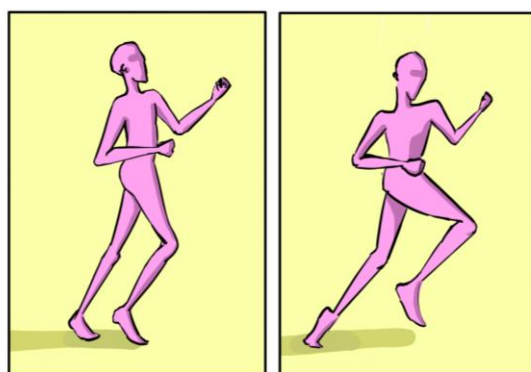
Mezi ohraničenými panely většinou existuje mezera. Odborně se jí říká škarpa. Ta většinou rozděluje samostatné zlomky děje, čímž vzniká nepravidelný rytmus nespojitých okamžiků. Díky ní má pak ale čas proběhnout tzv. proces ucelení. Je to psychický proces, při kterém pozorujeme jenom část něčeho, ale rozumově vnímáme celek. Ucelení se zaslouží o propojení dějových úseků, plynulé čtení a pohyb. S jeho pomocí se pak dá pracovat i s přechody, probíhajícími díky čtenářově představivosti a zkušenosti. Je to vlastně jedinečná vlastnost komiksu. Je to jediná umělecká forma publiku hodně dávající a zároveň po něm hodně požadující. Nikdy se totiž nemůže dostat jinam, než tam, kam se bude čtenáři chtít. Nejlépe je to vidět na komiksové ukázce z knihy Jak rozumět komiksu na obr. 3. Díky škarpe tak existuje šest základních přechodů.



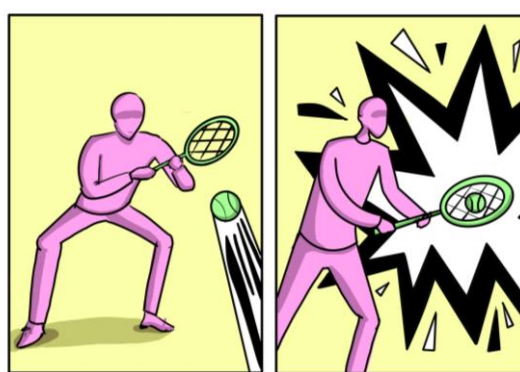
Obr. 3: Úryvek z knihy Jak rozumět komiksu

První, od chvíle k chvíli. Pracuje jako okénka ve filmu. Ukazuje postupně menší část pohybu v malém časovém úseku např. mrknutí, postupný rozběh (viz obr. 4).

Druhý, od akce k akci. Dochází zde k většímu časovému a pohybovému posunu na stejné scéně např. udeření do míčku (viz obr. 5), stání a pak hned běh.



OD CHVÍLE K CHVÍLI



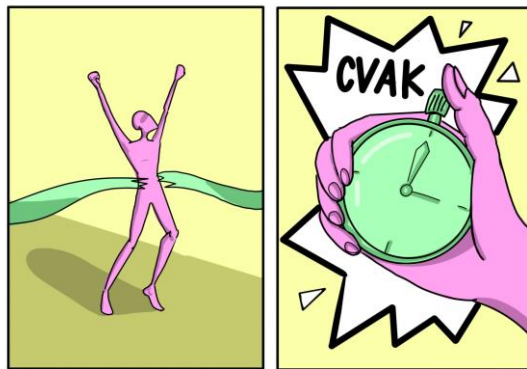
OD AKCE K AKCI

Obr. 4: Přejchod od chvíle k chvíli

Obr. 5: Přejchod od akce k akci

Třetí, od předmětu k předmětu. V ději může a nemusí dojít k větší časové změně, ale zpravidla zabírá jinou scénu než první panel, např. postava držící nůž a výkřik, průběh cílem a zastavení stopek (viz obr. 6).

Čtvrtý, od scény ke scéně. Většinou tady dochází k velkému časovému nebo místnímu posunu, např. z jedné do jiné země, posun o několik let (viz obr. 7).



OD PŘEDMĚTU K PŘEDMĚTU

Obr. 6: Přejchod od předmětu k předmětu

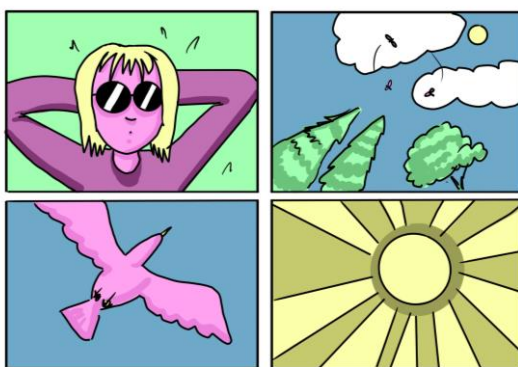


OD SCÉNY KE SCÉNĚ

Obr. 7: Přejchod od scény ke scéně

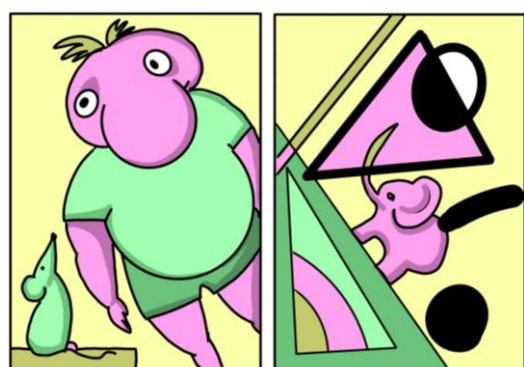
Pátý, od aspektu k aspektu. Na rozdíl od čtvrtého tu nedochází skoro k žádnému časovému ani dějovému posunutí. Takový přechod znázorňuje většinou popis prostředí a nálady v jednom bodě, např. ležení v trávě a sledování krajiny (viz obr. 8).

Šestý je nelogický přechod, který ale není často používán. Nejčastěji ho lze nalézt v experimentálních komiksech (viz obr. 9).



OD ASPEKTU K ASPEKTU

Obr. 8: Přejchod od aspektu k aspektu



NELOGICKÝ

Obr. 9: Nelogický přechod

Zajímavé je, že využití přechodů se liší skrz kultury. Ve všech je ale nejpoužívanější druhý přechod. Jinak většina amerických komiksů využívá převahu druhého a třetího přechodu s minimem čtvrtého. V evropských komiksech se prolínají různé přechody víceméně rovnoměrně s výjimkou posledního typu. Asijské komiksy jsou v tomto ohledu velmi podobné, ale důležitou roli hraje pátý klidný popisový přechod. V mém fotokomiksu

převažuje hlavně druhý a třetí přechod. V menším množství jsou pak zastoupeny i ostatní, kromě šestého.

Ucelení v komiksu ale není využíváno jen k tomuto účelu. Důležitý význam má i u kreslených ikonických karikatur a pozadí. Karikatury jsou většinou zjednodušené. Tím se na ně lépe soustředí a čtenář se s nimi lépe ztotožňuje. Protože není karikatura plně realistická, dává jí kus své představivosti, a tak i kus sám sebe. Vyplývá to z toho, že v běžném životě nevidíme svoji tvář, a přesto víme, jak se tváří. Ve své hlavě ji vnímáme právě jako zjednodušenou karikaturu. Takto se ale naše mysl nesoustřeďuje jen na tvář. Dokonce tak zpracovává tělo a věci, které pohlcuje. Například se nemusíme dívat na ruce, abychom věděli, co dělají. Když nasadíme brýle vnímáme je jako část zraku. Když řídíme, jíme, oblékneme se atd. i neživé věci se stávají naší součástí. Díky tomuto způsobu myšlení mohou pak komiksoví tvůrci využít i něco jako ichformu. Čtenář se tak sám stává postavou, která hledí na danou situaci, a tím je vtažena do děje.

Zjednodušené karikatury jsou také rychlejší a jednodušší na čtení. Věci realistické totiž vnímáme spíše jako komplexní vnější samostatné umění než jako něco niterného, s čím se lze ztotožnit. Přesně kvůli takovému efektu se k ikonickým postavám často doplňuje detailní pozadí s vlastním životem. Divák se na něj potom nesoustředí tolik, jak na zjednodušený děj v popředí.

Ve fotokomiksu toto probíhá jinak. Fotografie nedokáže zachytit nic jiného než námi vybranou realitu. Proto se také většinou pracuje spíše se zaostřením postav a rozmazáním pozadí. Tím se naopak nepodstatné zjednoduší. Fotokomiks se dá fotografovat buď s věcmi živými anebo neživými. Když bude fotografován s lidmi, stěžejí pak může docházet ke stejnému ztotožňovacímu jevu jako u karikatur. Kdyby byl snímán např. s kameny, může dostat jistou subjektivitu. Já fotografuji svůj fotokomiks s vytvořenými loutkami. U figurek může vzniknout jisté záměrné zjednodušení a tím i lehčí navázání na čtenáře.

Pomocí prvních filmů a fotografií se komiks inspiroval v zaznamenání pohybu na papíře. Při rychlém pohybu, tak může dojít k rozmazání pozadí nebo objektu na scéně. Většinou k tomu dochází díky komiksové pohybové lince. Ta většinou znázorňuje trasu pohybu ke stávající fázi. Čím více prostoru zabírá, tím více působí dynamicky. Jako první znázornění se také začali používat zip pásy. Ty jsou vlastně zmatečnými čárkami ve směru věcí v pohybu.

Mohlo by se zdát, že když pohyb v komiksu vychází hlavně z fotografií, tak že ve fotokomiksu ho bude snazší zachytit. Fotografie ale hůře zachycuje fantazijní dramatickост pohybu. Tak se stává i složitější na realizování. Při úpravách a dodělávání bublin se jí ale dá také pomoci doděláním pohybových linek.

Většina linek v komiksu má svůj výraz. Tím se stávají další ucelenou ikonou, které každý rozumí. Stanou se součástí jazyka. Kromě pohybu komiks pracuje i se všemi smysly, pocity a věcmi neviditelnými. Pocity komiks ovlivňuje i při samotné kresbě individuální technikou a jejími způsoby tahu linek. Ve fotokomiksu lze toto nahradit atmosférou a světlem fotografií.

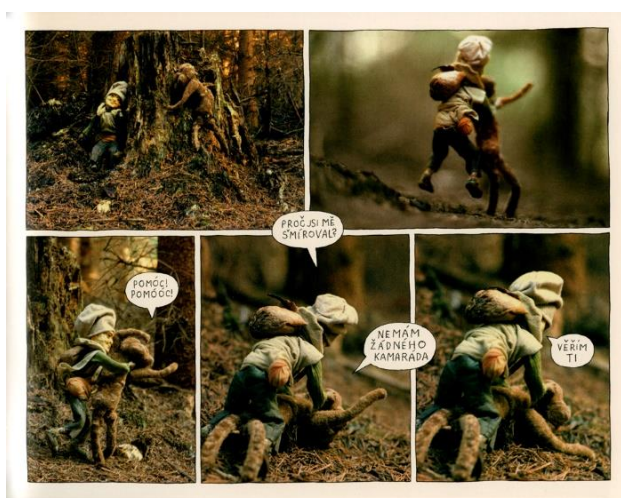




přechází i k fotografování figurek. Například byla vydána série The Brick Testament, která pomocí postaviček z lega zachycuje příběhy z Bible a historie lidstva.

V současné době se fotokomiks využívá spíše na krátké reklamní práce pro sociální sítě, webové stránky a tištěná média. Určitou úlohu mají i v dětské interaktivní výuce a výuce přírodních věd.<sup>4</sup> Rozsáhlejší práce jsou pak záležitostí spíše jednotlivců.

Co se týče českých prací, tak mezi nejnovější patří Záhada Hlavalamu. Ta je ovšem částečně upravena jako komiks ilustrovaný.<sup>5</sup> Kompletně autorským dílem je pak kniha Skutečný příběh Cílka a Lídy od Františka Skály vydaný v roce 2007 (viz. Obr. 11). Fotokomiks je o lesním skřítkovi Cílkovi, který hledá svojí dobrou přítelkyni Lídu. Vše je fotografováno v lesním prostředí s figrkami a rekvizitami nejčastěji z přírodních materiálů.<sup>6</sup>



Obr. 11: Ukázka z knihy Skutečný příběh Cílka a Lídy

---

<sup>4</sup> Rural Women's Health Project.org: Fotonovela [online], 10.října 2020 [cit. 2023-02-28-2008]. Dostupné z: <https://rwHP.org/fotonovela.html>

<sup>5</sup> Databáze Knih.cz: Záhada Hlavalamu [online], [cit. 2023-02-28-2008]. Dostupné z:

<https://www.databazeknih.cz/knihy/stinadelska-trilogie-komiks-zahada-hlavalamu-fotokomiks-114299>

<sup>6</sup> František Skála, Skutečný příběh Cílka a Lídy, 1. vydání, Arbor Vitae, ISBN 80-86300-86-2 (Praha 2007)

## 2 PRAKTICKÁ ČÁST

### 2.1 Námět a inspirace

Základním podnětem a inspirací k tvorbě mé práce byla výstava Františka Skály. Zde jsem se seznámila s jeho fotokomiksem Skutečný příběh Cílka a Lídy. Zamlouvala se mi technika a nápad. Při vlastní tvorbě jsem se ale chtěla vyhnout tématu lesních skřítků a celkově přírodnímu prostředí. Rozhodla jsem se tak, že naproti tomu zkusím vytvořit sci-fi příběh, který bude plně technický. Žánr jsem si vybrala, protože jsem chtěla zjistit, jaká bude práce v jiném než v přirozeném prostředí (přírodě, která je vlastní kulisou).

Následně jsem začala pracovat na základní dějové lince. Pracovala jsem hlavně s pojmy budoucna, vesmíru a robotů. Zároveň jsem si stanovila jako vlastní cíl vytvořit v závěru ve čtenáři rozporuplný pocit. Závěrečný nástin děje pak vypadal takto:

Kosmonauti objeví na výzkumné stanici novou planetku, pokrytou kovem z odpadu z družic. Není to velký objev, ale rozhodnou se učinit pokus. Nedávno jim ze Země přišla zásilka se všuderostoucími semínky květin. Oni se rozhodnou je vyslat na planetku jako misi na obnovení vegetace a života. Nevědí ale, že na planetce žijí roboti. Ti se po příchodu neznámé zásilky poradí se vševědoucím starým rádiem. Rozhodnou semínka „zasadit“ a zvelebit tím svoji planetku. Růst rostlin ale ovlivní jak povrch planety, tak klima. Roboti začnou postupně zarůstat do země a rezavět, až všichni přestanou fungovat. Nevědomí kosmonauti se radují, že jejich plán vyšel.

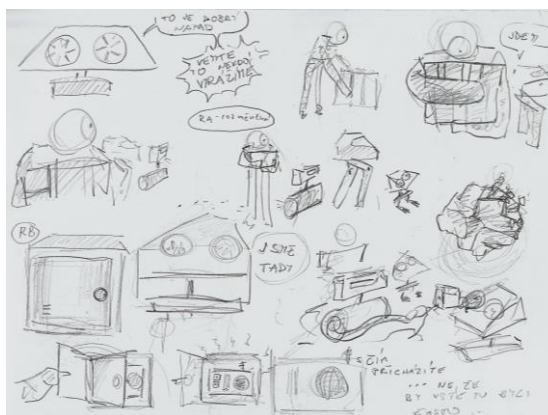
### 2.2 Příprava před počátkem tvorby

Abych měla celkovou představu o barevnosti a vzhledu komiksu, vytvořila jsem si inspirační moodboard. Zpravidla na něm byly obsaženy barevné palety a dějově, pocitově nebo tematicky souvisejícími obrázky (viz obr. 12).



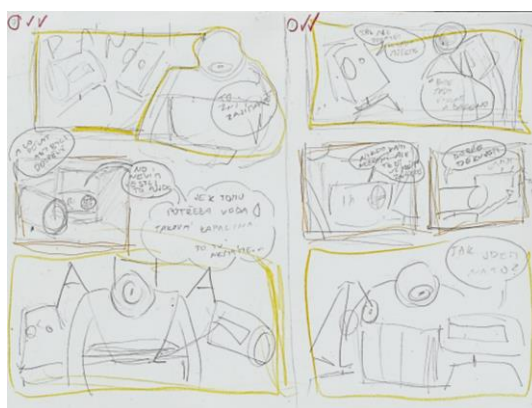
Obr. 12: Jeden z moodboardů

Další částí přípravy bylo něco jako storyboard (viz obr 13). Podle základně připraveného děje jsem načrtla první představy o scénách a dialozích. Vše bylo zatím zjednodušené a bez jakékoli stránkové struktury.



Obr. 13: Stránka ze storyboardu

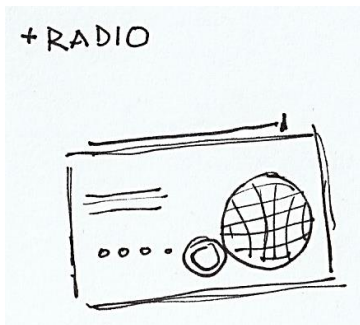
Po takovémto rozkreslení jsem všechny scény překreslila do finálního stránkového rozložení (viz obr 14). Podle něj jsem se následně řídila i při fotografování. Rozhodovalo i o tom, zda bude fotografie orientována na šířku nebo na výšku. Při této práci došlo také k velkému množství změn. Byly domyšleny dialogy a záběry. V určitých případech byl redukován či prodloužen děj. Zásadní změnou bylo ale odstranění jedné postavy robota. Počet se ze čtyř zredukoval na tři. Bylo to hlavně z důvodu kompozice fotografií. Kdyby byl postav původní počet, mohly by snímky působit přeplněně a zmateně. Zároveň by díky tomu mohlo docházet i k jisté monotónnosti příběhu. Nicméně veškerá přímá řeč postavy byla převedena mezi ostatní roboty, takže na příběhu v tomto ohledu neproběhla velká změna.



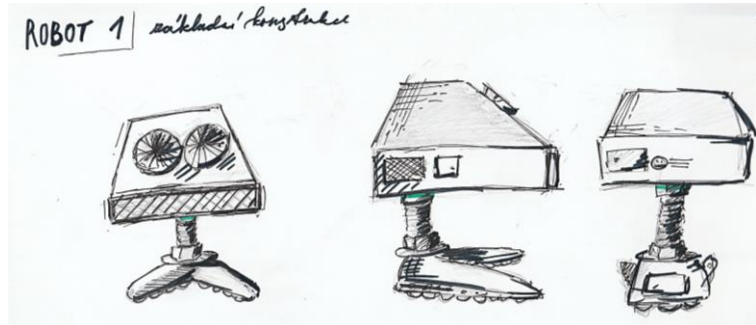
Obr. 14: Dvojstránka z finálního rozložení

Během těchto příprav jsem zároveň začala s tvorbou postaviček. Podle svých předchozích dějových nákresů, jsem si technicky předkreslila jejich vzhled a kostru. Určila jsem, jaké části jejich těla se budou hýbat a jaké materiály na ně budu potřebovat (viz obr. 15–20). Následně jsem začala součástky vyhledávat ve své domácnosti a okolí nebo je nakoupila v obchodech. Na roboty jsem potřebovala hlavně kartony, různé kovové součástky apod. Na kosmonauty byl potřeba hlavně drát, samoschnoucí hmota a látka. O výrobě více v kapitole Výroba postav a prostředí.

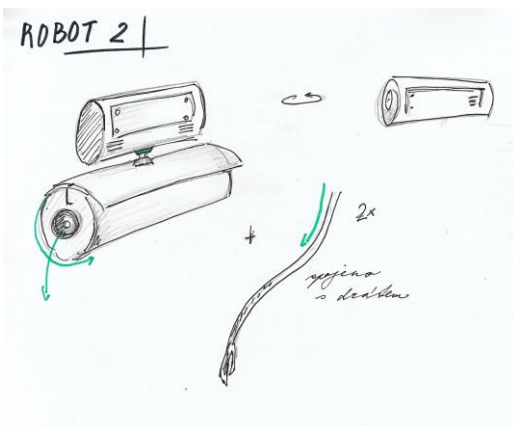




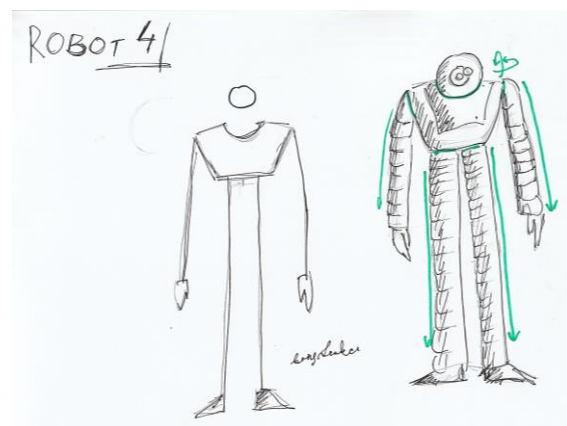
Obr. 15: Návrh rádia



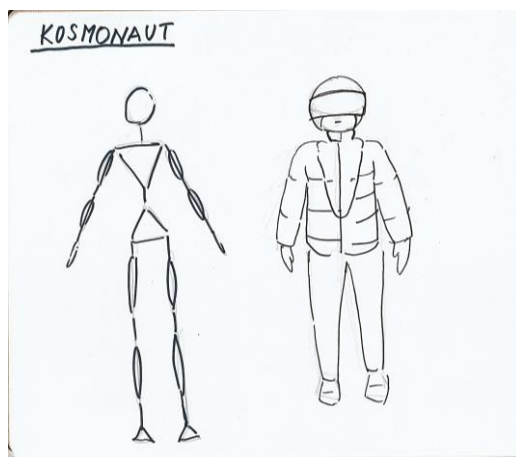
Obr. 16: Návrh robota 1



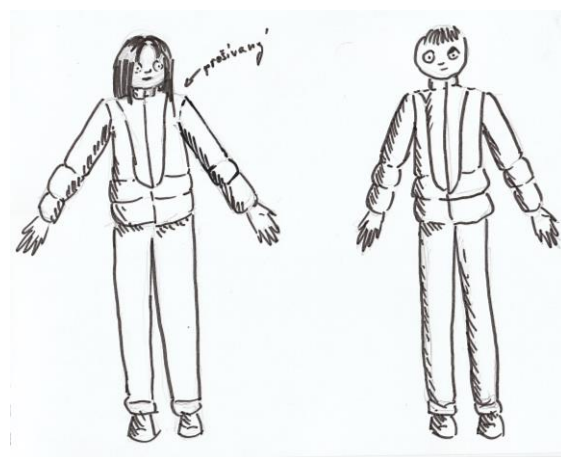
Obr. 17: Návrh robota 2



Obr. 18: Návrh robota 4



Obr. 19: Návrh kostry a kosmonauta 1



Obr. 20: Návrh ostatních kosmonautů

## 2.3 Výroba postav a prostředí

### 2.3.1 Roboti

Výroba robotů neměla žádný ucelený postup. Řídila jsem se jenom podle svých náčrtů. Dva z robotů, jeden doplňkový a některé předměty, měly základ z kartonu poslepovaného tavící pistolí. První z nich měl ale „nohy“ ze samoschnoucí hmoty a druhý z plastové trubky. Jednotlivé části byly v průběhu práce přestříkány stříbrným lesklým nebo matným sprejem, aby nabyly kovového vzhledu. Některé části měly působit jako spájené nebo jako sešroubované. Tohoto efektu bylo docíleno pomocí stříbrné kontury. Následně byly spojeny samostatné díly např. hlava a tělo, ruce z drátu a hadic, oči z malé žárovky atd. Na závěr byly doplněny i opravdu kovové součástky. Zpravidla tvořily detail předmětů.

Třetí robot už se výrobou blížil kosmonautům. Jeho tělo bylo založeno na drátěné kostře. Následně byla obalena hliníkovou fólií, papírovou lepenkou a samoschnoucí hmotou. Zároveň mu byly utvořeny ruce a nohy ze sprchové hadice a z černé elektrikářské pásky. Hlava se stala samostatnou součástkou, fixně nepřipojenou k tělu. Při focení se pohybovala pomocí lepící hmoty. Vše potřebné bylo opět přestříkáno stříbrným sprejem a doplněno o železné a konturované části.

Prostředí, ve kterém se odehrával děj, nemělo žádnou předem připravenou podobu. Počáteční kulisa kovové planety byla připravena v místnosti. Stěny byly polepeny černými papíry. Povrch byl utvořen z hliníkové fólie a volně rozložených kovových předmětů. Země měla působit jako malá pustá krajina, někdy měněna podle potřeby.

Druhá kulisa planety byla plně přírodní, čímž jsem lehce porušila svůj záměr nepracovat s přirozenou kulisou. Tyto scény byly foceny na trávníku, z důvodu potřeby tohoto prostředí v ději. Zároveň tak scéna vytvářela barevný kontrast k první části robotických scén.

### 2.3.2 Kosmonauti

Výroba kosmonautů byla založena na drátěné kostře, kterou jsem následně v určitých částech obalila hliníkovou fólií a papírovou lepící páskou. Následně jsem na tomto základě vymodelovala hlavu, ruce a chodidla ze samoschnoucí hmoty. Po zaschnutí jsem části s hmotou natřela barvami podle potřeby, např. byl domalován obličej. Vlasy byly vytvořeny z ovčí vlny a přilepeny tavící pistolí. Zbytek kostry jsem zakryla oblečením, které bylo částečně šito na šicím stroji a částečně došíváno v ruce na postavě.

Tvorba kulis a rekvizit byla složitější než u robotů. Základ jsem vytvořila z kartonové krabice. Různě jsem ji prořezala, zohýbala nebo k ní doplnila stěny, tak aby vzniknul plášť vesmírné stanice. Dotvořila jsem ji tak, aby se stěny daly rozkládat, abych mohla volně fotit ze všech úhlů. Celý prostor jsem obalila bílým papírem. K jedné stěně jsem tavící pistolí přilepila stůl

s počítači a jejich příslušenstvím. Stůl byl opět z barevně oblepeného kartonu. Počítače jsem vytvořila z kovových součástí, kartonu a důležitou součástí byla lepicí opravná páska Tesa.

Volně pohyblivými rekvizitami byly stůl a židle. Jejich základ byl opět z oblepeného kartonu, ale byl potřeba i naohýbaný drát, molitan, látka a kvůli detailům černá elektrikářská páska. Kromě těchto větších částí interiéru byly potřeba dodělat i věci menší. Jednou z nich byl zásilkový box z papírové krabičky, přestříkaný na stříbrno a vylepšený o kovové a jiné detaily. Důležité bylo i vytvoření papírových pytlíků na semínka, jejichž obrázky jsem připravila kresbou na tabletu. Dále byly potřeba květináče a květiny v nich. Květináče byly zpravidla z větších víček od lahví. Květiny jsem dodělala z kovové konstrukce obalené usušeným mechem. Posledním detailem byly lopatky, ze stříbrného papíru, drátu a elektrikářské pásky.

Doplňkem navíc byla jakoby vzdálená planetka, poprvé jen jako kulička z hliníkové fólie, podruhé kulička z usušeného mechu. Dále k nim patřila vesmírná stanice jako pohled zvenku, udělaná z kartonu obaleného stříbrnou páskou Tesa.

## 2.4 Fotodokumentace

Tato kapitola ukazuje fotografie vázající se k předchozí kapitole Výroba postav a prostředí.

### 2.4.1 Roboti



Obr. 21: Robot 1 z různých úhlů



Obr. 22: Ukázky z tvorby robota 1





Obr. 23: Robot 2 zepředu a zezadu



Obr. 24: Postup tvorby robota 4



Obr. 25: Robot 4



Obr. 26: Detail hlavy robota 4



Obr. 27: Vnitřní kulisa kovové planety



## 2.4.2 Kosmonauti



Obr. 28: Kosmonaut 1



Obr. 29: Kosmonaut 2



Obr. 30: Kosmonaut 3



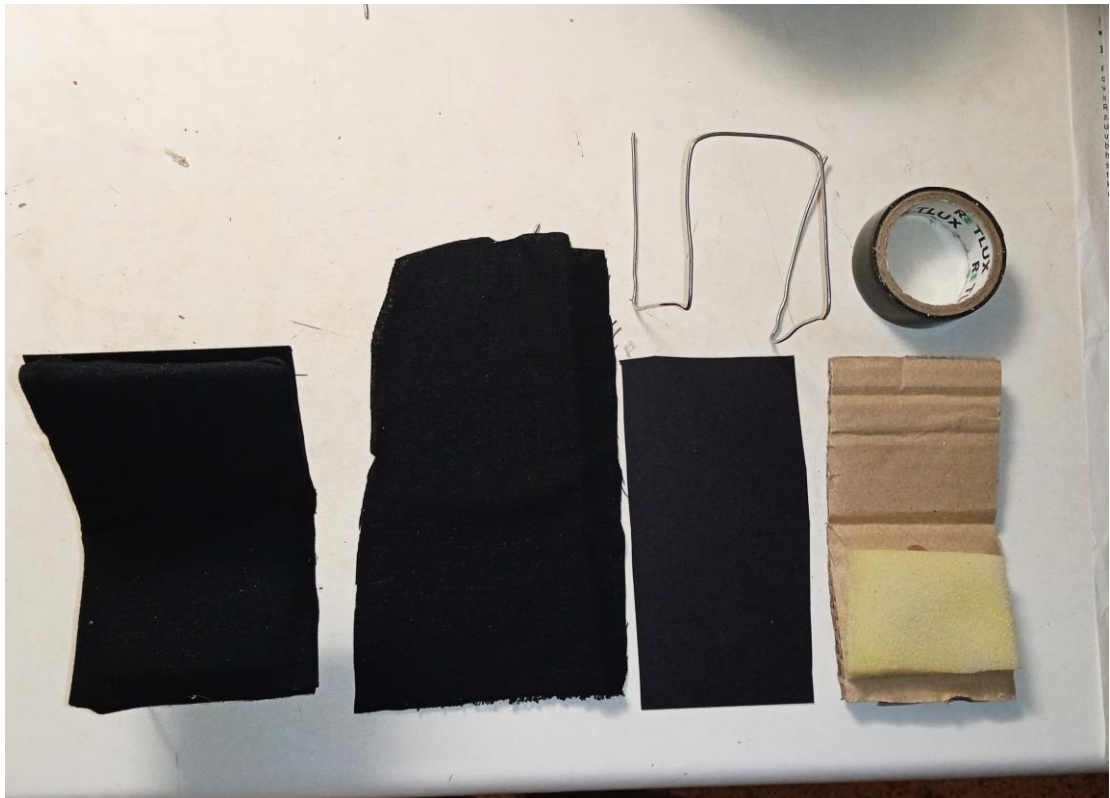
Obr. 31: Detail ruky



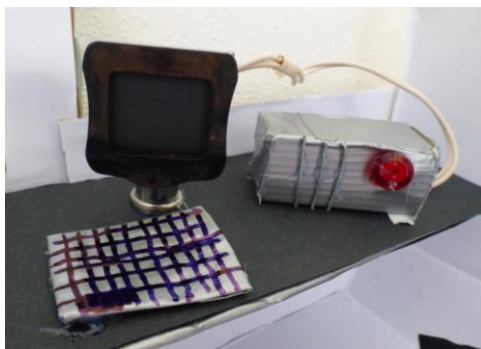
Obr. 32: Detail hlavy



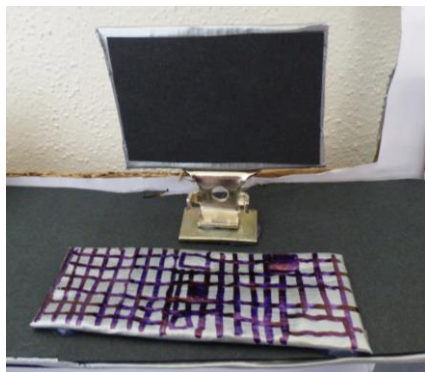
Obr. 33: Postup tvorby kosmonauta



Obr. 34: Tvorba židle



Obr. 35: Počítač s příslušenstvím



Obr. 36: Počítač 2



Obr. 37: Židle, květiny, lopatka





Obr. 38: Kulisa vesmírné stanice



Obr. 39: Detail kulisy

## 2.5 Fotografování

Fotografovala jsem digitálním fotoaparátem. Snímání probíhalo v mých připravených kulisách, kde jsem pomocí drátů pohybovala s lolkami (viz obr. 40 a 41). Když postava nebyla dostatečně stabilní např. ve scéně, kde jeden robot běží, pověsila jsem ji na nit a za ni ji jednou rukou přidržovala. Když postava měla něco držet v ruce, zpravidla to bylo přilepeno lepicí hmotou.

Scény fotografované v interiéru byly doplněny o umělé osvětlení. Zvláště tak byla, kvůli atmosféře, osvětlena první část robotů, která je nasvícena červeně.

Vše jsem fotografovala a uspořádávala s pomocí nákresů. V nich jsem si také vyznačovala, co mám a nemám vyfotografováno. Každý záběr trvalo nafotit jinak dlouhou dobu. Nejdéle mi jedna fotografie, tak aby byla podle mých představ, zabrala třičtvrtě hodiny.



Obr. 40: Fotografování kosmonautů

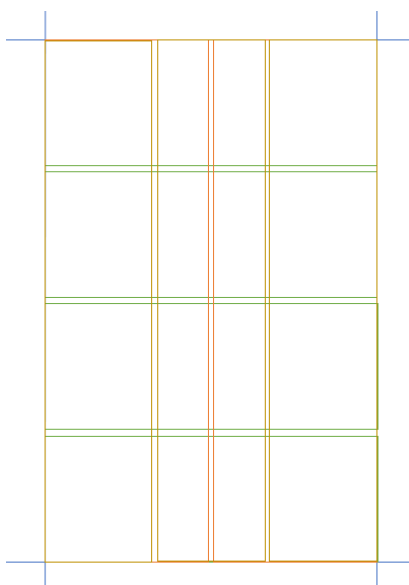


Obr. 41: Fotografování robotů

## 2.6 Úpravy a tisk

Všechny fotografie jsem nahrála do počítače. Následně jsem z nich vybrala ty nejlepší a rozdělila je do složek podle stránek, na které patří.

Dále jsem pracovala v editačním programu Gimp (viz obr. 43). Předem jsem si připravila editační mřížku, aby si komiks udržel vizuální jednotu. V ní jsem na rozměr A4 vyznačila okraje a různá základní rozložení panelů (viz obr. 42).



Obr. 42: Editační mřížka

Jako základ každé stránky jsem vždy zvolila rozměr A4 s dpi 300 a v digitálních barvách RGB. Barva podkladu byla černá. Následně jsem na svůj základ vložila mřížku a vybrané fotografie patřící na danou stranu. Snímky jsem uspořádala podle předkresleného rozložení a podle mřížky. Pokračovala jsem tím, že jsem každý panel jako vrstvu samostatně upravila. Většinou šlo o změny kontrastu, expozice nebo o sytost barvy. Další velkou úpravou bylo pozadí a retuše. Na robotí planetě šlo o to, abych pozadí změnila na vesmír. Danou část focenou jak v interiéru, tak v exteriéru jsem označila a nastavila v ní černomodrý přechod. Podobně tomu bylo i u kosmonautů, kde se vesmír nacházel v průhledu oknem. Dále jsem někdy dokopírovala povrch nebo stěny. Jinak bylo zapotřebí vyretušovat např. záchytné nitě.

S dalšími úpravami jsem pokračovala na tabletu, kam jsem všechny stránky postupně přesunula. Zde jsem pracovala v kreslířském programu Infinite Painter. Barvy jsem z RGB změnila na tiskové barvy CMYK. Na stránkách jsem pak dodělávala detaily pozadí jako hvězdy, či domalování zdí vesmírné stanice apod. Dále jsem dodělávala poslední retuše. Důležitou část tvořilo i dokreslení výrazů a prstů na ruce kosmonautům. Nakonec jsem dopsala bubliny s textem (viz obr. 44) apod. Stránky jsem si průběžně tiskla a dodělávala podle nich potřebné korekce.

Následně jsem všechny stránky opět nahrála do počítače, kde jsem je připravila k tisku. V Adobe Photoshop jsem jim dodělala ořezové značky a následně je spojila do jednoho pdf souboru pomocí programu PDF24 Creator. Takto připravený soubor jsem zaslala do grafického studia, kde jsem ho nechala vytisknout na papír s větší gramáží, s tvrdšími deskami a ve sponkové vazbě.



Obr. 43: Stránka po úpravě v Gimpu



Obr. 44: Stránka po úpravě v Infinite Painter

### 3 ZÁVĚR

Jako hlavní cíl mé práce jsem si vytyčila vytvoření vlastního autorského fotokomiksu. Zároveň bylo mým cílem zanalyzovat proces a na základě toho odůvodnit, proč se fotokomiks nikdy nestal tak populární jako komiks kreslený.

Svého hlavního cíle jsem dosáhla a fotokomiks vytvořila. Při tvorbě se ale doslova vyvrátila má první hypotéza o tom, že bude tvorba kratší a jednodušší. Kromě toho, že už samotné přípravy byly velmi pracné, tak i samotná tvorba jediné stránky byla velmi zdlouhavá. Když bych měla časově propočítat proces tvorby takové strany od nasnímání fotografií, po přidání ořezových značek vyšel by tento proces přibližně na šest hodin. Délku ale ovlivnila i složitost dané strany. V porovnání s kresleným komiksem je tvorba jedné strany delší nebo přibližně stejně dlouhá. Záleží ovšem jaká analogová technika, je k tvorbě použita.

Naopak má druhá hypotéza, ve které jsem předpokládala, že fotokomiks nebude vypadat tak esteticky a přirozeně se potvrdila. I když jsem se svou výslednou prací velmi spokojená, potýkala jsem se s velkým množstvím vzhledových problémů. Ve fotokomiksu je velmi složité vyjádřit pohyb, prostor a výraz, tak aby se s ním čtenář dokázal ztotožnit. V tomto ohledu velice pomohlo, že jsem pracovala s postavičkami, a ne s lidmi. Druhý faktor, který trochu odstranil nepřirozenost práce, byly dokreslené detaily, které ovšem pro fotokomiks nejsou úplně typické.

Z těchto mých problémů pro mě vyplynuly i hlavní důvody, proč se fotokomiks ve velkém neprosadil. Tím prvním menším důvodem je časová náročnost, která by se dala někdy připodobnit skoro k procesu animace. Je důležité si ale uvědomit, že v době největšího rozkvětu fotokomiksu se fotilo s lidmi, což bylo o něco jednodušší. Zároveň ale ještě neexistovala digitální fotografie nebo byla ve svých počátcích. Zároveň doba nebyla pokročilá na tolik, aby se daly snímky elektronicky upravovat, takže tvůrčí proces s doděláním bublin a přípravou k tisku musel trvat podstatně déle.

Druhým, řekla bych důležitějším, důvodem je, že fotokomiks není tak čtivý jako kreslený komiks. Pohyb nikdy nevypadá tak dynamicky a s prostředím a postavami je těžší se ztotožnit.

Přesto bych chtěla podpořit všechny, kdo by se o takovou práci chtěli také pokusit. Zároveň je ale důležité varovat, jak je práce časově náročná, a že je k ní potřeba velká trpělivost.

Během práce jsem si uvědomila, jaké malé povědomí je o existenci fotokomiksu, i když nás často obklopuje na reklamách apod. v běžném životě. Důležitým přínosem je tak i můj počín, který doplňuje malý počet prací, které ukazují, že v současné době fotokomiks může vzniknout i jako větší samostatné dílo.

## 4 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### 4.1 Literatura

MCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Brno: BB/art s.r.o, 2008. ISBN 80-7381-419-9

Natasha Lardera, iItaly.org: Umění Fotorománů na pohled v Casa Italiana Zirli Marimo [online], 19. říjen 2014 [cit. 2024-02-02]. Dostupné z: <https://www.iitaly.org/magazine/events/reports/article/art-fotoromanzo-view-casa-italiana-zerilli-marimo>

Star Trek.com: John Byrne Photonovel [online], 6. prosinec 2014 [cit. 2024-02-02]. Dostupné z: <https://intl.startrek.com/article/idws-latest-john-byrne-photonovel-made-out-of-mudd-out-dec-10>

Rural Women's Health Project.org: Fotonovela [online], 10. října 2020 [cit. 2023-02-28-2008]. Dostupné z: <https://rwhp.org/fotonovela.html>

Databáze Knih.cz: Záhada Hlavalamu [online], [cit. 2023-02-28-2008]. Dostupné z: <https://www.databazeknih.cz/knihy/stinadelska-trilogie-komiks-zahada-hlavalamu-fotokomiks-114299>

František Skála, Skutečný příběh Cílka a Lídy, 1. vydání, Arbor Vitae, ISBN 80-86300-86-2 (Praha 2007)

Wikipedia.org: Fotokomiks [online], prosinec 2022 [cit. 2023-02-28-2008]. Dostupné z: [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Photo\\_comics](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Photo_comics)

### 4.2 Obrázky

Obr. 1, 2: obrázek autorky

Obr. 3: Úryvek z knihy Jak rozumět komiksu: MCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Brno: BB/art s.r.o, 2008, s. 68. ISBN 80-7381-419-9

Obr. 4–9: obrázek autorky

Obr. 10: Stránka z fotokomiksu Alien Loves Predator: Bernie Hou, Alien Loves Predator [online], Alien Loves Predator [online], 25. srpna 2009 [cit. 2023-02-28-2008]. Dostupné z: <http://alienlovespredator.com/2009/08/25/terms-of-internment/>

Obr. 11: Ukázka z knihy Skutečný příběh Cílka a Lídy: František Skála, Skutečný příběh Cílka a Lídy [online], Comics DB [online], 2007 [cit. 2023-02-28-2008]. Dostupné z: <https://comicsdb.cz/comics/2603/skutecny-pribeh-cilka-a-lidy>

Obr. 12-44: vlastní tvorba

## 5 SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1: Základní záběry .....	8
Obr. 2: Základní druhy bublin .....	9
Obr. 3: Úryvek z knihy Jak rozumět komiksu .....	10
Obr. 4: Přejchod od chvíle k chvíli .....	10
Obr. 5: Přejchod od akce k akci .....	10
Obr. 6: Přejchod od předmětu k předmětu .....	11
Obr. 7: Přejchod od scény ke scéně .....	11
Obr. 8: Přejchod od aspektu k aspektu .....	11
Obr. 9: Nelogický přechod.....	11
Obr. 10: Stránka z fotokomiksu Alien Loves Predator .....	13
Obr. 11: Ukázka z knihy Skutečný příběh Cílka a Lídy .....	14
Obr. 12: Jeden z moodboardů .....	15
Obr. 13: Stránka ze storyboardu .....	16
Obr. 14: Dvojstránka z finálního rozložení .....	16
Obr. 15: Návrh rádia .....	17
Obr. 16: Návrh robota 1 .....	17
Obr. 17: Návrh robota 2 .....	17
Obr. 18: Návrh robota 4 .....	17
Obr. 19: Návrh kostry a kosmonauta 2 .....	17
Obr. 20: Návrh ostatních kosmonautů .....	17
Obr. 21: Robot 1 z různých úhlů.....	20
Obr. 22: Ukázky z tvorby robota 1 .....	20
Obr. 23: Robot 2 zepředu a zezadu .....	21
Obr. 24: Postup tvorby robota 4.....	21
Obr. 25: Robot 4 .....	21
Obr. 26: Detail hlavy robota 4 .....	21
Obr. 27: Vnitřní kulisa kovové planety.....	22
Obr. 28: Kosmonaut 1.....	23
Obr. 29: Kosmonaut 2.....	23
Obr. 30: Kosmonaut 3.....	23
Obr. 31: Detail ruky .....	23
Obr. 32: Detail hlavy .....	23
Obr. 33: Postup tvorby kosmonauta.....	23

Obr. 34: Tvorba židle.....	24
Obr. 35: Počítač s příslušenstvím.....	24
Obr. 36: Počítač 2 .....	24
Obr. 37: Židle, květiny, lopatka .....	24
Obr. 38: Kulisa vesmírné stanice .....	25
Obr. 39: Detail kulisy.....	25
Obr. 40: Fotografování kosmonautů .....	26
Obr. 41: Fotografování robotů .....	26
Obr. 42: Editační mřížka.....	27
Obr. 43: Stránka po úpravě v Gimpu .....	28
Obr. 44: Stránka po úpravě v Infinite Painter .....	28